



Hvað er leikin skjásaga og hvernig nýtist hún í sögukennslu á efsta stigi í grunnskóla?

Örvar Birkir Eiríksson

Júní 2020

Lokaverkefni til M.Ed.-prófs

Deild faggreinakennslu



HÁSKÓLI ÍSLANDS
MENNTAVÍSINDASVIÐ

Hvað er leikin skjásaga og hvernig nýtist hún í sögukennslu á efsta stigi í grunnskóla?

Örvar Birkir Eiríksson

Lokaverkefni til M.Ed.-prófs í kennslu samfélagsgreina

Aðalleiðbeinandi: Þorsteinn Helgason

Meðleiðbeinandi: Ólöf Garðarsdóttir

Deild faggreinakennslu
Menntavísindasvið Háskóla Íslands
Júní 2020

Hvað er leikin skjásaga og hvernig nýtist hún í sögukennslu á efsta stigi í grunnskóla?

Ritgerð þessi er 30 eininga lokaverkefni til M.Ed.-prófs í kennslu samfélagsgreina við deild faggreinakennslu, Menntavísindasviði Háskóla Íslands

© 2020, Örvar Birkir Eiríksson

Lokaverkefni má ekki afrita né dreifa rafrænt nema með leyfi höfundar.

Formáli

Þegar ég hugsa til baka geri ég mér grein fyrir því að tilurð þessa verkefnis á sér töluvert lengri aðdraganda en þann að ég þurfti að velja mér umfjöllunarefni í M.-Ed.-ritgerð minni í kennaranáminu. Það rifjast upp fyrir mér að áhugi minn á sagnfræði kviknaði veturinn 1989–1990 þegar 50 ár voru liðin frá upphafi Seinni heimsstyrjaldarinnar og í sjónvarpinu voru bæði heimildapættir og leiknar sjónvarpsþáttaraðir um þennan mikla harmleik.

Síðan þennan vetur fyrir 30 árum hef ég alltaf verið áhugasamur um sjónvarpsþætti og kvikmyndir sem fjalla um sögulega atburði og persónur. Hef ég oft sest niður eftir slíkt áhorf og farið í léttu rannsóknarvinnu til að gera mér betur grein fyrir því hversu sögulega nákvæmt tiltekið efni er. Áhugi minn á þessu efni hefur þroskast við gerð þessarar ritgerðar því að þegar þetta er skrifað er ég læsari á það og velti fyrir mér hvernig efnið gæti hugsanlega nýst í kennslu, hverjir væru styrkleikar þess og veikleikar í kennslustofunni.

Rétt er að taka fram strax í upphafi að ritgerðin þróaðist með þeim hætti að svokallaðar Hollywood-kvikmyndir urðu ráðandi í henni sem og sjónvarpsþættir á ensku. Vissulega hefði verið fróðlegt að leita víðar fanga en þar höfðu áhrif atriði eins og minna aðgengi, takmörkuð tungumálakunnátta og nauðsyn efnislegrar afmörkunar. Ég tel þó að sú grunnhugsun, sem kemur fram í ritgerðinni, eigi við alla leikna skjásögu, óháð upprunalandi.

Ég vil þakka fjölskyldu minni, og þá sérstaklega eiginkonu minni, Erlu Björgvinsdóttur, fyrir ómælt umburðarlyndi og stuðning mér til handa meðan á skrifum stóð, að nenna að horfa á mikið magn leikinnar skjásögu með mér og hlusta á blaðrið í mér á meðan. Einnig vil ég þakka vini mínum og kollega úr sagnfræðináminu, Víði Sigurðssyni sem deilir áhuga mínum á leikinni skjásögu og hefur komið með margar góðar ábendingar enda hafsjór fróðleiks um slíkt efni.

Þetta lokaverkefni er samið af mér undirrituðum. Ég hef kynnt mér *Vísindasiðareglur Háskóla Íslands*. Ég hef gætt viðmiða um siðferði í rannsóknum og fyllstu ráðvændni í öflun og miðlun upplýsinga og túlkun niðurstaðna. Ég vísa til alls efnis sem ég hef sótt til annarra eða fyrri eigin verka, hvort sem um er að ræða ábendingar, myndir, efni eða orðalag. Ég þakka öllum sem lagt hafa mér lið með einum eða öðrum hætti en ber sjálfur ábyrgð á því sem missagt kann að vera. Þetta staðfesti ég með undirskrift minni.

Reykjavík, 10. maí 2020,

Örvar Birkir Eiríksson

Ágrip

Í þessari ritgerð er tveimur meginspurningum velt upp en þær eru: Hvað er leikin skjásaga? Hvernig nýtist hún í sögukennslu á efsta stigi í grunnskóla? Niðurstaðan er sú að mikilvægt sé að leikin skjásaga sé hluti af námsefni í sögu í grunnskóla því að rannsóknir sýna að stór hluti af söguvitund ungmenna og tengingu þeirra við fortíðina er í gegnum leikna skjásögu. Því er brýnt að ungmenni verði læs á slíkt efni.

Í einföldu máli er leikin skjásaga sú saga og fortíð sem birtist í leiknum kvikmyndum og sjónvarpsþáttum. Skipta má leikinni skjásögu í ýmsa flokka, bæði eftir umfjöllunarefninu og hversu sögulegt efnið er, þ.e. fjallar hún um raunverulegar persónur og atburði eða ekki.

Til þess að leikin skjásaga nýtist í kennslu er nauðsynlegt að átta sig á eðli hennar og að hvaða leyti hún er ólík ritaðri sagnfræði máli. Ekki er hægt að meta hana út frá sömu viðmiðum því þessi tvö form eru afar ólík. Leikin skjásaga skáldar persónur og sameinar, hún skáldar aðstæður og atburðarás, hún spilar inn á tilfinningar fólks, hún kafar sjaldan djúpt í efnið eða sýnir á því margar hliðar. Hún er oftast eftirheimild um það sögulega efni, sem hún fjallar um, en á sama tíma frumheimild um samtíma sinn.

Þegar kennari hefur gert sér grein fyrir eðli leikinnar skjásögu getur hann nýtt hana sem skyldi sem kennsluefni í sögu. Það er samt lykilatriði að kennari hafi skýrt markmið með notkun hennar í kennslu og sé vel undirbúinn. Leikin skjásaga hentar t.d. vel í að kenna nemendum samkennd, að geta sett sig í spor annarra, sjá fortíðina fyrir sér, læra um erfið söguleg efni og erfið samtímamálefni svo eitthvað sé nefnt.

Til frekari glöggvunar er í lok ritgerðarinnar sett fram tillaga að kennsluáætlun út frá leikinni skjásögu.

Abstract

In this essay I will try to answer two main questions: What is acted screened history? How can it be used for history teaching in elementary school?

My conclusion is that it is important that acted screened history is a part of the curriculum in elementary school because studies show that pupils get a lot of historical knowledge from acted screened history and a part of their historical identity is built from these sources. Therefore, it is urgent that they acquire the necessary literacy skills to interpret this media.

Simplified, acted screened history is the history and the past shown in feature films and TV shows. Acted screened history can be classified into different groups, both in connection with the subject and also according to how historical the material is. Is it about people that existed or events that really happened?

If using acted screened history in the classroom, it is crucial to realise how it differs from written history. These two different forms cannot be judged in the same way since acted screened history shows us a different version of the past than a written text does. It creates or folds characters, it simplifies and often doesn't show many sides of the issue. Acted screened history is often a primary source about the time it is made but a secondary source about the subject.

When a teacher has mastered the nature of acted screened history, he can start using it to its full potential in the classroom. It is crucial that the teacher has a clear purpose for showing acted screened history in the classroom and is well prepared. Acted screened history is a useful tool for teaching empathy, teaching about difficult historical issues, visualizing the past among other things.

At the end of the essay, there is a unit overview demonstrating how acted screened history can be used in the classroom.

Efnisyfirlit

Formáli	3
Ágrip	4
Abstract	5
1 Inngangur	8
2 Leikin skjásaga	10
2.1 Hvað er leikin skjásaga?.....	10
2.2 Stutt sögulegt ágríp leikinnar skjásögu - Kvikmyndir	11
2.3 Stutt sögulegt ágríp leikinnar skjásögu – Sjónvarpsþættir.....	17
2.4 Einkenni leikinnar skjásögu	20
2.4.1 Robert A. Rosenstone.....	21
2.4.2 Robert Brent Toplin	24
2.5 Mismunandi tegundir leikinnar skjásögu	28
3 Leikin skjásaga og tengslin við söguna	34
3.1 Helstu kenningar um skjásögu fram til 1988.....	34
3.2 Robert Rosenstone ruggar bátnum	36
3.3 Robert Brent Toplin og vinsæl nálgun hans	41
3.4 Helstu hugmyndir á 21. öldinni	43
3.5 Samantekt.....	45
4 Leikin skjásaga sem kennsluefni	48
4.1 Hvað ber að hafa í huga við val á leikinni skjásögu	50
4.1.1 Söguleg ónákvæmni.	50
4.1.2 Þekking kennara á efninu	52
4.1.3 Óljóst markmið	53
4.1.4 Gagnrýni og yfirheyrsla.....	53
4.1.5 Vanda valið	54
4.2 Leikin skjásaga og söguvitund	55
4.3 Leikin skjásaga og læsi	56
4.4 Leikin skjásaga og samkennd.....	60
4.5 Þjálfun í greiningu og túlkun.....	62
4.6 Erfið samtímamálefni	64

4.7	Erfið eða sársaukafulla söguleg atriði.....	65
4.8	Að sjá fortíðina fyrir sér.....	66
4.9	Að ögra ráðandi söguvitund nemenda.....	68
5	Kennsluáætlun fyrir 8.–10. bekk út frá <i>Dunkirk</i> (2017).....	70
5.1	Forsendur og markmið.....	70
5.2	Verkefni nemenda.....	71
5.3	Stuttur sögulegur bakgrunnur.....	72
5.4	Styrkleikar og veikleikar <i>Dunkirk</i>	73
5.5	Stuðningsefni.....	74
5.6	Handrit kennarans.....	76
5.7	Útfærð kennsluáætlun.....	80
5.8	Að lokum.....	84
6	Niðurstöður.....	85
	Heimildaskrá.....	87

1 Inngangur

Fljótlega eftir að ég hóf nám í kennslu samfélagsgreina fyrir tæpum tveimur árum fór ég að velta fyrir mér hvernig efnið, sem ég kalla leikna skjásögu í ritgerðinni, myndi henta í sögukennslu á efsta stigi grunnskóla. Þessar vangaveltur tóku að vinda upp á sig og úr varð að ég ákvað að gera þeim kerfisbundnari og fræðilegri skil með því að gera þau að rannsóknarefni M.Ed.-ritgerðar. Er óhætt að segja að við það hafi opnast fyrir mér nýir heimar þegar ég tók að átta mig betur á eðlismun leikinnar skjásögu og ritaðs máls. Má segja að ég hafi við skrifað orðið læs á þennan miðil og samhliða því varð ég sannfærðari en nokkru sinni fyrr um að efni af þessu tagi eigi ekki einungis erindi í kennslustofuna heldur sé það beinlínis skylda kennara að nota það.

Mér varð fljótt ljóst þegar ég hóf heimildaöflun fyrir þessa ritgerð, að enginn skortur var á heimildum um þetta viðfangsefni, þ.e. sögulegum bíómyndum og þáttum eða leikinni skjásögu eins og ég kys að kalla þetta efni. Mér kom hins vegar á óvart hversu lítið virðist hafa verið skrifað á Íslandi um þá möguleika sem leikin skjásaga hefur í kennslu þrátt fyrir að ég telji mig vita að hún hafi verið notuð sem kennsluefni árum saman.

Þessi ritgerð skiptist í fjóra meginhluta og í þeim leitast ég við að svara tveimur meginspurningum ritgerðarinnar, nánar tiltekið: Hvað er leikin skjásaga? Hvernig nýtist hún í sögukennslu í grunnskóla?

Í kafla 2 útskýri ég hvað leikin skjásaga er og hvers vegna ég hef ákveðið að afmarka efnið og fjalla að mestu leyti um Hollywood-kvikmyndir og bandarískar þáttaraðir. Ég rek sögu sögulegra kvikmynda og þátta í stuttu máli og kem inn á ýmsar stefnur og strauma í rúmlega 120 ára sögu þessa efnis. Ég fjalla sömuleiðis um ýmis einkenni leikinnar skjásögu og hvernig hægt er að flokka hana á mismunandi hátt.

Í kafla 3 horfi ég til tengsla leikinnar skjásögu við söguna og nauðsyn þess að leggja ekki sömu mælistiku á leikna skjásögu og ritaða sagnfræði. Í þessari umfjöllun eru Robert A. Rosenstone og Robert Brent Toplin veigamestir enda tveir af áhrifamestu fræðimönnum sem fjallað hafa um leikna skjásögu. Ég mun þó einnig nefna nokkra aðra fræðimenn, sem lagt hafa sín lóð á vogarskálarnar, og helstu kenningar og skoðanir sem komið hafa fram síðustu áratugi.

Í kafla 4 beini ég sjónum mínum að því hvernig leikin skjásaga getur nýst í kennslu. Ég fer yfir tengsl leikinnar skjásögu við söguvitund fólks og hvað ber að hafa í huga ef nota á leikna skjásögu í kennslu. Ég varpa sömuleiðis ljósi á nauðsyn þess að nemendum sé kennt að verða læsir á miðilinn og set fram ýmis markmið sem hægt er að setja sér með sýningu á leikinni skjásögu í kennslu.

Í kafla 5 varpa ég fram hugmynd að kennsluáætlun, þar sem leikin skjásaga er í aðalhlutverki, og tillögu að ákveðnu verklagi í tengslum við gerð hennar. Sem sýnidæmi nota ég kvikmyndina *Dunkirk* (2017) en auk þess nota ég brot úr nokkrum öðrum leiknum skjásögum kennsluáætluninni til stuðnings.

2 Leikin skjásaga

Í þessum kafla verður fjallað um leikna skjásögu frá ýmsum hliðum. Ég byrja á því að skilgreina hvað leikin skjásaga er. Næst verður stutt yfirferð yfir sögu hennar og mun ég staldra við nokkrar af stærstu sögulegu kvikmyndum sögunnar. Auk þess verður rætt um nokkrar sögulegar þáttaraðir sem vert er að nefna. Sú leikna skjásaga, sem verður fyrir valinu, er að vissu leyti bundin nokkuð persónulegu vali, þá sérstaklega sjónvarpsþáttaraðirnar því mun minna hefur verið fjallað um þær en kvikmyndirnar.

Ég tel rétt að nefna strax í upphafi ákveðna afmörkun sem ég styðst við í ritgerðinni. Þegar fjallað er um leikna skjásögu er ég að langmestu leyti að fjalla um svokallaðar Hollywood-kvikmyndir og megnið af sjónvarpsþáttunum, sem eru til umfjöllunar, eru sömuleiðis bandarískir. Þessi afmörkun skýrist einkum af þremur ástæðum: Í fyrsta lagi er þetta efni að jafnaði með meiri útbreiðslu en annað efni og hefur því meiri áhrif á söguvitund almennings. Í öðru lagi er aðgengi að þessu efni oftast mun betra en að efni frá öðrum löndum. Í þriðja lagi hefur takmörkun á tungumálakunnáttu höfundar sín áhrif.

Vissulega hefði verið gaman og gagnlegt að gera efni frá öðrum löndum meiri skil og hugsanlega hefði samanburður á efni frá mismunandi löndum verið áhugaverður. Eins væri það áhugaverð rannsókn að skoða leikna íslenska skjásögu og hvernig hún gæti nýst í kennslu í Íslandssögu. Því verður samt ekki við komið í þessari ritgerð.

2.1 Hvað er leikin skjásaga?

Skjásaga (e. screened history) er hugtak fengið frá Mia E. M. Treacey og kemur fram í bók hennar *Reframing the Past. History, Film and Television (2016)*. Skjásaga er afar vítt hugtak og nær yfir fyrirbæri eins og kvikmyndir, sjónvarpsefni, myndbönd, heimildamyndir, fréttæfni, efni streymt á netinu, umfjallanir, gagnrýni, umræður á myndrænu formi o.fl. Hún er ekki bundin við einn miðil og getur átt við sjónvarp, VHS, DVD, Blu-Ray, veraldarvefinn o. fl. M.ö.o. nær skjásaga yfir miðlun sögunnar eða tengingu okkar við fortíðina með öðrum hætti en bækur og hið ritaða mál (Treacey, 2016, bls. 2).

Út frá þessu hugtaki Treacey ákvað ég að vinna með mitt (eftir því sem ég kemst næst) eigið hugtak *leikin skjásaga* sem einskorðast við leiknar sögulegar kvikmyndir og sjónvarpsþætti. Hér er t.d. ekki talað um fræðslu- eða heimildarmyndir þó að sumar þeirra séu studdar sviðsettum og leiknum atriðum sem tengjast umfjöllunarefninu. Sem dæmi um slíkt form má nefna það sem kallast á ensku *docudrama*. Þrátt fyrir sviðsetningu fortíðarinnar og/eða leikin atriði þá eru slíkar heimildarmyndir, þ.e. docudrama, annars eðlis sem lýsir sér meðal annars í því að þær hafa oftast sögumann og/eða viðmælendur. Efni af þessu tagi er

notað mun meira í kennslu en leikin skjásaga en þessar tvær greinar skjásögu geta virkað ágætlega saman eins og sýnt verður fram á síðar í ritgerðinni.

En hvað er söguleg kvikmynd og sjónvarpsþáttur, hvernig eru þessi fyrirbæri skilgreind? Ef skoðaðar eru sögulegar kvikmyndir, sem eru mun eldri en sjónvarpsþættirnir, þá ná þær yfir afar vítt svið. Engin ein rétt leið er til að flokka kvikmyndir og enginn einn réttur fjöldi flokka. Flestir eru sammála um nokkra flokka eins og vestra, gamanmyndir, dans- og söngvamyndir og stríðsmyndir. Við þetta vilja margir bæta flokkum eins og mafíumyndum (e. gangster movie), hryllingsmyndum og vísindaskáldsögulegum myndum (e. science fiction).

Þegar litið er á hvernig vefsíðan *www.imdb.com* (*Internet Movie Database*), sem er líklega stærsta upplýsingasíðan um kvikmyndir á netinu, flokkar kvikmyndir koma í ljós 24 flokkar en þegar horft er á flokkana út frá leikinni skjásögu þá detta út flokkar heimilda- og stuttmynda. Það að flokka mynd sem stuttmynd segir aðeins til um lengd hennar en hún mun alltaf falla inn í fleiri flokka sem skilgreina hana út frá innihaldi. Sem dæmi um flokka sem þar eru til viðbótar eru glæpamyndir, spennamyndir, ævintýramyndir og fjölskyldumyndir svo eitthvað sé nefnt (Stubbs, 2013, bls. 9–13). Það sem jafnvel flækir málið enn frekar er að sama myndin getur tilheyrt nokkrum flokkum. Eitt gott dæmi er myndin *Cowboys and Aliens* (2011) sem gerist í villta vestrinu og fjallar um baráttu kúreka við geimverur. Þarna rekast vissulega saman vestri og vísindaskáldsöguleg mynd í einni og sömu myndinni og í ofanálag er hún líka söguleg því hún gerist í umhverfi sem var til í fortíðinni. Þetta kemur líka vel í ljós þegar skoðaðar eru efnisveitur á borð við *Netflix* eða *Stöð2 Marabon* þar sem sömu kvikmyndirnar og þættirnir birtast í mörgum flokkum.

Ein ágæt skilgreining á sögulegri kvikmynd er sú sem tengir við söguna eða á einhvern hátt býr til tengingu við fortíðina. Hérna er gerður greinarmunur á sögunni og fortíðinni sem hægt er að útskýra á þann veg að ef mynd tengir við söguna þá fjallar hún hugsanlega um liðinn atburð eins og stríð eða byltingu og/eða hún fjallar um einstakling sem sannarlega var til. En ef hún hins vegar tengir við fortíðina þá er um að ræða skáldaða sögu með skálduðum persónum en söguviðið er fengið úr fortíðinni. Gott dæmi um þetta eru vestrar sem gerast að jafnaði á tilteknum tíma og landsvæði en oftast með skálduðum persónum (Stubbs, 2013, bls. 19).

2.2 Stutt sögulegt ágríp leikinnar skjásögu - Kvikmyndir

Kvikmyndir er u.þ.b. 120 ára gamalt fyrirbæri og strax á fyrstu árum þeirra, nánar tiltekið um 1895, var byrjað að framleiða sögulegar kvikmyndir. Vissulega voru þær ekkert í líkingu við þær myndir sem við þekkjum í dag heldur var um að ræða stuttar kvikmyndir sem náðu jafnvel ekki einnar mínútu lengd. Var um að ræða nokkrar kvikmyndir, sem flestar eru

glataðar í dag, en þær fjölluðu um einhvern tiltekinn sögulegan atburð. Leikin skjásaga er því um 125 ára gamalt fyrirbrigði (Stubbs, 2013, bls. 62).

The Story of the Kelly Gang (1906) sem er um ástralska útlagann Ned Kelly, sem dó tuttu og sex árum áður en myndin var gerð, er almennt talin fyrsta kvikmyndin í fullri lengd (Treacey, 2016, bls. 21). Árið 1915 gerði D. W. Griffith líklega stærstu sögulegu kvikmyndina til þess tíma en hún hét *Birth of a Nation* og fjallaði um þrælastríðið í Bandaríkjunum og eftirmála þess. Hún segir söguna frá sjónarhóli Suðurríkjamanna og þeir gerðir að fórnarlömbum í þessu ferli. Hún verður að teljast einkennast af fordómum og ýtir undir neikvæðar staðalímyndir af hörunsdökku fólki auk þess sem hún sýnir Ku Klux Klan-samtökin í jákvæðu ljósi. Hún átti eftir að eiga sinn þátt í að blása þeim samtökum nýtt líf í brjóst eftir að þau höfðu látið lítið á sér bera um nokkurt skeið. Kvikmyndin varð strax umdeild en hún hlaut mikla aðsókn þrátt fyrir að vera strax umdeild og jafnvel bönnuð í mörgum borgum Bandaríkjanna. Meira að segja var Suðurríkjamaðurinn Woodrow Wilson, þáverandi forseti Bandaríkjanna, djúpt snortinn af myndinni og lýsti henni á þá leið að hún væri eins og sagan skrifuð með eldingu (e. „it’s like writing history with lightning“) (Pereboom, 2016, bls. 146–147; Rosenstone, 2018, bls. 12–13).

Í tengslum við útgáfu myndar sinnar ræddi D. W. Griffith um þá framtíðarsýn sem hann hafði fyrir hönd sögulegra kvikmynda. Hann sá fyrir sér að sagnfræðilegar bækur myndu víkja fyrir kvikmyndum og börn gætu lært nánast allt í gegnum kvikmyndir. A.m.k. myndu þau aldrei þurfa að lesa sagnfræði aftur, þau myndu einfaldlega setjast fyrir fram tjaldið/skjáinn, ýta á takka og sjá hvernig hlutirnir hefðu gerst (Landsberg, 2015, bls. 1).

Ekki þróaðist hin sögulega kvikmynd eins og Griffith hafði séð fyrir sér og kvikmyndir urðu fyrst og fremst afþreying en ekki kennsluefni. Hafa sagnfræðingar lengi haft áhyggjur af því og meira að segja reynt að koma böndum á miðilinn. Eitt dæmi um áhyggjur þeirra yfir frjálslegri meðferð sögulegra staðreynda í kvikmyndum er frá árinu 1935 en þá skrifaði bandaríski sagnfræðingurinn Louis Gottschalk forseta MGM-kvikmyndaversins harðort bréf þar sem hann sagði það lykilatriði að ekki ætti að gefa út sögulegar kvikmyndir án þess að virtir sagnfræðingar hefðu haft tækifæri til að gagnrýna þær og endurskoða. Sögulegar kvikmyndir hafa því lengi verið gagnrýndar fyrir að fara frjálslega með staðreyndir (Rosenstone, 1995, bls. 45–46).

Eftir *Birth of a Nation* voru margar sögulegar kvikmyndir gerðar þó engin þeirra fengi sömu athygli og hún. Ýmsar sögulegar persónur birtust á hvíta tjaldinu og má þar nefna Kleópötru, Jóhönnu af Örk, Hróa Hött, Hinrik VIII, Katrínu mikla, Marie Antoinette og Abraham Lincoln svo að nokkrar séu nefndar (Stubbs, 2013, bls. 65–70). Sömuleiðis gerði Sergei Eisenstein myndir sem tengdust sögu Rússlands og ber þar hæst *Beitiskipið Potemkin* (r. *Bronenosets Potemkin*) (1925) og *Október* (r. *Oktyabr*) (1928) (Rosenstone, 2018, bls. 13).

Árið 1930 gerði Lewis Milestone kvikmyndina *All Quiet on the Western Front* sem var á ýmsan hátt óvenjuleg á þeim tíma. Hún fjallaði um ungan þýskan hermann í fyrra stríði og hafði bandarísk mynd ekki áður sýnt þýskan hermann í svo jákvæðu ljósi. Í henni var líka sterkur áróður gegn stríði og varpaði myndin ljósi á þann hrylling sem stríð er. Myndin setti sömuleiðis spurningarmerki við þjóðernishyggju og ættjarðarást (Burgoyne, 2008, bls. 30–31).

Næsti stóri viðburður í sögulegum kvikmyndum varð hins vegar árið 1939 þegar *Gone with the Wind* (*Á hverfanda hveli*) kom í kvikmyndahús. Myndin er byggð á samnefndri skáldsögu eftir Margaret Mitchell sem hafði komið út þremur árum áður. Líkt og *Birth of a Nation* gerist hún í Suðurríkjum Bandaríkjanna í og eftir þrælastríðið en væntanlega hefur framleiðandi myndarinnar, David O. Selznick, viljað forðast umræður um fordóma í tengslum við myndina í líkingu við það sem varð samfara *Birth of a Nation*. Til dæmis sleppti hann þeim atriðum úr bókinni þar sem Ku Klux Klan kom við sögu. Sagnfræðingar hafa seinna meir bent á að sökum gríðarlegra vinsælda kvikmyndarinnar þá hafi kvikmyndin átt stóran þátt í að búa til í huga fólks þá staðalímynd af þrælum Suðurríkjanna að þeirra helsta dyggð hafi verið óbilandi hollusta og þjónustulund gagnvart sínum herrum. Á hinn bóginn má benda á að myndin braut ákveðinn múr því Hattie McDaniel fékk fyrst hörundsökkra leikara Óskarsverðlaun fyrir túlkun sína á húsprælnum Mammy (Pereboom, 2016, bls. 130–131; Stubbs, 2013, bls. 74–75).

Gone with the Wind skilaði MGM-kvikmyndaverinu meiri hagnaði en nokkru sinni áður hafði sést í kvikmyndageiranum og þegar tekið er mið af verðbólgu þá hefur engin mynd skilað sama hagnaði í kvikmyndasögunni (AMC Network Entertainment LLC, 2010–2020).

Sjálfsgagt hefur þessi velgengni *Gone with the Wind* átt sinn þátt í því sem koma skyldi í Hollywood eftir Seinni heimsstyrjöldina en það kemur ekki á óvart að meðan á styrjöldinni stóð þá litaði hún töluvert kvikmyndagerðina. Á þessum árum varð nokkuð skýrt hvernig kvikmyndagerðarmenn voru í raun að fjalla um nútímann í myndum sínum þrátt fyrir að þær gerðust í fortíðinni. Gott dæmi um það er að finna í myndinni *That Hamilton Woman* (1941) sem fjallar um Nelson flotaforingja og ástkonu hans, Emmu Hamilton, á tímum Napóleonstríðanna. Í myndinni talar Nelson um Napóleon á þeim nóttum að hann sé einræðisherra sem vilji leggja undir sig heiminn og það þýði ekkert að semja við slíka menn heldur verði að ráða niðurlögum þeirra. Ekki er erfitt að lesa úr þessum orðum sterka skoðun á Adolf Hitler og hvað þurfi að gera varðandi hann. Jafnframt er hægt að túlka myndina sem innlegg í umræðuna um hvort Bandaríkin ættu að hefja þátttöku í stríðinu (Stubbs, 2013, bls. 79).

Þrátt fyrir alla þá hagsæld, sem Bandaríkjamenn bjuggu við eftir stríðið, þá voru kvikmyndaverin í ákveðnum vandræðum á þessu tímabili. Skipti þar væntanlega mestu að undir lok sjötta áratugarins voru komin sjónvarpstæki í um 90% bandarískra heimila. Á móti

kom ört stækkandi markaður utan Bandaríkjanna og sem dæmi um það, mat MGM-kvikmyndaverið það svo að árið 1951 hefðu 60% tekna þess komið frá erlendum mörkuðum. Svar kvikmyndaveranna var að vinna með nýja tækni sem gerði myndirnar að meira sjónarspili auk þess sem þau fóru að framleiða myndir í meira mæli utan Bandaríkjanna til að lækka kostnað. Hvað sögulegar kvikmyndir varðar horfðu kvikmyndaverin í meira mæli til evrópskrar sögu til að draga að evrópska áhorfendur (Stubbs, 2013, bls. 85–87). Upp var runnið tímabil sögulegra stórmynda (e. epic) sem áhorfendur beggja megin Atlantshafsins hópuðust að til að sjá á tjaldinu. Sögulegar stórmyndir einkennast af miklu sjónarspili, risavöxnum leikmyndum, senum með hundruðum aukaleikara og glæsilegum búningum. Oftast gerast þær í fjarlægri fortíð, t.d. til tíma Rómaveldis (Burgoyne, 2008, bls. 34).

Til að gera sér betur grein fyrir vinsældum þessara mynda á fyrstu tveimur áratugunum eftir stríð er gagnlegt að skoða listann sem sýnir tekjuhæstu kvikmyndirnar (listinn tekur mið af verðbólgu). *Gone with the Wind* er í efsta sæti listans en hérna horfi ég eingöngu á kvikmyndir á sjötta og sjöunda áratugnum.

Nafn myndar	Framleiðsluár	Sæti á lista
The Robe	1953	52
The Ten Commandments	1956	6
The Bridge on the River Kwai	1957	92
Ben-Hur	1959	14
Lawrence of Arabia	1962	84
Mutiny on the Bounty	1962	XXX
Cleopatra	1963	46
The Sound of Music	1965	3
Doctor Zhivago	1965	8

(AMC Network Entertainment LLC, 2010–2020)

Af þessum níu stórmyndum er aðeins ein sem kemst ekki á topp-100 á listanum yfir tekjuhæstu kvikmyndir sögunnar en þrjá þeirra eru á topp10 og fjórar ef *Gone with the Wind* er talin með. U.þ.b. 30 árum síðar átti svo eftir að bætast við ein söguleg kvikmynd til viðbótar. Hér er athygli vakin á þessu til þess að aðeins sé auðveldara að gera sér grein fyrir hversu mikið áhorf sögulegar kvikmyndir fá og þ.a.l. sú útgáfa sögunnar sem í þeim birtist.

Í mörgum mynda á þessu tímabili mátti finna svipuð leynd skilaboð og höfðu birst gegn Hitler og þýskum nasistum í myndum á tímum Seinni heimsstyrjaldarinnar en á sjötta og sjöunda áratugnum lituðust þau af Kalda stríðinu og beindust að Sovétríkjunum. Myndir eins og *The Robe* (1953), *The Ten Commandments* (1956), *Spartacus* (1960), *Ben-Hur* (1959) og

Quo Vadis (1951) sýndu menn berjast gegn grimmu yfirvaldi. Hafa menn túlkað sumar af þessum myndum á þá leið að gyðingar og kristnir menn í þessum myndum standi fyrir bandarísku þjóðina sem vildi frelsi og lifði í guðsótta en oft undir hælnum á kommúnistum (Stubbs, 2013, bls. 94–99).

En þessar sögulegu stórmyndir úr fjarlægri fortíð voru ekki einu sögulegu kvikmyndir frá seinna stríði og fram á sjöunda áratuginn. Á þessum tíma voru líka gerðar fjöldi stríðsmynda og bera þar hæst myndir eins og *Sands of Iwo Jima* (1949), *The Longest Day* (1962), *The Bridge over the River Kwai* (1957), *Paths of Glory* (1957), *The Guns of Navarone* (1961) og *The Great Escape* (1963). Meira en 40% þeirra mynda, sem framleiddar voru í Bandaríkjunum á sjötta áratugnum, gerðust í fortíðinni en eftir 1970 hættu þær að vera gjöfulasti gullkálfur Hollywood þó að þær léku áfram stórt hlutverk (Stubbs, 2013, bls. 101–104, 107–108).

Segja má að *The Fall of the Roman Empire* (1964) hafi markað endalok sögulegu stórmyndanna því að þótt hún hafi hlotið ágæta dóma skilaði hún ekki góðum aðsóknartölum (Burgoyne, 2008, bls. 38). Ein af ástæðum þess að sögulegu kvikmyndirnar hættu að gegna lykilhlutverki í Hollywood var sú að á þessum tíma var stór hluti kvikmyndagesta af „baby boom“-kynslóð eftirstríðsáranna og kvikmyndaáhugi þeirra lá annars staðar. Sömu leiðis hækkaði hlutfall gesta á innanlandsmarkaði og því tóku sögulegar kvikmyndir að beina sjónum sínum í meira mæli að bandarískri sögu og þá óhjákvæmilega sögu sem var nær í tíma. Myndir eins og *Bonnie & Clyde* (1967), *Patton* (1970), *Godfather* (1972), *American Graffiti* (1973), *Chinatown* (1974), *All the Presidents Men* (1976) og *Heaven's Gate* (1980) sáu dagsins ljós (Stubbs, 2013, bls. 109–112).

Ef rýnt er í sumar þessar myndir má sjá þráð af baktjaldamakki, svikum og undirferli og tengja menn það við Watergate-hneykslið og Richard Nixon Bandaríkjaforseta. Ef hins vegar eru skoðaðar myndir eins og vestrinn *Little Big Man* (1970) þar sem fjöldamorð á indíánum eru framin er hún í raun ádeila á bandarísk stjórnvöld og bandaríska herinn sem var á framleiðslutíma myndarinnar að fella saklausa borgara í Víetnam. En Víetnamstríði hafi víðtækari áhrif í Hollywood því að ásýnd stríðsmynda tók að breytast og óvinir Bandamanna í Seinni heimsstyrjöldinni sýndir í mannlegra ljósi en oft áður, t.d. í myndum eins og *Tora! Tora! Tora!* (1970). Margar af þeim sögulegu stríðsmyndum, sem komu út á næstu árum, deildu hart á stríð og hernaðarhyggju. Góð dæmi um slíkt eru myndir á borð við *The Deer Hunter* (1978), *Apocalypse Now* (1979), *Platoon* (1986) og *Born on the 4th of July* (1989) (Stubbs, 2013, bls. 108–123).

Segja má að sögulega stórmyndin hafi snúið aftur á tjaldið í kringum 1990 eftir að hafa legið að mestu í dvala í rúm 20 ár. Vissulega komu fram nokkrar stórar sögulegar kvikmyndir á níunda áratugnum og má þar nefna myndir eins og *Gandhi* (1982) og *The Last Emperor* (1987), *Empire of the Sun* (1987) og *Glory* (1989). En á tíunda áratugnum komu fram myndir

sem áttu eftir að skipa sér sess meðal stærstu sögulegu kvikmynda sögunnar. Fyrst ber að nefna *Dances with Wolves* (1990) sem var ádeila á þá mynd sem vestrarnir höfðu oftast en ekki dregið upp af indíánum. Myndin kostaði einungis 18 milljón Bandaríkjadala en tekjurnar af henni numu 420 milljónum Bandaríkjadala og var hún fjórða tekjuhæsta mynd ársins. Ekki er ólíklegt að þessi velgengni hafi átt sinn þátt í að Mel Gibson réðst í gerð myndarinnar *Braveheart* (1995) sem sömuleiðis gerði það mjög gott þó að tekjurnar af henni hafi verið um helmingi minni en *Dances with Wolves*. Á milli þessara tveggja mynda kom út ein mynd sem átti eftir að hafa mikil áhrif og er líklega sú mynd sem mest er sýnd í kennslustofum heimsins. Þessi mynd var *Schindler's List* (1993) gerð af Steven Spielberg sem halaði inn um 320 milljónir Bandaríkjadala og var fjórða tekjuhæsta mynd ársins eins og *Dances with Wolves frá 1990*. Árið 1997 kom svo ein stærsta sögulega kvikmynd allra tíma þegar James Cameron frumsýndi *Titanic*. Var hún langtekjuhæsta mynd ársins með yfir 1,8 milljarða Bandaríkjadala, u.þ.b. þrisvar sinnum meira en myndin sem varð í öðru sæti. Hún situr í fimmta sæti áðurnefnds lista yfir tekjuhæstu myndir sögunnar og er þar tekið tillit til verðbólgu. Árið eftir vantaði ekki lítið upp á að söguleg kvikmynd væri aftur í fyrsta sæti þegar Spielberg kom með *Saving Private Ryan* sem endaði í öðru sæti tekjulistans. Árið 2000 var svo *Gladiator* Ridley's Scott einnig í öðru sæti yfir tekjuhæstu myndir ársins. Árið 2001 var svo efsta sögulega kvikmyndin í sjötta sæti, þ.e. *Pearl Harbor*. Tvær sögulegar myndir árið 2004 voru á topp-10, n.t.t. *The Passion of the Christ* í fimmta sæti og *Troy* í áttunda. Eftir þetta fer sögulegum myndum aftur að fækka á topp-10-listanum. Myndin *300* náði tíunda sæti árið 2007, *Bohemian Rhapsody* lenti í því sjötta 2018 (AMC Network Entertainment LLC, 2010–2020; IMDbPro - an IMDb company, 2020; Stubbs, 2013, bls. 123–128).

Á sama hátt og sögulegu stórmyndirnar upp úr miðri 20. öld sóttu margar af sögulegu kvikmyndunum í kringum aldamótin í gamla evrópska sagnabrunna. *Gladiator* gerist í tímum Rómaveldis, *Troy*, *300* og *Alexander* (2004) sækja í sögu Forngríkkja, *Kingdom of Heaven* (2005) fjallar um krossfara í Landinu helga á 12. öld rétt eins og *Robin Hood* (2010) gerir með óbeinum hætti. Á svipaðan hátt og fyrir u.þ.b. 50 árum skiluðu þær inn mun meiri tekjum utan Bandaríkjanna en innan. Sem dæmi má nefna að rúm 67% tekna *Robin Hood* komu frá löndum utan Bandaríkjanna, 78% tekna *Kingdom of Heaven* og um 80% tekna *Alexander*. Þessu til viðbótar var svo einnig hægt að lesa augljósar tengingar við nútímann í þessum myndum rétt eins og hinum þannig að það eru því greinileg líkindi þarna á milli (Stubbs, 2013, bls. 128–134).

Ég hef í þessum kafla rakið stuttlega sögu sögulegra bandarískra kvikmynda og nefnt nokkrar þær helstu sem auðvitað er aðeins lítið brot af öllum þeim fjölda sögulegra kvikmynda sem gerðar hafa verið. Ég mun seinna í ritgerðinni tala meira um sumar þeirra í öðru samhengi. Hvað varðar stöðu sögulegra kvikmynda nú á dögum þá virðist sem þær eigi

undir högg að sækja. Ef skoðaðar eru innkomutölur fyrir síðustu fimm ár þá er í mesta lagi ein söguleg kvikmynd á topp-20 á hverju ári og stundum engin (IMDB.com, 2019). En e.t.v. hefur sögulegt efni fundið sér hentugri farveg í sjónvarpinu.

2.3 Stutt sögulegt ágríp leikinnar skjásögu – Sjónvarpsþættir

Á meðan hin sögulega kvikmynd á sér u.þ.b. 125 ára sögu þá er hinn parturinn af leikinni skjásögu, leikið sögulegt sjónvarpsefni, mun yngri. Þó að þessir tveir miðlar séu náskyldir þá er nálgun sögulegra sjónvarpsþátta nokkuð ólík kvikmyndinni. Ræður þar mestu að þættirnir eru ekki bundnir við sama þrönga tímaramma kvikmyndarinnar, sem er oftast um tvær klukkustundir, þótt sumar af þessum sögulegu kvikmyndum, sem ég nefndi í síðasta kafla, hafi verið um fjórar klukkustundir. Sem dæmi má nefna þættina *Vikings* (2013), sem fjalla um Ragnar Loðbrók og hans fólk og notið hafa mikilla vinsælda, alls 92 að tölu, og hver þeirra í u.þ.b. 44 mínútur; það samsvarar yfir 67 klukkustundum af efni (IMDB.com, 2020).

Annað sem greinir sögulegar þáttaraðir frá sögulegum kvikmyndum er að þáttaraðirnar geta haft frásögnina mun flóknari og fjölbreyttari. Hægt er að taka inn í frásögnina ýmsar hliðarsögur sem væru hugsanlega dæmd sem ónauðsynleg aukaatriði í kvikmynd. Þáttaraðirnar eru heldur ekki eins uppteknar af því að leiða söguna til lykta heldur geta leyft sér að leyfa áhorandanum að upplifa hversu mikill glundroði eða ringulreið er oft í sögunni (Landsberg, 2015, bls. 69).

Því hefur verið haldið fram að sögulegu stórmyndirnar, sem áttu sitt blómaskeið á sjötta og sjöunda áratugnum, hafi öðlast framhaldslíf í stuttum þáttaröðum (e. miniseries) sem urðu áberandi í lok áttunda áratugarins (Stubbs, 2013, bls. 126). Nokkrar áhugaverðar þáttaraðir litu dagsins ljós á áttunda áratugnum og má þar nefna þætti um hjónin Franklin Delano Roosevelt Bandaríkjaforseta og Eleanor Roosevelt, *Eleanor and Franklin* (1976), og *I, Claudius* (1976) sem snýst um valdataflið í Rómaveldi og koma þar fyrir nokkrir keisarar eins og Kládíus, Ágústínus og Kaligúla.

Fyrsta þáttaröðin, sem virkilega sló í gegn í bandarísku sjónvarpi, var *Roots* (1977) og má segja að hún hafi með gífurlegum vinsældum sínum rutt brautina fyrir þær seríur sem eftir komu. Þættirnir fjalla um Kunta Kinte, sem er numinn brott úr þorpi sínu í Afríku og gerður að þræl í Suðurríkjum Bandaríkjanna, og afkomendur hans. Það má bæði líta svo á að þættirnir sækji í sama sagnabrunn og kvikmyndirnar *Birth of a Nation* og *Gone with the Wind* en sé á sama tíma ákveðið andsvar við þær þar sem hér eru það hinir hörundsökku þrælar sem eru aðalpersónurnar. Þegar kom að áttunda og síðasta þætti seríunnar voru um 36 milljón heimili í Bandaríkjunum með stillt á hann og er hann talinn vera þriðji áhorfsmesti þáttur í sjónvarpssögu Bandaríkjanna (Jacobs, 2015, bls. 84; Pereboom, 2016, bls. 33).

Bandaríski sagnfræðingurinn Robert Brent Toplin, sem talsvert hefur fjallað um leikna skjásögu, útskýrir þessar miklu vinsældir *Roots* með því að þættirnir hafi tileinkað sér mikilvæg atriði úr frásagnarmáta kvikmyndanna. Þættirnir einfölduðu flókna sögu með því að varpa ljósi á reynslu fárra einstaklinga. Sagan var gerð siðferðislega upplifgandi og persónurnar voru þannig að áhorfandi var ekki í neinum vafa hverjar væru góðar og hverjar slæmar (Toplin, 2002, bls. 10).

Rétt eins og *Roots* hafði gefið hörundsdökkum í Bandaríkjunum og jafnvel víðar sterka rödd og sagt sögu þeirra frá þeirra eigin sjónarhorni en ekki frá sjónarhorni hvítra, þá kom önnur sjónvarpssería árið eftir sem átti eftir að hafa víðtækari áhrif, þ.e. *Holocaust* (1978). Hún fjallar um örlög gyðingafjölskyldu í Þýskalandi nasismans en á sama tíma um þýskan lögfræðing sem kemst smám saman til metorða innan SS-sveitanna. Því hefur verið haldið fram að *Holocaust* hafi verið mikilvægasta framlagið í að opna augu Bandaríkjamanna fyrir Helförinni. En þessi u.þ.b. átta klukkustunda sería átti ekki einungis eftir að hafa mikil áhrif í Bandaríkjunum því að þegar hún var sýnd í Þýskalandi skapaði hún mikla umræðu bæði meðal almennings og fræðimanna. Þrátt fyrir að þættirnir nytu mikilla vinsælda í Evrópu (52% franskra sjónvarpsáhorfenda sáu fyrsta þáttinn) voru þýskir dagskrárstjórar lengi tvístígandi varðandi það hvort þeir ættu að sýna þá. Að lokum var ákveðið að hefja sýningar á þeim og 32–39% þýskra sjónvarpsáhorfenda fylgdust með (Toplin, 2002, bls. 188–194).

Menn skiptust í tvær fylkingar þegar rætt var um *Holocaust* og ýmsir, þ. á m. gyðingar, gagnrýndu þættina harðlega. Þeim fannst verið að markaðsvæða Helförina og nýta hann til gróða. Það ætti að bera meiri virðingu fyrir þessari harmsögu en að gera úr henni „sápuóperu“. Sömu leiðis voru tínd til atriði sem ekki voru sögulega rétt eða rökrétt á einhvern hátt. En aðalatriðið var samt að þættirnir sköpuðu umræðu og áttu eftir að eiga sinn þátt í því að þjóðverjar fóru í meira mæli að horfast í augu við hið myrka tímabil í sögu þjóðarinnar í stað þess að reyna að horfa fram hjá því (Toplin, 2002, bls. 188–194).

Eitt af því sem gagnrýnendur *Holocaust* nefndu var hversu ólíklegt væri að einhver skálduð persóna hefði verið á tilteknum sögulegum stað, t.d. sögulegum fundi æðstu ráðamanna, þar sem teknar voru stórar sögulegar ákvarðanir (Toplin, 2002, bls. 191). Þessari aðferð var frekar ný af nálinni á þessum tíma en núna viðurkennd aðferð í leikinni skjásögu. Gott dæmi um þessa aðferð er að finna í *Winds of War* (1983) og síðan í framhaldinu, *War and Remembrance* (1988–89). Þættirnir eru samtals um 42 klukkustundir og eru byggðir á skáldsögu Hermans Wouk. Þeir fjalla um bandaríska sjóliðsforingjann Victor „Pug“ Henry og fjölskyldu hans, allt skáldaðar persónur. Victor starfar sem nokkurs konar „diplómat“ sem sendur er í hin ýmsu verkefni og hittir í þeim Hitler, Stalín, Mussolini og Churchill og verður auk nokkuð náinn Roosevelt. Því til viðbótar verður hann sjálfur eða fjölskyldumeðlimir hans vitni að sögulegum viðburðum eins og innrásinni í Pólland og árásinni á Pearl Harbour svo

dæmi séu tekin. Tengdadóttir hans og frændi hennar, sem eru gyðingar, lenda svo í útrýmingarbúðum nasista.

Vissulega er auðvelt að draga stórlega í efa líkurnar á því að Victor og fjölskylda taki þátt í öllu þessum atburðum og hitti alla þessu þekktu einstaklinga en þetta form færir áhorfandann nær atburðarásinni og leyfir honum að „verða vitni“ að stórum sögulegum atburðum. En til viðbótar við þá viðburði, sem aðalsöguhetjurnar verða vitni að, eru mörg atriði með hinum ýmsu stóru nöfnum þar sem stórviðburðir eru til umræðu. Með þessu móti er reynt að varpa ljósi á atburðarásina frá ýmsum sjónarhornum.

Svipuð aðferð er notuð í fyrstu tveimur þáttaröðunum af *North & South* (1985–86) sem fjalla um tvær skáldaðar fjölskyldur, eina frá Norðurríkjunum og aðra úr Suðurríkjunum fyrir, í og eftir Þrælastríðið. Með þessu móti er auðvelt að miðla sjónarmiðum beggja fylkinga til áhorfandans svo á hann átti sig betur á því hvernig þjóðin klofnaði. Í þáttunum komast sögupersónurnar til metorða og sitja fundi með forsetum beggja landa í stríðinu þar sem staðan í stríðinu er tekin fyrir og næstu skref rædd.

Um lok áttunda og megnið af níunda áratugnum kenndi ýmissa grasa í sögulegum þáttaröðum. Til viðbótar við þær sem þegar hafa verið nefndar má bæta við bæði *Shogun* (1980) sem gerist í Japan á sautjándu öld, *The Thorn Birds* (1983) sem gerist í Ástralíu snemma á 20 öld og *Mussolini: The Untold Story* (1985). Minna var um þáttaraðir af þessu tagi á tíunda áratugnum en í kjölfar þess að efnisveitur á borð við HBO gerðu sér grein fyrir gróðanum, sem gat falist í að framleiða þáttaröð sem áhorfendum líkaði við, fór að birta aftur til í þessum efnum (Landsberg, 2015, bls. 68).

Ótal sögulegar þáttaraðir hafa verið gerðar á þessari öld og til að nefna nokkrar þá kom *Band of Brothers* út 2001 og fylgir hún eftir sveit bandarískra hermanna eftir innrásina í Normandí og til loka stríðsins í Evrópu. Byggir hún á raunverulegum persónum og atburðum og hefst hver þáttur á viðtalsbút við nokkra af söguhetjunum þar sem þeir eru aldraðir menn að rifja upp þennan tíma. Segja má að hún fylgi í kjölfarið á kvikmyndinni *Saving Private Ryan* og tengist hún á ýmsan hátt þeirri mynd. Sömu aðilar komu svo að *Pacific* (2010) sem (eins og nafnið gefur til kynna) beinir sjónum sínum að Kyrrahafshluta stríðsins.

Þáttaröðin *Deadwood* (2004) fjallar að mestu um einstaklinga sem bjuggu á samnefndum bæ þegar hann tók að myndast eftir gullfund árið 1876. Flestar aðalpersónur þáttanna voru til og bjuggu þar á einhverjum tímamarki en mikið skáldaleyfi er tekið um ævi þeirra og persónuleika. Framleiðandi þáttanna, David Milch, hafði athyglisverða sýn á söguna sem hann notaði við gerð þeirra. Hann sagðist hafa aflað sér eins mikils fróðleiks um *Deadwood* og hann gat en notaði síðan ekkert af því við handaritaskrifin, m.a. vegna þess hvað honum fannst þessi sögulegi fróðleikur leiðinlegur (Landsberg, 2015, bls. 70–71).

Rome (2005) fjallar um tímabili Rómaveldis þegar völd Sesars verða sem mest og um valdataflið sem fylgir eftir morðið á honum. Til viðbótar er fylgt eftir örlögum tveggja hermanna til að varpa ljósi á líf almennings á þessum tíma en einskorðast ekki við þá æðstu í samfélaginu. Sögur þessa ólíku einstaklinga tvinnast svo saman. Þótt flestar helstu persónur þáttanna hafi verið til í raun og veru er mikið skáldaleyfi tekið og þá sérstaklega þegar kemur að hermönnum tveimur þar sem nánast ekkert er vitað um þá nema að þeir voru til (Landsberg, 2015, bls. 104–105).

Árið 2007 kemur svo út þáttaröðin *Tudors* sem fjallar um Hinrik VIII, ástarmál hans og baráttuna við kaþólsku kirkjuna. *Mad Men* (2007) fjallar um starfsmenn á auglýsingastofu í New York á sjöunda áratugnum. *John Adams* (2008) er um samnefndan Bandaríkjaforseta sem var einnig einn þeirra sem var í fararbroddi í sjálfstæðisbaráttu Bandaríkjanna. *Boardwalk Empire* (2010) varpar ljósi á mafíustarfsemi í Atlantic City á bannárum þriðja áratugarins. *Spartacus* (2011) og *Marco Polo* (2014) fengu einnig samnefndar þáttaraðir og í *Black Sails* (2014) birtast nokkrir nafntogaðir sjóræningjar, bæði raunverulegir og skáldaðir. Síðasta vil ég nefna þáttaröðina *Chernobyl* (2019) sem varpar afar skýru ljósi á kjarnorkuslysið í Chernobyl árið 1986. Þáttaröðin fékk mikið lof gagnrýnenda, m.a. fyrir sögulega nákvæmni, og hafa fáar þáttaraðir fengið betri dóma. Craig Mazin, höfundur þáttanna, var samt hreinskilinn með það að þættirnir væru alls ekki heilagur sannleikur. Þættirnir væru tilraun til að laða fólk að sannleikanum og kynna sér hann betur með því að segja sögu sem væri í stórum dráttum sönn (Tryggvi Páll Tryggvason, 2019; IMDB.com, 2019).

Rétt eins og yfirferðin yfir nokkrar af helstu sögulegu kvikmyndum kvikmyndasögunnar var yfirlitið yfir sögulega þætti á svipuðum nótum. Sjónum var helst beint að þáttum með sterka sögulega tengingu, þ.e. þáttum sem fjalla annaðhvort um sögulegar persónur og sögulega atburði eða hvort tveggja. En það er sama hversu sterk þessi tenging leikinnar skjásögu er við fortíðina, skáldskapur leikur alltaf stórt hlutverk í efni af þessu tagi. Það verður skoðað betur í næsta kafla þegar farið verður yfir eðli leikinnar skjásögu.

2.4 Einkenni leikinnar skjásögu

Frásagnarmáti leikinnar skjásögu hefur þróast í um 125 ár og nauðsynlegt er að gera sér grein fyrir hvaða aðferðir eru notaðar til að miðla tiltekinni sögu til áhorfenda. Þar sem leikin skjásaga er fyrst og fremst söluvara þá hefur frásagnarmátinn þróast í takt við kröfur markaðarins. Fjallað var lítillega um nokkur þessara atriða þegar farið var yfir sögu leikinnar skjásögu (Stubbs, 2013, bls. 109–112).

Ekki eru allir fræðimenn sammála um hver helstu einkenni leikinnar skjásögu séu en í stað þess að fara nákvæmlega í saumana á því verður fyrst og fremst horft til þess hvernig

tveir bandarískir sagnfræðingar, Robert A. Rosenstone og Robert Brent Toplin flokka einkenni hennar. Þeir hafa báðir skrifað bækur og fjölda greina um leikna skjásögu og eru í hópi allra áhrifamestu fræðimanna síðustu 25–30 ára sem fjallað hafa um leikna skjásögu.

Það er ekki aðalatriði hvernig einkenni leikinnar skjásögu eru flokkuð. Frekar snýst þetta um að gera sér grein fyrir því hvernig hún meðhöndlar söguna og miðlar henni til áhorfenda. Hún tekur ekki einfaldlega söguna og býr til kvikmynd eða þátt úr henni eða m.ö.o. þá er leikin skjásaga ekki bók í myndaformi.

2.4.1 Robert A. Rosenstone

Robert A. Rosenstone lét mikið að sér kveða um miðjan tíunda áratuginn varðandi leikna skjásögu og mun ég síðar í ritgerðinni fara yfir helstu kenningar hans um hana. Í þessum kafla legg ég hins vegar áherslu á það hvernig hann flokkar leikna skjásögu.

Að mati Rosenstones eru margar leiðir til að segja söguna og þær hafa tekið breytingum í gegnum aldirnar. Leikin skjásaga er ein af þessum aðferðum en hún hefur aðeins fengið rúma öld til að þróast og mótast. Sagnfræðingur rannsakar liðna tíð, velur brot úr henni, metur mikilvægi þeirra og þau verða að staðreyndum. Út frá þessum staðreyndum dregur hann upp ákveðna mynd af viðfangsefninu með tilheyrandi röksemdafærslu. Að sama skapi þarf leikstjóri leikinnar skjásögu að búa til fortíð sem passar við þarfir, verklag og venjur miðilsins. Þetta veldur því að leikstjórinn þarf að leita út fyrir þær staðreyndir, sem finnast í rituðum heimildum, og beinlínis skálda nýjar „staðreyndir“. Ef þetta skáldaleyfi væri ekki tekið í leikinni skjásögu yrði sagan, sem birtist í henni, ekki dramatísk heldur laus og sundurleit og alls ekki eins fær um að gera söguna athyglisverða, skiljanlega og þýðingarmikla (Rosenstone, 2018, bls. 34).

Leikin skjásaga þjappar saman viðburðum þ.e. hún lætur fleiri en einn sögulegan atburð gerast í einu eða styttr bilið á milli þeirra til að hraða á atburðarásinni. Gott dæmi um þetta er gamanmyndin *The Death of Stalin* (2017). Þó að í henni séu allmargar vísanir í raunverulega atburði og dregin þannig mynd af ógnarstjórn Joseps Stalín verður hún nánast fyndin í fáránleika sínum. Snemma í myndinni krefst Stalín þess að fá upptöku af útvarpstónleikum uppáhaldspíanóleikara síns. Vandinn er að tónleikarnir höfðu ekki verið teknir upp og því varð að endurtaka flutninginn í flýti svo að Stalín fengi sitt eintak. Í myndinni er þetta látið gerast kvöldið sem Stalín fær áfallið sem dregur hann til dauða þegar tónleikarnir í raun áttu sér stað níu árum áður. Eins er valdabaráttan, sem fylgdi dauða hans, látin gerast á nokkrum dögum og enda með aftöku Lavrentiys Beria en í raun liðu rúmlega níu mánuðir frá dauða Stalíns. Með þessu verður frásögnin þéttari og markvissari og rúmast því vel innan tveggja klukkustunda (Buffs, 2018).

Leikin skjásaga sameinar persónur bæði með því að láta eina persónu gera það sem fleiri persónur gerðu í rauninni eða nota svokallaða safnpersónu sem er ein persónu sem stendur fyrir tiltekinn hóp. Eitt dæmi um þetta eru áður nefndir *Chernobyl*-þættir en þar leikur Emily Watson vísindamann að nafni Ulana Khomyuk sem er skálduð sögupersónu sem táknar þann her vísindamanna sem kom að viðbrögðum við kjarnorkuslysina í Tsjernóbíl (Tryggvi Páll Tryggvason, 2019).

Leikin skjásaga færir atburði til í tíma og persónur segja hluti sem aðrar persónur sögðu í raun eða er hreinn skáldskapur. Meira og minna öll samtöl í leikinni skjásögu eru skáldskapur nema að þau séu unnin úr hljóðrituðum raunverulegum samtölum en það er afar sjaldgæft. Þau eru lítið annað en ágiskun unnin út frá þeim persónuleika og aðstæðum sem söguhetjan er í hverju sinni. Sama má segja um það hvernig þessi orð eru sett fram, þ.e. eru þau töluð með ákveðnum, glöðum, sorgmæddum eða hikandi tón svo að dæmi séu tekin.

Gott dæmi um þetta er í *Glory*, sem fjallar um atburði í Þrælastríðinu, þegar aðalsögupersónunni, Robert Shaw Gold, var boðið að taka við herdeild 54 (sem samanstóð af blökkumönnum). Í raunveruleikanum var hann á bardagasvæðinu í Maryland þegar hann fékk þetta tilboð en hafnaði því skriflega í bréfi. Tveimur dögum síðar skipti hann hins vegar um skoðun eftir hvatningu föður síns og tók boðinu. Í myndinni er þetta látið gerast á nokkrum mínútum í veislu þar sem honum var boðið að taka við herdeildinni en hann vék sér undan því að svara, fór afsíðis og ræddi málið við annan liðsforingja (sem er skálduð persóna), lýsti efasemdum sínum en snerist hugur eftir smá-rökræður og þáði starfið. Þessi skáldaði liðsforingi ásamt leikrænum tilburðum þess sem leikur Gold sýndi hina raunverulegu togstreitu í ákvörðun Golds. Í þessu tilviki segir Rosenstone að myndin segi ekki sannleikann heldur skapi hann (Rosenstone, 1995, bls. 69).

Í leikinni skjásögu eru allar sögupersónurnar tilbúningur. Það má ekki gleyma því að allar persónurnar eru að einhverju leyti tilbúningur, er t.d. líklegt að Yul Brynner (*The Ten Commandments*) líti út eins og Rameses, að John Wayne sé líkur Ghengis Khan (*The Conqueror* (1956)) sem lítur alveg eins út og Davy Crockett (sem John Wayne túlkaði einnig í *Alamo* árið 1960); eða þá að Daniel Day-Lewis (*Lincoln* 2012) líkist Abraham Lincoln. Við vitum lítið um það hvernig Moses eða Ghengis Khan litu út en við vitum hvernig Lincoln leit út og því er leikarinn settur í gervi svo að hann líkist honum sem mest. Hins vegar eru engar lifandi myndir til af Lincoln og því er erfitt fyrir leikarann að tileinka sér það fas, hreyfingar og líkamlegu tjáningu sem einkenndi Lincoln. Þarna þarf að geta í eyðurnar, þ.e. skálda (Rosenstone, 1995, bls. 68).

Leikin skjásaga fjallar um persónur sem eru annaðhvort þegar þekktar úr sögunni eða gerðar merkilegar með því að verða aðalsöguhetjur viðkomandi efnis. M.ö.o. þá fjallar leikin skjásaga ekki um lönd, ríkisstjórnir, fyrirtæki, þjóðir eða annað í þeim dúr eins og mikið af

ritaðri sögu gerir. Leikin skjásaga nálgast þessar persónur með ýmsum hætti. Stundum sýnir hún heildarmynd af persónunni, þ.e. sýnir hana sem háskólaman, hershöfðingja, föður, son, frá tilteknu landi eða borg o.s.frv. Í öðrum tilvikum gæti umfjöllunarefnið verið tiltekin orrusta sem hershöfðinginn hefði tekið þátt í; þá væri greint í þaula og fjallað um gjörðir hans þar en lítið spáð í aðra þætti. Eitt sem leikin skjásaga gerir oft í stríðsmyndum er að tengja hermennina við eitthvað fjarri stríðinu til að gera þá að dýpri sögupersónum og auka samkennd áhorfandans með þeim. Algeng dæmi eru myndir af og/eða bréf frá unnustum eða eiginkonum sem bíða þeirra heima (Rosenstone, 2018, bls. 40–41).

Leikin skjásaga gerir söguna persónulegri, áhrifameiri og tilfinningaríkari en fræðilegur sögutexti. Þarna spila inn í markaðssjónarmiðin því að hlutverk kvikmynda almennt er að kalla fram tilfinningar hjá áhorfandanum en það er ekki aðalmarkmið ritaðrar sögu. Aðalmarkmið ritaðrar sögu er að koma upplýsingum á framfæri, fræða lesandann, varpa ljósi á ólík sjónarmið, greina, setja í samhengi, draga fram efasemdir og rýna í heimildir um viðfangsefnið (Rosenstone, 2018, bls. 42).

Í kvikmyndinni *The Longest Day* er að finna gott dæmi um það þegar raunverulegri atburðarás er breytt til að gera myndina dramatískari. Myndin fjallar um innrásina í Normandí frá mörgum sjónarhornum og til að gera það á sannfærandi hátt tala sögupersónurnar móðurmál sitt. Í henni lendir hópur hermanna Bandamanna í miklum vandræðum á einni ströndinni þar sem þeir komast ekki af henni sökum kúlnaregns Þjóðverja. Að lokum tekst þeim, með áhrifaríkum hætti, að sprengja gat í varnavegg Þjóðverja ná þannig almennilegri fótfestu á franskri grundu. Þó svo að þetta hafi upphaflega verið áætlun Bandamanna þá var hætt þegar á hólminn var komið og fór herinn fram hjá varnarveggnum og réðist aftan að þýsku hermönnum. Annað atvik átti sér stað við hernaðarlega mikilvæga brú sem Bandamenn þurftu að ná valdi yfir áður en Þjóðverjum tækist að sprengja hana. Í myndinni má sjá bandamenn fjarlægja sprengjuhleðslur af brúnni augnablikum áður en Þjóðverjar reyna að sprengja hana. Sannleikurinn var hins vegar sá að engar sprengjur höfðu verið settar á brúna heldur voru þær í geymslu í nærliggjandi skúr (Toplin, 2002, bls. 118–119).

Þessi tvö atriði úr *The Longest Day* undirstrika nokkuð vel skoðanir Darryls F. Zanuck, framleiðanda hennar, sem sagði eitt sinn að það væri ekkert eins leiðinlegt á skjánum og að vera nákvæmur en ekki dramatískur. Þó ber að taka fram að *The Longest Day* byggir á metsölubók Cornelius Ryan um innrásina í Normandí og kom hann einnig að handritsgerð. Hún er leikin skjásaga sem miðlar miklum sögulegum upplýsingum til áhorfandans og varpar ljósi á mörg mismundandi sjónarhorn. Í myndinni eru fulltrúar Þjóðverja, Breta, Bandaríkjamanna, Frakka, Skota og andspyrnuhreyfingarinnar og fáum við hugmynd um það

hvað braust um í huga þessara aðila þennan örlagaríka dag. Í sögulegu tilliti verður myndin því að teljast frekar sterkt þrátt fyrir ofangreinda „vankanta“ (Toplin, 2002, bls. 118–120).

2.4.2 Robert Brent Toplin

Robert Brent Toplin, sem áður hefur verið nefndur, hefur líka velt fyrir sér hvað einkenni leikna skjásögu. Að hans mati eru nokkur atriði einkennandi fyrir hana:

Leikin skjásaga einfaldar söguna og sleppir mörgum smáatriðum. Til að gera söguna skiljanlega og spennandi fyrir áhorfandann er nauðsynlegt að ætla sér ekki of mikið. Takmarka verður það tímabil, sem efnið fjallar um, og eins mega persónurnar ekki vera of margar. Þetta er í takt við það sem Rosenstone talar um og verður til þess að mörgu er sleppt, atburðarásinni þjappað á þrengra tímabil og persónum annaðhvort sleppt eða þær sameinaðar. Dæmi um þetta eru myndir eins og *The Longest Day* (1962), *Midway* (1976) og *Tora! Tora! Tora!* (1970) sem fjalla um eina tiltekna orrustu en er ekki ætlað að útskýra sérstaklega Seinni heimsstyrjöldina sem slíka (Toplin, 2002, bls. 17–19).

Leikin skjásaga skiptist jafnan í þrjá kafla, útskýringu, vandamál og úrlausn. Rosenstone og Toplin eru í grófum dráttum sammála þessu einkenni á leikinni skjásögu (Rosenstone, *History on Film/Film on History*, 2018, bls. 41). Vissulega er þessi uppbygging vel þekkt og t.d. mikið notuð í skáldsögum. Í útskýringarkaflanum kynnist áhorfandinn helstu söguhetjunum og hvernig eitthvað í umhverfi þess ógnar þeim. T.d. gæti innrás óvinaríkis verið yfirvofandi eða bylting óvinveittra afla. Í vandamálakaflanum er fjallað um áhrif þessarar ógnar á söguhetjurnar og hve mikil neikvæð áhrif hún hefur á líf þeirra. Þrátt fyrir það ákveður söguhetjan að spyrna við fótum og reyna að vinna sig út úr þessum slæmu aðstæðum. Í úrlausnarkaflanum er sagan svo leidd til lykta og þá oft með sigri söguhetjunnar sem skilur áhorfandann eftir ánægðan með málalyktir. En sagan endar ekki alltaf vel og stundum þarf söguhetjan að láta í minni pokann. Áhorfandinn getur samt oft huggað sig við það að hún dó ekki til einskis og einhvern lærdóm eða boðskap má finna í baráttunni þó að hún hafi tapast (Toplin, 2002, bls. 21–23).

Leikin skjásaga gerir skýr mörk á milli „góðra“ og „slæmra“ sögupersóna og heldur sig við eitt sjónarhorn. Ólíkt ritaðri sögu, sem getur dregið fram margar hliðar á sama málinu á hundruðum blaðsíðna, þá rúmast allt tal í tveggja klukkustunda kvikmynd á 10–20 blaðsíðum. Þetta gerir leikinni skjásögu erfitt fyrir að koma að mismunandi sjónarmiðum eða skýringum á viðkomandi atburði eða persónu. Auk þess er hætt við að þess háttar framsetning myndi rugla áhorfandann í rýminu og draga úr ánægju hans af áhorfinu. Leikin skjásaga gerir auk þess skýran greinarmun á því hverjar séu góðu sögupersónurnar og hverjar séu þær slæmu. Oft eru þær góðu gerðar betri en þær í raun voru með því að láta kyrrt liggja slæma hluti sem vitað er að hún gerði. Má þar m.a. nefna skyldingaþrælinn Spartacus í

samnefndri mynd frá 1960. Í myndinni er hann látinn berjast fyrir frelsi allra þræla í heiminum þegar hann var í raun fyrst og fremst að reyna að koma sínum hópi frá Ítalíu. Auk þess er ekki minnst á þann fjölda saklausra Rómverja sem hann drap. *Spartacus* er að mörgu leyti áhugaverð kvikmynd því að hún er byggð á sögu eftir Howard Fast sem Dalton Trumbo vann svo kvikmyndahandrit úr. Báðir voru þeir á svörtum lista í Bandaríkjunum sökum grunsemda yfirvalda um að þeir aðhylltust kommúnisma. Þetta gefur kvikmyndinni dýpri merkingu og er hægt að lesa ýmislegt út úr henni (Stubbs, 2013, bls. 98–99).

Annað dæmi má finna í *Bonnie and Clyde* sem fjallar um ræningjaparið alræmda sem bæði rændi og myrti. Þar sem þau eru söguhetjurnar í myndinni er dreginn upp neikvæð mynd af lögreglumanninum sem felldi þau, Frank Hammer. Sannleikurinn er hins vegar sá að litið var á hann sem hetju fyrir að binda enda á þá óöld sem fylgdi glæpaparínu. Í *Gettysburg* (1993) er fjallað af mikilli nákvæmni um þessa afdrifaríkustu orrustu þrælastríðsins sem háð var í Gettysburg á frekar hlutlausan hátt. Áhorfandinn fær að kynnast helstu persónum beggja herja og þær eru allar viðkunnanlegar og engin slæm. En þessi skortur á óþokka í myndinni olli áhorfendum vonbrigðum og hafði neikvæð áhrif á áhorfstölur (Toplin, 2002, bls. 23–30).

Leikin skjásaga segir siðferðislega upplífandi sögur um baráttu litla mannsins. Þetta er annað einkenni þar sem Rosenstone og Toplin eru sammála um (Rosenstone, *History on Film/Film on History*, 2018, bls. 41). Fyrstu áratuginu voru myndir um þekktar sögulegar persónur áberandi því að áhorfendur voru áhugasamir um að vita meira um líf einstaklinga eins og Kleópötru eða Hinriks VIII, svo að dæmi séu tekin. En þetta breyttist nokkuð í kringum sjöunda áratuginn þegar myndir fóru að fjalla meira um „litla manninn“ sem barðist fyrir sínu, oft gegn ofureflinu. Má þar nefna áðurnefndar myndir um *Ben-Hur* og *Spartacus* sem báðir berjast gegn Rómaveldi. Síðan eru myndir eins og JFK 1991, *Erin Brockovich* (2000) og *Born on Fourth of July* þar sem litli maðurinn berst gegn bandarískum yfirvöldum eða stórfyrirtækjum (Toplin, 2002, bls. 31–36).

Leikin skjásaga fækkar söguhetjum. Þetta atriði er á svipuðum nótum og Rosenstone kom inn á hér áður og ekki er þörf á að útskýra miklu frekar. Þó má nefna sem dæmi að *Quiz Show* (1995), þar sem gefið er í skyn að einn einstaklingur hafi nánast upp á sitt eindæmi, afhjúpað svindlið í sjónvarpsþættinum þegar í raun margir aðilar komu að þeirri afhjúpunum (Toplin, 2002, bls. 37).

Leikin skjásaga sendir samtíð sinni skilaboð. Toplin heldur því fram að svo gott sem öll leikin skjásaga tengi við nútíðina með þeim hætti að sýna áhorfendum fram á mikilvægi þessarar tilteknu sögu fyrir veruleika dagsins í dag. Hér er hægt að nefna aftur *Bonnie & Clyde* sem gerð var 1967 og fjallar um ungt fólk í krepunni í kringum 1930. Myndin sýnir þetta unga fólk í uppreisnarhug, sjálfstætt og á móti kerfinu. Er myndin hugsanlega meira um

hippa sjöunda áratugarins en ræningja u.þ.b. fjörutíu árum fyrr? Áður var nefnd myndin *That Hamilton Woman* þar sem Nelson flotaforingi heldur þrumandi ræðu um Napóleon. Myndin var gerð 1941 og ræðan fjallaði því líklega meira um Hitler en Napóleon. Annað dæmi úr stríðinu er vestrinn *They Died with Their Boots on* (1942) sem sýndi indíánahöfðingjann Crazy Horse í óvenjulega jákvæðu ljósi miðað við það sem áhorfendur höfðu átt að venjast. Inn í þessa túlkun spilaði sú staðreynd að Bandaríkin voru í stríði við Þýskaland þar sem nasistar héldu fordómum af ýmsu tagi á lofti. Annars er athyglisvert að skoða hvaða mynd hefur verið dregin upp af indjáním í bandarískum myndum í gegnum tíðina. Fyrir seinna stríð var hún nánast alltaf mjög neikvæð, þeir voru illmennin sem hetjan felldi. Nú til dags er sú mynd horfin og – sem meira er – hvíti maðurinn, sem hrakti þá burt og tók lönd þeirra, er orðinn að illmenninu. Gott dæmi umþetta er *Dances with Wolves* (Toplin, 2002, bls. 41–45).

Leikin skjásaga bætir oft ástarsögu í sögupráðinn þó að hún hafi ekki verið til staðar í rauninni. Þetta er oft gert til að gera efnið enn tilfinningaríkara, hetjan hefur enn meiru að tapa og því meiri ástæðu til að berjast gegn ranglætinu ef ástin er líka með í spilinu. Stundum er þetta hugsað til að draga frekar að kvenkyns áhorfendur en einstaka sinnum eru myndirnar þess eðlis að erfitt er að koma þessu við. Má þar nefna *Saving Private Ryan*, kafbátamyndina *U-571* (2000) og *Dunkirk* (2017). Var sú síðastnefnda nokkuð gagnrýnd fyrir skort á kvenkyns sögupersónum. Þetta getur hins vegar verið tvíeggjað sverð og stundum dregur rómantíkin athygli og tíma frá hinum raunverulega atburði sem efnið á að snúast um. Dæmi um þetta er *Enemy at the Gate* (2001), *Pearl Harbor* og *Once were Soldiers* (2002) (Pereboom, 2016, bls. 56; Toplin, 2002, bls. 46–47).

Leikin skjásaga sviðsetur fortíðina og nýtir til þess smáatriði til að gefa áhorfandanum tilfinningu fyrir henni. Leikin skjásaga missir trúverðugleika ef þess er ekki gætt að myndin sé trú þeim tíma sem hún gerist á. Hyggja þarf að mörgum smáatriðum í þessum efnunum og má nefna hluti eins og klæðnað, hárgreiðslu, háttalag, talsmáta o.s.frv. Aðstandendur leikinnar skjásögu leggja oft mikla vinnu og mikið fjármagn í að gera sviðsetninguna sannfærandi. Gott dæmi um þetta er *Titanic* þar sem lagt var í mikinn kostnað við að smíða eftirlíkingu af skipinu sem var 90% af upprunalegri stærð þess. Var það notað við tókur sem sýndu skipið utan frá. Sömuleiðis voru ýmsar vistarverur þess endurgerðar eftir ljósmyndum og þess gætt að mynstrið í teppunum væri eins og í raun. Til að leikarar væru sem raunverulegastir voru þeir skólaðir í málfari og mannsiðum fólks á þessum tíma (Toplin, 2002, bls. 47–49, 62–63).

Leikin skjásaga tjáir sig með myndum og hljóði en ekki bara orðum eins og rituð saga. Sterk dæmi um þetta er að finna í *Schindler's List*. Myndin er öll í svarthvítu sem sjálfkrafa færir áhorfandann aftur í tímenn en ein undantekning er á því þegar lítill stúlka sést í rauðum kjól. Seinna í myndinn sést glitta í sömu stúlku í sama kjól í hrúgu af líkum. Þetta er eitt áhrifamesta atriði myndarinnar og staðhæfa má að ef áhorfandinn man eftir einhverju úr

myndinni þá er það þetta atriði. Einnig má minnast á aðra mynd eftir Spielberg, *Saving Private Ryan*. Þegar innrásin í Normandí stendur yfir í myndinni er notast við myndavélar sem haldið er á (ekki á fæti) og myndin því mjög hreyfð. Þarna er líkt eftir myndskaiðum frá stríðsfréttamönnum og undirstrikar þessi myndataka ringulreiðina á staðnum (Toplin, 2002, bls. 50–51).

Rétt er að nefna að þrjú af þessum atriðum eru einkennandi fyrir flestar kvikmyndir og þætti en ekki bara leikna skjásögu. Það segir sig væntanlega sjálfst að einn af grunnþáttum miðilsins er að tjá sig með myndum og hljóði. Sömuleiðis er það undantekningalítið háttur Hollywood að skipta myndum niður í þrjá hluta og segja sögur af litla manningum berjast við þann stærri (Stubbs, 2013, bls. 14–15).

Leikin skjásaga notar oft texta í upphafi efnis sem virkar þá sem inngangur sem setur áhorfandann inn í stað og stund. Stundum er texti í lok myndar sem gefur t.d. yfirlit yfir helstu tölfræði viðkomandi orrustu eða greinir frá örlögum söguhetjanna eftir að frásögninni lauk. Stundum er þessum upplýsingum komið á framfæri með sögumanni og má nefna sem dæmi myndirnar *Winds of War* og *War and Remembrance* þar sem sögumaður kemur inn öðru hverju með innslag sem leiðir áhorfandann inn í næstu senu. Þessi notkun á texta eða sögumanni einskorðast ekki við leikna skjásögu (frægasta dæmið er e.t.v. *Star-Wars*-myndirnar sem byrja alltaf á texta sem rennur upp skjáinn) en þetta er samt sem áður töluvert algengara í leikinni skjásögu en í öðrum tegundum kvikmynda og þátta (Stubbs, 2013, bls. 20–26).

Angi af sama meiði er þegar leikin skjásaga endar með því að birtar eru myndir af söguhetjunum sem sýna hvernig þær líta/litu út í raun. Þetta hefur verið gert í mörgum sögulegum kvikmyndum og nýlegt dæmi er *Midway* (2019). Dæmi um sögulegar þáttaraðir, þar sem þetta hefur verið gert er *Band of Brothers* sem endaði þáttaröðina á slíkum myndum. *Hacksaw Ridge* (2016) tekur þetta aðeins lengra og endar á að sýna viðtalsbút þar sem aðalsöguhetjan segir frá aðalátviki myndarinnar.

Leikin skjásaga ýtir undir sannleiksgildi sitt með því að vekja athygli á því hve mikið var gert til að hún yrði sem næst sannleikanum. Þetta kemur ekki fram í efninu sjálfu heldur frekar þegar myndin er auglýst, t.d. á veggspjöldum eða í viðtölum við aðstandendur í kjölfar frumsýningar. Cecil B. DeMille stærði sig af því að við gerð myndarinnar *The Ten Commandments* hafi 1.900 bækur verið skoðaðar, 3.000 ljósmyndum safnað og 30 söfn og sýningar í þremur heimsálfum notuð til að kvikmyndin yrði sem næst sannleikanum (Stubbs, 2013, bls. 29).

Annað dæmi um aðferð, sem leikin skjásaga notar til að ýta undir trú áhorfenda á að efnið sé sannleikanum samkvæmt, er *The 15:17 to Paris* (2018) eftir Clint Eastwood þar sem hann fjallar um það þegar þrír Bandaríkjamenn komu í veg fyrir hryðjuverk í Frakklandi árið

2015. Til þess að gera hana sem trúverðugasta lét hann Bandaríkjamennina þrjá leika sjálfa sig í myndinni og var þeirri staðreynd haldið vel á lofti þegar myndin var auglýst.

2.5 Mismunandi tegundir leikinnar skjásögu

Eins og komið var inn á fyrr í kaflanum er engin ein óumdeild aðferð við að flokka kvikmyndir og þætti og þegar kemur að leikinni skjásögu verður þessi flokkun síst einfaldari. Algengt er að sama kvikmynd eða þáttur falli inn í fleiri en einn og fleiri en tvo flokka. Þetta kemur nokkuð skýrt í ljós ef horft er til upplýsingavefjarins www.imdb.com sem er sá stærsti um kvikmyndir og þætti og hefur 22 flokka. Ef skoðuð er kvikmynd eins og *Nixon* (1995), sem fjallar um Richard Nixon, fyrrum Bandaríkjaforseta, má sjá að hún er sett í þrjá flokka, nánar tiltekið flokkana *Biography*, *Drama* og *History*. Kvikmynd um annan Bandaríkjaforseta, *Lincoln*, er í sömu þremur flokkum að viðbættum flokknum *War* því að myndin gerist í Þrælastríðinu. Kvikmyndin *1917* (2019), sem fjallar um skáldaðar persónur í Fyrri heimsstyrjöldinni, er flokkuð sem *Drama* og *War*. Hún er hvorki í flokknum *Biography* né *History* þar sem hún fjallar ekki um raunverulegar persónur eða raunverulegan atburð þó sögusviðið sé sögulegt (www.imdb.com).

Robert Brent Toplin segir helstu kvikmyndaflokka (á jafnt við um sjónvarpsþætti) vera: vestra, noir, rómantískar, mafíu-, söngva-, hryllings-, vísindaskáldsögulegar, konu-, spennu-, spæjara-, hasar/ævintýra-, stríðs-, lögfræðinga-, bardaga-, gaman- og stórslysmyndir. Alls eru þetta 16 flokkar eða aðeins færri en í upplýsingavefnum IMDB en töluverð líkindi eru á milli þessara flokka. Hvað varðar leikna skjásögu er helsti munurinn að IMDB bætir við flokkum sögulegra og ævisögulegra kvikmynda (Toplin, 2002, bls. 12–14; www.imdb.com).

Maarten Pereboom skiptir leikinni skjásögu í þrjá flokka. Fyrsti flokkurinn er **sögulegur og ævisögulegur** (e. history, biography) og í þann flokk falla myndir sem fjalla um sögulegar persónur og sögulega viðburði. Oft rennur þetta saman þegar fjallað er um sögulega atburði og sögulegar persónur koma við sögu. Í þessum flokki fá aðstandendur efnisins nokkurt frelsi til að leggja sögulegum persónum orð í munn því að sjaldnast hafa samtöl varðveist. Á þessu eru þó undantekningar og má þar nefna kvikmyndina *Thirteen Days* (2000) sem fjallar um hápunkt Kúbudeilunnar út frá sjónarmiði æðstu ráðamanna í Hvíta húsinu. Við gerð myndarinnar var notast við upptökur af hljóðrituðum samtölum ráðamanna. En þrátt fyrir að svona samtöl hafi varðveist þá er skáldskapur aldrei umflúinn því orðum þarf að fylgja líkamlegt látbragð sem ekki hefur varðveist. Auk þess þarf að velja hvað atriði eiga að koma fram í efninu og hvað ekki og þannig verða samtölin ekki lengur í nákvæmlega sama samhenginu og í raunveruleikanum (Pereboom, 2016, bls. 72–73).

Næsti flokkur leikinnar skjásögu að mati Perebooms er **sögulegur skáldskapur** en þá eru skáldaðar persónur settar í sögulegar aðstæður. Þetta gefur meira frelsi heldur en þegar

sögulegar persónur eru í brennidepli en þessar skálduðu persónur þurfa samt að haga sér í takt við aðstæður og tíðaranda sögutímans svo að frásögnin verði sannfærandi. Eins verður hið sögulega umhverfi að vera rétt, þ.e. ekki láta Kínverja gera árásina á Pearl Harbour eða eitthvað í þeim dúr (Pereboom, 2016, bls. 73).

Þriðji flokkurinn sker sig nokkuð úr en það er **menningarsöguleg heimild** (e. culture artifact). Í þennan flokk fellur efni sem er ekki sögulegt þegar það er gefið út en verður það seinna meir. M.ö.o. verður efnið að leikinni skjásögu um þann samtíma sem hún er gerð í, þ.e. fjallar upphaflega um nútímann en áratugum síðar varpar hún ljósi á fortíðina. Dæmi um myndir af þessu tagi eru *Rebel Without a Cause* (1955) sem sýnir unglíngamenningu í Suður-Kaliforníu á sjötta áratugnum og *The Graduate* (1967) sem fjallar um svipaða hluti áratug síðar. Svo gott sem allar kvikmyndir og þættir sem gerast í rauntíma verða síðar meir heimild um þann tíma með einum eða öðrum hætti. Efnið getur gefið góðar vísbendingar um hvernig fólk klæddi sig og hvernig tæknin var svo að fátt eitt sé nefnt (Pereboom, 2016, bls. 73).

Margir fræðimenn eru á því að margar af hinum leiknu skjásögum séu ekki nægilega sögulegar til þess að geta flokkast undir sögulegt efni. Að þeirra mati þurfi efnið að byggja á skráðum heimildum og fjalla um raunverulegar persónur og raunverulega atburði. Ekki sé nóg að efnið sé um skáldaðar persónur í raunverulegum atburðum sem eigi jafnvel samskipti við raunverulegar persónur. Þessa tegund efnis kallar Toplin „faction“ sem er sambland af ensku orðunum „fictional“ og „actual“ eða skáldað og raunverulegt. Í þessu efni er hin skáldaða persóna og hennar verk í aðalhlutverki en ekki hið raunverulega sögusvið eða raunverulegar persónur (Toplin, 2002, bls. 92).

Margir eru einnig á þeirri skoðun að svokallað *búningadrama* (e. costume drama) þar sem allt er skáldskapur (bæði sagan og persónur) en sagan látin gerast í fortíðinni, geti ekki talist sögulegt efni og heyri þ.a.l. ekki undir leikna skjásögu. Er það sökum þess að fortíðin er meira eins og leikmynd en hefur mjög takmörkuð áhrif. Aðrar skilgreiningar sem eiga við efni af svipuðu tagi eru „period films“ og „heritage“ (Hughes-Warrington, 2007, bls. 26–28).

Ekki liggur í augum uppi hvernig eigi að flokka leikna skjásögu og eru Toplin og fleiri fræðimenn á þessu sviði þeirrar skoðunar að talsvert verk sé óunnið í greiningu á einkennum hinna ýmsu flokka leikinnar skjásögu (Toplin, 2002, bls. 12–14).

Árið 2008 gaf Robert Burgoyne út bókina *The Hollywood Historical Film*. Þar skiptir hann sögulegum kvikmyndum í fimm flokka en hann er þeirrar skoðunar að myndir, sem hann kallar búningadrama, flokkist ekki undir sögulegar kvikmyndir og flokkist þ.a.l. ekki undir leikna skjásögu. Búningadrama snýst ekki um skráðar sögulegar staðreyndir en þrátt fyrir það geti búningadrama veitt áhorfandanum góða innsýn inn í ákveðin söguleg tímabil sökum þess hve mikið sé oft lagt í að endurskapa það með búningum og sviðsmynd (Burgoyne, 2008, bls. 4, 47–48).

En hvað varðar myndir, sem Burgoyne álitur sögulegar, þá setur hann þær í fimm flokka, þ.e. stríðsmyndir, ævisögulegar myndir, stórmyndir (e. epic), viðburðamyndir (e. topical) og gagnrýnar myndir (e. metahistorical). Heiti fyrstu þriggja flokkanna útskýra sig að mestu leyti sjálf en hinir tveir flokkarnir eru minna þekktir. Viðburðamyndir snúast um ákveðinn afmarkaðan atburð en ekki stórviðburði eins og stríð. Þarna má t.d. nefna myndir um hryðjuverkaárásina á Tvíburaturnana, *World Trade Center* (2006), og *Titanic*. Gagnrýnar myndir eru kvikmyndir sem ögra viðtekinni söguskoðun og besta dæmið um slíka mynd er *JFK* (1991) þar sem hinni opinberu útgáfu af morðinu á John F. Kennedy er hafnað (Burgoyne, 2008, bls. 2, 43, 46).

Af ofangreindu má vera ljóst að ekki er til nein ein leið til að flokka leiknar skjásögur sem fræðimenn eru sammála um að sé best. Margir hafa komið með sína flokkun og rökstutt hana en aðrir gagnrýnt hana og komið með sína eigin.

Ef horft er á leikna skjásögu sem kennsluefni er nauðsynlegt að greina efnið og flokka með einhverjum hætti í skólastofunni. Hvaða flokkunarkerfi er valið skiptir ekki höfuðmáli heldur sú greiningarvinna sem nemendur framkvæma því að hún er þáttur í því að þjálfa þá í ákveðinni tegund af læsi, nánar tiltekið ein tegund af kvikmyndalæsi.

Sú flokkun, sem ég mun vinna með í þessari ritgerð, verður að teljast nokkuð víð og kemst kannski næst flokkun Perebooms sem ég greindi frá fyrr í kaflanum. Hann talar um þrjá flokka leikinnar skjásögu sem eru sögu- og ævisöguleg, sögulegur skáldskapur og menningarsöguleg heimild (Pereboom, 2016, bls. 72–73) Þessi flokkun er líka nokkuð lík flokkun franska sagnfræðingsins Jeans Gili en hann setti fram þrjá flokka sem í stuttu máli eru þessir: 1) raunverulegar persónur í raunverulegum aðstæðum, 2) skáldaðar persónur í raunverulegum aðstæðum og loks 3) skáldaðar persónur í óljósum sögulegum aðstæðum (Salmi, 1995, bls. 46).

Í stað þess að afskrifa ákveðnar tegundir af leikinni skjásögu og segja þær ekki sögulegar þá ætti frekar að flokka þær eftir því hversu sögulegar þær eru. Að mínu mati hefur öll leikin skjásaga, sem gerist í fortíðinni, sögulegt og þ.a.l. kennslufræðilegt gildi þótt vissulega sé það mismikið. Sömmuleiðis getur leikin skjásaga sem gerist í nútímanum orðið með tímanum söguleg heimild um þann tíma. Allt þetta efni gefur margs konar möguleika til kennslu. Ég kys að setja leikna skjásögu í fjóra flokka.

Flokkur 1. Í þann flokk set ég leiknar skjásögur sem fjallar um raunverulegar persónur í raunverulegum aðstæðum. Þær eru bæði ævisögulegar og sögulegar, þ.e. aðalsöguhetjan er byggð á sögulegri persónu eða persónum og í bakgrunni eru raunverulegir sögulegir atburðir sem hafa veruleg áhrif á atburðarrásina. Leikinni skjásögu af þessu tagi er ætlað að fræða áhorfendann um persónuna og aðstæðum.

Í kennslu myndi leikin skjásaga í þessum flokki t.d. nýtast til greiningar á bæði raunverulegum persónum og atburðum, einnig til að greina á milli raunverulegra persóna og tilbúinna sem oft eru hafðar með. Oft eru þær líka svokallaðar safnpersónur, sem nefndar voru í tengslum við þáttaröðina *Chernobyl*, eða fulltrúar ákveðinna hópa eða sjónarmiða. Þarna mætti sömuleiðis greina þessar skálduðu persónur og hlutverk þeirra í myndinni.

Dæmi um myndir af þessu tagi eru *Darkest Hour* (2017), sem fjallar um Winston Churchill í upphafi valdatíðar hans 1940, og bakgrunnurinn er Seinni heimsstyrjöldin. *Lincoln*, *Hacksaw Ridge*, *The Death of Stalin*, *Tudors* og *Midway* eru önnur dæmi um leiknar skjásögur í þessum flokki.

Flokkur 2. Í þessum flokki eru leiknar skjásögur sem greina frá raunverulegum atburðum sem skálduð aðalpersóna upplifir. Oft fjallar leikin skjásaga af þessu tagi um einstaklinga í skáldaðri atburðarás sem litast samt verulega af þeim raunverulega atburði sem umlykur söguna og persónuna sem oft er einungis það á taflborði stórra viðburða. Sem dæmi um slíka persónu má nefna hermann í stríði, fanga í útrýmingarþúðum, farþega á Titanic og fleira í þeim dúr. Efnistöð af þessu tagi gefa leiknu skjásögunni meira frelsi þar sem hún á ekki á hættu að verða gagnrýnd fyrir að fjalla á rangan hátt um líf aðalsögupersónanna.

Efnið fjallar því meira um persónulegra sigra og ósgra aðalpersónunnar en ekki atburði sem ollu straumhvörfum í ákveðnu stríði eða orrustu. Oft vekur leikin skjásaga í þessum flokki með áhorfandanum þá tilfinningu að saga þessara persóna gæti hafa gerst eða jafnvel hafi gerst þótt hún hafi ekki verið skráð. Eins og í flokki 1 eru þessar skálduðu persónur stundum fulltrúar ákveðinna hópa eða sjónarmiða og er ástæða til að greina fyrir hvað þær eiga að standa.

Leikin skjásaga af þessu tagi getur virkað sem tenging við viðkomandi atburð og veitt innsýn í það hvaða áhrif hann hafði á óbreytta borgara eða hermenn. Oft bregður fyrir raunverulegum persónum í efni af þessu tagi en þær eru sjaldnast í stóru hlutverki heldur er þeim ætlað að auka trúverðuleika efnisins. Líta má á þessa tegund leikinnar skjásögu sem nokkuð einsögulega nálgun á atburðinn.

Dæmi um leikna skjásögu af þessu tagi er *Saving Private Ryan* sem fjallar um skáldaðar persónur í skáldaðri sögu en litast verulega af innrásinni í Normandí sem er raunverulegur atburður. Aðrar myndir sem mætti nefna í þessum flokki eru *Titanic*, *1917* og *Dunkirk*.

Flokkur 3. Í þennan flokk fer leikin skjásaga sem byggir á skálduðum persónunum og skáldaðri atburðarás eins og flokkur 2 en munurinn er sá að enginn sögulegur viðburður hefur stór áhrif á söguna eða persónur. Hérna er fortíðin meira eins og leiksviðið og sagan gæti í einhverjum tilfellum alveg eins hafa gerst í nútímanum.

Leikin skjásaga af þessu tagi veitir því hvorki innsýn í sögulegar persónur eða viðburði. Hins vegar veitir hún innsýn í tíðaranda, tísku, hátterni, lífsgæði og venjur þess tíma svo eitthvað sé nefnt. M.ö.o. má segja að hún veiti ákveðna innsýn í það hvernig var að vera uppi á þeim tíma, sem sagan gerist á, og hvernig lífið var öðruvísi en það er í dag. Þarna gefst tækifæri til samburðar við nútímann og til að spyrja spurninga, t.d. um hvort fólk gat gíft hverjum sem það vildi, hvernig var að vera samkynhneigður á þessum tíma, hver er munurinn á því að vera fátækur á þeim tíma eða nú á dögum og svo mætti áfram telja. Samfélag þess tíma, sem sagan gerist á, er því meira í brennidepli í þessum flokki en hinum. Fjölmargar kvikmyndir falla í þennan flokk og sem dæmi má nefna *Sense and Sensibility* (1995), *Pride and Prejudice* (2005), *Jane Eyre* (2011) og *Little Women* (2019).

Rétt er að nefna að þessir þrjú flokkar eiga það allir sameiginlegt að innihalda leikna skjásögu sem tengist á áberandi hátt samtímanum í gegnum umfjöllun sína um fortíðina. Ég hef nefnt nokkur dæmi um slíkt efni en bæta má við *Kelly's Heroes* (1970) sem fjallar um hóp bandarískra hermanna undir lok Seinni heimsstyrjaldarinnar sem reyna að hafa hendur á, fyrir sjálfa sig, nasistagulli geymdu í Frakklandi. Myndin er í gamansömum tón en í henni má greina ákveðna uppreisn gegn yfirvaldinu og ein sögupersónan, sem heitir Oddball, ber mun meiri keim af hippa en hermanni í stríðinu. Í myndinni er því auðvelt að finna tengingar í tíðarandann árið 1970 þótt hún eigi að gerast u.þ.b. aldarfjórðungi fyrr. Það er misjafnt hversu mikið samtíminn skín í gegn í leikinni skjásögu sem gerist í fortíðinni en óhjákvæmilegt er að hún litist alltaf eitthvað af samtímanum.

Flokkur 4. Hérna set ég þá leiknu skjásögu sem er upphaflega ekki leikin skjásaga því að hún gerist í nútímanum sem verður síðar fortíðin. Þar af leiðandi verður efnið að leikinni skjásögu því það myndar með tímanum tengsl við fortíðina. Efni af þessu tagi er eðli sínu samkvæmt hvorki byggt á raunverulegum atburðum né raunverulegum persónum en styrkur þess og sögulegt gildi liggur í því að það gerist í raunveruleikanum. Á þann hátt svipar efninu í þessum flokki til efnis í flokki 3 en munurinn er sá að í myndum í þessum flokki er ekki verið að endurgera liðna tíð og nota hana sem bakgrunn eða leikmynd heldur er fjallað um raunveruleika þess tíma sem myndin er gerð á.

Leikin skjásaga í þessum flokki hefur það sérkenni umfram hina flokkana að hún er eingöngu frumheimild um samtíma sinn en ekki eftirheimild um liðna tíð eins og megnið af myndum í hinum flokkunum. Hinir flokkarnir hafa að geyma myndir sem eru ákveðnar frumheimildir um þann samtíma sem þær eru gerðar í þó að þær fjalli um liðna tíð, sbr. *Bonnie & Clyde* og *That Hamilton Woman* eins og áður hefur verið nefnt.

Finna má kvikmyndir sem fjalla um samtíma sinn meira en hundrað ár aftur í tímann og má sjá í þeim margvíslega þróun. Sem dæmi um leikna skjásögu sem hægt er að nota til að skoða ákveðna þróun er James Bond-myndirnar sem eru orðnar 24 talsins og hafa komið út

með nokkuð reglulegu millibili frá 1962. Þessar myndir gerast alltaf í samtímanum og þar sem aðalsöguhetjan, enski njósnarinn James Bond, er alltaf látinn vera í glæsilegustu tískufötunum og með fullkomnustu græjurnar. Þá er hægt að lesa út hvað var flottast á hverjum tíma og hvaða tækninýjungar menn sáu fyrir sér að væru handan við hornið. Hvernig hafa t.d. tölvurnar þróast í myndunum, bílarnir, fötin, ásetningur aðalópökkans, vopnin, hlutverk kvenna o.s.frv. Hægt er að lesa margt úr út þessu efni.

Vissulega er til mikið af aðeins jarðbundnara efni en það sem fjallar um njósnara hennar hátignar og er til aragrúi af alls konar spennu-, ástar- og gamanmyndum sem varpa ljósi á margt í þeim samtíma sem þær voru gerðar í. Hef ég áður nefnt í því samhengi *Rebel without a Cause* og *The Graduate*.

3 Leikin skjásaga og tengslin við söguna

Í þessum kafla fer ég yfir helstu vangaveltur fræðimanna um meðferð leikinnar skjásögu á sögunni og hvernig hún býr til tengingu við fortíðina. Ef horft er til sagnfræðinga þá hefur lengi gætt töluverðrar tortryggni meðal þeirra í garð leikinnar skjásögu og er sú tortryggni enn til staðar. Ég byrja á því að fjalla um helstu hugmyndir fræðimanna fram á síðasta áratug síðustu aldar. Þó að töluvert hafi verið skrifað um skjásögu alla 20. öldina þá var takmarkað skrifað um leikna skjásögu fyrr en á seinni hluta áttunda áratugarins. Síðan má segja að á þeim tíunda hafi Robert Rosenstone hrist upp í þessari umræðu með sjónarmiðum sem tengdust postmódernisma. Eftir það hefur hann verið stærsta nafnið í þessari umræðu sem varð mun líflegri eftir hans innlegg.

3.1 Helstu kenningar um skjásögu fram til 1988

Árið 1898 líkti pólski ljósmyndarinn Boleslas Matuszewski hreyfimyndum við Frankenstein því þær létu þá dauðu ganga á ný og endurlífuguðu söguna. Með þessu var ætlun Matuszewskis ekki að vara sagnfræðinga við hættunum, sem fylgdu hreyfimyndum, heldur var hann hugfanginn af þeim möguleikum sem þær hefðu sem sagnfræðileg heimild. Þó er rétt að hafa í huga að í þessu sambandi hefur Matuszewski að líkindum verið að tala um skjásögu almennt en ekki bara leikna skjásögu (Treacey, 2016, bls. 13).

Pegar Mia E. M. Treacey var að vinna við bók sína *Reframing the Past* sá hún að hinar ýmsu fræðigreinar hafa fjallað um skjásögu og á rúmlega 100 árum hefur litið dagsins ljós alls konar efni um hana, samtals yfir sjö þúsund mismunandi útgáfur. Á milli áranna 1898 og 1949 voru í kringum 150 greinar, bæklingar, kaflar og bækur gefnar út sem geta flokkast sem upphafið að umfjöllun um skjásögu (Treacey, 2016, bls. 5, 16).

Árið 1933 kom út kvikmyndin *The Private Life of Henry VIII*. Var hún fyrsta breska talmyndin sem naut verulegrar velgengni og hlaut m.a. ein Óskarsverðlaun. Hins vegar voru ekki allir eins hrifnir af myndinni og meðlimir Óskarsakademíunnar og sagnfræðingurinn Charles Beard tók myndina fyrir og fann henni margt til foráttu. Sem dæmi voru skór Hinriks VIII reimaðir vitlaust, böðull Önnu Boleyn mundaði ranga tegund af sverði og notaði rangt verkfæri við að brýna það fyrir aftökuna (Chapman, 2013, bls. 74–75).

Því miður er þetta tæplega 90 ára dæmi dæmigert fyrir meðhöndlun sagnfræðinga á leikinni skjásögu og er það áberandi enn þann dag í dag. Sem dæmi má nefna að aðstandendur *Dunkirk* voru fyrir þremur árum gagnrýndir fyrir að mála nefið á þýskum orrustuflugvélum gul þar sem Þjóðverjar byrjuðu ekki á því fyrr en um mánuði síðar.

Það var ekki fyrr en undir lok sjöunda áratugarins sem fræðimenn fóru í meiri mæli að velta fyrir sér tengslum kvikmynda og sagnfræði en þá voru mest skoðaðar heimildamyndir

og fréttæfni. Árið 1968 birtust greinar í fræðiritum bæði í Frakklandi og Englandi þar sem kallað var eftir því að sagnfræðingar veittu skjásögu (þarna var aðallega verið að horfa til heimildamynda og fréttæfnis) meiri athygli sem heimild. Sama ár var svo haldin fyrsta stóra ráðstefnan þar sagnfræðingar, kvikmyndagerðarmenn og kvikmyndafræðingar ræddu skjásögu. Var tilgangur hennar að opna augu efasemdarmanna fyrir því hversu vel skjásaga gæti nýst sagnfræðingum (Chapman, 2013, bls. 75–76).

Það voru ekki einungis fræðigreinar og ráðstefna sem áttu eftir að gera árið 1968 merkilegt fyrir skjásöguna heldur var margt að breytast í sagnfræði á þessum tíma sem átti eftir að hafa áhrif á skjásöguna. Ýmsar samfélagsbreytingar kölluðu á ný viðhorf og nýja sýn á það hvers konar mynd væri dregin upp af þáttum eins og mannréttindum og jafnrétti. Leikin skjásaga hafði lítilliga verið skoðuð en það var samt ekki fyrr en á áttunda áratugnum að fræðimenn fóru skoða hana af verulegri alvöru. Umræða og fræðimennska varðandi skjásögu hafði fram að þessu að mestu verið í höndum evrópskra fræðimanna en á þessum tíma fóru bandarískir fræðimenn að taka við sér af alvöru og þungamiðjan fór smátt og smátt að færast vestur um haf (Chapman, 2013, bls. 76; Treacey, 2016, bls. 50, 53, 57–58).

Áhyggjur sagnfræðinga af skjásögu héldu áfram og árið 1976 talaði Paul Smith um að sagnfræðingar væru áhyggjufullir gagnvart skjásögu af tveimur meginástæðum: Annars vegar vegna þess að þeir hefðu ekki vald yfir þessu miðlunarformi og því gætu aðrir notað það til að fjalla um fortíðina; hins vegar sökum þess að sagnfræðingar óttuðust að almenningur myndi frekar laðast að sögunni sem sögð væri í skjásögu en hefðbundinni ritaðri sögu. Að mati Smiths viðurkenna samt fáir sagnfræðingar þennan ótta en fullyrða þess í stað að sagnfræðingar eigi fortíðina (Treacey, 2016, bls. 63).

Ef horft er sérstaklega á leikna skjásögu þá hafði lítið verið rætt um hana fyrir 1976 en Smith er þeirrar skoðunar að hún væri fyrst og fremst heimild um þann samtíma sem framleiðir hana og neytir hennar. Hann rökstyður það með þeirri staðreynd að fjöldi manns komi að framleiðslu þessa efnis og gríðarlegur fjöldi horfi á það. Þ.a.l. tengist leikin skjásaga rannsóknnum á áróðri og fjölmiðlun (e. mass communication) (Treacey, 2016, bls. 60). Þetta viðhorf Smiths að skjásaga sé félagslegt fyrirbæri, sem þurfi að skoða í tengslum við samtímann, er enn þá við lýði. Líta má á þetta sem nokkurs konar viðbót við skjásöguna sem gerir hana að sagnfræðilegri frumheimild. Þetta er í samhengi við dæmi, sem áður hefur verið nefnt, eins og *Bonnie & Clyde*, *Kelly's Heroes* og fleiri myndir (Chapman, 2013, bls. 90–91).

Árið 1980 kom út bókin *The Film in History* eftir franska félagsfræðinginn Pierre Sorlin og var hann ekki eins upptekinn af sögulegri nákvæmi í leikinni skjásögu. Hans nálgun er á þá leið að skjásaga miðlaði sögunni með myndum, hreyfingu og hljóði sem sé ólík hinni hefðbundnu miðlunaraðferð sögunnar. Leikin skjásaga skapi sinn eigin sögulega heim og það

þurfi að greina hvaða aðferðir hún noti til að gera fortíðina lifandi. Það að horfa á hana með sagnfræðilegri mælistiku og leita eftir sögulegum villum sé röng nálgun. Þess í stað eigi að beina sjónum að hvað þetta efni segi um sögulega vitund og hið sögulega viðhorf (e. logic of history) þess tíma sem efnið sé frá en ekki þann tíma sem efnið fjallar um. Öll leikin skjásaga sé skáldskapur sem er tengdur við sögulegar staðreyndir og því eigi frekar að horfa á hvernig þessir tveir þættir, skáldskapurinn og staðreyndirnar, tvinnist saman (Treacey, 2016, bls. 88–89).

Sagnfræðingurinn D. J. Wenden skrifar um *Beitiskipið Potemkin* sem Sergei Eisenstein gerði árið 1918 og í þeirri umfjöllun veltir hann fyrir sér hvernig kvikmynd geti varpað ljósi á sögulega atburði þrátt fyrir að vera að stórum hluta skáldskapur. Wenden dregur þá ályktun að kvikmyndir hafi sína eigin aðferð við að segja frá fortíðinni. Þessi aðferð mótist af miðlinum og sé önnur tegund af sögu en sú sem birtist á prenti. Hérna gættir vissulega tölverðrar einföldunar hjá Wenden þar sem rituð saga getur verið með margvíslegum hætti (Rosenstone, 2018, bls. 20).

Franski sagnfræðingurinn Marc Ferro skrifaði bókina *Cinema and History* árið 1988. Hann leggur líka áherslu á að skoða hvernig leikin skjásaga býr til sína útgáfu af fortíðinni en hefur sömuleiðis takmarkaðan áhuga á því hversu sögulega nákvæm hún er. Ferro gagnrýnir þá skoðun að leikin skjásaga eigi að vera undirgefin ritaðri sögu og ekki eigi einungis að skoða hana út frá því hvernig hún tóni við ritaða sögu, þ.e. hvernig leikin skjásaga túlki söguna, hvernig hún staðfesti og hvernig hún sé í mótsögn við hana. Sagnfræðingar eigi að horfa á leikna skjásögu og tengja hana við þann heim sem skapaði hana ásamt því að þeir eigi að sækja innblástur og frelsi í sögu skrifaða af öðrum en þeim sjálfum (Treacey, 2016, bls. 88–89, 91–94).

En það var kannski ekki bók Ferros sem vakti mesta athygli þetta árið í heimi leikinnar skjásögu heldur var það grein eftir bandaríska sagnfræðinginn Robert Rosenstone sem hann birti í *American Historical Review* (Treacey, 2016, bls. 96–97).

3.2 Robert Rosenstone ruggar bátnum

Þegar leikin skjásaga er skoðuð og tenging hennar við sagnfræði þá er Robert Rosenstone nafn sem kemur oft fram og eru tvær af bókum hans, *Revisioning History* og *Visions of the Past* (báðar útgefnar 1995) byrjunarreitur margra á þessu sviði (Treacey, 2016, bls. xiii). Það sem gerir Robert Rosenstone að svona stóru nafni í heimi leikinnar skjásögu er ekki það að hann hafi fundið einhverja eina rétta leið til að meðhöndla hana heldur vegna þess að hann ögraði sagnfræðingum verulega með orðum sínum. Þó að kenningar Rosenstones hafi þótt byltingarkenndar þá voru þær ekki alveg nýjar af nálinni því árið áður hafði bandaríska

sagnfræðingurinn Natalie Zemon Davis kallað eftir því að leikin skjásaga yrði samþykkt sem leið til að miðla sögunni (Davis, 2009, bls. 17–29).

Eins og áður hefur verið komið inn á þá veittu sagnfræðingar leikinni skjásögu takmarkaða athygli megnið af tuttugustu öldinni. Þegar skrifað var um hana var athyglinni frekar beint að því sem hún gat sagt um þann tíma, sem hún var gerð á, heldur en þann tíma sem hún fjallaði um. M.ö.o. var meira horft á hana frá félagsfræðilegu sjónarmiði heldur en sagnfræðilegu og má í því samhengi nefna bæði Marc Ferro og Pierre Sorlin. En eins og Rosenstone bendir á þá á það sama við ritaða sögu, þ.e. nútíminn skín líka í gegnum hana rétt eins og leikna skjásögu. Það sem gerir Rosenstone ólíkan þeim Ferro og Sorlin er sú skoðun hans að e.t.v. hafi kvikmyndagerðarmenn alveg sama rétt til að fjalla um fortíðina og sagnfræðingar (Rosenstone, 1995, bls. 6–7, 48).

Rosenstone fullyrðir að leikin skjásaga valdi sagnfræðingum hugarangri og hafi gert það í marga áratugi. En af hverju? Hið opinbera svar er að leikin skjásaga sé ónákvæm, hún breyti fortíðinni, skáldi, geri hana léttvæga og sýni fólk, atburði og þróun í rómantísku ljósi. Í stuttu máli þá falsi leikin skjásaga söguna. En Rosenstone telur að bak við tjöldin leynist annað svar. Leikin skjásaga sé eitthvað sem sagnfræðingar geti ekki stjórnað og sýni að sagnfræðingar eigi ekki fortíðina. Leikin skjásaga búi til sögulegan heim sem bækur geti ekki keppt við, a.m.k. hvað varðar vinsældir. Þessar vinsældir geri það nauðsynlegt að sagnfræðingar læri að lesa og túlka leikna skjásögu. Þeir þurfi að geta tengt á milli þeirra eigin verklags og verklags kvikmyndagerðarmanna. Þeir þurfi að aðlaga sig að þeim vinnubrögðum sem viðhöfð séu við gerð leikinnar skjásögu til þess geta gagnrýnt hana og dæmt hvað sé gott og slæmt til þess að geta greint hvernig leikin skjásaga tengi okkur við fortíðina (Rosenstone, 1995, bls. 45–46, 66).

Að mati Rosenstone er hin ritaða nálgun sagnfræðinnar of takmörkuð og menn þurfi að opna augun fyrir því að söguna megi segja með öðrum aðferðum, þ.e. með hljóði, sýn, tilfinningu og samsetningu (e. sound, vision, feeling, montage). Þrátt fyrir að leikin skjásaga hafi verið til í yfir hundrað ár vita sagnfræðingar ekki enn hvernig sé best að nýta þennan miðil til fulls til að miðla upplýsingum úr fortíðinni. Rosenstone spyr hvort sjónrænir miðlar (e. visual culture) muni aftur breyta sambandi okkar við fortíðina rétt eins og gerðist þegar ritað mál tók við af munnmælasögum (Rosenstone, 1995, bls. 11, 41–43).

Við lifum á tímum minnkandi læsis (e. postliterate world) og sagnfræðingar þurfa að horfast í augu við þá staðreynd að þeim fækki hratt sem hafi áhuga á þeim fróðleik og sögum sem þeir hafi að segja. Rosenstone óttast að sagnfræðingar kunni sífellt minna að segja sögur sem geri þá mikilvæga, sögur sem skipti aðra en þá sjálfa máli eða bara hreinlega sögur sem skipti máli yfirleitt. Sagnfræðingar séu að breytast í presta sem tilheyra dularfullum trúarbrögðum og stundi helgisiði sem almenningur hafi lítinn áhuga á. E.t.v. sé sagnfræðin

dauð eða a.m.k. einungis lifandi í hugum þeirra sem enn þá trúa á hana. Rosenstone segist efast um að hann einn velti fyrir sér hvort almenningur hafi áhuga á sögunni eins og sagnfræðingar segja hana (Rosenstone, 1995, bls. 23–24).

Það er orðið tímabært, að mati Rosenstone, að sagnfræðingar samþykki þá staðreynd að leikin skjásaga sé ný tegund af sagnfræði sem, eins og önnur sagnfræði, starfi eftir ákveðnum takmörkunum. Leikin skjásaga skapi sögulegan heim sem liggi samsíða ritaðri og munnlegri sögu. Í dag séu, fyrir utan hina hötuðu kennslubók, sjónrænir miðlar aðaluppspretta sögulegrar þekkingar fyrir meirihluta almennings. Leikin skjásaga sé samtímamiðill sem geti bæði sagt frá fortíðinni og náð til mikils fjölda fólks og e.t.v. sé hann rétti miðillinn til að segja söguna. En er hægt nýta miðilinn til að segja söguna með ásættanlegum hætti að mati sagnfræðinga eða verða þeir að selja sína fræðimannssál til að þóknast honum (Rosenstone, 1995, bls. 22, 24, 78)?

Rosenstone heldur áfram og segir að það verði að gera ákveðnar sagnfræðilegar kröfur til leikinnar skjásögu en þær kröfur verði að taka mið af möguleikum miðilsins. Það gangi ekki upp að gera sömu kröfur til leikinnar skjásögu og hins ritaða texta því að hinir skálduðu hlutar þessara miðla séu ólíkir. Það eigi ekki að gefa það upp á bátinn að segja sannleikann heldur að gera sér grein fyrir því að sögulegur sannleikur geti verið mismunandi. M.ö.o. þá geti sannleikurinn – eins og hann birtist í leikinni skjásögu – verið öðruvísi en sannleikurinn sem birtist í rituðu máli án þess þó að stangast á við hann (Rosenstone, 1995, bls. 36, 43).

Í framhaldi af þessu talar Rosenstone um að sagan sé ekki til fyrr en hún hefur verið búin til og sagnfræðingar skrifi söguna eftir ákveðinni aðferðafræði sem birtist jafnan í rituðu máli. Það séu hins vegar margar leiðir til að fjalla um og tengja við fortíðina og leikin skjásaga leiti sér að samastað í hefð sem hampað hafi hinum skrifaða texta. Hins vegar sé mikilvægt að átta sig á því að rituð saga sé ekki eina leiðin fyrir samtímann að tengjast fortíðinni. Sömu leiðis sé rituð saga ekki gluggi inn í fortíðina heldur uppbyggt samansafn upplýsinga tengt við stærra samhengi. Nánar tiltekið noti sagnfræðingar oft skrifaða sögu til að gagnrýna leikna skjásögu rétt eins og rituð saga sé eitthvað fast og óumdeilt (e. solid and unproblematic). Í þessu samhengi líti þeir ekki á ritaða sögu sem ákveðinn þankagang, ferli eða tiltekna leið til að gera fortíðina mikilvæga fyrir samtímann (Rosenstone, 1995, bls. 43, 49).

Rosenstone telur að bókstaflegur sannleikur sé ekki mögulegur, hvorki í leikinni skjásögu né í ritaðri sögu því að hvorttveggja verði alltaf frásögn af sannleikanum. Leikin skjásaga sýni nokkurn veginn það sem gerðist, m.ö.o. noti myndir til að sýna fortíðina í grófum dráttum með því að draga hana saman, skapa, alhæfa og sýna með táknrænum hætti (e. summarize, synthesize, generalize and symbolize). Leikin skjásaga geti ekki sýnt fortíðina í réttu ljósi án skáldskapar (Rosenstone, 1995, bls. 70–71).

Spurningar sem vakna gagnvart leikinni skjásögu eru: Hvernig sögulegan heim skapar hún, hvernig skapar hún hann, hvernig getum við lagt dóm á þessa sköpun og hvaða þýðingu hefur það fyrir okkur hvernig hann er skapaður? Þegar þessum spurningum hefur verið svarað er hægt að spyrja hvernig heimur leiknu skjásögunnar samræmist ritaðri sögu (Rosenstone, 1995, bls. 50). Þarna gagnrýnir Rosenstone þá tilhneigingu sagnfræðinga að fyrst og fremst „staðreyndareyna“ (e. fact checking) leikna skjásögu, rétt eins og fram kom hér að framan um brýni böðulsins í kvikmyndinni um Hinrik VIII. Frekar eigi að leggja áherslu á að skoða hvað efnið nákvæmlega segir og hvernig það er gert. Til þess þurfi að taka tillit til tjáningarforms miðilsins eins og varðandi safnpersónur, samþjöppun persóna og tíma svo að eitthvað sé nefnt. Að lokinni þessari greiningu megi velta fyrir sér hvernig hægt sé að meta hvaða sagnfræðilega þýðingu efnið hafi, bæði hvað varðar framsetningu og efnistöð. Þá þurfi líka að taka með í reikninginn í hvaða sögulega samhengi leikin skjásaga sé gerð, þ.e. tengingin við nútímann eins og áður hefur verið komið inn á. Með þessu undirstrikar Rosenstone þá skoðun sína að ekki sé hægt að dæma leikna skjásögu með sama hætti og ritaða sögu (Stubbs, 2013, bls. 54–55).

Hér hefur verið dregið saman það helsta sem Robert Rosenstone hefur sagt um leikna skjásögu og það er skiljanlegt að ýmislegt af því sem hann segir hafi hrist vel upp í fræðasamfélagi sagnfræðinga fyrir 25–30 árum. Samhliða grein hans árið 1988 fylgja aðrar fjórar greinar sem eru viðbrögð við henni og skrifaðar af David Herlihy, J. E. O’Connor, Hayden White og Robert Brent Toplin (Treacey, 2016, bls. 97).

Herlihy tekur ekki vel í hugmyndir Rosenstones og sagði að helsti galli leikinnar skjásögu sé sú blekking að áhorfandinn upplifi hana þannig að hann sé vitni að fortíðinni því leikin skjásaga geti ekki tjáð sig í þátíð. Leikin skjásaga sé yfirborðskennd og geti ekki sýnt hvatir eða langanir. Hann metur það svo að leikin skjásaga tengist sagnfræði afar lítið. Skoðanir Herlihys voru ekki nýjar af nálinni og voru í takt við raddir sem höfðu heyrst á sjötta og sjöunda áratugnum (Treacey, 2016, bls. 98–99).

White, O’Connor og Toplin eru hins vegar jákvæðari og taka vel í hugmyndina um leikna skjásögu. Það merkilegasta sem kemur fram í þessum greinum er líklega hugtakið *historiophoty* sem White setur fram og skilgreinir sem framsetningu sögunnar og skoðana áhorfenda á henni með myndum og kvikmyndaðri orðræðu (e. the representation of history and our thought about it in visual images and filmic discourse) (Rosenstone, 2018, bls. 21; White, 2009, bls. 53).

En aðalatriðið er grein Rosenstones sem átti eftir að hafa mest áhrif á það sem koma skyldi í umræðunni um leikna skjásögu næstu áratugi. Í kjölfar hennar er leikin skjásaga ráðandi í umræðunni um skjásögu og þá sérstaklega Hollywood-myndir. Aðrar hliðar skjásögunnar eru á þessum tíma lítið áberandi. Í kenningum og skoðunum sínum talar hann

hátt og skýrt og síðan á tíunda áratugnum hefur hann verið stærsta nafnið í leikinni skjásögu og aðrir fræðimenn hafa átt erfitt með að finna viðlíka hljómgrunn (Treacey, 2016, bls. 100, 109).

Þó að Rosenstone hafi borið höfuð og herðar yfir aðra fræðimenn sem hafa fjallað um leikna skjásögu í u.þ.b. þrjátíu ár þá fer því fjarri að kenningar og hugmyndir hans hafi ekki verið gagnrýndar. Sumt af því sem hann hefur sett fram kallar fram fleiri spurningar en svör en oft er það einmitt jarðvegurinn fyrir frjóa umræðu.

Það sem fræðimenn hafa helst gagnrýnt í máli Rosenstones er hvernig hann talar um leikna skjásögu og hvaða kröfur hann gerir til hennar til þess að hún sé tekin alvarlega sem sagnfræðilegt verk (e. serious historical film). Þessar kröfur útiloka nánast allar Hollywood-myndir sökum þess að uppbygging þeirra snýst um að þrengja frásögnina í eitthvað sem er upplífandi, einblína á hugsjónamiðaða einstaklinga, sem breyta sögunni, og sýna söguna sem afmarkaða og endanlega (þ.e. setja hana ekki í stórt samhengi og veita öðrum sjónarhornum eða sjónarmiðum takmarkaða athygli). Til þess að hægt sé að taka leikna skjásögu alvarlega sem sagnfræði þurfi hún m.a. að vera greinandi, tilfinningalaus, fjarlæg, sundurlaus og súrrealísk (Stubbs, 2013, bls. 55–57).

Annað sem fræðimenn hafa gagnrýnt varðandi nálgun Rosenstones er að hann einblíni á það sem leikin skjásaga segir og hvernig hún segir það en skoði ekkert þann veruleika sem efnið er framleitt í. Hann velti því ekki fyrir sér hvort eitthvað utanaðkomandi hafi haft áhrif á efnið, t.d. viðurkennd sjónarmið í samfélaginu eða stjórnmálaskoðanir þess samtíma sem tiltekin leikin skjásaga er gerð í. Eins og nokkur dæmi hafa verið tekin um þá fjallar leikin skjásaga oft um sinn samtíma þó umfjöllunarefnið sé sótt í fortíðina (Chapman, 2013, bls. 87).

Þriðja atriðið, sem gagnrýnt hefur verið varðandi skoðanir Rosenstones, er það postmóðerníska viðhorf hans að leggja að jöfnu allar miðlunaraðferðir sögunnar. Hér er átt við það sjónarmið hans að leikin skjásaga sé ekki síðri heimild til að varpa ljósi á fortíðina en sögulegt fræðirit. Þetta er stór fullyrðing hjá Rosenstone og líklega eitt af því í málflutningi hans sem olli hvað mestu fjaðrafoki. Draga verður í efa að þessi fullyrðing standist nánari skoðun því væntanlega er hægt að færa sönnur á að öll leikin skjásaga fari með rangt mál í einhverjum tilvikum. Í mörgum tilvikum er það vegna þess að miðillinn krefst þess en það á ekki við í öllum tilvikum. Samt sem áður verður að ganga út frá því að sagnfræðilegt rit setji sjaldan fram fullyrðingar sem hægt er að sanna með óumdeilanlegum hætti að séu rangar (Chapman, 2013, bls. 87).

Svo virðist sem Rosenstone hafi seinna meir dregið aðeins í land hvað varðar þá fullyrðingu að ekki sé hægt að dæma leikna skjásögu með sama hætti og ritaða sögu. Hann segir á einum stað að til þess að hægt sé að taka leikna skjásögu alvarlega megi hún ekki fara

gegn því sem við vitum um fortíðina og þýðingu hennar. Allar breytingar og skáldskapur, sem koma fram, þurfi að vera hliðstæðar þeim sannleika sem þekktur er. Dæma eigi leikna skjásögu út frá þeirri þekkingu sem safnast hefur í rituðu máli um viðfangsefnið. Með þessu virðist hann gefa í skyn að dæma skuli leikna skjásögu út frá sögulegum sannleika og draga upp þá gömlu mynd af sagnfræðingum sem varðmenn sögunnar (Stubbs, 2013, bls. 55).

Það þarf e.t.v. ekki að koma á óvart að Rosenstone hefur ekki fundið mikið af leikinni skjásögu sem uppfyllir þær kröfur sem hann gerir til „alvarlegrar leikinnar skjásögu“. Hann hefur í verkum sínum einungis nefnt örfáar myndir, sem hann telur fullnægjandi, og þar af eru einungis þrjár Hollywood-myndir: *JFK* (1991), *Mississippi Burning* (1988), *Walker* (1987) og *Glory* (1957). Það skýtur því nokkuð skökku við að á sama tíma og Rosenstone talar fyrir því að sagnfræðingar eigi að vera opnari fyrir leikinni skjásögu sem miðli til að segja frá fortíðinni þá geri hann það strangar kröfur að svo gott sem öll leikin skjásaga uppfylli þær ekki (Stubbs, 2013, bls. 57–58).

En nálgun Rosenstones er ekki sú eina sem hefur verið áberandi síðustu 30 ár þótt hún hafi verið sú sem var mest áberandi. Segja má að Robert Brent Toplin hafi verið sá fræðimaður sem kom næst Rosenstone og hans nálgun var ólík nálgun Rosenstones að því leyti að hann var jákvæðari í garð Hollywood-mynda.

3.3 Robert Brent Toplin og vinsæl nálgun hans

Þó að þakka megi Robert Rosenstone fyrir að hafa örvað til muna umræðuna um leikna skjásögu í lok níunda áratugarins og fram að miðjum þess tíunda þá eru það ekki kenningar hans sem hafa hlotið mestan hljómgrunn hjá fræðimönnum. Það er annar Robert, nánar tiltekið Robert Brent Toplin sem kemur með aðra nálgun á efnið en Rosenstone og þegar fram líða stundir hallast fleiri fræðimenn að hans nálgun (Treacey, 2016, bls. 122).

Toplin heldur nokkurs konar varnarræðu fyrir hönd leikinnar skjásögu í inngangi bókar sinnar *Reel History – In Defense of Hollywood*. Hann viðurkennir þó að bækur séu mun betri þegar segja á söguna í smáatriðum eða greina hana. Leikin skjásaga geti ekki miðlað miklu magni af upplýsingum eða fjölda sjónarhorna. Það sem hún hins vegar geti gert er að kalla fram tilfinningar, vekja forvitni og fá áhorfandann til að spyrja sig mikilvægra spurninga. Vissulega sé ýmislegt í leikinni skjásögu skáldað en hún sé ekki ein um að hagræða (e. manipulate) sögulegum staðreyndum. Þeir sem tali og skrifi um söguna gefi sér ákveðið túlkunarfrælsi og bæði kennarar og fræðimenn forgangsraði staðreyndum þegar þeir mynda sér ákveðna skoðun á viðfangsefninu (Toplin, 2002, bls. 1–2).

Toplin dregur í efa þá viðteknu skoðun að áhugafólk um sögu eigi að gagnrýna Hollywood harkalega fyrir að gefa milljónum áhrifagjarnra áhorfenda ranga mynd af fortíðinni. Þessi gagnrýni beri keim af lítilli þekkingu á því vandasama verki sem leikin skjásaga sé ásamt því

að horfa blindum augum á kosti leikinnar skjásögu og þær sérstöku leiðir sem hún fari til að miðla efni til áhorfenda (Toplin, 2002, bls. 2).

Það verður að teljast líklegt að ástæða þess að nálgun Toplins hafi verið algengari en nálgun Rosenstones sé sú að hann vinnur út frá Hollywood-myndum sem fá mikla dreifingu og áhorf á meðan nálgun hins síðarnefnda útilokar þær flestar og leitar þess í stað til mynda sem fengu litla dreifingu og voru oft á tíðum lítt þekktar. Báðir eru þeir þeirrar skoðunar að sagnfræðingar geti ekki hundsáð leikna skjásögu sökum vinsældar hennar og áhrifamáttar. Almennigur undir lok tuttugustu aldar hafi lært meira um fortíðina með því að horfa á leikna skjásögu en að lesa sögubækur í skóla (Treacey, 2016, bls. 120).

Að mati Toplins segja gagnrýnendur leikinnar skjásögu að hún leggi litla áherslu á að finna nýjar upplýsingar um fortíðina og geti þ.a.l. ekki talist frásagnaraðili sem unnt sé að taka alvarlega. Eins geti hún ekki fjallað um söguna í víðu samhengi, þ.e. varpað ljósi á margar hliðar á viðfangsefninu. Toplin talar um að þegar leikin skjásaga er rannsökuð megi ekki einungis gagnrýna hvernig hún meðhöndlar sögulegar staðreyndir. Einnig þurfi að hrósa henni fyrir það sem vel er gert og viðurkenna mátt hennar til að auka áhuga almennings á fortíðinni. Ólíkt ritaðri sögu, sem dregur oft upp frekar líflausa og flata mynd af einstaklingum og hópum, þá geti leikin skjásaga blásið í þá meira lífi sem auðveldi áhorfandanum að tengjast þeim. Þó að hún geti ekki fjallað um fortíðina með sama hætti og ritað mál þá sé hún mikilvæg til að örva sögulega hugsun (Toplin, 2002, bls. 200–204).

Rosenstone talar um hve áhorfendahópur leikinnar skjásögu sé margbreytilegur og flókinn og þ.a.l. fjallar hann lítið um áhorfendur í kenningum sínum. Þess í stað leitar hann að myndum sem falla að hans kenningum um hvað sagnfræðilega góð leikin skjásaga þurfi að hafa til brunns að bera. Toplin, á hinn bóginn, velur leikna skjásögu út frá áhorfandanum og vinnur þ.a.l. með vinsælar Hollywood-myndir. En þó að Toplin hafi valið myndir, sem höfðu fengið mikið áhorf og því líklegar til að hafa áhrif á tengingu margra við fortíðina, þá rannsakar hann ekki ítarlega tengsl leikinnar skjásögu við áhorfandann. Hann rannsakar þær þess í stað á víðum grundvelli, allt frá sögunni, sem hún segir, framleiðsluferlinu og viðbrögðum áhorfenda, gagnrýnenda og sagnfræðinga. Af þessum hlutum fer hann ítarlega í framleiðsluferli þeirra mynda sem hann hefur rannsakað, þ.e. hann skyggist bak við tjöldin við gerð myndarinnar. Vissulega er gagnlegt að átta sig á þankagangi þeirra sem gera leikna skjásögu til að dýpka skilninginn á efninu. Gott dæmi er gula þýska flugvélanefið og sú traustvekjandi vitneskja að kvikmyndagerðarmennirnir hafi verið meðvitaðir um þessa litlu sögulegu fölsun en miðillinn hafi kallað eftir henni (þ.e. auðveldara fyrir áhorfandann að greina á milli aðila í loftorrustunni) (Treacey, 2016, bls. 120–122).

En ásamt því að skyggast bakvið tjöldin þá fer Toplin líka í „kringum“ leiknu skjásögunna í þeim skilningi að hann skoðar hana í samhengi við þann tíma sem hún er gerð í, nánar

tiltekið hvernig hún tengist félagslegum og stjórnmálalegum aðstæðum samtímans. Eins og áður hefur komið fram er það nálgun sem lengi hefur tíðkast í umfjöllun um leikna skjásögu (Treacey, 2016, bls. 122). Þetta gerir Toplin sökum þess að hann metur það svo að öll leikin skjásaga vísi til samtímans þegar hún túlkar fortíðina. Aðstandendur hennar vilja sýna fram á að túlkun þeirra á fortíðinni eigi erindi við samtímamann (Toplin, 2002, bls. 42).

3.4 Helstu hugmyndir á 21. öldinni

Þó að meira en þrjátíu ár séu síðan Robert Rosenstone birti grein sína og Robert Brent Toplin, ásamt fleirum, svaraði henni þá hafa þeir tveir verið mjög ráðandi í umfjöllun um leikna skjásögu síðan þá. Þeir hafa haldið áfram að gefa út efni tengt leikinni skjásögu og þeirra helstu rit verið endurútgefin (Treacey, 2016, bls. 140).

Vissulega hefur landslagið breyst mikið á þessum þrjátíu árum með tilkomu efnisveita, stafrænnar dreifingar, DVD og Blu-Ray diska og meiri umfjöllunar á netinu. Það hafa samt ekki margir fræðimenn náð að skapa sér afgerandi nafn í þessum fræðum og flestir skína dauflaga í skugga risanna tveggja. Þó ber að nefna Marnie Hughes-Warrington sem bæði hefur ritað og ritstýrt bókum um leikna skjásögu. Hún talar um þá langlífu rökræðu um hvar í fræðaheiminum umræður um kvikmyndir (sjónvarpsþættir þ.a.l. líka) eigi heima. Það sé partur af því fræðilega reipitogi um hvort þetta efni sé fyrst og fremst ákveðið listform eða hvort það hafi getu til að upplýsa, fræða og jafnvel vera valdeflandi (e. empower) fyrir áhorfendur. Annars hefur Hughes-Warrington aðallega velt fyrir sér kenningum og aðferðafræði innan kvikmyndafræðanna (Treacey, 2016, bls. 133).

Hún horfir þverfaglega á leikna skjásögu og í bókinni *History Goes to the Movies – Studying History on Film (2007)* veltir hún fyrir sér fimm atriðum sem henni finnst að hafi ekki verið skoðuð nægilega vel í tengslum við leikna skjásögu:

Fyrsta er hvaða áhrif tækniframfarir hafa á framleiðslu, kynningu og viðtökur við leikinni skjásögu.

Annað er sú skoðun hennar að dýpka þurfi greiningu á leikinni skjásögu. Ekki sé nóg að greina einungis hvernig efnið sé sett fram í henni. Skoða þurfi hvernig efnið er kynnt, hvernig viðtökur það fær, hvernig auglýst (þ.á.m. alls konar varningur tengdur efninu), aðdáendaspuna (e. fan-fiction), klippingu og búninga.

Þriðja er sú staðreynd að lítið hefur verið rannsakað hvernig hinn dæmigerði áhorfandi leikinnar skjásögu er þrátt fyrir að mikið sé talað um áhorfendur í umfjöllunum um leikna skjásögu.

Fjórða er að ekki er hægt að skilja hvaða kröfur leikin skjásaga gerir til áhorfenda með því að horfa einungis á atriði eins og sögulegar staðreyndir, skáldskap, raunsæi eða endurgerð. Leikin skjásaga er líka fagurfræðilegt tjáningarform og horfa margir á hana sem slíka.

Fimmta er sú viðleitni að sameina hin sundurleitu sjónarmið ólíkra fræðimanna sem fjalla um leikna skjásögu. (Hughes-Warrington, 2007, bls. 6).

Eins og sést á þessari upptalningu skoðar Hughes-Warrington leikna skjásögu í mjög víðu samhengi sem á að gefa gleggri mynd en margar aðrar nálganir. Gallinn er sá að á sama tíma virkar hennar nálgun mjög flókin og fyrir þá sem eru nýir í fræðum leikinnar skjásögu getur hún virst ansi yfirþyrmandi.

James Chapman skrifaði *Film History: Theory and Practice* árið 2013 og þar talar hann almennt um kvikmyndir en ekki bara leikna skjásögu. Hans nálgun nýtist þó vel í umfjöllun um leikna skjásögu því að hann talar um fimm mismunandi nálganir að kvikmyndum sem auðveldlega má heimfæra yfir á leikna skjásögu og sumt af því hefur komið fram hér frammar í ritgerðinni. Þessar fimm nálganir eru:

Kvikmyndir sem listgrein: Er langalgengasta nálgunin á kvikmyndir, þ.e. fagurfræðileg nálgun á kvikmynd sem listaverk. Þetta tengist nokkuð því sem Hughes-Warrington talar um að óhjákvæmilega hafa margir áhorfendur leikinnar skjásögu horft á hana út frá listrænu sjónarhorni en ekki sögulegu (Chapman, 2013, bls. 31).

Kvikmyndir og hugmyndafræði: Tengist því sem áður hefur verið tæpt á og snýst um hvernig skoðanir nútímans birtast oft í efni sem fjallar um fólk eða atburði fyrir tugum, hundruðum eða jafnvel þúsundum ára. Að sama skapi eldist sum leikin skjásaga illa að því leyti að persónusköpun eða frásagnarmáti tónar ekki lengur vel við gildi og viðmið samtímans (Chapman, 2013, bls. 55).

Kvikmyndir sem sögulegar heimildir: Spannar ansi vítt svið en þarna horfir Chapman aðallega á kvikmyndirnar sem frumheimildir um tímann sem þær eru gerðar á. Hann nefnir sem dæmi *Birth of a Nation* og *Gone with the Wind* og segir þær ekki vera heimildir um þrælastríðið þó að þær fjalli um það. Hins vegar séu þær heimildir um skoðanir Bandaríkjamanna á öðrum og fjórða áratug tuttugustu aldar á kyni og kynþáttum. Þær varpi líka ljósi á það hvernig fólk á þessum tímum leit á þrælastríðið (Chapman, 2013, bls. 73, 81).

Kvikmyndir sem félagslegt fyrirbæri: Tengist nokkuð flokkunum tveimur, sem eru hér næstir fyrir framan, því hérna er horft til tengingar kvikmyndar við samtímann sem framleiðir hana og neytir hennar. Munurinn er hins vegar sá að mun fleiri myndir tengjast þessari nálgun, þ.e. þær geta haft lítið listrænt og sögulegt gildi en engu að síður sagt allmikið um samtíma sinn (Chapman, 2013, bls. 90–91).

Kvikmyndir í sögulegu félagsfræðilegu ljósi (e. a historical sociology of film): Snýst um að svara spurningum eins og hverjir búa til kvikmyndir og af hverju? Hver horfir á þær og hvers vegna? Hvað sést í þeim, hvernig og af hverju? Hvernig er þær metnar? Ef þetta er einfaldað lítillaga snýst þessi nálgun um að horfa á framleiðslu, dóma og viðtökur áhorfenda (Chapman, 2013, bls. 108–109).

Þessi flokkun Chapmans er til þess að gera ný í fræðum leikinnar skjásögu og nær yfir breiðari flóru efnis en leikna skjásögu. Hún sýnir á skýran hátt hversu þverfagleg leikin skjásaga er og hvað hægt er að nálgast hana frá mörgum hliðum. Það má nálgast sömu myndina frá flestum af þessum sjónarmiðum en í því liggur e.t.v. smávægilegur galli í nálguninni, þ.e. hinar mismunandi nálganir virðast skarast nokkuð eða á milli þeirra eru a.m.k. frekar óljós skil. Þær leggja töluverða áherslu á tengsl efnisins við nútímann, sem framleiðir það, en minni áherslu á þann tíma sem það fjallar um. Leikna skjásögu þarf alltaf að skoða í samhengi við samtíma hennar en tíminn, sem hún fjallar um, er ekki síður mikilvægur.

3.5 Samantekt

Sú niðurstaða Rosenstones að þær Hollywood-myndir, sem uppfylla kröfurnar sem hann gerir til leikinnar skjásögu, séu teljandi á fingrum annarrar handar, gerir það að verkum að höfundur þessarar ritgerðar á erfitt með að samþykka hans nálgun. Í því samhengi að nota leikna skjásögu sem kennsluefni í sögu þá sníða kröfur Rosenstones of þröngan stakk og of fáar myndir koma til greina í kennslunni. Höfundur getur þó tekið undir margt af því sem Rosenstone segir og þá sérstaklega um þá nauðsyn að sagnfræðingar læri betur á form og frásagnarmáta leikinnar skjásögu og dæmi hana út frá hennar forsendum en minna eftir hefðum ritaðrar sagnfræði. Atriði eins og sverð böðulsins og brýningaraðferð skipta ef til vill örfáa sagnfræðinga máli en þetta eru veigalítil smáatriði fyrir nánast alla aðra. Vissulega snýr þetta að trúverðugleika efnisins því ef hægt er að tína til nokkur svona smáatriði þá getur það kallað fram efasemdir um sannleiksgildi stærri atriða eins og persónur og sögu.

Leikin skjásaga er annars konar miðill en hið ritaða mál sem kristallast vel í dæminu um gula nefið á þýsku flugvélunum í *Dunkirk*. Staðreyndin er sú að leikstjóri myndarinnar var meðvitaður um þá staðreynd að nefin urðu ekki gul fyrr en um mánuði eftir Dunkirk-orrustuna en hann hafði þau gul til þess að áhorfendur gerðu sér betur grein fyrir því, í ringulreið loftbardagans, hvaða flugvélum væri flogið af „vöndu körlunum“ og hverjum af hetjum myndarinnar. Í þessu tilviki var það þörf miðilsins að aðgreina sjónrænt betur þá milli flugvéla, eitthvað sem ekki hefði verið þörf á í bók um Dunkirk, og því tók leikstjórinn sér smávægilegt skáldaleyfi og færði sögulegt smáatriði til um einn mánuð.

Leikin skjásaga snýst um tengingu við fortíðina en tengjast má fortíðinni með margvíslegum hætti. Hægt er að fara á söfn, skoða gamlar ljósmyndir, hlusta á frásagnir eldra fólks, lesa ævisögur, skáldsögu eða sagnfræðirit. M.ö.o. þá er sagnfræði aðeins ein af mörgum leiðum til að tengja við fortíðina en ekki eina leiðin. Því er nauðsynlegt að gera greinarmun á sagnfræði og því að mynda samband við fortíðina. Einnig er mikilvægt að sagnfræðin hefur ekki einkarétt á þessari tengingu og þó að leið eins og leikin skjásaga samræmist ekki aðferðafræði sagnfræðinnar þá þýðir það ekki að aðferð leikinnar skjásögu sé röng.

Áður en ritað mál varð að varðveislumáta fortíðarinnar lifði hún kynslóða á milli í munnmælasögum. Þetta var eina aðferðin og þ.a.l. hin viðurkennda aðferð. Í rúmlega 100 ár hafa rituð sagnfræði og leikin skjásaga tekist á sem tengingar samtímans við fortíðina. Þessir tveir miðlar hafa verið andstæðingar frekar en samherjar. Toplin kemur inn á þennan punkt þegar hann talar um að á sama tíma og margir sagnfræðingar kalli eftir því að kollegar þeirra kynni sér betur kvikmyndafræði, þ. á m. frásagnarmáta leikinnar skjásögu, þá hljóti sagnfræðingar að gera þá kröfu að kvikmyndafræðingar gefi sagnfræðilegum sjónarmiðum betri gaum. Toplin telur vanta töluvert upp á þetta hjá kvikmyndafræðingum og sumir þeirra gangi jafnvel svo langt að segja að það sé í raun aukaatriði hversu vel leikin skjásaga túlki fortíðina. Að mati margra kvikmyndafræðinga sé leikin skjásaga fyrst og fremst ákveðin tegund af list og afþreyingarefni og því ekki bundin sögunni (Toplin, 2002, bls. 174–175).

Rituð sagnfræði er nákvæmari og á auðveldara með að draga fram ólík sjónarmið á meðan leikin skjásaga er einfaldari, aðgengilegri og fljótlegri. Gallarnir eru að rituð sagnfræði höfðar til fárra á meðan leikin skjásaga skáldar og breytir fortíðinni. Það má samt ekki gleyma þeirri staðreynd að báðir miðlar endurgera fortíðina, hvorugur er fortíðin.

Í umfjöllun um hana er oft litið á leikna skjásögu sem munaðarlausu fræðigrein sökum skorts á aðferðafræði og lét Rosenstone m.a. þá skoðun í ljós að hana vantaði enn aðferðafræði. Ekki tóku þó allir undir þetta og James Chapman sagði árið 2006 að þessi skoðun væri umdeilanleg. Leikin skjásaga er þverfagleg grein sem hefur í marga áratugi nýtt sér margvíslega tengda aðferðafræði því að það er engin ein rétt aðferðafræði þegar kemur að leikinni skjásögu (Treacey, 2016, bls. 134).

Leikin skjásaga tengist fræðum eins og sagnfræði, kvikmyndafræði og sjónvarpsfræði. E.t.v. mun hún seinna meir verða sjálfstæð fræðigrein. Á rúmlega 100 árum hefur verið gefið út efni um skjásögu í margvíslegu formi sem telur yfir sjö þúsund útgáfur þar sem nálgunin og aðferðafræðin hafa verið margvíslegar. Kannski þarf hún ekki skýrari aðferðafræði, e.t.v. er aðferðafræði leikinnar skjásögu fólgin í því hversu þverfagleg hún er. Þó að hún tengist sagnfræðinni þá mun hún aldrei falla undir sömu aðferðafræði og hún og því verður að nálgast hana út frá öðrum forsendum (Treacey, 2016, bls. 5, 157).

Robert Brent Toplin kom að gerð myndarinnar *Denmark Vesey's Rebellion* (1982) og í framleiðsluferlinu velti hann því fyrir sér hvort myndin gæti bæði upprætt áhorfandann og skemmt honum á sama tíma. Gengju þessi tvö atriði saman eða væru þau á skjön hvort við annað? Myndi árangur í átt að öðru markmiðinu draga úr líkunum á því að hinu væri náð (Toplin, 2002, bls. 143–145)?

Spyrja má sömu spurninga þegar skoðað er hvort frekar eigi að nota leikna skjásögu í sögukennslu en sagnfræðileg rit. Hugsanlega er er best ef hægt er að gera þessi tvö miðlunarform fortíðar að samherjum frekar en mótherjum. M.ö.o. ef unnt er að kalla fram einfalda og aðgengilega sögu sem jafnframt er nákvæm og sýnir mörg sjónarhorn. Með því að blanda saman þessum formum er hugsanlega komin besta tengingin við fortíðina og sömuleiðis er kennslustofan ef til vill besti staðurinn til að blanda þeim saman í.

4 Leikin skjásaga sem kennslufni

Árið 1988 hóf tímaritið *American Historical Review* (AHR) að birta dóma um leikna skjásögu og gerði það með reglulegum hætti alveg til 2006 (Treacey, 2016, bls. 133). Í fyrsta hefti þess árgangs birtist hins vegar tilkynning þess efnis að sökum þess hve tímaritið hefði verið gagnrýnt mikið fyrir efnistösk sín á leikinni skjásögu hefði það ákveðið að hætta að fjalla um þennan „áhrifaríka og mikilvæga miðil“. Þremur mánuðum síðar var þessi ákvörðun útskýrð frekar. Þar kom m.a. fram að erfitt væri fyrir fræðimenn, sem skorti þekkingu í kvikmyndafræðum, að fjalla um efni sem tæki ekki alltaf þátt í greiningu og djúpum skilningi á sögunni (e. analytical, sophisticated understanding of history) (Hughes-Warrington, 2009). Umfjöllun um kvikmyndir hafði upphaflega orðið hluti af AHR vegna kennslufræðilegs gildis hennar en þar sem kennsla var ekki álitin fræðileg nálgun (e. non-academic endeavour) áttu hún ekki lengur erindi á síður AHR með reglulegum hætti (Treacey, 2016, bls. 133–134).

Lengi hefur það verið bitbein fræðimanna hvort kvikmyndir séu einungis ein tegund af list eða hvort þær geti upplýst, frætt og haft valdeflandi áhrif á áhorfendur sína. Síðan má spyrja hvort þær séu e.t.v. hvort tveggja? Robert Rosenstone talaði um að leikin skjásaga hafi brotið sér leið inn í kennslustofuna en ekki sé gott að átta sig nákvæmlega á því hvers vegna svo sé. Er það vegna leti kennaranna, ólæsi (e. postliteracy) nemendanna eða vegna þess að hún geti gert eitthvað sem bókin getur ekki (Rosenstone, 1995, bls. 47)?

Ef horft er til þess hvernig ekki á að nota myndefni (þá er átt við myndefni af ýmsum toga, jafnt fræðslumyndbönd sem og leikið efni) í kennslu hefur D. Hobbs greint nokkrar þeirra algengustu. Þessar aðferðir sýna myndefni án kennslufræðilegs tilgangs, sýna myndefni án þess að ræða það samhliða eða gera upp í lokin, sýna myndefni svo að kennarinn geti slakað aðeins á, sýna myndefni í verðlaunaskyni, sýna myndefni til að fanga athygli nemenda eða til að stjórna hegðun (Stoddard, 2012, bls. 271). Ef ég miða út frá eigin reynslu sem bæði leiðbeinandi og nemandi læðist sá grunur að mér að ansi oft sé leikin skjásaga sýnd í kennslustofunni í einhverjum af ofangreindum tilgangi.

Í upphafi þessarar aldar fóru fræðimenn í meira mæli að velta fyrir sér tengslum leikinnar skjásögu og kennslu og fjölgaði útgáfu greina og bóka um þetta viðfangsefni. Vissulega var það engan veginn ný umræða því að hún hefur verið við lýði frá upphafsárum miðilsins, sbr. hugmyndir kvikmyndaleikstjórans D. W. Griffiths frá 1915 þess efnis að börn í almenningskólum myndu í náinni framtíð læra allt um söguna í gegnum kvikmyndir (Landsberg, 2015, bls. 1). Svipað viðhorf má finna í blaðgrein í *Washington Post* frá 1914 þar sem greinarhöfundur hélt því fram að kennarar teldu að bestu söguáfangar útskrifaðra nemenda væru í sýningu í kvikmyndahúsum á hverju kvöldi. Greinarhöfundur hélt áfram og

fullyrti að allir þeir sem hefðu séð slíkar myndir væru sammála um að þær skildu eftir mun litríkari og langlífari áhrif en nokkur söguleg lesning (Stubbs, 2013, bls. 167).

Strax á fjórða áratug tuttugustu aldar byrjuðu kvikmyndaframleiðendur í Hollywood að gera kynningarefni samhliða sögulegum kvikmyndum sem ætlað var til notkunar í skólastofunni. Eru mörg dæmi um þetta í tengslum við sögulegar kvikmyndir á þessum árum og seinna komu fram myndir eins og *Ben-Hur* sem kom út árið 1959. Af nýlegri dæmum má nefna *Amistad* frá 1997 þar sem framleiðendur myndarinnar sömdu um gerð ítarlegs kennsluefnis í tengslum við hana, hugsað bæði fyrir bandaríska og breska skóla. Ýmsar aðferðir voru notaðar í þessu efni, kvikmyndir klipptar til svo að þær hentuðu betur í kennslu, kennslu- og ítarefni var gert til að hjálpa kennurum við að nota kvikmyndirnar í kennslu o.fl. Tilgangurinn með þessu var aðallega tvíþættur: Annars vegar var þetta vænlegt til að auka áhorf á kvikmyndir almennt og stækka hóp bíógesta og hins vegar til að auka virðingu kvikmynda innan menningargeirans. Sögulegar kvikmyndir urðu smá saman algengari í kennslustofum og spilaði þar m.a. inn í að með tækniframförum eins og VHS, DVD og síðan stafrænu formi var sýning þeirra einfaldari (Stubbs, 2013, bls. 167–171).

Þegar fræðimenn velta fyrir sér leikinni skjásögu sem kennsluefni, skiptast þeir oft í tvo hópa. Annars vegar eru þeir sem horfa meira á galla þeirra og þá er skáldskapur og breytingar á sögulegum staðreyndum oft ofarlega á blaði. Einnig hafa þeir efasemdir um þá aðferðafræði leikinnar skjásögu að spila inn á tilfinningar áhorfenda og draga upp dramatíska mynd af sögunni. Hins vegar er hinn hópurinn sem horfir til þeirra möguleika sem þær bjóða upp á. Sagnfræðingarnir Richard Francaviglia og Jerry Rodnitzky tilheyra síðarnefnda hópnum og segja þeir leikna skjásögu vera afar góða leið til að kenna söguna og ræða álitamál (e. controversies) sem henni fylgja. Þeir sjá það sem kost, frekar en galla, hve mjög leikin skjásaga höfðar til tilfinninga áhorfenda og kallar fram hjá þeim tilfinningar eins og reiði, örvæntingu og ótta. Þessi tenging, sem leikin skjásaga myndar við áhorfandann, opnar nýja möguleika í að segja söguna, túlka sögulegar staðreyndir á nýjan og spennandi hátt ólíkan öðrum aðferðum. Þeir segja að þótt sagnfræðingar noti ekki leikna skjásögu í kennslu þá breyti það ekki þeirri staðreynd að nemendurnir muni noti hana til að læra um fortíðina (e. If you don't use films, your student will) (Francaviglia & Rodnitzky, 2007, bls. vii–viii).

Væntanlega verður áfram deilt um það hvort leikin skjásaga eigi heima í kennslustofunni en um það verður ekki deilt að hún er gríðarlega sterkur miðill sem hefur veruleg áhrif á sögulega vitund almennings, þ.e. tengsl almennings við fortíðina. Að mati höfundar þessarar ritgerðar er spurningin kannski frekar sú hvort sögukennarar eigi í raun nokkurt val um það hvort þeir noti leikna skjásögu í kennslu sinni eður ei? Flestir sögukennarar og sagnfræðingar geta að líkindum verið sammála um að leikin skjásaga sé full af rangfærslum og uppspuna en í stað þess að sú staðreynd eigi að halda leiknu skjásögunni fyrir utan kennslustofuna er þessi

staðreynd einmitt ástæða þess að það eigi að nota hana í kennslustofunni. Gera þarf nemendur meðvitaða um þennan galla og kenna þeim að greina hann. Það er hægt að taka þennan stærsta galla (a.m.k. í huga sagnfræðinga) leikinnar skjásögu og færa sér hann í nyt í kennslustofunni (Weinstein, 2001, bls. 28).

Ef við setjum þetta upp sem myndlíkingu þá eru skæri hættulegt verkfæri sem börn munu samt áreiðanlega nota snemma á lífsleiðinni og því er þeim kennt ungum að nota þau rétt svo að þau slasi sig síður á þeim. Foreldrar reyna ekki að fela skærin fyrir þeim og treysta á að þau muni aldrei handleika skærin. En þegar börnin síðan nota skærin horfa foreldrar ekki upp á að börnin noti þau ranglega árum saman.

Sögukennurum ber í raun ákveðin skylda til að kenna nemendum sínum, sérstaklega í grunnskóla, ákveðið læsi þegar kemur að leikinni skjásögu því að annars er hætt við að þeir horfi á slíkt efni sem heilagan sannleika. En þetta er ekki eina ástæðan fyrir því að leikin skjásaga á að vera þáttur af sögukennslu í grunnskóla. Ástæðurnar eru margar og möguleikarnir sem hún hefur að bjóða eru það sömuleiðis eins og farið verður yfir í næstu köflum.

4.1 Hvað ber að hafa í huga við val á leikinni skjásögu

Ýmsar áskoranir mæta kennurum þegar þeir nota leikna skjásögu í kennslu. Hér á eftir verður fjallað um nokkur af þeim atriðum sem kennarar þurfa að hafa í huga við val og notkun á leikinni skjásögu í kennslu.

4.1.1 Söguleg ónákvæmni.

Eins og fram hefur komið þá vantroysta nemendur leikinni skjásögu og eru meðvitaðir um að hún fer oft og tíðum ekki rétt með staðreyndir. Sama gildir um kennara og verður að teljast líklegt að það dragi úr áhuga þeirra að nýta hana sem kennsluefni. Ekki verður því haldið fram hér að söguleg ónákvæmni sé ekki galli á leikinni skjásögu. Vissulega væri æskilegt að nákvæmni hennar væri meiri. En höfundur kýs hins vegar að reyna að sjá tækifæri í þessari ónákvæmni.

Í könnun, sem var unnin á árunum 2006–2007, voru 409 norrænir sögukennarar spurðir hvað þeim þætti mikilvægasta hlutverk kennsluefnis í sögu. Kennararnir fengu fimm valkosti sem þeir áttu að raða eftir mikilvægi. Sá möguleiki, sem skoraði hæst, var að veita sögulegt yfirlit en 47% settu það í fyrsta sæti en 20% í annað sæti. Það sem skoraði næsthæst var að ýta undir sjálfstæða hugsun nemenda en það fékk 28% í fyrsta sæti og 37% í annað sæti. Þegar þetta var skoðað eftir skólastigum kom í ljós að hlutfallslega flestir kennarar á unglíngastigi, þ.e. 37,5%, settu það í fyrsta sæti að kennsluefni í sögu ætti að ýta undir

sjálfstæða hugsun, 27,1% á yngsta stigi og miðstigi og 21,9% á framhaldsskólastigi. Þegar kennararnir voru svo spurðir hvernig kennslubókin gæti einna helst ýtt undir sjálfstæða hugsun fékk valmöguleikinn „tefla fram mörgum sjónarmiðum í umdeildum málum“ 50% atkvæða en hinir fjórir valkostirnir 10–16% hver. Umburðarlyndi var svo það gildi sem kennurum þótti mikilvægast (48,5%) að kennslubókin legði áherslu á en aðeins 15,7% töldu hana í raun gera það. Það má því lesa það út að kennslubókin gerir ekki það sem kennarar vilja helst að hún geri. Því var spurt hvað væri þá til bragðs að taka og þá nefndu 60% (70% þeirra sem settu sjálfstæða hugsun í efsta sæti) þann möguleika að nota annað efni (Þorsteinn Helgason, 2011, bls. 5–8).

Vissulega var ekki um stóra könnun að ræða og ekki var notast við slembiúrtak og því má leiða getum að því að þátttakendur séu yfir meðallagi áhugasamir og virkir (Þorsteinn Helgason, 2011, bls. 4). En það breytir samt ekki þeirri staðreynd að úr könnuninni má lesa skýran vilja sögukennara, sérstaklega á unglíngastigi, til að efla sjálfstæða hugsun en á sama tíma birtist sá veruleiki sem kennarar standa frammi fyrir og snýr að því að kennslubækur í sögu ýta ekki nægilega vel undir þann eiginleika. Í grein sinni um þessa norrænu könnun vitnar Þorsteinn Helgason sagnfræðingur í bandaríska sögukennslufræðinginn Sam Wineburg sem hefur m.a. talað um hina „alvitru þriðju persónu“ sem talar til nemenda í gegnum kennslubókina. Þessi rödd hljómar í eyrum nemenda alvitur og nánast hafin yfir gagnrýni og verður því að draga í efa að hún ýti undir sjálfstæða hugsun og þ.a.l. tæpast undir gagnrýna hugsun (Þorsteinn Helgason, 2011, bls. 8). Auk þess má velta fyrir sér hvort hún ýti undir umburðarlyndi þar sem hún viðrar fáar aðrar skoðanir en sína eigin.

Ástæða þess að þessi könnun er nefnd hér í tengslum við þá sögulegu ónákvæmni, sem loðir við leikna skjásögu, er sú að í þessari ónákvæmi leynast ýmis tækifæri í sögukennslu. Þessa sögulegu ónákvæmni má nýta sem tækifæri í kennslustofunni til að efla bæði sjálfstæða og gagnrýna hugsun með því að rannsaka og „yfirheyra“ leikna skjásögu en með því er átt við að spyrja hana spurninga.

Kennslubækur í sagnfræði hafa eðlilega þá tilhneigingu að hampa viðteknum skoðunum og sýn á söguna sem flestir eru sammála um á þeim tíma sem bókin er skrifuð. Vissulega má deila um efnistöð og áherslur en efnislega verður að teljast óraunhæft að grunnskólanemendur geti fundið rangfærslur í kennslubókum. Til þess að efla sjálfstæða og gagnrýna hugsun getur hjálpað að nota kennsluefni sem síður er hafið yfir efnislega gagnrýni þótt vissulega sé það ekki eina leiðin til þess.

Þetta gerist samt ekki að sjálfu sér því án leiðsagnar kennara er engan veginn tryggt að nemendur horfi gagnrýnum augum á leikna skjásögu. Sýna verður leikna skjásögu í kennslufræðilegum tilgangi og þeir möguleikar, sem hún hefur, eru háðir því að kennarinn

setji efni hennar í sögulegt samhengi og fylgi eftir þeim markmiðum sem hann hefur með sýningunni (Brown og Brown, 2017, bls. 157).

Ekki er svo að skilja að nemendur trúi öllu sem kemur fram í efninu, sem til umfjöllunar er, heldur hafa þeir ekki endilega nægan skilning eða frumkvæði til að greina söguleg atriði. Mikilvægt er að hafa í huga að leikin skjásaga er ekki í eðli sínu kennsluefni og áhorf á hana án stuðnings ekki fullnægjandi efni í kennslustund. Kennarar þurfa að skipuleggja kennslustund út frá leikinni skjásögu ef þeir hyggjast nota hana á réttan hátt (Marcus, Metzger, Paxton og Stoddard, 2018, bls. 19). Ef kennarar sýna nemendum gagnrýnislaust t.d. kvikmyndirnar *Saving Private Ryan* og *Pearl Harbor* í þeim tilgangi að varpa ljósi á það sem gerðist í Seinni heimsstyrjöldinni þá fer kennslan fyrir ofan garð og neðan. Því miður sýna rannsóknir að í mörgum tilvikum er þetta tilfellið (Stoddard, 2010, bls. 85).

4.1.2 Þekking kennara á efninu

Það er grundvallaratriði að kennari sé vel undirbúinn áður en sýning á leikinni skjásögu hefst. Hann þarf að hafa greint efnið, sem hann ætlar að sýna nemendum, og kynna sér vel þá atburði og söguhetjur sem um ræðir. Hann þarf ekki að vera sagnfræðingur eða leggjast í margra daga rannsóknarvinnu. Það fer vissulega eftir því hvaða efni hann velur að sýna hversu auðvelt er að finna upplýsingar. Ef hann velur t.d. kvikmyndina *Schindlers List* þá er ofgnótt upplýsinga og greininga um hana á netinu og í bókum um leikna skjásögu.

Ef kennari hins vegar ákveður að nota lítið þekkt mynd á borð við *Their Finest* (2016) er minna um efni til að vinna með. Ef upplýsingar eru af skornum skammti þá er í sumum tilvikum hægt að aðlaga nálgunina og markmiðin að því og nýta aðrar heimildir. T.d. hefur mynd eins og *The Imitation Game* (2014) nokkra áhugaverða snertifleti. Í grunninn fjallar hún um Alan Turing og þátt hans í að ráða dulmál Þjóðverja í Seinni heimsstyrjöldinni. En hún fjallar líka um mann sem að líkindum myndi teljast fatlaður sökum einhverfu og auk þess samkynhneigður og gefur myndin vísbendingar um hvernig var að teljast til þessara minnihlutahópa fyrir um 80 árum. Svipaða sögu má segja um *The Aviator* (2004) sem fjallar um auðkýfinginn Howard Hughes og sýnir umsvif hans og lífarni en á sama tíma varpar myndin ljósi á þá staðreynd að allir peningar heimsins hjálpuðu lítið þeim sem átti við andleg veikindi að stríða sem enginn skildi eða gat læknað en væri væntanlega auðvelt að meðhöndla í dag.

Sá sem hér skrifar vill ráðleggja þeim sem eru að stíga sín fyrstu skref í að nota leikna skjásögu með vönduðum hætti í kennslu að nota þekkt leikna skjásögu sem mikið hefur verið skrifað um og því auðvelt að finna upplýsingar og ábendingar, sem nýst geta kennaranum, um jákvæð og neikvæð atriði í viðkomandi efni. Ef leitað er á netinu má finna

ýmsar síður þar sem nálgast má hugmyndir að kennsluáætlunum fyrir ýmsar sögulegar kvikmyndir sem hægt er að notfæra sér.

4.1.3 Óljóst markmið

Næsta atriði, sem kennarar verða að hafa í huga þegar þeir nota leikna skjásögu í kennslu, er mikilvægi þess að hafa skýrt markmið með sýningu efnisins. Ef kvikmyndirnar *Saving Private Ryan* og *Pearl Harbor* eru áfram teknar sem dæmi þá geta þær komið að góðum notum í kennslustofunni ef markmiðið er að gefa nemendum tilfinningu fyrir glundroðanum sem ríkti í innrásinni í Normandí eða í árás Japana á Pearl Harbor. Á hinn bóginn hefur björgunaraðgerðin, sem megnið af *Saving Private Ryan* greinir frá, minni sögulega þýðingu í kennslustofunni rétt eins og ástarþríhyrningurinn sem er rauði þráðurinn í *Pearl Harbor*. Það getur líka verið áhugavert að bera saman hvernig innrásin í Normandí er sýnd í *The Longest Day* annars vegar og *Saving Private Ryan* hins vegar. Einnig má bera saman árásina á Pearl Harbor í samnefndri mynd og *Tora! Tora! Tora!* eða *Midway* (Stoddard, 2010, bls. 85).

Þarna skilur markmiðið með sýningu á leikinni skjásögu að heppilega notkun á henni og óheppilega. Þessar fjórar myndir hafa allar burði til að varpa ljósi á þessa tvo risaatburði í Seinni heimsstyrjöldinni en þær segja okkur lítið um stríðið sjálft. Sömuleiðis er ekki þörf á að sýna þær allar í heild sinni heldur einbeita sér að þeim hlutum myndanna sem tengjast best markmiði kennslunnar, þ.e. sjálfum árásunum. Þó ber að taka fram að *The Longest Day* verður að teljast afar sterk mynd í sögulegu tiliti eins og áður hefur verið komið inn á. Sýning á leikinni skjásögu í kennslu án skýrs markmiðs missir marks og getur nánast snúist í andhverfu sína ef nemendur horfa gagnrýnislaust á hana.

4.1.4 Gagnrýni og yfirheyrsla

Þessa atriði tengjast nokkuð kafla 4.1.1. um sögulega ónákvæmni en er nokkuð víðara. Þetta snýst um nauðsyn þess að nemendur gagnrýni og/eða yfirheyri leikna skjásögu. Þetta má gera með ýmsum hætti en eitt af því mikilvægasta er að nemendur eigi að leysa ákveðin verkefni meðan á áhorfi stendur. Þau geta verið með ýmsum hætti eins og t.d. veita tiltekinni persónu sérstaka athygli og reyna eftir megni að setja sig í hennar spor. Einnig má leggja fyrir nemendur spurningalista með stuttum spurningum sem þeir svara meðan horft er á myndina. Einnig getur kennarinn stöðvað sýningu öðru hverju og varpað fram spurningum sem bekkurinn ræðir og skiptist á skoðunum um. Aðalatriði er að nemendur liggi ekki sofandi eða hálf-sofandi fram á borðið, spjalli, liti eða lesi eitthvað annað meðan á sýningu stendur. Með öðrum orðum þarf að koma í veg fyrir að nemendur séu óvirkir þátttakendur í sýningunni. Að lokinni sýningu er svo hægt að vinna áfram með þær upplýsingar, sem nemendur hafa safnað, og takast á við ný (Marcus, Metzger, Paxton og Stoddard, 2018, bls. 20–21).

4.1.5 Vanda valið

Vandasamt getur verið að finna réttu leiknu skjásöguna til að sýna í kennslustofunni. Í ljósi þess hve mikilvægt er að hafa skýrt markmið með sýningunni þá er best að velja efni sem hentar til að ná settu markmiði en ekki velja markmið út frá efninu. Með öðrum orðum er ekki vænlegt til árangurs að ákveða að sýna t.d. myndina *A Bridge too Far* (1977) og reyna svo að finna út hvaða námsmarkmið hentuðu best með henni. Ef markmiðið er skýrt þá er hægt að finna leikna skjásögu sem hentar því og þá skipta gæði hennar takmörkuðu máli, aðalatriðið er að hún henti markmiðinu. Betra er að sýna lélegt efni með skýru markmiðið en gott efni með óljósu markmiði (Marcus, Metzger, Paxton og Stoddard, 2018, bls. 22).

Sumar kvikmyndir, sem tilheyrta leikinni skjásögu, eru innan við tveir tímar að lengd en aðrar geta verið í kringum fjóra tíma. Kennari þarf að íhuga vel hvað hann getur séð af miklum tíma í sýningu á efninu og munar þá miklu hvort hún tekur þrjár eða sex kennslustundir í sýningu. Einnig þarf kennari að velja fyrir sér hvort nemendur geti misst áhuga og athygli í sýningu fjögurra klukkustunda myndar og ef það er líklegt má athuga hvort hægt sé að sleppa tilteknum senum til að spara tíma. Í sumum tilvikum er það mögulegt en það fer þá mikið eftir markmiðinu. Það er viðbúið að nemendur geti verið óánægðir með að köflum sé sleppt og þeir missi við það þráðinn og tengslin við söguhetjurnar. Við það getur kennslan runnið út í sandinn (Marcus, Metzger, Paxton og Stoddard, 2018, bls. 25).

Talsvert af leikinni skjásögu er bönnuð innan 16 ára og hentar því tæpast til sýninga í grunnskóla. Þó er möguleiki, í samráði við yfirmenn, að óska eftir leyfi foreldra til að sýna viðkomandi efni en þá þarf kennarinn að vera undir það búinn að ekki séu allir foreldrar samþykkir og þá þarf að hafa aðra kennsluáætlun til vara fyrir þá nemendur. Sem dæmi má nefna að sterkasta atriði í *Saving Private Ryan* er innrásin í Normandí en að sama skapi er það atriði vægðarlaust og limlestingar og dauði hermanna sýnd á afar myndrænan hátt. Líklega mun *The Longest Day* henta betur í kennslustofunni því þar er árásin og fall hermanna ekki nærri eins myndrænt.

Það eru ekki bara blóðug bardagaatriði sem geta orðið nemendum ofviða heldur fjallar leikin skjásaga oft um erfið söguleg atriði og þá er Helförin gott dæmi. Það getur tekið á nemendur að horfa á börn dregin inn í gasklefa og koma svo lífvana út þó að efnið sé ekki endilega bannað innan 16 ára. Angi af sama meði er nauðsyn þess að kennari sé meðvitaður um að nemendur geta upplifað efnið á mismunandi hátt. Til dæmis verður að teljast líklegt að það taki meira á hörundsdökka nemendur að horfa á pyntingar og óréttlæti í garð þrælanna í *12 Years as a Slave* (2013) heldur en á þá sem eru hvítir á hörund (Marcus, Metzger, Paxton og Stoddard, 2018, bls. 25–26).

Sú hætta er alltaf fyrir hendi að nemendum þyki 60 ára gömul mynd „hallærisleg“ og athyglin geti farið forgörðum sökum háðsglósa nemenda. Kennarar þurfa að hafa það á bak

við eyrað að oft getur þurft aðra nálgun á eldri leikna skjásögu en nýlega sem er hugsanlega hlaðin nýjustu brellum og skartar leikurum sem nemendur þekkja (Marcus, Metzger, Paxton og Stoddard, 2018, bls. 22–23).

4.2 Leikin skjásaga og söguvitund

Einstaklingur tengir við fortíðina með margvíslegum hætti og er sagnfræði einungis ein af mörgum leiðum. Sem dæmi um aðrar leiðir má nefna heimsóknir á söfn, samtöl við eldra fólk, lestur sögulegra skáldsagna, skoðun ljósmynda og skjásagna, þá bæði leikinna og heimildamynda. Það þarf e.t.v. ekki að koma á óvart að umræðan um notagildi leikinnar skjásögu jókst um aldamótin því að fræðimenn eru margir þeirrar skoðunar að almenningur sé farinn að innbyrða stóran hluta af sinni sögulegu þekkingu í gegnum leikna skjásögu en ekki frá kennslubókum eða kennurum (Marcus, Metzger, Paxton og Stoddard, 2018, bls. 4).

Angi af þeim meiði er spurning, sem Paul B. Weinstein varpaði fram árið 2001, hvort hafi haft meiri áhrif á vitneskju almennings um innrásina í Normandí fjöldi ritaðra rannsókna eða kvikmyndin *Saving Private Ryan*? Kennarar geti einfaldlega ekki horft fram hjá áhrifum allra þessara nýju miðla sem nemendur sækja í (Weinstein, 2001, bls. 27). Í rannsókn, sem Weinstein gerði árið 2001 og fól m.a. í sér viðtöl við nemendur, kennara og foreldra, kom fram að bæði foreldrar og nemendur nefndu oft kvikmyndina *Forrest Gump* (1994) þegar Víetnamstríðið bar á góma. Þetta taldi Weinstein að bæri vitni um hversu mikið leikin skjásaga mótar sögulega vitund almennings. En í stað þess að horfa fram hjá þessari staðreynd og hafna eða hundska leikna skjásögu eigi frekar að átta sig betur á því hvernig hún mótar söguvitundina og hvernig hægt sé að nýta hana til að auka söguskilning nemenda (Marcus, 2005, bls. 62).

Annað dæmi eru hin svokölluðu Disney-áhrif sem kennslufræðingurinn Bruce VanSledright hefur fjallað um. Hann nefndi sem dæmi að þegar hann kenndi fimmta bekk um „Starving time“ í Jamestown (í Virginíu) árið 1609, voru nemendur hans sannfærðir um að ríkisstjórinn bæri sök á þessu ófremdarástandi rétt eins og í Disney teiknimyndinni *Pocahontas* (1995). Þetta dæmi lýsir tilhneigingu nemenda til að bera sögulegar staðreyndir saman við það sem þeir telja sig þegar „vita“ eftir að hafa horft á leikna skjásögu (Metzger, 2010, bls. 128).

Í ljós þessa hafa fræðimenn stigið fram og sagt að það hafi aldrei verið jafn mikilvægt að túlka þá útgáfu af sögunni sem Hollywood sýnir almenningi. Nemendur horfa á fjölda kvikmynda og þátta sem innihalda sögulegar skírskotanir en á sama tíma skortir þá réttu verkfærin til að túlka og greina þetta efni. Án þessara verkfæra er hætt við að þeir taki öllu því sem fram kemur í slíku efni sem sögulegum staðreyndum (Marcus, 2005, bls. 61–62).

Rannsókn, sem gerð var í Bandaríkjunum um miðjan tíunda áratuginn, virðist renna stoðum undir þessa skoðun en í henni kom fram að 81% þátttakenda í könnuninni hafði á liðnu ári horft á kvikmynd eða sjónvarpsþátt, sem fjallaði um fortíðina, en 53% höfðu lesið bók um sama efni. Sama rannsókn leiddi einnig í ljós að þátttakendur upplifðu sterkari tengsl við fortíðina með því að horfa á kvikmyndir eða sjónvarpsþætti en að læra um hana í skóla. Það er ekki endilega meginhlutverk sögukennslu í grunnskóla að skapa tengingu við fortíðina en það er samt vissulega eitt af hennar hlutverkum. Athyglisverðast er að samkvæmt þessari rannsókn virtist leikin skjásaga ná betur til fólks en það efni sem almennt var notað í skólum (Hughes-Warrington, 2007, bls. 1).

Ef skoðuð er nýleg áströlsk rannsókn, þar sem 203 sögukennarar í framhaldsskólum, voru spurðir hvort þeir teldu kvikmyndir vera öflugt kennslutæki, þá töldu 83% svo vera, 15% voru ekki þeirrar skoðunar en 2% höfðu ekki myndað sér skoðun á því. Af þeim 83% þátttakenda, sem voru jákvæðir í garð kvikmynda, sögðu 42% þeirra að helsti kosturinn væri að þær kölluðu fram samkennd en 30% taldi besta kostinn vera þann að þær gerðu söguna lifandi, auðvelduðu áhorfendum að sjá söguna fyrir sér og ýttu undir sjónrænt læsi (e. visual literacy). Af þeim 15% sem töldu kvikmyndir ekki gott kennslutæki nefndu 10% þá ástæðu að þær væru ekki sögulega réttar. Þrátt fyrir þessa yfirgnæfandi jákvæðni kennaranna í garð kvikmynda þá höfðu aðeins 8% þeirra fengið tilsögn í að nota þær í kennslu (Donnelly, 2014, bls. 18–19, 23).

4.3 Leikin skjásaga og læsi

Alan S. Marcus gerði rannsókn árið 2003 þar sem hann reyndi að gera sér grein fyrir álitni nemenda á mismunandi tegundum sögulegra upplýsinga. Hann fylgdist með kennslu í fjórum framhaldsskólabekkjum, þar sem fjallað var um Seinni heimsstyrjöldina, og tók viðtöl við nemendur. Í ljós kom að þeim þótti kennarar, kennslubókin, heimildamyndir og frumheimildir vera traustustu heimildirnar en kvikmyndir og samstúdentar vera þær ótraustustu. Þegar þeir voru spurðir hvers vegna þeir teldu kvikmyndir ótrausta heimild nefndu þeir atriði eins og að þær væru skreyttar með skáldskap og væru hugsaðar sem skemmtiefni sem skila ætti gróða. Þær legðu áherslu á atriði sem væru ekki mikilvæg í sögulegum rannsóknum (Marcus, 2005, bls. 63).

Hins vegar kom á óvart í rannsókninni að þegar kennararnir tóku að sýna þeim kvikmyndina *Fat Man and Little Boy* (1989), sem fjallar um gerð fyrstu kjarnorkusprengjunnar, áttu nemendur að punkta hjá sér eitt og annað úr myndinni sem vakti athygli þeirra. Þegar farið var yfir þessa punkta kom í ljós að flestir þeirra snerust um þá grundvallarspurningu myndarinnar hvort nota ætti sprengjuna eða ekki. Það sem kom hins vegar ekki fram í punktunum voru efasemdir um að nota myndina í kennslunni eða um

efnistök hennar. Með öðrum orðum kom fram að þrátt fyrir að nemendur hefðu áður látið í ljós miklar efasemdir um kvikmyndir sem sögulega heimild þá horfðu þeir gagnrýnislaust á *Fat Man and Little Boy* og sáu hana sem góða og gilda heimild.

Þarna virtist vera ákveðin þversögn sem Marcus taldi að ætti sér nokkrar skýringar en þær sem hann taldi veigamestar eru eftirfarandi:

1. Það að kennarinn sýndi myndina í kennslu gerði hana að traustri heimild í huga nemenda.
2. Þau verkefni, sem nemendur unnu samhliða áhorfi á myndina, hvorki kröfðust né ýttu undir það að hún væri rannsökuð sérstaklega. Skortur á þessari rannsókn ýtti svo enn frekar undir þá trú að myndin væri traust heimild.
3. Engin umræða var í bekknum um það að hugsanlega væri myndin hlutdræg eða færi rangt með staðreyndir.
4. Nokkrir nemendur töluðu um að hin stóra mynd, sem kvikmyndin dregur upp af viðfangsefninu, væri rétt en smáatriðum, sem litlu máli skiptu, væri hagrætt. (Marcus, 2005, bls. 63–64).

Af þessari rannsókn Marcus má draga tvenns konar lærdóm: Annars vegar virðast nemendur meðvitaðir um þá staðreynd að leikin skjásaga er ótraust söguleg heimild en hins vegar horfa þeir ekki sjálfkrafa gagnrýnum augum á hana þegar kennarinn sýnir hana í kennslustofunni. Því má velta fyrir sér hversu gagnrýnir þeir eru þegar þeir horfa á leikna skjásögu í bíósalnum eða heima í stofu.

Skoða má læsi á leikna skjásögu út frá ýmsum sjónarhornum rétt eins og að skoða má kvikmyndir og sjónvarpsþætti almennt út frá mörgum sjónarhornum. Með því að rýna í slíkt efni má lesa margt út úr því og færa fyrir því rök út frá ákveðnum kenningum eða aðferðafræði. Ágætt dæmi um slíkt má finna í grein Róberts H. Haraldssonar þar sem hann gagnrýnir hvað Gauti Sigþórsson og Úlfhildur Dagsdóttir lesa út úr *Schindlers List* og birta í greinum í bókinni *Heimur kvikmyndanna*. Í greininni sakar Róbert þau um oftrú á ákveðnum kenningum og hugmyndafræði sem valdi því að þau sjái í raun ekki myndina sem um ræðir. Nefnir Róbert dæmi þar sem þau Gauti og Úlfhildur fara rangt með og mistúlka atriði úr myndinni svo að það falli betur að þeim hugmyndum og kenningum sem þau aðhyllast. Samkvæmt Róbert les Gauti það úr lokum myndarinnar að atburðirnir, sem hún fjalli um, þ.e. Helförin, séu liðnir og engin ástæða til að óttast að þeir endurtaki sig. Úlfhildur kemst hins vegar að þeirri niðurstöðu að boðskapur myndarinnar sé að kapítalisminn hafi verið það sem bjargaði því sem hægt var að bjarga við þessar aðstæður (Róbert H. Haraldsson, 2000, bls. 458–461).

Þessi dæmi eru ekki sett fram til að fella um þau dóm heldur til þess að sýna fram á að ótal leiðir eru til að greina leikna skjásögu og lesa úr henni margvíslegar túlkanir, skoðanir og

sjónarmið. Vangaveltur af þessu tagi geta verið fróðlegar og gagnlegar en líka villandi ef efnið er mistúlkað. Að sama skapi geta túlkanir á efninu stangast á en samt verið réttar í þeim skilningi að á bak við þær séu ágæt rök. Ef kennari treystir sér til þá getur hann leitt nemendahópinn út í rökræður um leikna skjásögu út frá ýmsum kenningum og geta sprottið úr því skemmtilegar og nánast óþrjótandi umræðufletir (Pereboom, 2016, bls. 8–9). Þar sem höfundur þessarar ritgerðar er að vinna út frá kennslu á efsta stigi grunnskóla telur hann nauðsynlegt að ofgera ekki túlkunum og greiningum á leikinni skjásögu. Aðalatriðið er að kennarar kenni nemendum að yfirheyra leikna skjásögu og gera sér grein fyrir því hvernig hún segir söguna.

Í bók sinni *History and Film. Moving Pictures and the Study of the Past* nefnir Maarten Pereboom nokkrar aðferðir sem einstaklingar þurfa að tileinka sér til að geta fjallað um söguna með því að nota leikna skjásögu sem heimild. Þessar aðferðir Perebooms snúast um að kryfja leikna skjásögu og greina hana sem sögulega heimild. Hann leggur áherslu á sex atriði:

1. Greina leiknu skjásöguna á gagnrýninn hátt og þá sérstaklega sögulegt efni hennar sem svo nýtist til að afla upplýsinga um fortíðina. Sömuleiðis veita athygli hvaða efni og upplýsingar efni notar.
2. Greina í leiknu skáldsögunni hvað er sögulegt og hvað er skáldað. Einnig reyna að átta sig á því hvernig það sem er skáldað getur veitt sögulegt innsæi.
3. Rannsaka leiknu skáldsöguna sem sögulega eða menningarlega heimild. Afla upplýsinga um framleiðsluna, efni, viðtökur og sögulegt samhengi hennar. Þarna ýtir Pereboom efninu, sem leikna skjásagan fjallar um, til hliðar og leggur áherslu á að rannsaka efnistökin.
4. Nýta ritaðar heimildir og netið á skilvirkan hátt til að rannsaka söguna sem birtist í leikinni skjásögu. Þarna talar Pereboom um að öðlast almenna þekkingu á því hvernig sagan birtist í leikinni skjásögu.
5. Nýta leikna skjásögu sem frum- og/eða eftirheimild í rannsóknum á sögulegum viðfangsefnum. Í flestum tilvikum er leikna skjásagan eftirheimild um efnið, sem fjallað er um, en frumheimildin felur í sér hvernig samtíminn skín í gegnum efnið.
6. Deila þeirri þekkingu sem birtist í leiknu skjásögunni með skriflegum hætti og þannig að það samræmist kröfum sagnfræðinnar, þ.e. fjalla á sagnfræðilegan hátt um þau sögulegu atriði sem leikna skjásagan fjallar um (Pereboom, 2016, bls. 9).

Horfa má á þessi sex atriði Perebooms sem leiðarvísi að því að öðlast læsi á leikna skjásögu en það er samt engin ein rétt leið til að öðlast þetta læsi. Í þessari ritgerð er fyrst horft til flokkanna fjöggra sem ég setti fram á blaðsíðu 30–33 og það má tengja þá við atriði nr. 2 hjá Pereboom. Í upphafi þarf nemandi að greina í hvern af þessum fjórum flokkum leikna

skjásagan fellur. Er hún um raunverulegar persónur í raunverulegum atburðum (1), skáldaðar persónur í raunverulegum atburðum (2), skáldaðar persónur í skálduðuð aðstæðum (3) eða gerist sagan í þeim nútíma sem myndin er gerð í (4).

Yfirleitt þarf ekki mikla rannsóknarvinnu til að geta flokkað efnið í einhvern þessara flokka. Oft getur verið gott að byrja með því að setja nöfn aðalpersóna efnisins í leitarvél á netinu og sjá hvað kemur upp. Stundum koma upp tenglar á ýmsar upplýsingasíður eins og Wikipedia og þar má oft sjá ýmsar upplýsingar um þær sem geta skorið úr um hvort þær séu raunverulegar eður ei. Stundum skilar sama leit einungis niðurstöðum sem tengjast myndinni, sem aðalpersónurnar birtast í, og þá eru hverfandi líkur á því að þessar persónur hafi verið til í raun og veru. Síðan er oft gagnlegt að fletta viðkomandi efni upp á síðunni www.IMDb.com og skoða upplýsingarnar, sem þar koma upp, og sömuleiðis þá tengla sem birtast þar. Einnig getur verið gagnlegt að skoða umsagnir sem notendur síðunnar hafa skrifað um viðkomandi efni. Í því endurspeglast margar skoðanir og sjónarmið sem varpa skýrara ljósi á efnið. Ef tekið er dæmi af *Schindlers List* þá eru tæplega 1.700 slíkar umsagnir um hana á www.IMDb.com. Einnig má setja nafn leiknu skjásögunnar í leitarvélina og þá birtast upplýsingar og umfjöllun sem hjálpa til við þessa flokkun. Það getur verið góð æfing fyrir nemendur ef kennarinn felur þeim að finna út í hvaða flokk viðkomandi efni lendir.

En til þess að ná betri tókum á læsi á leikinni skjásögu þurfa nemendur að gera sér betur grein fyrir eðli miðilsins og hvernig hann segir söguna (svipað og atriði 4 hjá Pereboom). Hérna koma m.a. inn atriðin sem einkenna leikna skjásögu og farið var yfir í kafla 2.4, eins og hvernig leikin skjásaga fækkar persónum og/eða fellir saman persónur, þjappar atburðum saman í tíma, einfaldar söguna, gerir skýrari skil milli góðra og slæmra sögupersóna, gerir söguna tilfinningaríka, býr til sögupersónur sem endurspeglar ákveðna skoðun eða hópa, skiptir sögunni í þrjá hluta, býr yfir ákveðnum boðskap, kemur skilaboðum á framfæri o.s.frv. Síðan er mikilvægt að nemendur geri sér grein fyrir að öll leikin skjásaga er skáldskapur í þeim skilningi að enginn leikari er nákvæmlega eins og hin raunverulega persóna, sem hann leikur, og nánast öll samtölin eru ágiskun.

Að síðustu er eftirsóknarvert að nemendur séu meðvitaðir um þá staðreynd að – líkt og önnur miðlun sögunnar – ekki er hægt að aðskilja leikna skjásögu frá þeim samtíma sem hún er gerð í. Það er þáttur í að vera læs á leikna skjásögu að geta greint hvernig nútími efnisins skín í gegn, rétt eins og Pereboom greinir frá í atriði fimm. Vissulega er það ekki alltaf jafn augljóst en ef nemendum tekst að greina þetta sjá þeir viðkomandi leikna skjásögu í nokkuð öðru ljósi en áður.

Ef nemendur verða meðvitaðir um öll ofangreind atriði eru þeir í stakk búnir til að yfirheyra og rannsaka leikna skjásöguna á réttan hátt. Má þá segja að þeir búi yfir grunnþekkingu á læsi á leikna skjásögu. En vissulega má, ef kennarinn kýs svo, fara í meiri

greiningar- og túlkunarvinnu eins og í dæminu um *Schindlers List* hér á undan. Höfundur þessarar ritgerðar vill ítreka þá skoðun sína að svo djúp greining er ekki nauðsynleg nemendum til að þeir geti talist læsir á leikna skjásögu. Markmiðið er fyrst og fremst að nemendur horfi ekki gagnrýnislaust á söguna eins og hún birtist í leikinni skjásögu.

4.4 Leikin skjásaga og samkennd

Árið 2010 skrifuðu Alan S. Marcus, Scott Alan Metzger, Jeremy D. Stoddard og Richard J. Paxton, bókina *Teaching History with Film. Strategies for Secondary Social Studies*. Í bókinni, sem var endurútgefin árið 2018, fjalla þeir um í hvaða tilgangi hægt sé að nota leikna skjásögu í kennslu. Í næstu köflum verður farið yfir nokkur af þeim atriðum sem þeir telja upp og geta verið markmið með kennslu þar sem leikin skjásaga er notuð. Þessi markmið eru eftirfarandi:

1. Samkennd (e. empathy for caring).
2. Setja sig í spor annarra (e. empathy as perspective recognition).
3. Þjálfun í greiningu og túlkun með því að horfa á myndir sem annaðhvort frum- eða eftirheimildir.
4. Læra um erfið samtímamálefni.
5. Læra um erfiða (sársaukafulla) sögu.
6. Að sjá fortíðina fyrir sér.
7. Að ögra ráðandi söguvitund nemenda (Marcus, Metzger, Paxton og Stoddard, 2018, bls. 10–14).

Samkennd (e. empathy) er stundum ruglað saman við samúð (e. sympathy) en í raun eru þetta tveir ólíkir hlutir. Samúð snýst um að deila eða tengja við tilfinningar annars aðila og þá er oft gert ráð fyrir að ákveðin tenging eða líkindi séu á milli aðila. Þegar einhver hefur samúð með öðrum lítur viðkomandi til þess hvernig þeim fyrrnefnda/þeirri fyrrnefndu myndi líða í þessum aðstæðum. Samkennd felst hins vegar í því að viðkomandi þarf að ímynda sér aðstæður hins aðilans og hvernig tilfinning það sé að vera þessi aðili í þeim en á sama tíma vera meðvitaður um muninn á sér og þessum aðila (Landsberg, 2015, bls. 65–66). Ein skilgreining á muninum á þessu tvennu er sú að „[e]mpathy involves imagining the thoughts and feelings of other people from their own perspectives, whereas sympathy involves imagining them as if those thoughts and feelings were our own“ (Barton og Levstik, 2004, bls. 206).

Með því að vinna út frá samkennd sem markmiði með notkun á leikinni skjásögu í kennslustofunni þá er reynt að fá nemendur til að öðlast dýpri skilning á ýmsum sögulegum atriðum. Dæmi um þessa viðleitni er að veita nemendum skilning á reynslu ákveðinna aðila eða hópa, að þeir skilji betur hvers vegna tiltekinn aðili tók þessa eða hina ákvörðunina og

hvernig ákveðinn aðili leit á sig eða upplifði tiltekinn atburð. Þetta gæti kallast að setja sig í spor annarra (e. empathy as perspective recognition). Markmiðið getur líka verið að byggja upp skilning, umburðarlyndi og jafnvel tengingu nemenda við aðila eða hóp (e. empathy for caring). Markmiðið er samt ekki það að nemendur felli dóm um aðgerðir viðkomandi aðila eða reyni að afsaka hegðun hans eða þeirra. Stærsti kosturinn við að þjálfa nemendur í samkennd er að það eykur líkurnar á að nemendur sýni í framtíðinni öðrum meira umburðarlyndi og virði frekar önnur sjónarmið en sín eigin (Marcus, Metzger, Paxton og Stoddard, 2018, bls. 29–30).

Enginn skortur er á leikinni skjásögu sem getur nýst til að hjálpa nemendum til að öðlast samkennd með tilteknum einstaklingum og hópum. Í raun má segja að öll leikin skjásaga geti gert það en vissulega misvel. Það er misjafnt hvernig leikin skjásaga er uppbyggð varðandi sögupersónur og hefur hún tilhneigingu til að gera hetjur að miklum hetjum og illmenni að miklum illmennum, þ.e. lætur engan vafa leika á því hverjir eru slæmir og hverjir eru góðir og hverjum er ætlast til að áhorfandinn haldi með.

Auðvelt er að greina þróun í Hollywood myndum um Seinni heimsstyrjöldina þar sem fyrstu myndirnar um hana, sem gerðar voru meðan á stríðinu stóð, sýndu þýska hermenn sem hrein illmenni en hermenn Bandamanna að sama skapi sem baráttumenn hins góða. Þetta þarf ekki að koma á óvart þar sem þessar myndir voru oft áróðurstæki sem bandaríski herinn hafði áhrif á. *The Longest Day*, sem var gerð 1961, er fyrsta Hollywood-myndin sem gerði þýska hermenn mannlega enda lagði hún ríka áherslu á að sýna innrásina í Normandí á sem raunverulegastan hátt og frá hliðum helstu þátttakenda. Af þessu leiddi að ekki var lögð rík áhersla á að búa til góðar og slæmar sögupersónur og mætti segja að myndin hafi jaðrað við að vera í heimildamyndastíl (Höskuldur Kári Schram, 1999, bls. 534, 539–540).

Mynd eins og *The Longest Day* hentar vel ef kennari vill að nemendur sjái tiltekinn atburð frá mismunandi sjónarhornum. Aðrar myndir eins og *Midway* (2019), *Tora! Tora! Tora!* (1970), *Letters from Iwo Jima* (2006) og *Flags of our Fathers* (2006) nota svipaða frásagnaraðferð. Þó er alls ekki nauðsynlegt að leikin skjásaga segi söguna með hlutlausum hætti frá mörgum sjónarhornum svo að hægt sé að nota hana til að þjálfa samkennd nemenda. Einhliða frásögn getur einnig skilað sama árangri ef kennarinn beitir rétttri kennsluaðferð og fær nemendur til að reyna að setja sig í spor ólíkra söguhetja í leikinni skjásögu. Oft má leika sér með hugmynd hvernig tiltekið efni hefði breyst ef aðalsöguhetjan hefði verið einhver af aukapersónunum. Sömuleiðis má ögra nemendum með því að fá þá til að forðast að setja sig í spor aðalhetjunnar en reyna þess í stað að setja sig í spor aðalillmennisins, reyna að átta sig á því hugsunum hans, ástæðunum fyrir athöfnum hans, hver metnaður hans var eðalíðan. Oftast fær aðalsöguhetjan meiri tíma á skjánum en aðalillmennið og þessi atriði eru matreidd ofan í áhorfandann. Aðalillmennið fær minni tíma

og oft er ekki kafað eins djúpt í þá persónu (Marcus, Metzger, Paxton og Stoddard, 2018, bls. 139).

Leikin skjásaga er sterkt tæki til að þjálfa samkennd nemenda og möguleikarnir nánast óþrjótandi. Hægt er að nota hana til að nemendur öðlist samkennd með gyðingum í Helförinni eða með Adolf Hitler um svipað leyti og Helförin með því að sýna nemendum *Downfall* (2004) sem dregur upp mynd af örvæntingarfullum og veruleikafirrtum veikum manni á sínum síðustu stundum.

Eins og hér hefur verið nefnt er samkennd ekki bundin við einstaklinga heldur má einnig tengja hana við tiltekna hópa. Þessir hópar geta verið af ýmsum toga en það má leiða líkur að því að kennarar velji einna helst minnihlutahóp í þessu skyni. Slíkir hópar geta verið frumbyggjar eða þrælur í Bandaríkjunum eða gyðingar í Þýskalandi nasismans. Ein tegund af samkennd, sem hægt er að vekja hjá nemendum með leikinni skjásögu, er samkennd með fötluðum. Það er töluvert úrval af sterkum túlkunum leikara á fötluðum einstaklingum og sést það best á því að frá 1985 til 2014 léku 30% þeirra leikara og leikkvenna, sem fengu Óskarsverðlaun fyrir bestan leik í aðalhlutverki, fatlaða einstaklinga. Margir þeirra eru raunverulegar persónur. Leikin skjásaga af þessu tagi getur nýst vel í kennslustofunni ef auka á skilning nemenda á fötluðum og þeim áskorunum sem mæta þeim. Í henni felst j líka tækifæri til að varpa ljósi á ýmsar rangfærslur í túlkun á fötluðum einstaklingum og hvernig sumum tegundum fötlunar birtast á skjánum. Efni af þessu tagi er að jafnaði gert af ófötluðum sem hafa ekki fullan skilning á stöðu fatlaðra sem oft og tíðum gagnrýna efnið harðlega (Connor, 2017, bls. 203–205).

Það getur verið nemendum hollt að reyna að setja sig í spor þessa fólks þó vitanlega sé aldrei hægt að gera það nema upp að vissu marki. Kennarinn þarf að vera meðvitaður um þetta og gæta þess að nemendur telji sig ekki með áhorfi á leikna skjásögu vita í raun hvernig var að vera persónan, sem kemur við sögu í kvikmyndinni, í þeim aðstæðum sem þar er lýst. Það er ekki raunhæft markmið en máli skiptir að nemendur geri til þess einlæga tilraun og auki þannig skilning sinn á sögu þessa einstaklings eða hóps, dragi þannig úr líkunum á fordómum sökum vanþekkingar og á sama tíma öðlist dýpri sögulegan skilning.

4.5 Þjálfun í greiningu og túlkun

Markmiðið um að þjálfa nemendur í að greina og túlka leikna skjásögu tengist læsi sem áður hefur verið fjallað um. Í þessu sambandi er samt meira horft til þess að nota leikna skjásögu sem sögulega heimild og þá í kjölfarið greina hana sem frum- eða eftirheimild. Ef kennari ætlar að nota leikna skjásögu sem sögulega heimild getur verið gagnlegt að varpa fram nokkrum spurningum sem geta verið leiðarljós í greiningu og túlkun á henni.

Hversu rétt er farið með staðreyndir?

- Dregur hin leikna skjámynd taum einhvers málstaðar og/eða sögupersónu og hvernig gerir hún það?
- Hvaða hvatir (e. motives) gefur efnið sögupersónum sínum og eru þær í samræmi við þær hvatir sem koma fram í öðrum sögulegum heimildum?
- Hvers vegna telur þú að efnið dragi upp þessa tilteknu mynd af þeim sögulegu persónum sem það fjallar um? Hvernig tónar þessi mynd við þau samfélagslegu gildi sem voru ríkjandi þegar efnið var gert?
- Hverju er sleppt sem getur verið gagnlegt að vita til að öðlast betri skilning á umfjöllunarefninu?
- Hverjir gerðu efnið og er hægt að komast að því hvers vegna þeir gerðu efnið og hver tilgangurinn með því var (Marcus, Metzger, Paxton og Stoddard, 2018, bls. 72)?

Reyndar er enginn skortur á leikinni skjásögu sem getur nýst sem góður gluggi inn í samtíma sinn. Gott dæmi er að bera saman kvikmyndir gerðar í kringum Seinni heimsstyrjöldina annars vegar og Víetnamstríðið hins vegar. Ég hef áður nefnt *They died with their Boots on* og *That Hamilton Woman* sem báðar fjalla um liðna sögulega atburði og persónur en snúast þó í meginráttum um Seinni heimsstyrjöldina enda báðar gerðar árið 1941.

Víetnamstríðið var frábrugðið Seinni heimsstyrjöldinni að því leyti að bandaríska þjóðin var mjög klofin í afstöðu sinni til stríðsins. Þess vegna treystu kvikmyndaframleiðendur sér síður í að gera myndir um það. Einungis var gerð ein Hollywood-mynd sem fjallaði beinlínis um Víetnamstríðið meðan á því stóð. John Wayne var harður hægri maður og hafði mikla trú á réttmæti stríðsins. Réðst hann því í gerð myndarinnar *Green Berets* (1968) sem var nánast áróðursmynd sem átti að sannfæra áhorfendur um að fylkja liði málstaðnum til stuðnings. Sögusviðið er stríðið sem þá stóð og hún gerist í samtímanum þannig að þarna var ekki talað undir rós eins og í myndunum tveimur, *They Died with their Boots on* og *That Hamilton Woman*, sem nefndar voru hér á undan. Núna, rúmum fimmtíu árum síðar er *Green Berets* hins vegar orðin leikin skjásaga og frumheimild um þennan tíma (Hilmar Karlsson, 1999, bls. 519).

John Wayne tókst þó ekki ætlunarverk sitt með *Green Berets* og má færa rök fyrir því að myndin hafi snúist í andhverfu sína og gert málstaðnum meira ógagn en gagn (Jónas Knútsson, 2009, bls. 229). Myndin var ekki ólík mörgum myndum um Seinni heimsstyrjöldina þar sem hún dró upp svipaða mynd af Norður-Víetnömum, Víet-Kong, og hafði verið dregin upp af Þjóðverjum lengi vel. Myndin var mikið gagnrýnd á sínum tíma og m.a. var mótmælt þegar hún var sýnd í bíóhúsum hér á landi (Hilmar Karlsson, 1999, bls. 525–526).

The Green Berets er gott dæmi um mynd sem í eðli sínu getur ekki talist merkileg ein og sér en þegar hún er skoðuð í samhengi við samtíma sinn, bæði hvað varðar ástæður þess að hún var gerð og síðari viðtökur, verður hún áhugavert efni til að taka fyrir í kennslustofunni.

Hún getur þannig skapað ýmis tækifæri í kennslu um Víetnamstríðið og þau sjónarmið sem tókust á í Bandaríkjunum á þessum tíma. Kennari, sem notar *Green Berets* í kennslu þarf samt að vera meðvitaður um aldur hennar og að nemendum geti þótt hún „hallærisleg.“ Því er nauðsynlegt að minna þá á að hún var vel sótt á sínum tíma og margir, sérstaklega eldri kynslóðir sem mundu vel eftir Seinni heimsstyrjöldinni, tengdu vel við boðskapinn sem hún hafði fram að færa (Marcus, Metzger, Paxton og Stoddard, 2018, bls. 79–81).

Öll leikin skjásaga, sem ekki er látin gerast í samtímanum, er eftirheimild um þá liðnu atburði og persónur sem hún fjallar um. Hún er á sama tíma frumheimild um samtíma sinn og því þarf kennarinn að meta á hvorn háttinn hann vill nýta efnið nema að hann vilji nýta það á báða vegu.

Leikna skjásagan virkar í þessu tilviki á svipaðan hátt og sögulegur texti en í hana vantar allar vísanir í heimildir og það eru engar neðanmálgreinar sem varpa betra ljósi á umfjöllunarefnið. Þegar nota á leikna skjásögu sem eftirheimild reynir því mikið á kennarann og hans undirbúningsvinnu því hér þarf að yfirheyra og rannsaka efnið vel. Þegar markmiðið um eftirheimild er notað í kennslunni þarf að bera leiknu skjásöguna vel saman við aðrar heimildir og vega og meta hvaða atriði geta talist sögulega rétt og hvaða atriði sögulega röng. Síðan eru skálduð atriði en geta verið sögulega rétt þrátt fyrir að engar sannanir liggja fyrir um að þau hafi átt sér stað. Gott dæmi um þetta eru samtöl manna á milli sem sjaldnast eru til á prenti eins og áður hefur verið nefnt.

Í þessu tilviki virkar skjásagan fyrst og fremst sem opnun eða kveikja fyrir tiltekna atburði og/eða persónu sem síðan leiðir nemendur í rannsóknarvinnu til að komast að „því rétta“. Þetta tengist bæði læsi og gagnrýnni hugsun og verður að teljast allgóð þjálfun fyrir nemendur sem á að nýtast þeim alla ævi í þeim skilningi að þeir horfi gagnrýnum augum á leikna skjásögu og yfirheyri hana eftir áhorf. Kennarinn þarf að stýra nemendum vel í þessari vinnu og vera búinn að kortleggja hjá sjálfum sér hvað hann vilji að nemendur komist að. Þetta gerir hann með því að vísa þeim á annað stuðningsefni sem færir sönnur á frásagnir leiknu skjásögunnar og sýnir jafnframt fram á rangfærslur. Það er svo nemenda að leita í þessu stuðningsefni og finna þessi atriði. Kennarinn þarf samt að takmarka sig við tiltekin meginatriði því ekki er raunhæft að ætla grunnskólanemendum að kryfja heila kvikmynd með þessum hætti til mergjar (Marcus, Metzger, Paxton og Stoddard, 2018, bls. 91–93).

4.6 Erfið samtímamálefni

Þegar nota á leikna skjásögu til að ná því markmiði að varpa skýrara ljósi á erfið samtímamálefni þarf kennarinn að stíga varlega til jarðar. Oft eru slík málefni viðkvæm, nemendur, samstarfsfólk og foreldrar geta haft sterka skoðun á þeim og umfjöllun um þau getur kallað fram ýmsar tilfinningar í nemendahópnum. Til þess að nemendur öðlist betri

skilning á þessum málefnum er gagnlegt að leita aftur í tímann og sýna atriði sem hafa annað hvort verið uppspretta þeirra eða verið til þess að gera þau enn erfiðari og sársaukafyllri. Varðandi þetta markmið er afar brýnt að einblína ekki á eitt sjónarmið því „sjaldan veldur einn er tveir deila“ og til þess að ná almennilega utan um umfjöllunarefnið verður að skoða það frá ólíkum sjónarmiðum (Marcus, Metzger, Paxton og Stoddard, 2018, bls. 133–135).

Þegar litið er á erfið samtímamálefni er af nógu að taka fyrir kennara og í sumum tilvikum nægt úrval af leikinni skjásögu til að nota í slíkri kennslu. Eitt umfjöllunarefni, sem hægt er að varpa ljósi á með sýningu á leikinni skjásögu, er barátta milli blökkumanna og hvítra í Bandaríkjunum. Hérna má leita fanga í kvikmynd eins og *Amistad* sem sýnir hrottalega meðferð og óréttlæti sem blökkumenn frá Afríku voru beittar. Myndin *12 Years as a Slave* dregur upp svipaða mynd en er samt almennari en hið sérstaka mál sem *Amistad* fjallar um. Taka má brot úr þáttum *North and South* sem sýnir ágætlega nokkur mismunandi sjónarmið gagnvart þrælahaldi Suðurríkjanna í aðdraganda Þrælastríðsins. Síðan má skoða brot úr *Roots*. Ef kennarinn vill vera nær í tíma er hægt að horfa á myndir eins og *Mississippi Burning* sem gerist á sjöunda áratugnum í Suðurríkjunum. Hafi kennarinn nægan tíma getur hann unnið með efni sem varpar ljósi á þróun þessarar sögu í Bandaríkjunum.

Sýning á leikinni skjásögu til að varpa ljósi á erfið samtímamálefni getur dýpkað skilning nemenda á þeim og gert þeim betur grein fyrir rótum þessara málefna og þróun. Oft getur nemendum reynst erfitt að gera sér almennilega grein fyrir því óréttlæti sem minnihlutahópar eins og blökkumenn í Bandaríkjunum hafa mátt þola og texti í kennslubók sem segir að „oft hafi fjölskyldur þræla verið aðskildar og þeir oft pyntaðir“ eiga á hættu að fara inn um annað eyrað og út um hitt. Sterk sena í leikinni skjásögu, sem sýnir söguhetjur, sem nemendur hafa tengst, við slíkar aðstæður, kallar fram mun sterkari hughrif og er líklegri til að sitja eftir í huga hans. Af þessum sökum er líklegra að nemandi skilji betur af hverju þessi togstreita er svona djúpstæð og enn þá við lýði á meðal þessara hópa.

4.7 Erfið eða sársaukafulla söguleg atriði

Kennsla í erfiðum sögulegum atriðum beinist oft inn á svipaðar brautir og kennsla í erfiðum samtímamálum því oft eiga þau sér erfiða sögu. Þegar kemur að því að læra um erfiða sögu er Helförin algengasta viðfangsefnið eins og sést vel í þeirri staðreynd að *Schindlers List*, *The Pianist* (2002) og *The Boy in the Striped Pyjamas* (2008) eru þær kvikmyndir sem kennarar í Bretlandi og Bandaríkjunum nota mest (Marcus og Mills, 2017, bls. 179).

Eins og þegar fjallað er um erfið samtímamáli er brýnt að viðra sem flest sjónarhorn þegar fjallað er um erfið söguleg atriði. Í tilfelli Helfararinnar eru gerendur og þolendur oft ráðandi í umfjölluninni en einnig þarf að beina sjónum að þeim sem börðust gegn henni, þeim sem studdu hana, þeim sem aðhöfðust ekkert, eftirlifendum, þeim sem frelsuðu fanga

útrýmingarbúðanna eða björguðu fólki frá því að lenda í þeim. Sömuleiðis getur verið gagnlegt að horfa til leikinnar skjásögu frá fleiri löndum en Bandaríkjunum (Marcus og Mills, 2017, bls. 179).

Í kennslu af þessu tagi er góð fagþekking kennara afar mikilvæg ef vel á að fara. Sömuleiðis þarf kennari að vera meðvitaður um ef leikna skjásagan, sem notuð er, litast mjög af nútímasjónarmiðum sem hæpið er að hafi verið áberandi á tímum umfjöllunarefnisins. Gott dæmi um slíkt er *Kingdom of Heaven* (2005) sem gerist um 1180 og fjallar um krossferðirnar en úr henni má lesa ýmislegt um samskipti Vesturlandabúa og múslima auk trúarlegs ágreinings í nútímanum. Í henni eru auk þess persónur með skoðanir sem hæpið er að hafi verið áberandi á sögutímanum þótt þær tóni vel við skoðanir nútímamanna. Þó að kennari hafi þessa tengingu við nútímamann á bak við eyrað þá má hann ekki gleyma því að kennsla af þessu tagi snýst fyrst og fremst um þann sögulega atburð sem um ræðir (Marcus, Metzger, Paxton og Stoddard, 2018, bls. 143, 153–154).

Nokkur atriði gera erfitt sögulegt efni eins og Helförina vandasamt í kennslu. Má þar nefna sem dæmi að sýna þarf fórnarlömbunum ákveðna virðingu í umfjölluninni, auk þess er erfitt að kenna um Helförina án þess að sýna myndrænt ýmsan af þeim hryllingi sem var hluti af henni, það þarf að setja hana í sögulegt samhengi við fordóma gagnvart gyðingum langt aftur í aldir, engu að síður er mikilvægt að afmarka umfjöllunina til að gera hana markvissa, það þarf að reyna að skilja hvernig þjóð ákveður að eyða með kerfisbundnum hætti ákveðnum hluta af sjálfri sér og velja þarf rétta efnið úr yfirþyrmandi miklu magni af efni sem til er um Helförina (Marcus og Mills, 2017, bls. 180–182).

Ef kennsla um leikna skjásögu með það markmið að fjalla um erfið söguleg mál heppnast vel þá getur hún stuðlað að aukinni samkennd nemenda, aukið borgaravitund þeirra, hjálpað þeim að tengja saman fortíð og nútíð í þeim skilningi að þekking á Helförinni minnkar líkurnar á því að eitthvað henni líkt endurtaki sig og getur auk þess gert heiminn betri (Marcus og Mills, 2017, bls. 183).

4.8 Að sjá fortíðina fyrir sér

Þetta markmiðið snýst um að nemendur sjái fortíðina fyrir sér, þ.e. sjái fyrir sér sögulega atburði, persónur eða tímabil, er algengasta ástæða þess að kennarar nota leikna skjásögu í kennslu. Leikin skjásaga hjálpar nemendum að heyra, sjá og fá tilfinningu fyrir fortíðinni, ef svo má segja. Hún nær að endurgera fortíðina á myndrænni hátt en hið ritaða mál þó að alltaf þurfi að minna nemendur á að leikin skjásaga er alltaf endurgerð en ekki hinn raunverulegi atburður eða persóna. Leikin skjásaga, rétt eins og rituð saga, er alltaf afmörkuð af þeim upplýsingum sem finna má í heimildum og hvernig þær eru síðan túlkaðar (Marcus, Metzger, Paxton og Stoddard, 2018, bls. 157).

Þó að þetta markmið geti í fyrstu virkað svipað því markmiði að nota leikna skjásögu sem eftirheimild er ákveðinn grundvallarmunur á þessum markmiðum. Þegar markmiðið er að nemendur sjái fortíðina fyrir sér þá er ekki ætlast til þess að leikna skjásagan sé rannsökuð og greind með sama hætti (Marcus, Metzger, Paxton og Stoddard, 2018, bls. 172–173). Einmitt vegna þess að nemendum er ekki ætlað að greina hana og rannsaka þá þarf kennarinn að vanda sérstaklega valið. Ekki er vænlegt að sýna leikna skjásögu, sem gefur nemendum ágætis tilfinningu fyrir tilteknum atburði eða persónu, ef hún er full af alvarlegum sögulegum rangfærslum. Kennarinn þarf því að velja myndir sem teljast að mestu sögulega réttar og vera sömuleiðis viðbúinn að leiðrétta rangfærslur um leið og þær birtast nemendum.

Oft getur verið gott að velja frekar leikna skjásögu, sem fjallar um skáldaðar persónur í raunverulegum aðstæðum (flokkur 2), því að þá þarf ekki að leita eftir rangfærslum hvað varðar sjálfar persónurnar. Gott dæmi um þetta er t.d. *Saving Private Ryan* sem gefur raunsæja tilfinningu fyrir þeirri upplifun að vera þátttakandi í innrásinni í Normandí. Eins getur myndin *1917* gefið nemendum nokkuð raunhæfa tilfinningu fyrir því að vera þátttakandi í skotgrafahernaði Fyrri heimsstyrjaldarinnar. Báðar fjalla þær um skáldaðar persónur sem ekki er þörf á að rannsaka og þarf kennari þá fyrst og fremst að hafa vakandi auga með því að þeir sögulegu atburðir sem myndin greinir frá, séu sýndir í nokkuð réttu ljósi.

Leikin skjásaga úr flokki 3 getur líka nýst í þessum tilgangi en í þeim flokki er efni sem oft er kallað búningadrama og fjallar um skáldaðar persónur í skálduðu umhverfi sem litast óverulega af stórum sögulegum atburðum. Oft getur vandað efni af þessu tagi sýnt nemendum ýmislegt um það tímabil sem fjallað er um, eins og t.d. stöðu kvenna, stéttaskiptingu, réttarfar, klæðaburð, siði og venjur. Kennarinn þarf að vera viss um að fyrrgreind atriði séu sýnd í nokkurn veginn réttu sögulegu ljós. En hann þarf ekki að velja fyrir sér hvort persónurnar hafi í raun gert þessa tilteknu hluti eða hvort tiltekinn atburður hafi átt sér stað. Hann þarf hins vegar að gæta þess að efnið fjalli ekki einungis um málefni samtímans og noti fortíðina því aðallega sem leikmynd.

Eins og í allri notkun á leikinni skjásögu í kennslu þarf kennarinn að vinna með efnið til að ná tilteknu markmiði. Það er ekki nóg að sýna efnið og áætla eftir það sem svo að nú hafi nemendur tilfinningu fyrir ákveðnu tímabili eða tilteknum atburði. Undirstrika þarf þau atriði sem skipta máli og kennarinn vill að nemendur taki eftir. Í *1917* eru t.d. nokkur atriði sem vinna má með, eins og sá stóri munur sem var á skotgröfum Bandamanna og Þjóðverja (og af hverju var þessi munur), hvernig svæðið milli skotgrafanna var, hvernig skotgrafahernaðurinn fór fram og hversu verðlítið mannlífið var íhernaði sem þessum. Þessu til stuðnings má kalla til staðreyndir eins og hversu margir dóu úr sjúkdómum í

skotgröfunum og hversu margir hermenn dóu á einum degi í sumum af mannskæðustu orrustunum.

4.9 Að ögra ráðandi söguvitund nemenda

Í sumum tilvikum sýnir leikin skjásaga söguna í öðru ljósi en flestir eru vanir og ögra þannig ráðandi söguvitund áhorfandans. Oft hefur verið sagt að sagan sé skrifuð af sigurvegaranum og svipað á oft við í leikinni skjásögu (Stoddard, 2017, bls. 10). Ég hef áður minnst á að *The Longest Day* var fyrsta Hollywood-myndin sem sýndi þýska hermenn á mun mannlegri hátt en áður hafði verið gert. Fram að þessu (1962) höfðu hermenn Bandamanna líka verið sýndir sem fulltrúar hins góða. Það kom því ekki óvart að leikin skjásaga sýndi á þeim tíma þýska hermenn fremja illvirki á meðan hermenn Bandamanna sýndu ekki slíkt framferði. Í *The Longest Day* sjást hins vegar hermenn Bandamanna skjóta þýska hermenn þrátt fyrir að vera með hendur á lofti og biðjast vægðar. Eftir að hafa skotið þá spyrja Bandamenn hver aðra hvað það þýddi sem óvinahermennirnir sögðu en þeir ypptu bara öxlum og sögðust ekki hafa hugmynd um það.

Þetta er e.t.v. ekki mikilvægt atriði en ögrar samt því lífseiga sjónarmiði að Bandamenn hafi ekki framið nein illvirki í Seinni heimsstyrjöldinni. Það sést best á því að atriðið myndi stuða áhorfandann mun minna ef þarna hefði þýskur hermaður skotið óvopnaðan hermenn Bandamanna.

Á sama hátt getur leikin skjásaga eins og þýska kvikmyndin *Stalingrad* (1993) opnað augu nemenda fyrir því hvernig var að vera þýskur hermaður að berjast í Stalingrad í Seinni heimsstyrjöldinni. Myndin dregur upp mynd af miklum hryllingi og því grimma hlutskipti að vera í þessum sporum á meðan oftast er dregin upp sú mynd af orrustunni um Stalingrad að þar hafi Sovétmenn loksins brotið á bak aftur sálar- og miskunnarlausu stríðsvél nasismans. Svipað dæmi er að finna í annarri þýskri mynd, *Das Boot* (1981), sem gerir mannlegan þann ósýnilega ógnvald sem birtist í þýskum kaþbátum Seinni heimsstyrjaldarinnar. Með myndum af þessu tagi má auka þekkingu nemenda á hinni hliðina og sýna að beggja megin víglínunnar voru svipaðir einstaklingar með svipaðan bakgrunn en ekki góðir menn að berjast við sálarlaus ómenni.

Annað dæmi er *Ride with the Devil* (1999) sem fjallar um atburði (Bleeding Kansas) á landamærum Kansas og Missouri í aðdraganda Þrælastríðsins og meðan á því stóð. Ólíkt flestri leikinni skjásögu er erfitt að gera sér grein fyrir hverjir eru „góðir“ og hverjir eru „vondir“ í þessari kvikmynd því báðir aðilar fremja óhæfuverk í henni. Efni af því tagi getur hvatt nemendur til að velta umfjöllunarefninu meira fyrir sér en efni þar sem þeim er sagt á mjög afgerandi hátt hverjum á að halda með. Hún flækir líka málina nokkuð í augum nemenda með því að sýna blökkumann í liði þeirra sem börðust fyrir áframhaldandi þrælahaldi. Sú

sögupersóna er safnpersóna fyrir þá blökkumenn sem börðust fyrir hönd Missouri Bushwhacker. Það sýnir auk þess nemendum að orsakir Þrælastríðsins eru ekki eins einfaldar og sumar kennslubækur gefa í skyn og oft er ekkert minnst á þessa deilu í umfjöllun þeirra um Þrælastríðið (Marcus, Metzger, Paxton og Stoddard, 2018, bls. 185–188).

5 Kennsluáætlun fyrir 8.–10. bekk út frá *Dunkirk* (2017)

Í þessum kafla er sett fram kennsluáætlun fyrir kvikmyndina *Dunkirk* sem kom út árið 2017 og var leikstýrt af Christopher Nolan. Myndin hefur ýmsa kosti sem gera hana að heppilegum valkosti í kennslu í Seinni heimsstyrjöldinni. En það er engu að síður engin sérstök ástæða fyrir því að þessi kvikmynd varð fyrir valinu frekar en eitthvert annað heppilegt efni. Það er nánast aukaatriði hvaða mynd er valin þar sem megintilgangur þessa kafla er að varpa ljósi á hvernig kennsluáætlun, þar sem leikin skjásaga er aðalkennsluefnið, getur litið út.

5.1 Forsendur og markmið

Að ákveða hvort nota skuli leikna sjásögu í kennslu og þá hvaða leiknu skjásögu skuli nota getur verið snúið. Þarna ráða áhugi, áherslur og mat kennarans hverju sinni. Í þessari kennsluáætlun eru ákveðnar forsendur hafðar til hliðsjónar sem eru m.a. þær að verið sé að kenna nemendum um Seinni heimsstyrjöldina á efsta stigi grunnskóla og kennarinn vilji nota leikna skjásögu til að hjálpa sér að ná settum markmiðum í kennslunni. Hann hefur auk þess ákveðið að verja til þess sem svarar átta 40 mín. kennslustundum. Sú forsenda er sömuleiðis gefin að áður en að notkun efnisins komi skuli nemendur vera komnir með ákveðna grunnþekkingu á Seinni heimsstyrjöldinni og búnir að læra um atburðarásina og helstu meginatburði hennar eins og orrustuna um *Dunkirk*. Lokaforsendan er sú að kennarinn vilji gefa nemendum sínum frí frá bóklestri og vinna alfarið út frá öðrum tegundum kennsluefnis. Vissulega er hægt að nota bækur í kennsluáætlun sem þessa þótt það sé ekki gert hér.

Eins og áður komið fram er lykilatriði, þegar velja á leikna skjásögu sem kennsluefni, að hafa skýr markmið með notkun hennar. Í grunnskólum er unnið eftir hæfniviðmiðum sem lögð eru til grundvallar í hverjum árgangi og hverri önn. Þau eru markmið kennslunnar og vænlegast er að sú leikna skjásaga, sem valin er, falli að þessum hæfniviðmiðum. Hún getur líka fallið að einhverjum af grunnþáttum menntunar og/eða verið partur af lykilhæfni eins og hún er fram sett í aðalnámsskrá.

Í kaflanum á undan voru sett fram ýmis markmið sem sýning á leikinni skjásögu getur haft og falla þau öll að einhverjum af þessum atriðum aðalnámsskrár, þ.e. hæfniviðmiðum, lykilhæfni eða grunnþáttum menntunar. Þar af leiðandi er eitthvað af markmiðum kaflans á undan valið í tengslum við sýningu á leikinni skjásögu og í kjölfarið fundin leikin skjásaga sem fellur vel að þessum markmiðum og passar auk þess við það sem verið er að kenna. Í þessu tilviki verður unnið með þrjú af áður greindum markmiðum, nánar til tekið læsi, samkennd og að sjá fortíðina fyrir sér.

Læsi. Nota má nánast hvaða leiknu skjásögu sem er til að þjálfna nemendur í læsi á miðilinn og útskýrði ég í síðasta kafla hvað það felur í sér. Í afar einfölduðu máli snýst læsi um

að nemendur öðlist færni í að greina það sem þeir sjá í leikinni skjásögu og átti sig á hvernig leikin skjásaga segir söguna og að það er ekki endilega allt satt sem þeir sjá á skjánum.

Samkennd. *Dunkirk* fjallar um skáldaðar persónur sem hver og ein er fulltrúi ákveðins lykilhóps í atburðarásinni í *Dunkirk*. Stærstu hlutverkin eru breskur hermaður í landhernum, franskur hermaður í landhernum, breskur orrustuflugmaður og almennur breskur borgari sem siglir skútu sinni til Dunkirk. Kvikmyndin hentar því vel til þess að nemendur setji sig í spor viðkomandi einstaklinga.

Sjá fortíðina fyrir sér. *Dunkirk* hentar vel fyrir þetta markmið af nokkrum ástæðum. Hún er tekin upp í IMAX-formi sem ýtir undir þá upplifun að áhorfandinn sé á staðnum, hún er tekin upp á sama stað og atburðirnir áttu sér stað, notaðir eru bátar sem tóku þátt í björgunarleiðangrinum á sínum tíma og lítið er notað af tæknibrellum í myndinni. Sögulega er hún auk þess nokkuð rétt sem er mikilvægt þegar unnið er með þetta markmið.

5.2 Verkefni nemenda

Þau verkefni, sem nemendur vinna, eru nátengd þeim markmiðum með kennslunni sem talin voru upp í kaflanum að framan. Mikilvægt er að nemendur séu virkir á meðan þeir horfa á kvikmyndina og hafi verkefni sem þeir eiga að vinna samhliða áhorfinu. Í þessu tilfelli hentar vel að nemendur fylgist sérstaklega með fulltrúum þeirra þriggja hópa sem eru í forgrunni, þ.e. landhers, flughers og björgunaraðila á sjó. Kennarinn skiptir því bekknum í þrennt þannig að um einn þriðji bekkarins sé með hvern hóp.

Nemendur horfa á *Dunkirk* út frá sínum fulltrúa og punkta niður atriði sem hjálpa þeim að svara eftirfarandi spurningum um atburðina í *Dunkirk* sem þeir fá áður en áhorf hefst.

Hversu stórt hlutverk spiluðu Frakkar í björguninni?

Hversu raunhæfa mynd telur þú að myndin sýni af hlutverki þinna fulltrúa?

Hversu mikilvægt hlutverk spiluðu þínir fulltrúar í björguninni?

Hverjir voru aðalhetjurnar í *Dunkirk* að þínu mati?

Hversu rétta mynd dregur myndin upp af atburðunum í *Dunkirk* (rökstyðjið)?

Frá 1–10, hvað myndir þú gefa myndinni margar stjörnur?

Eftir að hafa horft á myndina svara nemendur þessum spurningum og skila svörum til kennara. Að því loknu er horft á valda hluta af aukaefninu um gerð kvikmyndarinnar *Dunkirk*, brotin úr hinum kvikmyndunum og fræðslumyndböndin. Samhliða því áhorfi varpar kennarinn fram vangaveltum til bekkjarins til að hvetja nemendur til að bera saman það sem kemur fram í þessu efni og því sem kemur fram í *Dunkirk*.

Þegar öllu áhorfi er lokið svara nemendur aftur sömu sex spurningum og þeir svöruðu eftir að hafa horft á myndina. Þessi svör eru svo borin saman og breytingin, sem verður á þeim, stendur fyrir það læsi sem nemendur hafa tileinkað sér. Læsi nemenda endurspeglast í hvernig söguvitund þeirra um atburðinn er eftir að hafa horft á *Dunkirk* og hvernig hún þróast eða jafnvel þroskast eftir að hafa greint myndina með hjálp aukaefnisins.

Að endingu er kennslunni lokað með því að nemendur svara eftirfarandi spurningum:

1. Ef þú hefðir gert myndina hverju hefðir þú breytt, t.d. bætt við eða sleppt?
2. Sögulega, hver er helsti kostur myndarinnar, hver er helsti galli hennar?

5.3 Stuttur sögulegur bakgrunnur

Seinni heimsstyrjöldin hófst með innrás Þjóðverja í Pólland 1. september 1939 en eftir fall Póllands var stríðið frekar tíðindalítið þar til Þjóðverjar réðust inn í Danmörku og Noreg í apríl 1940. Í maí sama ár hófst svo leifturárás Þjóðverja þegar þeir réðust á Holland, Belgíu og Frakkland. Þýski herinn kom óvinum sínum í opna skjöldu og náði að hrekja þá á flóttu. *Dunkirk* fjallar um einn af stærri atburðum Seinni heimsstyrjaldarinnar þegar tæplega 340 þús. breskum og frönskum hermönnum, sem þýski herinn hafði umkringgt, var bjargað frá frönsku borginni Dunkirk (f. Dunkerque) yfir til Bretlands. Þessi atburður hefur margþætta merkingu. Í Dunkirk var samankominn allur þjálfaður her Breta á þeim tímapunkti og sumir segja að ef Þjóðverjar hefðu fellt eða handtekið þessa hermenn (u.þ.b. 200 þús. þeirra voru breskir) þá hefði stríðið verið þeim tapað.

Þó að Dunkirk hafi verið endapunkturinn á miklum óförum breska hersins gegn þeim þýska þá snerist þessi ósigur upp í mikinn sigur í hugum Breta þar sem þjóðin hafði lagst á eitt að bjarga hernum aftur heim. Sú mynd var dregin upp að almenningur hefði tekið þátt í björguninni m.a. með því að sigla hundruðum smábáta yfir Ermarsund. „Kraftaverkið í Dunkirk“ stappaði stálinu í þjóðina og blés henni baráttuanda í brjóst. Vissulega var sannleikskorn í þessu en staðreyndin var hins vegar sú að breski sjóherinn hafði lagt hald á báta í almenningseigu og sjóliðar siglt þeim til Dunkirk þar sem þeir hjálpuðu til við björgunina. Mjög fáir almennir borgarar tóku því þátt í þessum aðgerðum (Lord, 2017, bls. 273–275).

Fyrir Þjóðverja táknaði Dunkirk glatað tækifæri þrátt fyrir að þeir hefðu litið á þetta sem stóran sigur á þeim tíma. Ákvarðanir, sem þýski herinn og Hitler tóku, hægðu á sókn hersins og gaf það Bandamönnum tíma til að byggja upp varnir í kringum borgina og síðan forða sér. Frakkar upplifðu Dunkirk sem ósigur fyrir Þjóðverjum og svik Breta sem ákváðu að forða sér af meginlandinu í stað þess að berjast. Ekki má gleyma því að franskur herinn sá um að verja Dunkirk fyrir Þjóðverjum á meðan flutningarnir til Bretlands stóðu yfir. Sést það e.t.v. best á

Því að 16 þúsund franskir hermenn dóu meðan á þessu stóð en eitt þúsund breskir hermenn á sama tíma (Lord, 2017, bls. xiii, 273–274; Wikipedia: The Free Encyclopedia, e.d.).

5.4 Styrkleikar og veikleikar *Dunkirk*

Mikilvægt er að kennarinn geri sér grein fyrir kostum og göllum þeirrar leiknu skjásögu sem hann hyggst nota í kennslu. Hann þarf því að leggjast í smávegis greiningarvinnu á efninu til þess að geta síðan annaðhvort miðlað þeirri þekkingu til nemenda eða stýrt þeim í þeirri vinnu til þess að þeir myndi sér sjálfir skoðun á kostum og göllum efnisins. Ef kennari velur þekktu Hollywood-mynd um stóran sögulegan atburð eða þekktu sögulega persónu ætti ekki að vera erfitt að finna heimildir. Oft má líka finna myndbönd á www.youtube.com þar sem farið er yfir tiltekið efni og tínd til atriði í efninu, sem standast illa skoðun, og svo önnur þar sem vel hefur tekist til að mati höfundar myndbandsins. Sem dæmi um síður af þessu tagi má nefna:

The Cynical Historian – <https://www.youtube.com/user/CynicalCypher88>

History Buffs –

<https://www.youtube.com/channel/UCggHoXaj8BQHliPmOxezeWA/videos>

Great war films – <https://greatwarfilms.net/>

History vs Hollywood – <https://www.historyvshollywood.com/>

Styrkleikar:

- Nýleg og höfðar því betur til ungmenna.
- Aðalsöguhetjurnar eru margar um 20 ára sem auðveldar nemendum að tengja við þær.
- Þekkt poppstjarna leikur stórt hlutverk í henni (Harry Styles úr One Direction).
- Mikið lagt í framleiðsluna.
- Lítið af tæknibrellum í henni sem gerir hana raunverulegri.
- Fjallar um stóran sögulegan atburð sem mikið er til af heimildum um.
- Varpar ljósi á nokkra mismunandi hópa sem tengdust viðburðinum (land-, sjó-, og flugher auk almennings sem hjálpaði við björgunina)
- Nokkur af þeim skipum og bátum, sem birtast í myndinni, tóku þátt í aðgerðunum á sínum tíma sem eykur trúverðuleika.
- Tekin upp í Dunkirk sem einnig eykur trúverðuleika.
- Er einungis 106 mínútur að lengd.
- Er bönnuð innan 12 ára (en ekki 16 ára).
- Atburðarásin er hröð og spennandi sem heldur athygli nemenda.

Veikleikar

- Fjallar um atburðinn frá þröngu sjónarhorni, þ.e. fyrst og fremst frá bresku sjónarhorni en Frakkar og Þjóðverjar eru lítt áberandi.
- Ef horft er grunnt á myndina er lítið gert úr því lykilhlutverki sem franskir herinn lék í björguninni en ef horft er dýpra sést að hlutverk hans er miklu stærra.
- Er frekar „hvít,“ þ.e. engin af helstu söguhetjunum er hörundsdökk og eiga hörundsdökkir ekki fulltrúa í myndinni þrátt fyrir að hafa verið hluti af hernum í raun.
- Hlutverk almennings og hans litlu báta, sem hann lagði til við björgunina, er blásið nokkuð upp.
- Engin kona er í stóru hlutverki, sem getur valdið því að stúlkur í nemendahópnum tengi síður við myndina.
- Myndin setur atburðinn ekki í sögulegt samhengi, þ.e. segir lítið um aðdragandann, lítið um Seinni heimsstyrjöldina almennt eða afleiðingarnar.
- Varpar ekki ljósi á hversu mikilvæg þessi björgun var fyrir Bandamenn og gang stríðsins. Þess vegna sýnir hún ekki að e.t.v. væri heimsmynd dagsins í dag önnur ef þessi björgun hefði misheppnast.
- Sagan tvinnast saman af þremur söguþráðum, nánar tiltekið á landi, sjó og himni. Sagan á landi tekur viku, á sjó einn dag og í lofti um klukkustund þræðirnir festast saman í lokin og þá gerir áhorfandinn sér grein fyrir uppbyggingunni en hún getur virkað ruglingsleg fyrir hann.

5.5 Stuðningsefni

Leikin skjásaga stendur ekki ein og sér, með henni þarf að veljast efni sem styður við bakið á henni og getur það verið af ýmsum toga. Í þessu tilviki hef ég ákveðið að nýta einungis myndefni í formi fræðslumyndbanda á *Youtube*, brota úr öðrum kvikmyndum og aukaefnis sem fylgir *Dunkirk* og fjallar um gerð hennar. Með hliðsjón af veikleikum *Dunkirk* hef ég ákveðið að nota fjórar aðrar kvikmyndir henni til stuðnings. Hins vegar er ekki nauðsynlegt að nota þær allar, t.d. mætti í tímahraki sleppa eldri *Dunkirk* og *Their Finest* án þess að það kæmi stórlega að sök.

Dunkirk (1958) Þessi eldri kvikmynd með sama nafni gefur mun breiðari mynd af atburðunum en yngri útgáfan. Hún byrjar áður en leiftursókn Þjóðverja hefst en sýnir svo breska hermenn hörfa undan þeim, enda í Dunkirk og vera bjargað þar af óbreyttum borgurum á einkabátum. Auk þess hefur verið fylgst með þeim frá því fyrir leiftursóknina og þannig var varpað örlitlu ljósi á stemninguna í Bretlandi og upplifun þeirra sem útveguðu báta til björgunaraðgerða. Þessu til viðbótar bregður fyrir yfirmönnum breska hersins sem taka stórar ákvarðanir sem málinu tengjast. Í myndinni er u.þ.b. sjö mín. kafli sem sýnir aðstæðurnar í Dunkirk. Í aukaefni með myndinni er stutt samtímafréttamynd sem segir frá björguninni frá Dunkirk, sem heitir Evacuation of the B.E.F. og er um 4 mín. löng.

Atonement (2007) Í grunninn er þetta átakanleg ástarsaga um elskendur sem stríðið rekur fleyg á milli. Pilturinn lendir ásamt félögum sínum í breska hernum í skipulagslausu undanhaldi og endar í Dunkirk. Þar er sterk sena sem sýnir talsvert aðra mynd af þeirri upplifun að vera í Dunkirk. Þarna ríkir glundroði, örvænting og óstjórn sem er nokkuð ólíkt þeirri mynd sem birtist í *Dunkirk*-myndunum báðum þar sem ástandið í Dunkirk er yfirvegaðra og meiri agi ríkir. Senan sem um ræðir er um 7 mín. löng.

Their Finest (2016) er skálduð saga sem fjallar um unga konu í London í Seinni heimsstyrjöldinni. Hún tekur þátt í að gera kvikmynd um tvær systur sem höfðu komist í blöðin fyrir að sigla til Dunkirk og bjarga hermönnum þaðan. Þegar konan fer að grennslast frekar fyrir um málið kemur hins vegar í ljós að báturinn hafði bilað eftir fimm mílna siglingu. Þar af leiðandi þurfti „aðeins“ að breyta sannleikanum í framleiðsluferlinu. Auk þess er hið opinbera með puttana í vinnunni og vill sjá kvikmynd, sem eigi að hvetja almenning til dáða í þýsku sprengjuregnum, og sömuleiðis á ein aðalpersónan að vera bandarísk til að auka líkurnar á því að Bandaríkjamenn blandi sér í stríðið. Þessi kvikmynd hentar því vel til að sýna áróðursgildi Dunkirk, nánar tiltekið „kraftaverkið í Dunkirk“ en einnig til að sýna hvernig sagan getur breyst á leiðinni á hvíta tjaldið. Samtals eru þetta um 12 mín.

The Darkest Hour (2017) fjallar um Winston Churchill þegar hann tekur við sem forsætisráðherra Breta og fyrstu vikur hans í embætti. Eðlilega leikur Dunkirk stórt hlutverk á þessum vikum og sýnir kvikmyndin ágreining milli ráðamanna sem sumir litu svo á að stríðið væri tapað og vildu hefja friðarumleitunir við Hitler til að forða því að herinn í Dunkirk yrði þurrkaður út. Kaflinn, þar sem þetta kemur fram, er u.þ.b. 6 mín. langur.

Aukaefni. Í Blu-Ray útgáfu *Dunkirk* fylgir með annar diskur með rúmlega 100 mínútum af aukaefni sem fjallar um gerð myndarinnar. Þar er m.a. talað um bátana og skipin, sem voru notuð og tóku þátt í hinni raunverulegu björgun, búningagerð og ýmislegt annað. Þetta efni notar kennarinn fyrst og fremst í handritið (sem verður útskýrt betur í næsta kafla) sem hann styðst við á meðan áhorfinu stendur, en ekki til þess að sýna nemendum.

Youtube fræðslumyndbönd. Þeim má skipta í tvo flokka, annars vegar myndbönd sem segja frá atburðunum í Dunkirk óháð myndinni og hins vegar þau sem fjalla um kvikmyndina og segja frá atburðunum í tengslum við hana. Báðir flokkar nýtast vel til þess að greina myndina bæði hvað varðar sögulega nákvæmni og frásagnaraðferð. Myndböndin, sem eru notuð, eru eftirfarandi en hafa skal í huga að sumum þeirra má sleppa ef tíminn reynist knappur:

Í fyrri flokknum:

https://www.youtube.com/watch?v=w6C5P-AYGdY&feature=emb_title&has_verified=1 – Samtals um 12 mín.

https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=tT0ctpn9pQk&feature=emb_title – Samtals um 3 mín.

https://www.youtube.com/watch?v=NjGXDzoheyU&feature=emb_title – Samtals um 10 mín

Í seinni flokknum:

<https://www.youtube.com/watch?v=FwdFurGVd9g> – Samtals um 28 mín. en byrja skal á 10 mín.

https://www.youtube.com/watch?time_continue=708&v=OLlaD1Y2cJY&feature=emb_title – Samtals um 13 mín. en byrja á 6. mín.

https://www.youtube.com/watch?time_continue=317&v=OgRyu3Rmw8s&feature=emb_title – Samtals um 5,5 mín.

5.6 Handrit kennarans

Miklu skiptir að kennarinn sé virkur meðan á sýningu leikinnar skjásögu stendur því án stuðnings virkar leikin skjásaga ekki sem kennsluefni. Það dugir lítt að setja leikna skjásögu í gang í kennslustofunni og kennarinn horfi þegjandi á eða notar tímann til að fara yfir próf eða svara tölvupóstum.

Áður en að sýningu kemur þarf hann að vera búinn að rannsaka efnið og yfirfara í takt við þau markmið sem hann hefur með sýningunni til að geta lagt áherslu á þau atriði sem honum þykir mikilvægi í efninu. Kennarinn þarf því að hafa við höndina handrit þar sem hann hefur punktað niður atriði sem hann segir nemendum frá samhliða áhorfi, annaðhvort með því að tala yfir efnið eða taka stutt hlé öðru hvoru til að koma þessum atriðum á framfæri.

Persónulega myndi ég mæla frekar með stuttum innslögum yfir efnið því ítrekuð rof í sýningu geta dregið úr ánægju og áhuga nemenda. Innslög kennarans þurfa að vera í takt við markmið sýningar og hjálpa nemendum að dýpka þekkingu sína á umfjöllunarefninu og auðvelda þeim þá verkefnavinnu sem fylgir efninu.

Til frekari glöggvunar hef ég gert eftirfarandi handrit sem hægt er að nýta samhliða áhorfi á *Dunkirk*. Tölurnar fyrir framan textann segja til um á hvaða mínútu tiltekið atriði á sér stað í myndinni.

- 1:00 Þjóðverjar dreifðu þessum miðum yfir Dunkirk og hvöttu hermenn Bandamanna til uppgjafar þar sem staða þeirra væri vonlaus, umkringdir á landi á alla vegu (Wernick, 1979, bls. 152).
- 1:30 E.t.v. táknrænt atriði um hugarfar bresku hermannanna, þ.e. að nota uppgjafarhvatningu Þjóðverja til að skeina sér með.
- 3:00 Frakkar halda uppi vörnum í borginni og segja „góða ferð“ við breska hermanninn. Hægt að lesa ýmislegt úr þessu, t.d. „þú ert að fara en ekki ég“ eða „ég verð hér svo þú getir farið“.
- 3:30 Þetta atriði er tekið í Dunkirk, bæði gatan sem hann hleypur eftir, og svo ströndin sem hann kemur að. Það eykur trúverðugleika en samt ber að hafa í huga að 90% borgarinnar voru eyðilögð í sprengjuregni þýska hersins en hér er ekki að sjá neina eyðileggingu (Wikipedia: the Free Encyclopedia, e.d.)
- 4:00 Hugsanlega á þetta atriði að gerast í upphafi þess að hermenn Bandamanna tóku að safnast saman á ströndinni í Dunkirk en þarna ættu að vera á milli 300 og 400 þúsund hermenn ásamt verulegu magni af búnaði. Sagan í Dunkirk nær yfir eina viku í myndinni.
- 7:30 „Where is the bloody airforce?“ Því hefur stundum verið haldið fram að breski loftherinn hafi ekki staðið sig í stykkinu að verja Dunkirk meðan á björgunaraðgerðum stóð því að hermenn þar urðu lítið varir við hann. Skyldi það eiga við rök að styðjast? (Lord, 2017, bls. 58–59).
- 8:30 Atburðarásin, sem tengist þessum báti, tekur einn dag. Breski sjóherinn lagði hald á mikinn fjölda lítilla báta til að nota við björgunaraðgerðir.
- 9:00 Atburðarásin, sem tengist flugmönnum, tekur eina klukkustund. Notaðar voru ósviknar Spitfire-vélar í myndinni en þegar flugmaðurinn sést (myndavél var fest á vænginn á henni) þá er notuð önnur flugvélarategund þar sem hinn raunverulegi flugmaður situr fyrir aftan leikarann og stjórnar vélinni. Þýsku orrustuflugvélararnar eiga að vera þýskar Messerschmitt en engin slík var í flughæfu ástandi og því var notast við spænskar systurvélar þeirra.
- 11:00 „English only.“ Franskir hermenn reyna að komast um borð í skipið en fá ekki leyfi til þess frá bresku hermönnum. Hvernig má túlka það?

- 15:30 Nánast allir bátarnir, sem sjóherinn notaði, var stýrt af sjóliðum en ekki af eigendum sínum. Þó voru örfáar undantekningar frá þessu.
- 18:30 Þarna er notaður franskur tundurspillir úr stríðinu þar sem engir breskir eru eftir. Það er hins vegar afar lítt útlitsmunur á þeim þannig að einungis kunnáttufólk um herskip sjá hann. (Aukaefni)
- 21:00 „Why have the tanks stopped?“ (Átt er við þýsku skriðdrekana). Þetta er stór spurning sem margir hafa velt fyrir sér. Ein af kenningunum kemur fram í svari söguhetjunnar.
- 22:00 Ýmis fróðleikur kemur fram í þessu samtali. Þarna er skáldað samtal þriggja skáldaðra persóna notað til að koma á framfæri sögulegum fróðleik um atburðina. Þetta er eitt af verkfærum leikinnar skjásögu.
- 25:30 Það var búið að eyðileggja bryggjuna í Dunkirk og því var brimvarnargarðurinn notaður. Hvíta handriðið náði alveg út á endann en hafði styst verulega þegar myndin var gerð.
- 29:00 Yfir tvö hundruð skipum var sökkt meðan á björgunaraðgerðunum stóð.
- 34:30 „He’s not himself and may never be himself again.“ Þetta voru örlög margra hermanna eftir stríðið. Enginn er sá sami eftir að hafa barist í stríði.
- 39:30 E.t.v. táknrænt atriði, fjöldi breskra hermanna fastir í gildru og franskur hermaður opnar fyrir þeim útgönguleið.
- 42:30 „There won’t be a home if we allow a slaughter beyond the channel.“ Þarna er skálduð sögupersóna notuð til að varpa ljósi á hversu alvarleg staða Breta var á þessum tímapunkti í stríðinu.
- 42:30 Flugvélin hefði átt að eiga nægt eldsneyti þegar þarna er komið sögu. Smáatriði, sem talið er upp sem galli í myndinni, dregur úr sögulegri nákvæmni hennar.
- 44:00 Takið eftir þessum hermanni. Þetta er sá sami og er í losti á litla bátnum, er eins og tveir gjörólíkir menn.
- 45:00 Aftur er breskum hermönnum bjargað af frönskum hermanni.
- 47:00 Takið eftir því að nefið á þýsku Messersmith-orrustuflugvélinni er gult. Þjóðverjar byrjuðu ekki að mála nefið gult fyrr en u.þ.b. mánuði síðar. Annað dæmi um smáatriði sem notað hefur verið til að draga úr nákvæmni myndarinnar.
- 49:30 Táknrænt að bresku hermennirnir horfi á þennan úfna grimma sjó því að hann stendur fyrir faratálmann á leið þeirra heim. Í rauninni var Ermarsundið með eindæmum slétt dagana sem björgunaraðgerðirnar stóðu yfir (Lord, 2017, bls. 272).

- 55:30 Aftur eru sögupersónur látnar spjalla saman til að koma á framfæri sögulegum upplýsingum. Breski sjóherinn var tregur til að senda mikið af herskipum í þröngt Ermarsundið þar sem auðvelt hefði verið fyrir þýska kafbáta að finna þau. Á sama hátt urðu hermenn í Dunkirk ekki mikið varir við breska flugherinn því að hann barðist að mestu við þann þýska yfir Ermarsundinu. Einnig benda sögupersónurnar á að flugvélarnar geti ekki flogið í þessu veðri (lágskýjað) en þýski flugherinn gat einungis ráðist þrjá daga af þeim níu, sem björgunaraðgerðir stóðu yfir, á Dunkirk sökum þessa. (Lord, 2017, bls. 272; Wikipedia: The Free Encyclopedia, e.d.).
- 66:30 Annað táknrænt atriði. Breskir hermenn vilja fórna franska hermanninum til að geta bjargað sér.
- 73:00 Reykurinn, sem þarna leggst yfir brimvarnargarðinn (þaðan sem flestir hermennirnir komust í skip sem fluttu þá til Breglands, leikur stórt hlutverk því hann seinkaði því að þýski flugherinn áttaði sig á mikilvægi brimvarnargarðsins í björgunaraðgerðunum og byrjaði að leggja áherslu á að varpa sprengjum á hann í loftárásunum sínum.
- 73:30 Oft hefur verið gert mikið úr þætti bátanna í björguninni og þetta atriði er gott dæmi um það. Í þessu atriði eru notaðar bátar sem tóku þátt í aðgerðunum á sínum tíma.
- 76:30 Þetta atriði sýnir vel meginhlutverk bátanna, þ.e. að ferja hermenn frá ströndinni að stærri skipum fyrir utan sem komust ekki nær sökum þess hve aðgrunnt var. Um 30% þeirra sem björguðust var bjargað með þessum hætti.
- 77:30 Þennan hafnargarð gerðu verkfræðingar breska hersins í Dunkirk.
- 79:00 Síðasta atriðið, afar sterkt atriði, má lesa á þann hátt að franskir hermaðurinn, sem hafði bjargað þessum tveimur bresku hermönnum í tvígang, nær ekki að forða sér og ferst. Þetta má lesa þannig að breski herinn bjargaðist og gat haldið áfram að berjast en sá franskir tapaði.
- 81:00 Dauði drengsins stendur fyrir þá staðreynd að í stríði færa ekki bara hermenn fórnir heldur líka almenningur.
- 87:00 Sjónrænt flott atriði sem undirstrikar það að breski flugherinn rækti sitt hlutverk í aðgerðunum og eins hvernig almenningur á bátunum bjargar deginum.
- 90:00 Flott atriði sem sýnir ströndina í Dunkirk en ekki eyðilegginguna.
- 90:30 „We let you down, didn't we?“ Hermennirnir í Dunkirk upplifðu þetta sem mikinn ósigur en heima var þeim fagnað sem hetjum.
- 91:30 „Where the hell were you?“ Þetta gefur til kynna hvað hermennirnir í Dunkirk urðu lítið varir við breska flugherinn.
- 93:00 „That's enough.“ Gamli maðurinn er blindur en sér samt sigurinn í ósigrinum.

94:00 Aftur eru þessar tvær persónur notaðar til að koma fróðleik á framfæri.

98:30 Fyrst þarna sést óvinurinn en fram að þessu hafði aðalóvinurinn verið tíminn því að björgunaraðgerðirnar voru í kapphlaupi við hann.

Ofangreint handrit er nokkuð ítarlegt og ekki endilega ástæða að koma þessu öllu á framfæri meðan á áhorfi stendur. Kennarinn verður að veða það og meta hversu mikið hann vill tala yfir leiknu skjásögunni það á ekki alltaf endilega við að meira sé betra því að það getur dregið nemendur of mikið út úr efninu þannig að þeir missi þráðinn og tenginguna við sögupersónurnar. Það er samt gott fyrir kennarann að hafa ítarlegt handrit við höndina.

5.7 Útfærð kennsluáætlun

Hér á eftir er kennsluáætlun þar sem búið er að tímasetja aðgerðir bæði kennara og nemenda. Hún er sett inn í nokkuð dæmigert sniðmát kennsluáætlunar.

Kennari: Örvar B. Eiríksson

Árgangur nemenda/hópur: 8. –10. bekkur

Námshæð: Samfélagsgreinar – Saga

Kennslulengd: 8 x 40 mín. kennslustundir

Markmið Öðlast samkennd með og geta sett sig í spor nokkurra þeirra hópa sem tóku þátt í björgunaraðgerðunum í Dunkirk. Sjá fortíðina fyrir sér. Öðlast færni í læsi í leikinni skjásögu, ná grunnþekkingu í því hvernig hún segir söguna.	Kennslu- og námshæð sem nota á: Aðalnámshæð er kvikmyndin <i>Dunkirk</i> (2017). Stuðningsefni eru nokkur fræðslumyndbönd á <i>Youtube</i> . Auk þess myndbrot úr fjórum öðrum kvikmyndum þar sem Dunkirk kemur fyrir.
Meginhugsun Að nemendur læri að lesa í frásagnarmáta leikinnar skjásögu og nái að byggja upp umtalsverða söguþekkingu á sögulega mikilvægum atburði með því að nota einungis skjásögu (leikna og ekki leikna).	

Mín.	Hvað gerir kennari?	Hvað gera nemendur?
0–10	Kveikja – Kennarinn sýnir nemendum fyrstu 3,5 mín. af þessu myndbandi sem sýnir aðdraganda þess að her Bandamanna var króaður af í Dunkirk	Nemendur fylgjast með kveikju kennarans.

	<p>(https://www.youtube.com/watch?v=NjGXDzoheyU&feature=emb_title)</p> <p>Kennarinn sýnir nemendum hluta af aukaefninu sem fylgir <i>Dunkirk</i> þar sem sögulegt mikilvægi þess er undirstrikað.</p> <p>Að síðustu kynnir kennarinn hvert verður megin kennslufnið, sem notað verður til að læra um atburðinn, og sýnir nemendum „trailerinn“ að <i>Dunkirk</i> (https://www.imdb.com/video/vi3012802841?ref=tt_pv_vi_aiv_3).</p>	
10–15	<p>Kennarinn útskýrir fyrir nemendum að <i>Dunkirk</i> sé sögð frá sjónarhóli Breta og fulltrúar þriggja hópa séu í aðalhlutverki: almenningur á einkabátum, landherinn og flugherinn. Á meðan horft er á myndina eiga nemendur að reyna eftir megni að setja sig í spor þess hóps sem hver og einn fær úthlutað.</p> <p>Kennarinn lætur nemendur draga hvaða hóp þeir tilheyra og lætur þá fá spurningalista sem þeir hafa til hliðsjónar með áhorfi.</p>	<p>Nemendur draga eitt af eftirtöldu: tindáta, orrustuflugvél eða skip og þannig komast þeir að því í spor hvaða hóps þeir eiga að reyna að setja sig í.</p> <p>Nemendur fá afhentar nokkrar spurningar sem þeir þurfa að fá svör við samhliða áhorfi.</p>
15–135	<p>Kennarinn sýnir kvikmyndina <i>Dunkirk</i> sem er um 105 mín. löng. Hann hvetur nemendur til að rétta upp hönd og koma með spurningar. Á sama hátt talar kennarinn meðan á sýningu myndarinnar stendur og gerir hlé sjái hann ástæðu til ef hann vill koma mikilvægu atriði á framfæri.</p>	<p>Nemendur horfa á myndina, setja sig í spor síns hóps og punkta niður atriði sem hjálpa til við að svara spurningunum.</p>
135–150	<p>Kennarinn ræðir við nemendur almennt um myndina og hvernig þeim fannst hún.</p>	<p>Nemendur taka þátt í almennum umræðum um myndina og gera hana aðeins upp.</p>

150–160	Kennarinn gefur nemendum tækifæri til að klára að svara spurningum og aðstoðar þá sem eiga í erfiðleikum.	Nemendur klára að svara spurningunum og skila inn svörunum.
160–190	Næst varpar kennarinn ljósi á hversu nákvæm Dunkirk getur talist og sýnir þrjú myndbönd þar sem farið er yfir myndina. https://www.youtube.com/watch?v=FwdFurGVd9g Byrja á 10. mín. https://www.youtube.com/watch?time_continue=708&v=OLlaD1Y2cJY&feature=emb_title Byrja á 6. mín. https://www.youtube.com/watch?time_continue=317&v=OgRyu3Rmw8s&feature=emb_title Heildarlengd er um 5,5 mín.	Nemendur horfa á myndböndin og gera sér þannig grein fyrir kostum og göllum myndarinnar.
190–210	Næst sýnir kennarinn nemendum brot úr fjórum öðrum leiknum skjásögum sem fjalla um atburðina í Dunkirk. Hann byrjar á <i>Their Finest</i> sem gefur mynd af því hvernig sagan getur átt það til að breytast á leiðinni á tjaldið og í þessu tilviki er það sagan um Dunkirk.	Nemendur fá innsýn í það hvernig utanaðkomandi þættir geta haft áhrif á leikna skjásögu og hvernig hún býr stundum til sannleika til að segja hann.
210–225	Næst horfa nemendur á brot úr <i>Atonement</i> og <i>Dunkirk</i> (eldri) sem draga upp töluvert aðra mynd af aðstæðunum í Dunkirk á meðan aðgerðum stóð.	Nemendur sjá hversu ólíka mynd leikin skjásaga getur dregið upp af sömu atburðunum. Af því leiðir að sagan verður ekki endursköpuð heldur einungis endurgerð.
225–235	Síðasta brotið úr leikinni skjásögu er úr <i>The Darkest hour</i> sem varpar ljósi á þann möguleika að Dunkirk var nálægt því að leiða Breta til uppgjafar.	Nemendur átta sig á takmörkunum leikinnar skjásögu – hún geti ekki sagt söguna frá mörgum sjónarmiðum eða sýnt allar hliðar málsins.
235–265	Að síðustu er horft á þrjár stuttar heimildamyndir sem fjalla um atburðina og auka þekkingu nemenda um þá.	Nemendur fá almenna vitneskju um atburðina og um leið hversu

	<p>Sömu leiðis hjálpa þær nemendum að átta sig á sögulegri nákvæmni myndarinnar.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=w6C5P-AYGdY&feature=emb_title&has_verified=1 Samtals um 12 mín.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=tT0ctpn9pQk&feature=emb_title Samtals um 3 mín.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=NjGXDzoheyU&feature=emb_title Samtals um 10 mín.</p>	<p>rétta mynd Dunkirk gaf af þessum atburðum.</p>
260–280	<p>Kennarinn ræðir sérstaklega atriðin sem tengjast franska hermanninum í Dunkirk. Hvernig hann bjargar þeim bresku en ferst sjálfur.</p>	<p>Nemendur átta sig betur á því hvernig leikin skjásaga fer að því að koma upplýsingum á framfæri.</p>
280–290	<p>Kennarinn lætur nemendur fá aftur sömu spurningar og þeir svöruðu á meðan þeir horfðu á myndina.</p>	<p>Nemendur svara aftur sömu spurningum.</p>
290–310	<p>Kennarinn tekur saman svörin og ber þau saman hjá hverjum og einum.</p>	<p>Nemendur átta sig á því hvað svörin hafa breyst eftir að þeir öðluðust meiri þekkingu á atburðunum og fengu meiri skilning á frásagnarmáta leikinnar skjásögu.</p>
310–	<p>Að lokum sendir kennarinn nemendur heim með tvær ritgerðarspurningar tengdar myndinni.</p>	<p>Nemendur gera myndina upp með ritgerð.</p>

Athugasemdir:

Þessi kennsluáætlun miðast við átta 40 mín. kennslustundir en hana má stytta með því að sleppa einhverju af brotunum úr öðrum leiknum skjásögum og/eða fækka þeim *Youtube*-myndböndum sem eru sýnd. Þannig mætti stytta hana um tvær kennslustundir.

5.8 Að lokum

Það er að mörgu að hyggja þegar kemur að notkun leikinnar skjásögu í kennslu en þó er mikilvægt að hafa í huga að engin ein rétt leið er til. Útfærslumöguleikarnir eru endalausir og sá sem settur hefur verið saman í þessum kafla er einungis einn þeirra. Stundum er hægt að finna kennsluáætlanir á netinu fyrir vissar kvikmyndir og fyrir *Dunkirk* má m.a. finna þessar tvær: <https://www.gradesaver.com/dunkirk> og <https://www.teacherspayteachers.com/Browse/Search:dunkirk%20movie>

Kennarinn verður þó að hafa ákveðin grundvallaratriði í huga ef hann ætlast til þess leikin skjásaga gagnist sem skyldi í kennslu. Þau mikilvægustu eru að hafa skýr markmið með sýningu hennar, fá nemendum verkefni sem leiða þá að þessum markmiðum, vera virkur meðan á áhorfi stendur (hafa handrit) og sömuleiðis virkja nemendur í áhorfinu með verkefnum, sem unnin eru samhliða áhorfinu, og velja leikna skjásögu sem hentar bæði nemendahópnum og markmiðum námsins.

Ef þessi atriði eru í hávegum höfð aukast umtalsvert líkurnar á því að leikin skjásaga geti orðið kærkomin tilbreyting í kennslu og sömuleiðis gagnlegt kennslutæki í sögukennslu í grunnskóla.

6 Niðurstöður

Leikin skjásaga samanstendur af leiknum kvikmyndum og sjónvarpsþáttum sem varpa ljósi á söguna og/eða fortíðina. Hún getur gert það með margvíslegum hætti, m.a. með því að fjalla um sögulegar persónur við sögulegar aðstæður, skáldaðar persónur í sögulegum aðstæðum, skáldaðar persónur í skálduðum aðstæðum, þar sem liðið tímabil er leikmyndin, eða fjallað um skáldaðar persónur í samtímanum sem með tíð og tíma verður fortíðin sem hún varpar síðar meir ljósi á.

Í mörgum tilvikum gefur leikin skjásaga okkur innsýn í tvo heima, sama leikna skjásagan getur sagt okkur margt um skylmingaþræl í Rómaveldi en á sama tíma frætt okkur um stjórn málaástandið um 1960. Hún getur nefnilega væri bæði eftirheimild um liðna tíð og frumheimild um eigin samtíma.

Leikin skjásaga segir samt ekki söguna eða málars fortíðina með sömu litum og ritað mál því form hennar er ólíkt. Stundum segir hún hina viðurkenndu sögu með því að búa til sína eigin, m.ö.o. segir sannleikann með því að búa hann til. Hún skáldar samtöl og fas fólks, sameinar eða hunsar persónur, breytir atburðarásinni, fækkar sjónarhornum, málars persónur með sterkum litum, þannig að sá góði verður betri og sá vondri verri, því að hún vill spila inn á tilfinningar okkar – vill að við tengjumst þeim sem hún segir okkur frá. Hún vill segja okkur eitthvað sem við tengjum við, eitthvað sem á erindi við áhorfandann og samtíma sinn. Hún vill að áhorfendanum líki við sig og horfi á sig því að hún er söluvara og tilvist hennar byggist á því.

Það er því ekki hægt að leggja dóm á hana með sama hætti og ritaða sögu því formin eru afar ólík. Leikin skjásaga kemur um tuttugu blaðsíðum af texta frá sér á meðan bókinni eru lítil takmörk sett. Báðir miðlarnir hafa kosti og galla og því miður er þeim oft stillt upp sem andstæðum og bornir saman til að koma höggi á annan hvorn. Sumir fræðimenn segja að sífellt færri nenni að lesa sögubókina en leikna skjásagan sé full af sögulegum rangfærslum.

En hvað ef nemendum í grunnskóla væri kennt að lesa leikna skjásögu, þeim afhent réttu verkfærin til að lesa í frásagnarmáta hennar svo að þeir geti nýtt hana sér til fróðleiks en verið samt meðvitaðir um sögulega ónákvæmni hennar? Megnið af þeim fróðleik, sem ungmenni nútímans ná sér í, kemur af skjánum, bókinn leikur sífellt minna hlutverk í þeim efnum. Skjálæsi á borð við þetta er þar af leiðandi nánast orðið nauðsyn.

Í mínum huga það er engum vafa undirorpið að leikin skjásaga á erindi í skólastofuna. Möguleikar hennar eru ótakmarkaðir og hún getur gefið nemendum kærkomna hvíld frá bókinni. Með skýrum markmiðum getur leikin skjásaga byggt upp samkennd nemenda, þjálfað þá í að setja sig í spor annarra, varpað ljósi á dramatíska sögulega atburði, dýpkað

skilning þeirra á erfiðum samtímamálum, þjálfað þá í rannsóknar- og greiningarvinnu, hjálpað þeim að sjá fortíðina fyrir sér og dregið úr fordómum þeirra.

Ég vil taka það djúpt í árinna að segja að það sé beinlínis skylda grunnskólakennara að kenna nemendum að lesa í leikna skjásögu, sérstaklega nú þegar er ljóst að söguvitund ungmenna litast mikið af henni. Sömuleiðis er afar líklegt vægi hennar muni aukast verulega á næstu árum og áratugum. Megnið af ungmennum dagsins í dag mun á sinni ævi eyða margfalt meiri tíma í að horfa á leikna skjásögu af einhverju tagi og tengjast þannig sögunni og fortíðinni en þeir munu nota í að lesa bækur um sama efni. Engu að síður fá þeir ekki þar með „lestrarkennslu“ í þessum miðli og læra því ekki að greina milli þess hvað er satt og hvað er ósatt, hvað gerðist og hvað er skáldað, hvaða persóna var til og hver skálduð o.s.frv. Þau eru því ekki almennilega læs á þennan miðil sem þau sækja svo mikið í. Úr því verður að bæta. Ég vona að þessi ritgerð verði innlegg í þá umræðu að leggja meiri áherslu á þessa tegund menntunar í skólum landsins.

Heimildaskrá

- AMC Network Entertainment LLC. (2010-2020). <https://www.filmsite.org>. Sótt af <https://www.filmsite.org/boxoffice3.html>
- Barton, K.C. og Levstik, L.S. (2004). *Teaching history for the common good*. Thousand Oaks, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Brown, K. D. og Brown, A. L. (2017). Hollywood histories. Examningin contemporary depictions of race and American slavery in popular film. Í J. Stoddard, A. S. Marcus og D. Hicks (ritstjórar), *Teaching difficult history through film* (bls. 145–159). New York: Routledge.
- Bufs, H. (2018, 13. október). *History buffs: The death of Stalin*. Sótt af <https://www.youtube.com/watch?v=TG-tG-Wo0Do>
- Burgoyne, R. (2008). *The Hollywood Hhstorical film*. Malden : Blackwell Publishing.
- Chapman, J. (2013). *Theory and history*. Hampshire: Basingstoke Palgrave Macmillan.
- Connor, D. J. (2017). Questioning "normal". Í J. M. Stoddard (ritstjóri), *Teaching difficult history through film* (bls. 199–218). New York: Routledge.
- Davis, N. Z. (2009). Any resemblance to persons living or dead. Í M. Hughes-Warrington (ritstjóri), *The History on film reader* (bls. 17–29). New York: Routledge.
- Donnelly, D. (2014). Using feature film in the teaching of history: The practitioner decision-making dynamic. *Journal of International Social Studies*, 4(1), 17–27.
- Donnelly, D. J. (2016). Filmic pedagogies in the teaching of history: Research on and recommendations for using video in the classroom. *Journal of Historical Learning, Teaching and Research*, 14(1), 113–123.
- Ellwood, D. E. (2000). *The movies as history: Visions of the twentieth century*. Stroud, England: Sutton.
- Francaviglia, R. og Rodnitzky, J. (2007) Preface. Í Francaviglia, R. og Rodnitzky, J. (ritstjórar), *Lights, camera, history: Portraying the past in film* (bls. vii–viii). Arlington: University of Texas at Arlington.
- Hilmar Karlsson. (1999). Kvikmyndastríðin þrjú. Í G. Elísson (ritstjóri), *Heimur kvikmyndanna* (bls. 519–528). Reykjavík: Forlagið.
- Hughes-Warrington, M. (2007). *History goes to the movies: Studying history on film*. New York: Routledge.
- Hughes-Warrington, M. (2009). Introduction. History on film: theory, production, reception. Í M. Hughes-Warrington (ritstjóri), *The History on Film Reader* (bls. 1–12). New York: Routledge.

- Höskuldur Kári Schram. (1999). Síðari heimsstyrjöldin á hvíta tjaldinu. Í G. Elísson (ritstjóri), *Heimur kvikmyndanna* (bls. 534-542). Reykjavík: Forlagið.
- IMDB.com. (2019). *BoxOfficeMojo.com*. Sótt af https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/?area=XWW
- IMDb.com. (2020). Sótt af https://www.imdb.com/title/tt2306299/?ref_=fn_al_tt_1
- IMDbPro - an IMDb company. (2020). *Worldwide Box Office - Box Office Mojo*. Sótt af <https://www.boxofficemojo.com/year/world/>
- Jacobs, M. W. (2015). *A history of the U.S. in 20 movies : An all-movie history course*. San Francisco: Escallonia Press.
- Jónas Knútsson. (2009). *Bíósaga Bandaríkjanna*. Reykjavík: Sögur útgáfa.
- Landsberg, A. (2015). *Engaging the past: Mass culture and the production of historical knowledge*. New York: Columbia University Press.
- Landy, M. (2001). *The historical film : History and memory in media*. London: Athlone.
- Lord, W. (2017). *The miracle of Dunkirk. The true story of operation dynamo*. New York: Open Road.
- Marcus, A. S. (2005). „It is as it was“: Feature film in the history classroom. *The Social Studies*, 96(2), 61–67.
- Marcus, A. S., Metzger, S. A., Paxton, R. J. og Stodddard, J. D. (2018). *Teaching History with Film: Strategies for secondary social studies* (2. útgáfa). New York: Routledge.
- Marcus, A. S. og Mills, G. D. (2017). Teaching Difficult History with Film. Multiple Perspective on the Holocaust. Í J. M. Stoodar (ritstjóri), *Teaching Difficult History through Film* (bls. 178–195). New York: Routledge.
- Mennta- og menningarmálaráðuneyti. (2013). *Aðalnámskrá grunnskóla: Almennur hluti 2011: Greinasvið 2013*. Reykjavík: Höfundur.
- Metzger, A. M. (2010). Maximizing the educational power of historical movies in the classroom. *The Social Studies*, 101(3), 127–136.
- Pereboom, M. L. (2016). *History and film: Moving pictures and the study of the past*. Routledge: London ; New York.
- Rosenstone, R. A. (1995). The historical film as real history. *Filmhistoria*, 5(1), 5–23). Sótt af <http://revistes.ub.edu/index.php/filmhistoria/issue/view/1127/showToc>
- Rosenstone, R. A. (1995). *Visions of the past : The challenge of film to our idea of history*. Cambridge, Massachusetts.: Harvard University Press.
- Rosenstone, R. A. (2018). *History on film/Film on history*. New York: Routledge (An Imprint of the Taylor & Francis Group. ATH
- Rosenstone, R. A., Pingree, G., Francaviglia, R., Nathan, D. A., Berg, P., Klemyk, E. og Toplin, R. B. (2007). *Lights, camera, history: Portraying the past in film*. Arlington: College

- Station. (Published for the University of Texas at Arlington by Texas A&M University Press [Ann Arbor, Michigan] [Proquest]. ATH
- Róbert H. Haraldsson. (2000). Að sjá kvikmynd. *Skírnir* 174 (haust), 444–475.
- Salmi, H. (1995). Film as historical narrative. *Film-Historia*, V(1), 45–54.
- Stoddard, J. D. (2010). More than „Showing what happened“: Exploring the potential of teaching history with film. *The High School Journal*, 93(2), 83–90.
- Stoddard, J. D. (2012). Film as a "thoughtful" medium for teaching history. *Learning, Media and Technology* 37(3), 271–288.
- Stoddard, J. M. (2017). Using film to teach difficult histories. Í J. M. Stoddard, A. S. Marcus og D. Hicks (ritstjórar), *Teaching difficult history through film* (bls. 3–16). New York: Routledge.
- Stoddard, J., Marcus, A. S. og Hicks, D. (2017). *Teaching difficult history through films*. New York: Routledge.
- Stubbs, J. (2013). *Historical film: A critical introduction*. New York: Bloomsbury Academic.
- Toplin, R. B. (2002). *Reel history: In defense of Hollywood*. Lawrence: University Press Of Kansas.
- Toplin, R. B. (2010). *History by Hollywood: The use and abuse of the American past*. Urbana, Illinois: University Of Illinois Press.
- Treacey, M. E. (2016). *Reframing the past history, film and television*. London: Routledge.
- Tryggvi Páll Tryggvason. (2019, 5. júní). Skapari Tsjernóbíl vonar að áhorfendur taki þáttunum ekki sem heilögum sannleik. *Vísir*. Sótt af <https://www.visir.is/g/2019190609426>
- Weinstein, P. B. (2001). Movies as the gateway to history: The history and film project. *The History teacher*, 35(1), 27–48.
- Wernick, R. (1979). *Leifturstríð*. Reykjavík: Almenna bókafélagið.
- White, H. (2009). Historiography and historiophoty. Í M. Hughes-Warrington (ritstjóri), *The History on film reader* (bls. 53–59). New York: Routledge.
- Wikipedia. The Free Encyclopedia (e.d.). Sótt af https://en.wikipedia.org/wiki/Battle_of_Dunkirk
- Þorsteinn Helgason. (2011). Kjölfesta eða dragbítur. Gagnrýnin hugsun og kennslubækur í sögu. *Netla – Veftímarit um uppeldi og menntun*. Sótt af <http://netla.hi.is/greinar/2011/ryn/005.pdf>