

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
FILOZOFSKI FAKULTET  
ODSJEK ZA POVIJEST

Aleksandar Zemunik

**DRUGI SVJETSKI RAT U SUVREMENIM  
INTERAKTIVNIM MEDIJIMA**

Diplomski rad

Mentor: dr. sc. Hrvoje Klasić

Zagreb, srpanj 2016.

## SADRŽAJ

UVOD.....	1
<b>1. DRUGI SVJETSKI RAT U KINEMATOGRAFIJI ONIH KOJI SU POBIJEDILI</b>	
1.1. SJEDINJENE AMERIČKE DRŽAVE.....	5
1.2. VELIKA BRITANIJA.....	14
1.3. SSSR/RUSIJA.....	20
<b>2. DRUGI SVJETSKI RAT U KINEMATOGRAFIJI ONIH KOJI SU PORAŽENI</b>	
2.1. NJEMAČKA.....	25
2.2. ITALIJA.....	33
2.3. JAPAN.....	39
<b>3. POSEBNI PODŽANROVI FILMA O DRUGOM SVJETSKOM RATU</b>	
3.1. FILMOVI O HOLOKAUSTU.....	49
3.2. NACIEKSPLOATACIJSKI FILMOVI.....	58
<b>4. VIDEOIGRE I DRUGI SVJETSKI RAT.....</b>	<b>63</b>
<b>5. VIDEOIGRE KAO RATNI FILM.....</b>	<b>69</b>
ZAKLJUČAK.....	74
POPIS LITERATURE.....	76

## UVOD

Prošlo je više od 70 godina od kako su dvije atomske gljive nad Japanom označile kraj Drugog svjetskog rata, tog najvećeg i najtragičnijeg oružanog sukoba u povijesti čovječanstva. Ali u svijetu filma to je rat koji vječno traje.

Vijetnamski rat je bio prvi „televizijski rat“. Drugi zaljevski rat bio je „Nintendo rat“ dok su današnji lokalni ratovi poput onog u Siriji pravi „internetski ratovi“.<sup>1</sup> No, Drugi svjetski rat ostao je istinski filmski rat. Zašto je tome tako već više od sedam desetljeća? Film kao medij voli rat. Voli spektakularnost, epičnost i dramatičnost rata i to ne samo u kontekstu žanra povijesnog filma već i onog fantazijskog, te znanstveno-fantastičnog.<sup>2</sup> Spektakularnost najvećeg zračno-pomorskog desanta u povijesti ratovanja, epičnost podizanja crvene zastave nad razorenim Reichstagom ili dramatičnost jedne velike bitke za ranjenike, Drugi svjetski rat nudi filmu i još bezbroj drugih kolosalnih događaja i intimnih priča. Stoga ne treba čuditi što filmaši i dalje žude za njegovim pričama kako bi ih oživili na velikim platnima svjetskih kino dvorana. Neke od tih priča filmaši su već više puta ispričali kako bi sjećanje na njih ostalo življe i potpunije. Ali Drugi svjetski rat još uvijek ima puno toga za ispričati o sebi i onima koji su sudjelovali u njemu.

Filmaši nisu jedini koji svojim djelima oživljavaju i baštine sjećanje na Drugi svjetski rat. Industrija videoigara dala je veliki doprinos u buđenju zanimanja kod mlađih generacija za tematiku Drugog svjetskog rata čineći ju jednim od najatraktivnijih sadržaja u svijetu „gameinga“. U prikazu rata videoigre se nerijetko referiraju na poznate ratne filmove kako bi igrački doživljaj koji pružaju igračima učinile što filmičnijim i osebnijim. Tako se primjerice uvodne scene savezničkog iskrcavanja na plažu Omaha iz filma *Spašavanje*

---

<sup>1</sup> Prvi Zaljevski rat postao je poznat kao „Nintendo rat“, prema poznatom proizvođaču videoigara i igračkih konzola, zbog snažnog dojma kojeg su na televizijskim vijestima ostavljale slike preciznih pogodaka pametnim bombama. Time je medijsko praćenje rata poprimilo poseban elektroničko-grafički stil, predstavljajući ga kao interaktivnu fantaziju nalik nekoj ratnoj videoigri. Današnji lokalni ratni sukobi u Siriji i Ukrajini pak svjedoče jednoj sasvim novoj dimenziji medijskog praćenja. Tako korisnici interneta mogu te sukobe pratiti u realnom vremenu preko objava na društvenim mrežama od strane samih učesnika sukoba, kao forme ratnog izvještaja, do gledanja necenzuriranih snimaka samih ratnih djelovanja na YouTube-u.

<sup>2</sup> Filmska trilogija *Gospodar prstenova* (2001.-2003.), nastala prema istoimenom književnom predlošku pisca J.R.R. Tolkiena, tematizira svjetski rat u fantazijskom svijetu Međuzemlja. Sam Tolkien je inzistirao da se *Gospodar prstenova* ne povezuje sa Drugim svjetskim ratom jer su njegova glavna poglavlja napisana prije 1939.godine. Motivi priče više se vežu za autorova osobna iskustva iz Prvog svjetskog rata. Pa tako jedan od glavnih likova priče iskazuje simptome PTSP-a ili „shell-shock“ poremećaja koji je prvi put dijagnosticiran nakon bitke na Sommi u kojoj je sudjelovao i sam Tolkien. Rat je glavni motiv i popularnog SF serijala *Ratovi zvijezda* (1977.-2016.) koji kroz svoju priču nudi mnoge reference na Drugi svjetski rat. Svemirske bitke u *Ratovima zvijezda* inspirirane su zračnim bitkama Drugog svjetskog rata, dok uniforme negativaca nalikuju na one Wehrmachta i SS-a.

vojnika Ryana mogu odigrati u *Medal of Honor: Allied Assault*. Videoigre teže tome da budu filmski „realne“ kako bi dodatno naglasile interaktivnost kao posebnost svoga medija. Jer dok se radnju filma može doživjeti tek iz pozicije pasivnog promatrača, u videoigri je igrač aktivni protagonist radnje na čiji tijek može i utjecati. Tako u *Spašavanju vojnika Ryana* brutalni užas iskrcavanja na plažu Omaha gledatelj percipira kroz doživljaje filmskih protagonista. U videoigri *Medal of Honor: Allied Assault* igrač taj isti brutalni užas percipira kroz vlastiti doživljaj u kojemu je on glavni protagonist. Time se stvara dojam da videoigre o Drugom svjetskom ratu kod svojih igrača mogu generirati novi tip sjećanja o jednom povijesnom događaju. Ti igrači se u svojoj kasnijoj životnoj dobi možda više neće sjećati iskrcavanja na Normandiju kao nečega što su vidjeli na igranom ili dokumentarnom filmu, pročitali u knjizi ili čuli kao ratnu priču od strane nekog stvarnog učesnika tog događaja. Oni će se sjećati iskrcavanja na Normandiju kao nečega što su odigrali i na virtualni način sami proživjeli. To će biti njihovo izvorno iskustvo. Stoga, videoigre nisu samo industrijski i kulturološki fenomen, već i potencijalno snažno sredstvo edukacije.

Cilj ovog rada je iznijeti prikaz razvoja tematike Drugog svjetskog rata kroz medije igranog filma i videoigara. Kod filma taj prikaz obuhvaća vremensko razdoblje od samog početka rata pa sve do danas te je fokusiran najvećim dijelom na kinematografije zemalja glavnih sudionica rata. (SAD, Velika Britanija, SSSR/Rusija, Njemačka, Italija, Japan) Dva su razloga zašto se ovaj prikaz tako ograničio; prvi je što ističe stvaralačke i doživljajne perspektive onih koji su pobijedili u ratu i onih koji su poraženi u njemu, a drugi je što upravo te kinematografije imaju i najbogatiju tematsku produkciju filmova o Drugom svjetskom ratu. Neizostavni element prikaza je i povijesni kontekst vremena u kojem su nastajali, i još uvijek nastaju, filmovi o Drugom svjetskom ratu, kako ih on interpretira i kako oni interpretiraju njega. Iako je igrani film glavni predmet obrade u kinematografskom dijelu rada, dodatno se obrađuju i neki značajniji naslovi iz animiranog filma i formata tv-serije. Kod videoigara težište prikaza je na načinu na koji one obrađuju tematiku Drugog svjetskog rata unutar svoje specifične žanrovske podjele, te u kolikoj mjeri su prema tome u korelaciji s ratnim filmom.

Rad se sastoji od dva dijela. U prvom je kroz tri poglavlja iznjet prikaz razvoja tematike Drugog svjetskog rata na filmu. Prvo poglavlje obrađuje naslove iz filmske produkcije SAD-a, Velike Britanije i SSSR-a/Rusije, tj. onih koji su pobijedili u ratu. Gledajući na Drugi svjetski rat iz perspektive pobjednika, te zemlje su unutar filmskog medija našle poseban prostor pogodan za mitologizaciju vlastite povijesne memorije. Za američki film Drugi svjetski rat je posljednji „dobar rat“ u kojem je protivnik bio jasno određen a motivi za vođenje samog rata bili neupitni. Stoga će se tijekom sivila svojih vojnih

angažmana u hladnoratovskom i posthladnoratovskom vremenu Amerika rado kroz film prisjećati tog „dobrog rata“ i koristiti ga kao svojevrsni moralni svjetionik u trenucima izazovnih političkih i društvenih iskušenja. Velika Britanija je filmove o Drugom svjetskom ratu iskoristila kao poligon za iskazivanje tradicionalnih britanskih vrijednosti, romantičarskog đentlmenštva i zazivanje svoje istaknute uloge u vođenju svjetskih poslova upravo u vremenu kada je njezin primat kao supersile staroga svijeta ubrzano blijedio usred rastakanja njenog bivšeg kolonijalnog imperija. Stoga su za Britance njihovi filmovi o Drugom svjetskom ratu, filmovi nostalgije. Sovjetski savez podnio je najveće žrtve za pobjedu u Drugom svjetskom ratu. Slavljene univerzalnosti žrtava i heroizma sovjetskog naroda, posebice ruskog, temelj je njegovog kulta Velikog domovinskog rata koji će film koristiti kao sredstvo snažne ideološke afirmacije. Takva mitologizacija povijesne memorije kod zemalja pobjednica naići će i na kritičko preispitivanje unutar samih ratnih filmova kada će filmaši htjeti produbiti svijest publici i o onoj drugoj strani rata, realnijoj, kompleksnijoj, s traumatičnim posljedicama i odgovornošću za iste.

Drugo poglavlje donosi filmsku perspektivu onih koji su poraženi u ratu. Njemačka, Italija i Japan razvile su vlastitu mitologizaciju povijesne memorije. Njemačka, iako podijeljena na Zapadnu i Istočnu, vidjela je sebe kao žrtvu nacizma i iznad svega samog Hitlera. Italija se vidjela žrtvom Mussolinija i nacističke okupacije, a Japan žrtvom nametnutog rata. Takva samoviktimizacija poraženih neizbježno se morala suočiti i sa procesom samopreispitivanja vlastite odgovornosti za rat i počinjenje strašnih zločina u njemu. Pritome se iskupljenje za tu odgovornost u njemačkom filmu traži u humanizaciji običnog njemačkog vojnika kojeg se želi odvojiti od poistovjećivanja sa nacizmom. Talijani svoje iskupljenje traže u partizanskom otporu njemačkoj okupaciji, dok Japanci kao iskupljenje drže svoju dužnost da brane domovinu. No, za one koji su u ratu bili žrtvama njihove agresije takvu mitologizaciju povijesne memorije vide kao iskaz povijesnog revizionizma.

Treće, završno poglavlje o filmu, posvećeno je posebnim podžanrovima ratnog filma s tematikom Drugog svjetskog rata kao što su filmovi o Holokaustu i naci-eksploatacijski filmovi.<sup>3</sup> Filmovi o Holokaustu su još jedan poseban podžanr koji dovodi mitologizirane povijesne memorije i pobjednika i poraženih u iskušenje preispitivanja vlastitog odnosa prema tom nezamislivom zločinu kao i prema povijesnoj memoriji njegovih žrtava. No, i sam značaj tih filmova se preispituje od strane učenjaka koji sumnjaju u mogućnost jednog fikcionalnog

---

<sup>3</sup> Autor rada se prvi put susreo sa pojmom „naci-eksploatacijski“ filmovi čitajući o toj temi na sljedećoj internetskoj adresi: <http://www.telegram.hr/kultura/telegramom-esej-o-tome-zasto-je-svijet-bio-opsjednut-naci-eksploatacijskim-filmovima>.

igranog filma da dostojno gledatelju dočara svu dubinu tragedije Holokausta. Iz toga proizlazi zabrinutost kako filmovi o Holokaustu zapravo trivijaliziraju sami Holokaust.

Zabrinutost o trivijalizaciji Holokausta i zločinačkoj naravi nacizma općenito još je izraženija u kontekstu naci-eksploatacijskih filmova. Naci-eksploatacijski filmovi pripadaju podžanru eksploatacijskog i seksploatacijskog filma koji svoj sadržaj temelji na prikazu seksualne izopačenosti nacista i njihovih fantastično naprednih, ali bizarnih znanstvenih dostignuća. Iako se radi o niskobudžetnim filmovima čija se popularnost relativno brzo istopila, njihov utjecaj je još i danas vidljiv u kinematografiji te su dovedeni čak i do svojevrsnog uskrsnuća. Naci-eksploatacijski filmovi predstavljaju zanimljivi fenomen fascinacije nacizmom kao ultimativnim zlom koje prijete čovječanstvu čak i u dugim desetljećima nakon svršetka Drugog svjetskog rata.

Drugi dio rada kroz svoja dva poglavlja istražuje kako videoigre obrađuju tematiku Drugog svjetskog rata kroz svoje specifične žanrove te u kolikoj su korelaciji s filmom. Naime, osim narativnog žanra videoigre određuje i žanr načina igranja, odnosno njezin gameplay.<sup>4</sup> Tako videoigre o Drugom svjetskom ratu prema svom gameplayju mogu biti simulacije, pucačine iz prvog/trećeg lica, strategije na poteze ili u realnom vremenu i itd., pri čemu pružaju igraču različita doživljajna iskustva igranja i načine narativne prezentacije tematike. Naslovi videoigara koji će biti obrađeni u ta dva poglavlja dijelovi su velikih franšiza, te se osim na PC-u mogu igrati i na raznim igračkim konzolama.

Veliki ili mali, filmovi o Drugom svjetskom ratu baštine sjećanje na jedan kataklizmički period povijesti u kojem je čovječanstvo pokazalo i ono najbolje od sebe kao i ono najgore. Videoigre s druge strane pružaju mogućnost stvaranja novih sjećanja o toj istoj povijesti, osnaženog jedinstvenim interaktivnim doživljajem što ga svaki igrač iskusi za sebe.

---

<sup>4</sup> Gameplay je specifični način na koji igrač ulazi u interakciju s nekom igrom, posebice u videoigrama. To je uzorak definiran pravilima igre, vezom između igrača i igre, izazovima koje igra postavlja pred igrača i načinima njihovog savladavanja, zapletom priče, itd.

# 1. DRUGI SVJETSKI RAT U KINEMATOGRAFIJI ONIH KOJI SU POBIJEDILI

## 1.1. SJEDINJENE AMERIČKE DRŽAVE

Godine 1938. izbijanje Drugog svjetskog još uvijek nije bilo jasno vidljivo, posebice onima koji su u težnji očuvanja mira okretali pogled na drugu stranu. Ali put prema paklu rata već je bio popločan željama onih drugih koji su stremili ka ostvarivanju mračnih ciljeva. Hitler je „anschlussom“ proglasio političko i geografsko jedinstvo svoje rodne Austrije s Njemačkom, a zatim je raskomadao Čehoslovačku. Nakon sastanka s Hitlerom britanski premijer Neville Chamberlain vratio se kući i svome narodu uz puno nade izjavio kako su njegovi razgovori s njemačkim diktatorom doveli do „mira za naše vrijeme“. S obzirom na sve to što se događalo u Europi, lako je za shvatiti zašto se Hollywood te 1938. godine nije htio baviti rastućom nacističkom prijetnjom. Hitler je divljao i smatralo se razumnim da se ne producira bilo kakav film koji bi mogao razbjesniti Führera. Također, veći dio toga desetljeća američka vanjska politika naginjala je preko neutralnosti prema izolacionizmu. Za publiku u američkim kinima hollywoodska verzija svijeta bila je svakodnevni bijeg od stvarnosti.

Stvari su se počele mijenjati kada je Njemačka smanjila broj američkih filmova koji se smiju prikazivati u njezinim kinima te ograničila visinu profita koji se od prikazanih filmova smio vratiti u Sjedinjene Države. Presudni događaj je bila objava FBI-a kako je razotkrio mrežu nacističkih špijuna. Iako se FBI na kraju nije proslavio rješavanjem tog slučaja, sama činjenica kako je na tlu Sjedinjenih Država postojala stvarna mreža nacističkih špijuna poslužila je kao nadahnuće za snimanje filma *Ispovijedi nacističkog špijuna* (1939).<sup>5</sup> Kritičari su film proglasili djelom političke paranoje, ostvario je slabi rezultat u kinima, ali publicitet koji je zadobio pridonio je širenju straha među Amerikancima od pete kolone. Njemačke pobjede koje su uslijedile u Europi pojačale su zabrinutost od moguće nacističke infiltracije.<sup>6</sup> Charlie Chaplin je svojim *Velikim diktatorom* (1940) također pokušao upozoriti Amerikance na rastuću prijetnju od fašizma i nacizma. Chaplinov satirični okršaj sa Hitlerom i Mussolinijem dio američke publike smatrao je previše provokativnim i uvredljivim u vremenu

---

<sup>5</sup> Sherman, Fraser A. *Screen Enemies of the American Way*. Jefferson, North Carolina: McFarland&Company, Inc., 2011. str. 11.

<sup>6</sup> Isto, str. 14.

kada su Sjedinjene Države željele ostati podalje od rata. Istodobno je u Britaniji nakon njemačkog bombardiranja publika s ovacijama popratila prikazivanje *Velikog Diktatora*.<sup>7</sup>

Japanski napad na Pearl Harbor kao da je bio i napad na sami Hollywood. Sjedinjene Države su tako otvoreno ušle u Drugi svjetski rat a američka filmska industrija je probudila svoj ratnički duh. Sam predsjednik Franklin D. Roosevelt je htio da kinematografija postane važan dio državne propagande u ostvarivanju ratnih ciljeva. Stoga je u svibnju 1942. godine otvoren Ured za ratno izvještavanje (OWI – Office of War Information) koji je omogućio državi da na gotovo svaki način aktivno intervenira u proces izrade filmova.<sup>8</sup> Prve dvije godine rata američka kina su ispunili su tzv. „filmovi odmazde“. Filmovi poput *Otoka Wake* (1942), *Bataana* (1943) i *Odredišta Tokio* (1943) svoju radnju usredotočili su na posljedice japanskog napada na Pearl Harbor te kako su Sjedinjene Države uzvratile i pokazale neprijatelju da nisu poražene. Naime, u tim prvim godinama rata studiji nisu mogli ignorirati neugodnu istinu o tome kako u ratu protiv Japana njihova zemlja ne pobjeđuje. No, kako bi se održao moral javnosti snimali su filmove koji su slali poruku kako je konačna pobjeda nad neprijateljem ipak dostižna usprkos tim prvim porazima. I *Otok Wake* i *Bataan* prikazuju poraze američke vojske tek kao trenutačne.<sup>9</sup> Dokumentarni film Johna Forda *Bitka za Midway* (1942) donosi američkoj publici prikaz stvarnog tijeka te bitke prekretnice rata na Pacifiku. Ford je kao časnik mornaričke pričuve sam snimao neke borbene akcije za što je zaradio Oscara i ranjavanje.

Istodobno, američku publiku trebalo je upoznati i sa važnošću europskog ratišta. Pa tako u *Putovanju očajnika* (1942) grupa savezničkih zrakoplovaca bježi iz njemačkog zarobljeništva. Humprey Bogart kao zapovjednik konvoja trgovačke mornarice izbjegavao je napade njemačkih podmornica na svom putu da dostavi važne zalihe u Rusiju u filmu *Akcija na Sjevernom Atlantiku* (1943). Ratu na Sjevernom Atlantiku posvetio se i Alfred Hitchcock u svom filmu *Čamac za spašavanje* (1944) čija priča prati agonijsko plutanje osmero preživjelih sa torpediranog broda. Italija je pak poprište dramatične akcije u *Šetnji pod suncem* (1945). Ondje jedna američka pješadijska jedinica pokušava uporno zauzeti dobro utvrđene njemačke položaje na jednom seoskom imanju i pritome trpi teške gubitke.

Humprey Bogart odslužio je svoju filmsku ratnu turu i na afričkom ratištu. Najprije u oskarovskom klasiku *Casablanca* (1942) a zatim i u akcijskoj drami *Sahara* (1943). Uz njega, afričko ratište je upoznao i Henry Fonda koji kao sposobni časnik preuzima zapovjedništvo

---

<sup>7</sup> Schneider, Steven Jay. *101 WAR MOVIES YOU MUST SEE BEFORE YOU DIE*. London: Quintessence, 2009. str. 46.

<sup>8</sup> Burns, Tom. „The propaganda of violence: Early Hollywood war films.“ UFMG, str. 6.

<sup>9</sup> Isto, str. 11.



nad izgubljenim britanskim vojnicima u pustinji i tako postaje *Besmrtni narednik* (1943) Poput Britanaca i Amerikanci su snimali filmove o svom pozadinskom frontu. Rat na američkom tlu nije bio tako stvaran kao na britanskom pa su to više priče o iskušenjima s kojima se nose žene i obitelji vojnika kod kuće, praćene stalnom strepnjom od primanja obavijesti o pogibljama njihovih voljenih.

Svi rodovi američke vojske imali su svoje filmove pa tako i ratno zrakoplovstvo. Redatelj Howard Hawks snima *Zračne snage* (1943), film o posadi bombardera B-17, dok Spencer Tracy preuzima ulogu James H. Doolittlea, predvodnika prvog bombarderskog napada na Tokio u *Trideset sekundi iznad Tokia* (1944). Taj prvi bombarderski napad na Tokio izvelo je 16 bombardera tipa B-25 koji su 18. 4. 1942. poletjeli sa nosača zrakoplova Hornet. Time se željela ostvariti silno željena, iako minimalna, odmazda za napad na Pearl Harbor. Tako se i u filmu prikazuje kako je napad na Tokio opravdana odmazda ne samo za Pearl Harbor već i nužnost u svrhu odvratanja sljedećeg podmuklog japanskog napada. Iako Doolittle kao lik u filmu priznaje kako će civilni radnici u tvornicama koje su odabrane za napad zasigurno biti ozljeđeni ili poginuti, napad se ipak doživljava kao odraz preciznosti zračnog bombardiranja.<sup>10</sup>

Hollywood je ušao u rat sa filmovima koji su snažno propagandno isticali veliki patriotizam Amerikanaca. Sjedinjene Države na velikom ekranu brzo su uzvratile udarac za poniženje u Pearl Harboru i nastavile ponosno marširati prema konačnoj pobjedi. No, ta ratna produkcija postepeno je sazrijevala i počela ozbiljnije prikazivati užas stvarnog rata. I dok su se Amerikanci kod kuće oduševljavali heroizmom svojih filmskih vojnika, oni pravi vojnici s dalekih ratišta Europe i Pacifika često su gledali s nevjericom i odbojnošću na taj hollywoodski romantizirani prikaz rata.<sup>11</sup> Ratni filmovi snimljeni tijekom rata žrtvovali su realizam (rane, krv, sakaćenje, smrt) u svrhu propagande s obzirom da prikaz ekstremnog nasilja počinjenog nad američkim vojnicima ili od njih je smatran kontraproduktivnim. Čak su i „činjenični“ žurnali bili cenzurirani kako ne bi otkrivali stvarnu brutalnost rata.

U poslijeratnim godinama američki ratni filmovi reafirmirali su Drugi svjetski rat kao fundamentalnu priču o borbi za pluralizam, toleranciju, demokraciju i ljudska prava. Tako će za Hollywood i američku kulturu Drugi svjetski rat uvijek biti sigurno utočište. Proces mitologizacije povijesne memorije je krenuo. Primjer za to je film *The Beginning or the End*

---

<sup>10</sup> Wilms, Wilfried, William Rasch. *Bombs Away! Representing the Air War over Europe and Japan*. New York: Rodopi, 2006. str. 365.

<sup>11</sup> Linderman, Gerald F. *THE WORLD WITHIN WAR: America's Combat Experience in World War II*. London: Harvard University Press, 1997. str. 313.

(1947) koji predstavlja način na koji su tada vojska i Hollywood željeli da se pamti bacanje atomskih bombi na Hirošimu i Nagasaki. Vrhunac filma prikazuje bombarder Enolu Gay kako se približava Hirošimi kroz tešku protuzračnu vatru. Iz razgovora pilota u kokpitu publika saznaje kako su američke zračne snage danima obasipale grad letcima upozoravajući preko njih civilnu populaciju na svoj skorašnji napad. U stvarnosti nikakva protuzračna vatra nije otvorena na Enolu Gay niti su bacani letci upozorenja u danima pred napad. Napad na Hirošimu je bio tajan i iznenadan kao i onaj na Pearl Harbor. Iskrivljavanje povijesne istine kroz filmsku fikciju imalo je tako namjenu da očisti masovno ubijanje japanskih civila iz sjećanja američke javnosti.<sup>12</sup> Takvo nešto se moglo postići jednostavnim umijećem selektivnog sjećanja što postaje očito kada se pogleda filmska verzija zračnog rata iznad Europe.

Film *Twelve O'Clock High* (1949) priča o novom zapovjedniku koji je nadređen posadama američkih teških bombardera koji izvršavaju dnevne misije bombardiranja nad Njemačkom i okupiranom Europom. Priča je to o strategiji bombardiranja koja je dovela do teških gubitaka u početnom periodu napada američkih B-17 na Njemačku. No, priča ne govori o posljedicama tih gubitaka, a to je postepeno transformiranje preciznog dnevnog bombardiranja u prostorno bombardiranje temeljeno na britanskom modelu što je na kraju rezultiralo metodičnim zasipanjem zapaljivim bombama japanskih gradova i ultimativnim razaranjem Hirošime i Nagasakija. Sasvim suprotno, film predstavlja precizno bombardiranje kao vojnu i moralnu nužnost Sjedinjenih Država. Noćno prostorno bombardiranje prikazuje se kao praksa Britanaca i Nijemaca od koje Amerikanci zaziru.<sup>13</sup>

Neki od filmova o Drugom svjetskom ratu snimljeni u bliskom poslijeratnom razdoblju fokusiraju se na probleme prilagodbe s kojima se suočavaju ratni veterani povratnici. Film *The Best Years of Our Lives* (1946) osvojio je sedam Oscara, uključujući i one za najbolji film i redatelja, te je bio najkomercijalniji film cijelog desetljeća. To pokazuje koliko je puno tema veterana zaokupljala pozornost američke javnosti. Do kraja 40-ih nekoliko filmova se retrospektivno vraća samom ratu kao što su *Fighter Squadron* (1948), *Command Decision* (1949) i *Battleground* (1949). Ti filmovi uključuju kompleksna promatranja vodstva i autoriteta u ratnim situacijama što su motivi koji se nisu propitkivali u prethodnim filmovima iz perioda rata. Tako se u američkom ratnom filmu nakon 1945. pojavljuje po prvi

---

<sup>12</sup>Wilms, Wilfried, William Rasch. *Bombs Away! Representing the Air War over Europe and Japan*. New York: Rodopi, 2006. str. 367.

<sup>13</sup> Isto, str. 369.

puta osjećaj nelagode, bespomoćnosti i otrežnjenosti nakon što je bila izborna velika pobjeda u ratu.<sup>14</sup>

Razdoblje između kraja rata i početka novog desetljeća bilo je vrijeme tame za hollywoodsku zajednicu. Žestoka protukomunistička kampanja koju je vodio republikanski senator Joseph McCarthy devastirala je Hollywood. Kampanjom su bili pogođeni životi i karijere više od tristotinjak filmaša koji su se našli na McCarthyjevoj crnoj listi. Žrtvom tog sramotnog lova na vještice bila je i tzv. „hollywoodska desetorka“ koja je odbila svjedočiti pred McCarthyjevim povjerenstvom. Zbog toga su neki od pripadnika desetorke morali u zatvor, usprkos dugotrajnim žalbama. Naredna dva desetljeća vidjeti će američki vojni angažman u Koreji i Vijetnamu, porinuće prve američke atomske podmornice, te testiranje hidrogenske bombe čija je razorna snaga bila ekvivalent onoj od deset milijuna tona TNT-a. Tijekom ranih pedesetih godina, Joseph McCarthy, i dalje je lovio svoje komunističke vještice. No, kada će Markatizam uzeti prevelikog maha, Republikanska stranka će ga opovrgnuti, a njegovog inspiratora osuditi Senat 1954. godine. Desegregacija u javnim školama postaje životna činjenica zajedno s ubojstvima trojice istaknutih Amerikanaca: John F. Kennedyja, njegovog brata Roberta i velečasnog Martina Luthera Kinga, Jr., u 1960-ima. Događaji u inozemstvu su donjeli novog engleskog monarha, kraljicu Elizabetu, smrt jednog diktatora, Staljina, i uspon drugog, Fidela Castra. Berlinski zid, odvajajući istočni dio njemačkog glavnog grada od zapadnog, podignut je i neće biti srušen sve do kraja 1980-ih. Rusi su i dalje testirali američku odlučnost u ranim 1960-ima kada su se odlučili za izgradnju raketne baze na Kubi. Kennedy, predsjednik u to vrijeme, zauzeo je čvrst stav i Rusi su na kraju odstupili. To je bio i period radikalnih društvenih i kulturnih promjena za Amerikance, ali i za ostatak svijeta u cjelini. Nepoznati dječak iz Mississippija, pod nazivom Elvis, i četiri Engleza iz Liverpoola, imena John, Paul, George i Ringo upali su u svijet glazbe i zauvijek ga promijenili. Bilo je to doba rock'n'rola, droge i seksualne revolucije, koje je označilo kraj puritanske Amerike. Iako je većina filmova proizvedena tijekom 1950-ih i 1960-ih odražavala te promjene, filmovi o Drugom svjetskom ratu i dalje su bili prilično popularni.

Neuobičajna ratna drama *Odavde do vječnosti* (1953) svoju priču smješta na Havaje neposredno pred napad na Pearl Harbor. Japanski napad je tek pozadinski događaj u priči kojom dominira prikaz ljubavnih i prijateljskih veza ljudi čiji su životi isprepleteni sa vojnom službom. *Do pakla i natrag* (1955) je pak zanimljiva autobiografska ratna drama u kojoj nositelj Kongresne Medalje časti, Audie Murphy, glumi samog sebe i prepričava svoj ratni put.

---

<sup>14</sup> Eberwein, Robert. *THE HOLLYWOOD WAR FILM*. Chichester, West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010. str. 23.

Za svoju hrabrost u borbi zaslužio je 24 odlikovana što ga čini najodlikovanijim vojnikom u povijesti Sjedinjenih Država.<sup>15</sup>

Epski ratni filmovi sa pričama većim od života i još većim budžetima označili su 1960-e, počevši sa *Najdužim danom* (1962). Taj trosatni ratni ep o savezničkom iskrcavanju na Normandiju bio je jedan od prvih višezjezičnih filmova. Sniman iz tri različite nacionalne perspektive, što je dotada bila neviđena dramaturška praksa, uz brojne glumačke zvijezde i stotine statista, sadržajno i povijesno precizno prikazuje tijek Dana-D. No, nedostaje mu realan osjećaj smrtnog straha kakvog su obični vojnici mogli iskusiti usred surovosti borbe. Film također daje lažni dojam kako je Dan-D bio točka prekretnica u ratu u Europi. Iako je iskrcavanje na Normandiju bilo od izuzetne važnosti, Treći Reich se već urušavao nakon teških poraza kod Moskve, Staljingrada i Kurska. *Najduži dan* je u kina stigao tijekom Kubanske raketne krize upravo kako bi podsjetio Amerikance na njihovu herojsku ratnu prošlost.<sup>16</sup>

Spektakularan više po trajanju u minutaži nego po akciji je i *Veliki bijeg* (1963) u kojemu grupa odvažnih savezničkih zarobljenika planira tunelski bijeg iz njemačkog zarobljeničkog logora. U 1965. godini uslijediti će ponovno dva velika ratna epa posvećena stvarnim bitkama Drugog svjetskog rata. Prvi je *Battle of the Bulge* koji tematizira Ardensku protuofenzivu. Iako film okuplja veliku ekipu glumačkih zvijezda, vidljivo podbacuje po pitanju produkcijske kvalitete i scenarija. Naime, film je sniman u Španjolskoj, na području koje topografski i klimatski nikako ne slični Ardenima usred teške zime 1944-1945. Njemačke i američke snage upotrebljavaju različite tipove američkih tenkova iz perioda Korejskog rata koji su bili slabo maskirani u potrebne Tigrove i Shermane. Scenarij pak pojednostavljeno temelji savezničku pobjedu samo na činjenici da su njemački tenkovi u odsutnom trenutku ostali bez goriva. Pogreške u scenariju su bile tolike da je bivši predsjednik Eisenhower sazvao tiskovnu konferenciju kako bi javno prozvao film zbog toga. No, mlada publika 1960-ih, odrasla na televiziji, željela je samo uzbudljivi spektakl. Činjenice o vremenu kojeg nije proživjela poput Eisenhowera uvelike ju nisu zanimale.<sup>17</sup> Drugi veliki ep je *Most na Remagenu*, akcijski spektakl o nastojanju Amerikanaca da ovladaju posljednjim čitavim mostom na Rajni i onemoguće Nijemce u pokušaju da ga sruše.

---

<sup>15</sup> Milberg, Doris. *World War II on the Big Screen*. Jefferson, North Carolina: McFarland&Company, Inc., 2010. str. 165.

<sup>16</sup> Niemi, Robert. *History in the Media: Film and Television*. Santa Barbara, California: ABC-CLIO, 2006. str. 106.

<sup>17</sup> Isto, str. 109-110.

Sasvim drugačiji doživljaj Drugog svjetskog rata donosi film *Dvanaest žigosanih* (1967), sada već kulturni ratni triler o grupi vojnih kažnjenika koji umjesto teških kazni za svoje zločine biraju odlazak na samoubilačku misiju infiltracije u jedno nacističko sjedište. Prikaz vojnika kažnjenika kao odpadnika odraz je rastućeg trenda propitkivanja društvenih autoriteta što se pojavio u kulturi kasnih 1960-ih.<sup>18</sup>

Tri važna filma o Drugom svjetskom ratu pojavljuju se 1970. godine, na vrhuncu rata u Vijetnamu i nasilnih protesta koji su ga popratili. Prvi od njih je *Patton*. Ovaj biografski film o slavnom i kontraverznom američkom generalu, nagrađen sa sedam Oscara, nudi izuzetno proučavanje vojnog uma i načina na koji se osobne ambicije mogu odraziti na vojničke odgovornosti. Nakon što je dvaput pogledao *Pattona*, predsjednik Richard Nixon odlučio se na invaziju Kambodže što je za posljedicu imalo žestoki anti-ratni prosvjed u kojemu je Nacionalna garda ubila četiri studenta i ranila njih još devetero.<sup>19</sup> Suprotno od *Pattona* kojemu su kritičari predbacivali da promiče rat kao ideju samoostvarenja, film *Kvaka 22* propituje smisao rata, njegove vrijednosti kao i heroizam koji proizlazi iz njega. Po svojoj atmosferi očajavanja i besmislenosti više govori o Vijetnamu nego o Drugom svjetskom ratu. Između *Pattona* i *Kvake 22* našao se epski spektakl *Tora! Tora! Tora!* koji detaljno predstavlja događaje što su prethodili napadu na Pearl Harbor. Za razliku od filmova iz perioda Drugog svjetskog rata ne demonizira Japance kao neprijatelja već nudi balansirani opis obje strane i tijek samog napada. Film je financijski podbacio. Jedan od razloga tome je što je u pokušaju da predstavi Amerikancima objektivni prikaz toga kako je Drugi svjetski rat počeo za njih i pojasni im iskustvo obje strane u sukobu, indirektno sugerirao mogućnost racionalnog razumijevanja konflikta. Tako nešto je bilo kontra raspoloženju u državi koja se dijelila na one koji su u potpunosti osporavali vrijednost i razloge Vijetnamskog rata i one koji su zagovarali njegovu važnost u kontekstu domino teorije prema kojoj je obrana Vijetnama trebala spriječiti širenje komunizma. Tako je film koji je nudio balansiranu perspektivu razumijevanja jednog velikog sukoba zbog toga bio od male ili nikakve privlačnosti.<sup>20</sup>

Jedan drugi epski spektakl o Drugom svjetskom ratu govori pak o postvijetnamskom stanju gorčine i otrežnjenja. *Nedostižni most* (1977) prikazuje katastrofalan neuspjeh Saveznika u njihovom pokušaju da zauzmu tri mosta u Nizozemskoj tijekom operacije Market Garden. Suprotno od *Tore! Tore! Tore!* film je imao veliki broj međunarodnih glumačkih

<sup>18</sup>Schneider, Steven Jay. *101 WAR MOVIES YOU MUST SEE BEFORE YOU DIE*. London: Quintessence, 2009. str. 189.

<sup>19</sup>Eberwein, Robert. *THE HOLLYWOOD WAR FILM*. Chichester, West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010. str. 35.

<sup>20</sup>Isto, str. 36.

zvijezda i dobar komercijalni uspjeh. Uz spektakularne bitke razotkriva kako ego i arogancija vode u propast te proučava jedan veliki poraz Saveznika u kasnijoj fazi rata. Rata u kojemu su Saveznici na kraju ipak pobijedili. No, godinu dana prije *Nedostižnog mosta* pojavio se *Midway*, ratni spektakl s kojim je neslavno završila era američkih epova o Drugom svjetskom ratu. Iako film pokušava detaljno rekonstruirati Bitku za Midway kao točku prekretnicu u ratu na Pacifiku, zbog klišeiziranih dijaloga i pretjerane upotrebe dokumentranih snimaka kao supstituta za igrane dijelove, ostavlja dojam jeftinoće i anakronosti. *Midway* je snimljen upravo nakon kraja rata u Vijetnamu i predstavlja posljednji pokušaj isticanja američke ratne slave u vremenu kada je stara dihotomija dobrog protiv zla izgubila svoj smisao.

Kraj 1970-ih i predstojeće im desetljeće obilježiti će novi „blockbuster“ mentalitet Hollywooda koji će formirati i novu mlađu publiku s ukusom za akcijske avanture prepune fascinirajućih specijalnih efekata. Filmovi „mača i magije“, znanstvene fantastike, strip adaptacije i slično, udovoljavat će ukusu mladih, dok će se stariju publiku zabavljati s više seksa i nasilja u hororima, noir filmovima, policijskim trilerima, itd.<sup>21</sup> Također, 1980-ih se otvorenije snimaju i filmovi o ratu u Vijetnamu, čime on postaje dominantni rat na američkim kino platnima. Drugi svjetski rat povlači se na televizijske ekrane u obliku miniserija i tv-filmova. Ipak, nekoliko zanimljivih naslova pohoditi će i kina.

*Velika crvena divizija* (1980) predstavlja okretanje od postvijetnamskog otrežnjenja u ratnim filmovima i vraća se herojskim vrijednostima. Priča filma prati odred od četiri vojnika i njihovog narednika, iz Prve pješачke divizije američke vojske, kako prolaze bojišta Sjeverne Afrike, Sicilije, Francuske i Belgije sve do akcije oslobađanja koncentracijskog logora u Čehoslovačkoj. Priča sadrži brojne živopisne trenutke, od kojih je najdojmljiviji onaj kada lik narednika nosi na leđima dječaka kojeg je upravo oslobodio iz koncentracijskog logora.<sup>22</sup>

*Bijeg u pobjedu* (1981) neobičan je i kritički podcijenjen film iz podžanra o ratnim zarobljenicima u kojem njemački zapovjednik zarobljeničkog logora zakazuje nogometnu utakmicu između savezničkih zarobljenika i čuvara kako bi dokazao nacističku superiornost. Zarobljenici pristaju s namjerom da iskoriste utakmicu za bijeg. Dio glumačke ekipe čine i tadašnji poznati nogometaši poput Pelea.<sup>23</sup>

Steven Spielberg, jedan od utemeljitelja hollywoodskog mentaliteta blockbustera, režirao je *Carstvo sunca* (1987), priču o mladom britanskom dječaku koji se u trenutku

---

<sup>21</sup> Parkinson, David. *HISTORY OF FILM*. New York: Thames&Hudson, 2002. str. 245-247.

<sup>22</sup> Schneider, Steven Jay. *101 WAR MOVIES YOU MUST SEE BEFORE YOU DIE*. London: Quintessence, 2009. str. 254.

<sup>23</sup> Milberg, Doris. *World War II on the Big Screen*. Jefferson, North Carolina: McFarland&Company, Inc., 2010. str. 185.

japanskog napada na Šangaj nađe odvojenim od svojih roditelja. Ubrzo se nađe i u japanskom zarobljeničkom logoru u kojem dočeka i kraj rata te ponovno spajanje sa svojim roditeljima. Prema svom sadržaju *Carstvo sunca* se može percipirati i kao jedan od rijetkih američkih dječjih ratnih filmova. Glavni glumac, tada mladi Christian Bale kojemu je ovaj film bio ujedno i glumački debi, ostvario je dojmljivu ulogu djeteta kojemu traumatično iskustvo rata otima djetinjstvo i nepravедno ga učini starijim nego što to jest.<sup>24</sup>

Zaslugom Spielberga Drugi svjetski rat krajem 1990-ih doživljava svoj epohalni povratak na kino platna. Godine 1998. godine režira *Spašavanje vojnika Ryana*. Nakon što preživi krvavi kaos iskrcavanja na plažu Omaha tijekom invazije na Normandiju, grupa američkih vojnika biva poslana u neprijateljsku pozadinu kako bi pronašla vojnika Ryana, kojemu su već poginula tri brata u ratu, i vratila ga kući. Film je najpamtljiviji po izvanrednoj režiji uvodnih sekvenci iskrcavanja i prikazu dotada neviđene brutalnosti bitke u jednom filmu o Drugom svjetskom ratu. Veterani invazije su hvalili te sekvence kao nešto što najbliže oslikava njihovo stvarno iskustvo iskrcavanja. I druge sekvence borbi u filmu gledatelja podjednako ostavljaju bez daha. S druge strane, scenarij sadrži mnoge klišeje koje Hollywood u svojim ratnim filmovima ponavlja već desetljećima.<sup>25</sup> *Spašavanje vojnika Ryana* postao je kulturološki fenomen, te je uvelike zaslužen za pokretanje novog vala filmova o Drugom svjetskom ratu. Uslijedili su *Podmornica U-571* (2000), *Pearl Harbor* (2001), miniserija *Združena braća* (2001), *Glasnici vjetra* (2002), *Zastave naših očeva* (2006), *Pisma s Iwo Jime* (2006) i drugi. Kino je tako odigralo značajnu ulogu u vraćanju Drugog svjetskog rata u društvenu svijest kasnih 1990-ih.

Nostalgija za Drugim svjetskim ratom pomogla je Amerikancima da oblikuju i svoj odgovor na teroristički napad 11. rujna 2001. godine. Tako je nakon napada na Svjetski trgovinski centar i Pentagon, film *Pearl Harbor*, prethodno pušten u kina u svibnju 2001., ponovno osvanuo na kino platnima. Japanski napad na Pearl Harbor više je puta korišten od strane novinara i političara kao analogija za napad 11. rujna. U težnji za isticanjem moralne čistoće i nacionalnog bijesa, ta analogija naglašava osjećaj jedinstvenosti povezan s američkim viđenjem vlastite „izuzetnosti“. Evokacija Pearl Harbora i Drugog svjetskog rata u svijetlu suvremenih zbivanja vraća Amerikance mitovima njihove državnosti koje su već nebrojeno puta deklarirali u samim filmovima o Drugom svjetskom ratu. Mitovi su to o Sjedinjenim Državama kao dobronamjernom vođi i etičkom vodiču za one nacije koje su

---

<sup>24</sup> Schneider, Steven Jay. *101 WAR MOVIES YOU MUST SEE BEFORE YOU DIE*. London: Quintessence, 2009. str. 294.

<sup>25</sup> Isto, str. 342.

zastranile na svom putu ostvarivanja demokratskog društva. Pojava ove analogije pokazuje iskušenje suvremene američke povijesti da vidi američku vanjsku politiku u smislu manihejskog sukoba između dobra i zla, žrtve i počinitelja, pravednosti i neiskrenosti.<sup>26</sup>

Kao odgovor na društvene izazove 21. stoljeća, Drugi svjetski rat običnom Amerikancu nudi ponovno povratak u sigurnija vremena, povezana s moralnom jasnoćom, nacionalnim koncenzusom, vrijednostima zajednice, osobnim integritetom i povrh svega jednostavnošću. Za mitologiziranu povijesnu memoriju Sjedinjenih Država, Drugi svjetski rat je jednostavno posljednji „dobar rat“.

## 1.2. VELIKA BRITANIJA

Kada se u proljeće 1940. godine pokazalo kako „lažni rat“ na Zapadu postaje itekako stvaran, filmske industrije Europe postale su glavno propagandno oruđe zaraćenih strana. Velika Britanija koja se ubrzo nakon poraza Francuske našla usamljenom u otporu nacističkom ratnom stroju, pružala je kroz igrane i dokumentarne filmove dodatnu moralnu snagu svome narodu. Tako su se realistični ratni filmovi poludokumentarnog stila našli uz bok onim avanturističkim, špijunskim ispunjenima uzbudljivom melodramom i akcijom.

Ali, britanska filmska industrija 1941. godine bila je na rubu kolapsa. Upravo tada je snimljen i njezin „stožerni“ film, politički utjecajni ratni triler pod nazivom *49 Paralela*.<sup>27</sup> Priča filma prati šestoricu njemačkih podmorničara, koji preživješi potapljanje svoje podmornice u Zaljevu Hudson bježe preko Kanade prema tada još neutralnim Sjedinjenim Državama. Pritome se sukobljavaju sa domoljubnim i slobodoljubljivim lokalnim stanovništvom. Autori filma s takvim prikazom nacističke prijetnje imali su za cilj propagandno uvjeravanje Sjedinjenih Država da uđu u rat. Nakon *49 Paralele* britanska kinematografija nastavlja producirati mnoge propagandne filmove koji promiču odlučnu borbu protiv Njemačke i Japana. Godina 1942. bila je izuzetno plodonosna za takvu vrstu filmova. David Lean, kasnije jedno od najznačajnijih imena britanskog filma, imat će svoj redateljski debi sa ratnim epom *Borimo se na moru*. Priča je to o odvažnoj posadi britanskog razarača i njezinoj službi tijekom bitke za Kretu, ispričana u nelinearnom stilu uz upotrebu

---

<sup>26</sup> Allison, Tanine. „Screen combat: Recreating World War II in American Film and Media.“ Ph.D.diss., University of Pittsburgh, 2010. str 139.

<sup>27</sup> Schneider, Steven Jay. *101 WAR MOVIES YOU MUST SEE BEFORE YOU DIE*. London: Quintessence, 2009. str. 57.



retrospekcije.<sup>28</sup> Iste godine snimljena su i dva značajna filma koji ilustriraju britanski pozadinski front te odlučnost Britanaca da se odupru nacističkoj agresiji na svome kućnom pragu. Prvi je *Gospođa Miniver*, sentimentalna priča o jednoj engleskoj obitelji koja iskreno apelira da se u trenucima presudnim za opstanak Britanije sve klasne razlike britanskog društva ostave po strani. Uz likove koji se uče kako se žrtvovati za dobrobit nacije film je ostvario veliki uspjeh i kod kritike i kod publike s obje strane Atlantika.<sup>29</sup> Drugi film, *Kako je prošao dan*, ilustrira pak opasnost od stvarne borbe na kućnom pragu običnih Engleza u čije selo dolazi nacistička jedinica maskirana u britanske vojnike. Uz pomoć kvislinških suradnika iz sela, nacisti žele ondje pripremiti teren za predstojeću invaziju svojih trupa. Kada budu otkriveni uzimaju seljane za taoce, pri čemu im neki od njih pruže očajnički otpor. Zbog eksplicitnih scena nasilja film je pušten u distribuciju tek godinu dana kasnije iz straha da bi mogao potaknuti više paniku među užasnutom publikom nego odvažnost na odlučan otpor.<sup>30</sup> Kasniji britanski ratni filmovi kao što su *Prilazi sa Zapada* (1944) i *Dnevnik za Timothyja* (1945) više su pažnje posvećivali svojim junacima i njihovom domoljublju kao odrazu ratnodobne Britanije.

Drugi svjetski rat postao je važna tema u poslijeratnoj britanskoj kinematografiji. Narodni rat kojeg je vodio „običan čovjek“ u poslijeratnoj kinematografiji postaje rat časnika kao predstavnika društvene elite i muževnosti. Britanija je pobijedila u ratu ali uz veliku cijenu. Zemlja je ostala iscrpljena. No, za razliku od zemalja ostatka Europe, u Britaniji su sve velike institucije kontrole i autoriteta, posebice monarhija, ostale praktično netaknutima. Američka ekonomija zadominirala je poslijeratnom Europom dok se u isto vrijeme hladnoratovski konfrontirala sa Sovjetskim Savezom kao drugom supersilom novog svjetskog poretka. U takvoj novoj geopolitičkoj situaciji Britanija je pokušala zadržati svoju veliku međunarodnu ulogu i povratiti nacionalni ponos u britansko vodstvo. U tom periodu ratni filmovi su bili popularni kod publike koja je djelila iskustvo rata i služenja u vojsci. Djeca koja su se u ratnim godinama igrala u ruševinama, prigrlila su ratne filmove kao dio svoje mladenačke kulture i odrastanja.

*The Dam Busters* (1955) ostaje među najpopularnijim i najpoznatijim britanskim ratnim filmovima za sva vremena. Film slavi dvije strane britanskih ratnih napora. Jedna od njih je tehničko umijeće patentiranja izuma kao što je poskakujuća bomba. Druga je hrabrost posada bombardera koji su napali poskakujućim bombama brane u dolini Ruhra s ciljem

---

<sup>28</sup> Isto, 69-70.

<sup>29</sup> Isto, 65-66.

<sup>30</sup> Isto, 74.

onesposobljavanja nacističkog vojno-industrijskog kompleksa. Pojavivši se tijekom Churchillovog ponovnog obnašanja premijerske dužnosti, *The Dam Busters* reflektira konzervativnu hladnoratovsku politiku toga doba. Iako je stvarna akcija uništavanja brana uključivala stotine ljudi, tehničara, zemaljskih posada, običnih radnika i pripadnika vojnog osoblja, film zadržava elitistički fokus većinom na likovima Barnes Wallisa, izumitelja poskakujuće bombe, i Guy Gibsona, zapovjednika bombarderskog odreda koji je izveo napad.<sup>31</sup>

Slijedi pomorska epopeja *The Battle of the River Plate* (1956) o britanskoj potjeri za njemačkim „đepnim“ bojnim brodom Admiral Graf Spee. Strateško promišljanje, taktiziranje i čekanje nadređeno je čistoj akciji uz afirmaciju razuma i sposobnosti kojom se diče profesionalni vojnici. Nijemci i Britanci prikazani su kao časni ratnici koji su činili samo ono što im je dužnost nalagala.<sup>32</sup> I *Was Monty's Double* (1958) temelji se na stvarnom ratnom iskustvu zabavljača M. E. Clifton Jamesa koji je fizički nevjerovatno nalikovao generalu Bernardu Montgomeryju. Stoga je poslužio kao Montyjev dvojniki i zavaravao njemačke obavještajce tijekom afričke kampanje.<sup>33</sup> *Dunkirk*, također iz 1958. godine, donosi osobniji doživljaj velike pomorske evakuacije savezničkih vojnika koji su ostali zarobljeni na francuskoj obali nakon pada Francuske. Priča se fokusira više na iskupljujuće elemente tog zapravo velikog poraza.<sup>34</sup> Gotovo 19 godina nakon potapljanja njemačkog čudovišnog bojnog broda Bismarck, u kinima se pojavio *Sink the Bismarck!* (1960). Zbog potrebe isticanja dramaturškog efekta neke povijesne činjenice su izobličene, pa je tako prikazano kako Bismarck nakon potapljanja britanskog bojnog broda Hood, potaplja još jedan britanski razarač i obara dva zrakoplova. U stvarnosti, uz potapljanje Hooda, Bismarck je teško ošteti i bojni brod Prince od Wales, a britanski Swordfish dvokrilni bombarderi koji su ga onesposobili svojim torpedima bili su prespori da bi ih moderni protuzračni topovi s Bismarcka mogli naciljati. Uz to, film provlači i stereotipnu karakterizaciju njemačkih likova kako bi se naglasila važna razlika između fanatičnih nacista i časnih vojnih profesionalaca.<sup>35</sup>

Iako slabo temeljeći svoje filmove na istini, britanski filmaši su prikazivali iskustvo ratnih zarobljenika u Europi kao uzvišenu avanturu i tako stvarali podžanr ratnog filma koji je sadržavao znatna izobličenja i zablude. Tim podžanrom dominirali su likovi časnika, primjeri

---

<sup>31</sup> Niemi, Robert. *History in the Media: Film and Television*. Santa Barbara, California: ABC-CLIO, 2006. str. 89.

<sup>32</sup> Isto, str. 95.

<sup>33</sup> Isto, str. 98.

<sup>34</sup> Isto, str. 99.

<sup>35</sup> Isto, str. 99-100.

izuzetne muževnosti, većinom u zarobljeništvu Nijemaca. Nekoliko filmova tematiziralo je i zarobljeništvu u talijanskim i japanskim logorima.<sup>36</sup>

Prema filmu *Colditz Story* (1955) časnici u Europi su bili posvećeni izvođenju velikih bijegova iz logorskog zarobljeništvu koji su se pak prikazivali kao igra nadmudrivanja sa njemačkim čuvarima. Časnici u dalekoistočnom zarobljeništvu borili su se sa vlastitom savješću i barbarskim neprijateljem. Filmovi koji su prikazivali teškoće dalekoistočnog zarobljeništvu, usprkos svom antijapanskom i rasističkom karakteru, ipak su predstavljali nešto istinitiju priču o ratnim zarobljenicima. Ključ popularnosti tog podžanra ležao je u promociji britanskog vodstva. Britanski časnici su prikazani kao ljudi od akcije, iskreni, hrabri, odlučne vođe koje se bez zadržke suprostavljaju ugnjetavačima, nepravdi, te znaju kako motivirati svoje ljude. Drugi u njima vide same Britance kao spasitelje koji svojim držanjem impresioniraju čak i neprijatelja. U duhu filmske promidžbe britanske muževnosti njihove zasluge su besprijeke kao i značajno pretjerane.<sup>37</sup>

Superiornost britanskog časnika dovedena je čak do razine neracionalnog i apsurdnog u filmu *Most na rijeci Kwai* (1957). Nagrađena sa sedam Oscara, ova ratna drama epskih proporcija svoju priču zasniva na sudaru dviju snažnih ličnosti nepokolebljivih karaktera. Okrutni zapovjednik japanskog zarobljeničkog logora tjera svoje zarobljenike da izgrade masivni most preko rijeke kako bi japanska vojska mogla vlakom lakše prebacivati svoje trupe iz jednog područja u drugo. Izgradnja mosta postaje opsesija ponosnog britanskog pukovnika koji predvodi zarobljenike i doživljava most kao monumentalni izraz snage volje. Za potrebe snimanja izgrađen je pravi most na lokaciji u Šri Lanci i dignut u zrak dok je preko njega prelazio pravi vlak. Produkciju filma pratile su mnoge poteškoće koje kao da su nadopunjavale njegovu priču beskompromisnog portretiranja moralnih i etičkih granica.<sup>38</sup>

Zbog razvoja Hladnog rata rehabilitacija Zapadne Njemačke postala je nužna ako ne i poželjna. Britanski ratni film indicira njemačku kolektivnu krivnju za rat, no ipak ju dublje sagledava u njezinoj kompleksnosti. Nacisti su glavni zločinci dok se odgovornost ostalih Nijemaca vidi samo u tome što su bili prisiljeni slijediti naciste. Tako se obični njemački vojnici rijetko suprostavljaju predanim nacistima čak i ako to znači sigurnu smrt. Japanci su pak indoktrinirani od rođenja da bespogovorno vjeruju u cara i svoj vojni kodeks časti. Njemačka i Japan se povremeno prikazuju i kako se podjednako brutalno odnose prema

---

<sup>36</sup> O'Neill, Esther Margaret. „British World War Two Films 1945-65: Catharsis or national Regeneration?“ Ph.D.diss., University of Central Lancashire, 2006. str. 109-110.

<sup>37</sup> Isto, str. 153.

<sup>38</sup> Niemi, Robert. *History in the Media: Film and Television*. Santa Barbara, California: ABC-CLIO, 2006. str. 121-122.

bespomoćnima i nevinima. No, Nijemci i Talijani su iskupljeni. Talijane se često prikazuje i komično, ali britanski filmaši su i dalje tretirali Japance kao barbare.<sup>39</sup>

Britanski ratni avaturistički film doživljava novu renesansu 1960-ih i 1970-ih. Poput imperijalnog avanturističkog filma, ratni avanturistički film ima svoje porijeklo u literarnim fikcijama kasnog devetnaestog i ranog dvadesetog stoljeća. Drugi svjetski rat osigurao je novo plodonosno područje za razvoj avanturističkog filma. Rat protiv Hitlerove Njemačke mogao se lako prikazati kao pravedan i nužan pothvat dok je okupirana Europa donosila opasno okruženje za priče o izvođenju uzbudljivih fikcijskih tajnih misija. Taj novi val britanskih visokobudžetnih ratnih avanturističkih filmova, često u koprodukciji s američkim studijima, započinje s *Topovima s Navaronea* (1961). Priča o skupini savezničkih vojnika koja uz pomoć gerilskih boraca uništava njemačke radarski kontrolirane topove na jednom grčkom otoku, publiku je obasula napetim scenama borbe, izdajama i eksplozijama. Manje uspješan nastavak, *Snaga 10 s Navaroena*, snimljen je 1978.godine i prati grupu komandosa na misiji uništenja za Nijemce strateški važnog mosta u Jugoslaviji.<sup>40</sup>

U *Orlovom gnijezdu* (1968) tim savezničkih komandosa prurušivši se u Nijemce spušta se u Bavorske Alpe s ciljem oslobađanja svoga generala iz nacističkog dvorca. U napetoj igri „mačke i miša“ ubrzo se pokaže kako je pravi cilj misije zapravo bio razotkrivanje izdajnika u redovima savezničkih obavještajaca. Film je povremeno bio kritiziran da zbog svoje nasilnosti glorificira rat te da ne radi razliku između uzroka dobrog i zla. Zanimljiv je i po mješavini šekspirijanskog zapleta sa elementima „špageti“ vesterna.<sup>41</sup>

Drugačiji dojam ratnog herojstva ostavlja *Play Dirty* (1969) u kojem britanski vojnici moraju pomoći naftnom inženjeru da osigura zalihe sirove nafte u jednom pustinjском gradu. Idealizirani britanski vojnik ovdje se više poistovjećuje sa oportunističkim plaćenikom nego nesebičnim slugom svoje domovine. Mnogi cinični likovi u filmu oličenje su defetističkog svijeta u kojemu je neuspjeh sinonim za uspjeh, i u kojemu su gubitak resursa, znanja i ljudi tek poslovni trošak. Tome svjedoči i tragični kraj u kojemu glavni likovi nakon što su uspješno izvršili svoju misiju budu zabunom ubijeni od strane napredujućih britanskih trupa.<sup>42</sup>

---

<sup>39</sup> O'Neill, Esther Margaret. „British World War Two Films 1945-65: Catharsis or national Regeneration?“ Ph.D.diss., University of Central Lancashire, 2006. str. 252.

<sup>40</sup> Milberg, Doris. *World War II on the Big Screen*. Jefferson, North Carolina: McFarland&Company, Inc., 2010. str. 169.

<sup>41</sup> Schneider, Steven Jay. *101 WAR MOVIES YOU MUST SEE BEFORE YOU DIE*. London: Quintessence, 2009. str. 193.

<sup>42</sup> Flanagan, Kevin M. „The British War Film, 1939-1980: Culture, History and Genre.“ Ph.D.diss., University of Pittsburgh, 2015. str.173.

Nešto konvencionalniji ratni avanturistički film, *Orao je sletio* (1976), donosi priču o njemačkim komandosima koji se prurušeni u poljske padobrance infiltriraju u malo englesko selo kako bi ondje u zasjedi napali i oveli Churchilla. Jedan je od rijetkih ratnih filmova koji likove nacista prikazuje na relativno sućutan način.<sup>43</sup>

Kraj 1960-ih britanska kinematografija obilježila je klasičnim ratnim epom, *Bitka za Britaniju* (1969). Film vjerno rekonstruira zračni rat što je bjesnio nad Britanijom u ljeto i jesen 1940.godine. Kao i svi ostali ratni epovi, film je fokusiran na što širi mogući pregled povijesnog događaja kojeg obrađuje. Impresivni zračni dueli između Spitfirea i Messerschidta, scene masivnih zračnih napada i destrukcije koju ostavljaju za sobom na tlu, ilustriraju koliko moderni totalni rat može biti zastrašujući. Usprkos skupoj produkciji i razvikanoj premijeri, film je u konačnici podbacio u kinima. Razlog tome je što se pojavio u trenutku kada je antiratni sentiment zbog rata u Vijetnamu bio na vrhuncu, a također se našao i žrtvom poslijeratne generacije koja je cinično gledala na heroizam onih koji su stvarno sudjelovali u Bitci za Britaniju.<sup>44</sup>

Velika Britanija ponovno se našla u ratu 1982. godine. Margareth Thatcher i Falklandski rat protiv Argentine, oživjeli su ideal britanske nacije kao snažne, slobodoljubive i spremne poći u rat za obranu demokratskih principa. Britanska vojna i financijska moć vratila se na svjetsku scenu. No, uskrsnuli patriotizam iz ranih godina vladavine Margareth Thatcher poklopio se s periodičkim padom britanske filmske industrije. Produkcija se iz velikih studija preselila u one manje, nezavisne i na televiziju. Posljedica toga je bio nestanak i velikih, skupih ratnih filmova. Oni koji su ostali, koristili su Drugi svjetski rat u drugačijem kontekstu od dotada uobičajnog. Primjerice, *The Keep* (1983) u kojem nacisti otkrivaju mračnu tajnu u ruševnom rumunjskom dvorcu je jedan od prvih britanskih ratnih horora. U naredna dva desetljeća, sve do svanuća novog tisućljeća britanska filmska industrija gotovo i da nije snimila konvencionalni ratni film. No, posljednjih petanest godina mnogi ratni filmovi i TV serije odmakli su se od uobičajnog tematiziranja ratnog iskustva malih jedinica i borbi na prvoj liniji fronte. Umjesto toga, posvećeni su istraživanju nekih drugih, neobičnih i nepoznatih aspekata rata. Najpoznatiji primjer istraživanja takvog naizgled perifernog aspekta rata je *Igra oponašanja* (2014), biografski film o Alanu Turingu i njegovom kriptografskom radu u Bletchley Parku. Snimanje filmova ili televizijskog programa o Bletchley Parku bilo je

---

<sup>43</sup> Schneider, Steven Jay. *101 WAR MOVIES YOU MUST SEE BEFORE YOU DIE*. London: Quintessence, 2009. str. 234.

<sup>44</sup> Isto, 209-210.

moguće tek krajem 1970-ih kada su se deklasificirali povjerljivi dokumenti o njegovom radu i osoblju.<sup>45</sup>

Usprkos svojim usponima i padovima, britanska filmska industrija uspjela je do danas očuvati mitologiziranu povijesnu memoriju o Britancima, kao narodu koji je pobjedi u Drugom svjetskom ratu doprinjeo svojom tehničkom inovativnošću i izuzetnim vodstvom.

### 1.3. SSSR/RUSIJA

Sovjetsku filmsku industriju rat je pogodio najjače. Nakon što su saznali za njemačku invaziju filmski studiji su održali sastanke o obrani. Kamermani su pohitali na front a svi anti-fašistički filmovi, prethodno bunkerirani zbog potpisivanja pakta o nenapadanju s Njemačkom, pušteni su u hitnu distribuciju po gradskim kinima.<sup>46</sup> No, njemačka invazija brzo je napredovala i studiji su se morali evakuirati iz ugroženih područja. Ta velika operacija seljenja studija u udaljenje dijelove Sovjetskog Saveza izvršena je u samo 24 sata.<sup>47</sup> U tim teškim trenucima ratne krize mnogi filmski radnici uzeli su oružje u ruke te krenuli u obranu svojih gradova. Filmovi su se morali nastaviti snimati i prikazivati. To je bio najbolji način da filmski studiji pomognu svoju zemlju u ratu.

U početku su se snimali samo dokumentarni filmovi o ratu, ratni žurnali i zbornici koji su pratili događaje na frontovima, pozadinski život u gradovima i tvornicama, od kojih su najznačajniji *Jedan dan rata* i *Poraz njemačkih armija kod Moskve*, oba iz 1942.godine. Ovaj potonji nakon svoje hollywoodske adaptacije postao je jedno od najjačih propagandnih oružja u promicanju američko-sovjetskog savezništva.<sup>48</sup>

Produkcijski uvjeti tijekom rata bili su iznimno teški. Studiji raštrkani, dio tehnike izgubljen, nedostajalo je filmske vrpce a mnogi filmski radnici bili su u vojnoj službi ili već poginuli. Usprkos tome, 1942. godine uz dominirajuće dokumentarne filmove pojavili su se i prvi igrani filmovi o ratu. Jedan od prvih bio je *Mašenka* koji će sovjetsku publiku na skroman i osjetljiv način upoznati sa životom medicinskih sestara. U zimu 1942. i proljeće 1943. godine slijedili su još *Partizani u stepama Ukrajine*, *Branila je svoju domovinu* i *U ime domovine*. Posljednji film 1943. godine bio je *Front*, drama o sukobu između starih i mladih

---

<sup>45</sup> Flanagan, Kevin M. „The British War Film, 1939-1980: Culture, History and Genre.“ Ph.D.diss., University of Pittsburgh, 2015. str. 344.

<sup>46</sup> Leyda, Jay. *KINO: A History of Russian and Soviet Film*. New York: The MacMillian Company, 1960. str. 365.

<sup>47</sup> Isto, str. 369.

<sup>48</sup> Isto, str. 370-371.

zapovjednika. Film koji je po svojoj umjetničkoj vrijednosti nadišao tematiku rata, *Duga* (1944), oslikao je bez ikakvog idealiziranja surovu stvarnost života na selu. Žene i djeca često su bili tragični heroji u filmovima tog ratnog perioda. *Zoja* (1944) je istinita priča o osamnaestgodišnjakinji koju su Nijemci mučili i objesili, a *Bila jedna djevojčica* (1944) donosi potresni dječji doživljaj traumatične svakodnevnice u opsjednutom Lenjingradu.

Kraj rata zateći će neke sovjetske filmove još u fazi produkcije pa će oni biti prikazani tek nakon rata. Najbolji među njima je *Nepokoreni* (1945), priča o suživotu Ukrajinaca i Židova koji i kao žrtve i kao heroji proživljavaju njemačku okupaciju Kijeva.

Na kraju onoga što je postalo poznato kao Veliki domovinski rat, Staljin je naredio filmske rekonstrukcije nekih velikih bitaka. Tako je snimljena *Velika prekretnica* (1945), *Staljingrad* (1949) i *Pad Berlina* (1949), sve dugi, bezlični i monumentalni spektakli u kojima su užasne ratne patnje običnih ljudi dobile tek mlaku pažnju.<sup>49</sup>

Novi smjer razvoja sovjetske kinematografije postao je moguć zbog političkih promjena nakon Staljinove smrti. Hruščovljevo prokazivanje Staljinovih zločina na 20. kongresu partije 1956. godine i puštanje zatvorenika iz gulaga promijenilo je opću atmosferu u zemlji. Kontrola nad kulturom je relativno popustila što je dovelo do njezine fragmentacije kroz različite vidove kulturne produkcije. Ta fragmentacija je ostala konzistentni trend u poststaljinističkoj kulturi i postepeno dovela do raspada sovjetskog imperija u ranim 1990-ima. Za film taj period je značio ekonomski oporavak te ujedno i slobodu stilskog eksperimentiranja. Kasnih 1940-ih kada je totalitarna kontrola nad kulturom dosegla svoj vrhunac, filmska industrija je zajedno s drugim kulturnim industrijama postala metom partijskih dekreta i njihovih zabrana što je dovelo do smanjenja broja filmova puštenih u distribuciju. Većina novih filmova bili su nacionalistički biografski epovi o sovjetskim herojima u umjetnosti, znanosti i vojsci. Svi sovjetski studiji su se natjecali u proizvodnji filmova koji su skrivali surovu stvarnost poslijeratnih godina, hvaleći sovjetski način života kao uspješan i sretan. Veličanje režima i Staljina kao vođe su bili jedini motivi tih malobrojnih filmova. Do 1950. godine, sovjetska kinematografija je ušla u svoju najtežu kvantitativnu i kvalitativnu krizu, krizu bez kraja na vidiku. Rastakanje staljinističkog kanona za film je značilo stvaranje novih kulturnih institucija, pojavu novih talenata u industriji i uvođenje novih žanrova u sovjetski film. Antimonumentalizam i potreba sa samoizražavanjem pojedinca postale su nove vrijednosti te Hruščovljeve ere „otopljenja“. Proizvodnja filmova narasla je 10-15 puta. Do kraja 1950-ih svi filmski studiji u Sovjetskom

---

<sup>49</sup> Rollberg, Peter. *Historical Dictionary of Russian and Soviet Cinema*. Lanham, Maryland: The Scarecrow Press, Inc., 2009. str.13

Savezu proizvodili su godišnje oko 100 filmova, a do sredine 1960-ih proizvodnja se stabilizirala na prosjek od 150 filmova godišnje. Ne samo broj već i stil filmova se promijenio dramatično u tim godinama što im donosi i brojna međunarodna priznanja.<sup>50</sup> Konačno, Veliki domovinski rat mogao se prikazati kao divovska trauma sovjetskog naroda. Filmovi poput *Cranes are Flying* (1957) i *Balade o vojniku* (1959), otkrivši ljudsku dimenziju ratnog stradanja koja je predugo bila skrivena iza željezne zavjese, dirnuli su publiku širom svijeta.

Istodobno filmaši zamjenjuju mnoge partijske birokrate u funkciji menadžera industrije i tako dolazi do poboljšanja kvalitete produkcije i zapošljavanja novih talentiranih redatelja. Također u tom periodu dolazi i do revolucije u sovjetskoj kinematografiji sa usponom ženskog filma. No, tenkovi Varšavskog pakta na ulicama Praga 1968. godine označili su kraj toga perioda. Konzervativne snage pokrenule su zabrane i cenzuriranje ideološki kontroverznih filmova što je označavalo i novi smjer kulturne politike u filmskoj industriji.<sup>51</sup>

Brežnjev je osobno preferirao direktan prikaz rata na filmu. Kult Velikog domovinskog rata trebao se iskoristiti da se patriotizam, komunizam i poslušnost nametnu kao nešto prirodno u kinematografiji. Ratni filmovi su trebali poslužiti kao integralna komponenta smještanja nasljeđa Drugog svjetskog rata u sovjetsko društvo. Stoga su birokrati filmske industrije pokušavali motivirati filmaše da stvore prikaze Drugog svjetskog rata koji će služiti očuvanju kulta rata i interesima sovjetske države.<sup>52</sup>

Godine 1967. dominirale su grandiozne produkcije fokusirane na herojsku prirodu rata, poput filma *Retribution* koji prati heroje bitke za Staljingrad i njihovu jedinu ambiciju da izađu kao pobjednici iz rata. Film *Shield and Sword* začetnik je žanra špijunskog filma u sovjetskoj kinematografiji. Glavni protagonist je sovjetski špijun koji se infiltrira u SS kao njemački časnik i krade vojne tajne kako bi osigurao pobjedu sovjetskih snaga u ratu. Film je polučio veliki uspjeh u kinima. No, namjeru Brežnjevljeva režima da glorificira Drugi svjetski rat najbolje odražava osmosatni epski film u pet dijelova *Oslobođenje* (1968-1971), redatelja i veterana Drugog svjetskog rata, Yuri Ozerova. Masovne bitke i povratak Staljina kao filmskog lika glavne su odlike službene interpretacije Velikog domovinskog rata koju promiče ovaj film. Veterani rata sudjelovali su u promociji filma, hvaleći njegovu autentičnost, dok su zapravo scene filma ispunjene nerealnim činovima heroizma. Bezbrojne

---

<sup>50</sup> Prokhorov, Alexander. *Springtime for Soviet Cinema: Re/Viewing the 1960s*. Pittsburg: Russia Film Symposium, 2001. str. 7-10.

<sup>51</sup> Isto, str. 25.

<sup>52</sup> Zilberman, Yevgeny. *No One is Forgotten, Nothing is Forgotten: War Memory under Leonid Brezhnev Regime 1965-1974*. New Brunswick: Rutgers University, 2012. str. 47.



epizode filma kombiniraju političku sferu sa Staljinom, Churchillom, Rooseveltom, Hitlerom i Mussolinijem kao glavnim protagonistima, i fiktivne zaplete čiji likovi predstavljaju aspekte samog ratnog bojišta. Sa svojim neviđenih produkcijskim vrijednostima, *Oslobođenje* je postalo pravi događaj u Sovjetskom Savezu. Film je označio službenu rehabilitaciju maršala Žukova, koji je sudjelovao na filmu kao savjetnik, i što je najvažnije, Staljina koji je, nakon duge pauze u sovjetskim kinima, još jednom prikazan kao mudar strateški vođa. Uz učinkovito korištenje širokog zaslona, Ozerovo je monumentalno djelo imalo neosporne vizualne kvalitete koje su se svidjele masovnoj publici u sovjetskim i stranim kinima. Međutim, Ozerov je naknadno pokušao ponoviti trijumf *Oslobođenja* sa četverodijelnim filmom od sedam sati *Vojnici slobode* (1977) i doživio veliki neuspjeh. *Vojnici slobode* rađeni su sa znatno manje pažnje za povijesne detalje, pa se tako dobio zamorni dramaturški nered s povijesnom demagogijom iz nekih prošlih vremena. Trosatni *Staljingrad* (1989), iz koprodukcije s Warner Brothers, odražava nove politiku glasnosti uključujući i činjenice koje su prije bile prešućivane, dok *Anđeli smrti* (1993) govori o ljubavnoj priči snajperista koja je kasnije korištena i u Jean-Jacques Annaudovom *Neprijatelju pred vratima* (2001). U svojim posljednjim godinama, Ozerov reciklira ranije filmove za televiziju kroz miniserije, kao što je *Tragedija stoljeća* (1996). Redateljeve umjetničke ambicije su bile minimalne; kao uvijek poslušan član Komunističke partije, strogo je poštivao službene smjernice. Međutim, također je vrijedno spomenuti da Ozerov nikad nije romantizirao rat kao takav. U sklopu sovjetske filmske zajednice, smatran je kao član bezbrojnih povjerenstava i primatelj svih naslova i medalja na raspolaganju. Ipak, u 1990-ima njegov ugled je ponovno dobio na važnosti, postavši još i značajnijim u svijetlu ruskog novotisućljetnog neopatriotizma.<sup>53</sup> Za Brežnjevljev režim *Oslobođenje* je predstavljalo masovnu kampanju posebno usmjerenu na mlađu populaciju za koju je to trebao biti filmski kanon shvaćanja Drugog svjetskog rata.<sup>54</sup>

Politička kontrola nad filmom nije bila apsolutna kao u vrijeme Staljina ali režim je bio relativno uspješan u kontroliranju načina na koji se prikazuje rat, koristeći se pritome izravnim zabranama, indirektnim poticanjem, favoriziranjem određenih redatelja i masovnim reklamiranjem.

Ostpolitik i Detant 1970-ih razvijaju nove dimenzije vanjske i unutarnje politike Sovjetskog Saveza, što se odrazilo i na njegovu kulturnu produkciju. Popularni ratni filmovi toga perioda manje su sličili na *Oslobođenje* a više na filmove Hruščovljeve ere. Novina je

---

<sup>53</sup> Rollberg, Peter. *Historical Dictionary of Russian and Soviet Cinema*. Lanham, Maryland: The Scarecrow Press, Inc., 2009. str. 509-510.

<sup>54</sup> Zilberman, Yevgeny. *No One is Forgotten, Nothing is Forgotten: War Memory under Leonid Brezhnev Regime 1965-1974*. New Brunswick: Rutgers University, 2012. str. 52.

bio i novi način prikaza njemačkog vojnika kao protivnika koji više nije bio samo prezreni fašist. Neki filmovi 1970-ih izazivali su suosjećanje publike individualiziranjem tema drugarstva i mučenja. Primjer toga je film *And the Dawns are Quiet Here*, priča o ženskoj postrojbi koja je stacionirana u malom selu i zadužena za njegovu obranu od napada Nijemaca. Nijemce se više ne prikazuje u velikim monolitnim grupama u kojima svi nalikuju jedan drugome. Umjesto toga prikazuje ih se s određenom humanošću. Miniserija od 12 nastavaka, *Seventeen Moments of Spring*, odraz je želje tadašnjeg ravnatelja KGB-a, Yuri Andropova, da se rehabilitira slika o KGB-u u društvu. Snimanje je trajalo od 1971-1973. u Istočnoj Njemačkoj. U njoj se sovjetski špijun infiltrira u nacističku stranku kako bi obstruirao tajne pregovore između Amerikanaca i Nijemaca koji su usmjereni ka potpisivanju separatnog mira. Serija je bila veliki televizijski hit i za razliku od drugih sovjetskih špijunskih trilera koji su se fokusirali na demoniziranje kapitalizma i neprijatelja Sovjetskog Saveza, nije promovirala takvu političku poruku. Nijemci su portretirani i kao dobri i kao loši. Pozitivan prikaz Nijemaca inspirirao je vođe neonacističkog pokreta u Sovjetskom Savezu do te mjere da su se počeli nazivati prema nekim od glavnih likova.<sup>55</sup> Serija je imala značajnu ulogu u formiranju javnog mišljenja o pitanjima Ostpolitika i Detanta. Redefinirani prikaz Nijemaca kao neprijatelja trebao je biti odraz novih geopolitičkih pogleda sovjetske vlasti.

Kulturna liberalizacija koja je uslijedila nakon perestrojke što ju je pokrenuo Mihail Gorbačov i njegovi tim istomišljenika reformatora sredinom 1980-ih, donjela je sovjetskim filmskim umjetnicima veći stupanj kreativnih sloboda, a nastavilo se i s velikodušnim državnim financiranjem tridesetak filmskih studija. Peti kongres sovjetskih filmaša u svibnju 1986. poslužio je uglavnom uklanjanju korumpirane filmske elite, osobito dugoročnih "vođa", te je uspostavljen model rada otvoren za umjetničke eksperimente i snažnije autorske pristupe filmskoj naraciji. Međutim, ta zdrava politička reforma uskoro generira destabilizaciju sistema koja se u nekom trenutku kasnih 1980-ih pokazala kao nepovratan proces. Nestalo je centralizirane distribucije, organiziranog izvoza i uvoza filmova te na kraju i državno financiranje studija. Isprva, slabljenje i krajnje uklanjanje cenzorskog nadzora omogućilo je produktivnost bez presedana, pa je tako 300 do 500 dugometražnih igranih filmova snimljeno između 1988. i 1991. godine. No, s privatizacijom proizvodnje i distribucije filma, i ogromnim valom američkih filmova što su preplavili filmsko i video tržište, ta je produktivnost ubrzo ugušena. U Rusiji, broj proizvedenih igranih filmova godišnje pada na

---

<sup>55</sup> Isto, str. 95.

oko 40 do sredine 1990-ih.<sup>56</sup> Niti jedan od njih nije povratio svoje troškove produkcije zaradom na kino blagajnama. Većina ruskih filmova je i dalje bila financirana od strane države, pogotovo kvalitetne produkcije namijenjene festivalima, ali u mnogo manjoj mjeri nego prije.

Oživljavanje ruskog filma počelo je, paradoksalno, s televizijskim miniserijama. Zagušeni zapadnjačkom filmskom produkcijom, kasnih 1990-ih, ruski gledatelji žudjeli su i za novim domaćim filmovima.

Ekonomski preporod Rusije u novom tisućljeću doveo je do daljnjeg jačanja filmske industrije, sve veće profesionalizacije, i uspješne specijalizacije za žanrove koji su ranih 1990-ih dali tek nespretne imitacije zapadnih modela trilera i horora ali sa dozom ruskog misticizma. Duh nacionalističke samosvijesti i samopouzdanja, ubačen u mnoge filmove novije produkcije, odraz je pokušaja nove ruske elite da legitimira svoj status i u kulturi.<sup>57</sup>

Filmovi o Velikom domovinskom ratu i dalje se snimaju, ponovno i u raskošnijoj produkciji, pa je tako posljednja inkarnacija staljingradske bitke rađena potpuno u IMAX 3D tehnologiji. *Staljingrad* (2013) je prvi ruski igrani film snimljen korištenjem IMAX formata uopće. Priča prati vojnike s obje zaraćene strane kako u ruševinama Staljingrada pokušavaju preživjeti nezamislive užase rata.

U jeku novog Hladnog rata između Rusije i zemalja Zapada, kult Velikog domovinskog rata ponovno dobiva na snazi, a ruski ratni filmovi zbijaju redove poput vojnika što svake godine marširaju Moskvom za obljetnicu Dana pobjede u Europi.

---

<sup>56</sup> Rollberg, Peter. *Historical Dictionary of Russian and Soviet Cinema*. Lanham, Maryland: The Scarecrow Press, Inc., 2009. str. 19.

<sup>57</sup> Isto, str. 20.

## 2. DRUGI SVJETSKI RAT U KINEMATOGRAFIJI ONIH KOJI SU PORAŽENI

### 2.1. NJEMAČKA

Kada je postao ministrom propagande, Joseph Goebbels je uvjeravao članove filmske industrije kako ne trebaju strahovati od njegove politike. Oni koji su ga slušali vjerovatno su mu i stvarno povjerovali s obzirom da je spominjao kako favorizira filmove koje su režirali židovski redatelji i koji se fokusiraju na ozbiljne teme individualizma i buntovništva. No, mjesec dana nakon tog njegovog govora Židovi su protjerani iz industrije, a tri mjeseca kasnije zabranjeno je i zapošljavanje Židova u njoj. Godinu dana kasnije, u siječnju 1934. godine, vlast je obznanila kako svi koji rade u filmskoj industriji moraju pristupiti članstvu u Ministarstvu filma (Reichsfilmkammer) kako bi mogli nastaviti raditi u industriji. Židovi nisu mogli biti članovi ove organizacije čime je dovršen proces njihovog izbacivanja iz rada na filmu.<sup>58</sup>

U godinama koje će uslijediti, Goebbels će steći potpunu kontrolu nad njemačkim filmom. Odobravao je ono što će se producirati i što će se puštati u kino distribuciju, predlagao priče, ideje i glumce. Tako je redateljica Leni Riefenstahl morala tražiti Hitlerovu intervenciju nakon što je Goebbels odbio dopustiti joj da režira *Trijumf volje* (1935). Filmska industrija u nacističkoj Njemačkoj nacionalizirana je 1937. godine. Uvoz stranih filmova bio je legalno ograničen a 1939. godine hollywoodski filmovi bili su u potpunosti zabranjeni. Goebbels je kritizirao kvalitetu njemačkih filmova i zatražio da prestanu prikazivati naciste kako marširaju ekranom. S druge strane hvalio je edukativni potencijal filmova. Dokumentarac *The Eternal Jew* (1940) imao je dvostruku namjenu. Kod publike je trebao produbiti antisemitski sentiment kako bi pridobio njihovu podršku za nacistički progon Židova. Film je također prikazivao i židovsku kulturu kao prijetnju koju se mora eliminirati. Ipak, Goebbels je isticao kako treba izbjegavati podvrgavati publiku očito tendencioznim, manipulativnim filmovima. Zbog toga je trebalo izbjegavati i pretjerano isticanje simbola nacističkog militarizma jer prema njegovim riječima „u trenutku kada propaganda postaje jasno vidljivom, gubi svoj efekt“. Stoga nije čudno što od 1.100 igranih filmova koji su snimljeni za vrijeme nacističke vladavine većina njih nije bila eksplicitno propagandnog karaktera. Ti filmovi su zasigurno bili odraz konzervativnih vrijednosti nacističke ideologije i

---

<sup>58</sup> Reimer, Robert C., Carol J. Reimer. *Historical Dictionary of German Cinema*. Lanham, Maryland: The Scarecrow Press, Inc., 2008. str. 12.

portretiraju svoje likove prema tada prihvatljivim stereotipima dobrog i lošeg. Gledani izvan povijesnog konteksta mnogi od tih filmova su primjer čiste zabave što im je poslije rata osiguralo i drugi život na njemačkoj televiziji.<sup>59</sup>

Propagandni ratni filmovi slave snagu njemačkog oružja, promiču nacističke ratne ciljeve ili pokušavaju podići moral njemačkom narodu u vremenu kada je bilo sve očitije kako Treći Reich gubi rat. *Stukas* (1941), prati tri eskadrile bombardera na obrušavanje, poznatih „štuka“, tijekom zračnog rata protiv Velike Britanije. Film je prepun scena bombardiranja, destrukcije i prilika da se pogine za Njemačku. Današnji kritičari ga smatraju izrazito lošim filmom koji veliča vojnu službu do razine apsurdnosti. Zanimljivo je kako je zbog slabljenja Luftwaffea ovo bio posljednji veliki nacistički zrakoplovni film. Danas se u Njemačkoj može prikazivati samo pod određenim uvjetima i to u obrazovne svrhe.<sup>60</sup> Iz iste godine je i *Homecoming*, koji legitimira njemački pohod na Poljsku kao put ka povratku Velikoj Njemačkoj. Film sugerira kako čim Hitlerove trupe pokore Poljsku i učine ju dijelom Njemačke poljski Nijemci će moći napokon udisati njemački zrak, čuti njemački jezik i biti pokopani na njemačkom tlu.

*Crew Dora* (1943) je još jedan film o pilotima Luftwaffea, skromnije produkcije od Štuka ali sa dodatkom ljubavnom trokuta. Kada se ratna situacija pogoršala 1944. godine, film je iznenada zabranjen. Naime, kao spornom se našla scena u kojoj jedan od pilota budi u svojoj djevojci nadu o potrazi za novim domom na istoku. U stvarnosti, postalo je jasno kako od tog filmskog sna neće biti ništa.

*The Degenhardts* (1944), drama je o obitelji Degenhardt koja doživljava bombardiranje Lübecka 28. ožujka 1942. godine od strane RAF-a. Namjena filma je bila potaknuti antibritanske osjećaje i pripremiti Nijemce za uništenje njihovih gradova tijekom savezničkih bombardiranja. Njegov glavni glumac Heinrich George bio je jedna od najvećih zvijezda Trećeg Reicha, poznat po svojoj potpori nacizmu. Nakon rata uhvaćen je od strane Sovjeta i umro u koncentracijskom logoru u Sachsenhausen.<sup>61</sup>

Do kraja rata u Europi, Njemačka filmska produkcija je stala. Članovi filmske zajednice bili su mrtvi, zatočeni ili diskreditirani. Redatelji i glumci koji su mogli dokazati da nisu bili sljedbenici nacističke stranke mogli su dobiti dozvolu za nastavak rada, no financijske potpore za filmsku industriju nije bilo. Za nova snimanja se morala dobiti dozvola od Saveznika koji su podijelili Njemačku u četiri sektora: američki, francuski, britanski i

---

<sup>59</sup> Isto, str. 13.

<sup>60</sup> Isto, str. 236-237.

<sup>61</sup> Isto, str. 126.

sovjetski. U prvih nekoliko mjeseci okupacije, Saveznici nisu odobravali nikakve filmske projekte.

Njemački film se odmah podijelio i po političkoj liniji. Jedna linija je ona sovjetske okupacijske zone koja će postati Njemačka demokratska republika ili Istočna Njemačka. Druga linija će se razviti u američkom, francuskom i britanskom sektoru koji će tvoriti Saveznu republiku Njemačku ili Zapadnu Njemačku. Narativi istočnonjemačkog filma završavaju 1990. godine sa raspadom Njemačke demokratske republike. No, istočnonjemački filmaši nastaviti će raditi u filmskoj produkciji ujedinjene Njemačke. Zbog državne kontrole nad medijem, istočnonjemački film do 1990-e nije pokazivao političku raznolikost. No, ti filmovi dotiču se važnih socijalnih pitanja dok su oni zapadnonjemački do kasnih 1960-ih izbjegavali direktnu konfrontaciju sa osjetljivim sociopolitičkim pitanjima.<sup>62</sup>

Za razliku od Sovjeta, Saveznici na zapadu nisu odmah dopustili obnovu filmske produkcije. Američke, britanske i francuske filmske kompanije željele su svoje filmove prikazivati u zonama koje su te zemlje kontrolirale. Posebice je Hollywood imao stotine filmova za distribuciju i njihovo prikazivanje je bilo dio američke filmske politike. Savezničke vlasti su smatrale kako svojim filmovima mogu poništiti utjecaj bivše nacističke propagande. Stoga su Nijemci morali gledati dokumentarce i filmske žurnale o zločinima počinjenim u koncentracijskim logorima. Tako se kroz posramljivanje gledatelje htjelo navesti da prihvate demokraciju. Vlasti su vjerovala kako američki filmovi mogu prezentirati pozitivne modele demokracije koje bi oni bili voljni usvojiti. No, mnogi gledatelji su zazirali od takvog negativnog i pozitivnog pristupa demokratskoj indoktrinaciji. Stoga su se kroz godinu dana u zapadnim zonama njemački filmovi također počeli snimati.<sup>63</sup>

Istočnonjemački film suočio je publiku sa fašističkom zloupotrebom moći, njemačkim ratnim zločinima i herojskim činovima otpora. Prikazivali su se zločini protiv sovjetskog naroda kao i rani pokušaji opisa masovnog ubijanja europskog židovstva. Između redaka, ti filmovi su distancirali Istočnu Njemačku od zločina prošlosti. Ponekad su direktno ili indirektno poistovjećivali Zapadnu Njemačku i Saveznike, posebice Sjedinjene Države, sa nacističkom Njemačkom.

*The Murderers Are Among Us* (1946), smješten u okruženje poslijeratnog Berlina prati priču o ljubavnoj aferi doktora, bivšeg pripadnika Wehrmachta, sa preživjelom žrtvom koncentracijskog logora. Doktor otkriva kako njegov bivši zapovjednik, počinitelj ratnih zločina, uživa prosperitetnim i sretnim životom u Berlinu, pa mu se odlučuje osvetiti. Pritome

---

<sup>62</sup> Isto, str. 13.

<sup>63</sup> Isto, str. 14.

je prikaz berlinskih ruševina izuteno važan. Ruševine predstavljaju ne samo turobnu svakodnevnicu građana već i njihove uništene živote. Stoga kako bi Nijemci mogli krenuti naprijed najprije moraju počistiti te ruševine iz svojih života. Snimljen u sovjetskoj okupacijskoj zoni, film je uspostavio dvije tradicije u njemačkoj poslijeratnoj kinematografiji. Prva je tzv. „film krša“, inspirirana upravo berlinskim ruševinama i koja je bila utjecajna diljem Njemačke u neposrednom poslijeratnom periodu.<sup>64</sup> Druga tradicija je ona istočnonjemačkog antifašističkog filma.

Desetljeće koje će uslijediti biti će desetljeće obnove za Njemačku. Hladni rat postojao je sve oštriji i njemački narod naginjao je pacifizmu. No, Zapadna Njemačka je uvela ponovno služenje vojnog roka, ušla je u NATO i postala članica osnivačica Europske ekonomske zajednice. Usprkos prosperitetu, još uvijek nije bilo mirovnog sporazuma i Sovjetski Savez je zadržao svoje njemačke zarobljenike sve do 1955.godine. U Istočnoj Njemačkoj 1950-e su započele loše. Ustanak koji je buknuo 1953.u Berlinu i drugdje morao se gušiti uz pomoć sovjetskih snaga. Kao i na Zapadu i na Istoku su Nijemci naginjali pacifizmu te u skladu s tim nagonom ustrojili svoju vojsku i postali članicom Varšavskog pakta. Te godine bile su bogato vrijeme za produkciju ratnog filma u podijeljenoj Njemačkoj. No, 2/3 te produkcije odvijalo se u Zapadnoj Njemačkoj. Na Istoku snimali su se antifašistički filmovi a na Zapadu antiratni i borbeni.

Zapadnonjemački film 1950-ih prikazivao je ratne priče koje su u svom pristupu Drugom svjetskom ratu i nacizmu većinom bile nekritične. Posebice je to vidljivo u trenutku kada je kancelar Konrad Adenauer pripremao Zapadnu Njemačku za ulazak u NATO. Ratni filmovi su tada imali namjenu rehabilitiranja njemačkog vojnika.<sup>65</sup> Najpoznatiji toga perioda je *Most* (1959) s tragičnim prikazom njemačke mladosti kao žrtve nacističkog obrazovanja, odgoja i iznad svega rata. Iz iste godine je i *Dogs do you want to live forever*, čiji je redatelj, Frank Wisbar bio jedan od mnogih filmaša koji su pobjegli iz Njemačke u Hollywood tijekom nacističke vladavine. Nakon uspješne karijere na američkoj televiziji nije se vratio u Njemačku sve do 1950-ih kada je napravio niz hladnoratovskih ratnih filmova koji su čini se bili namijenjeni da iskupe njemačkog vojnika i prikažu ga kao žrtvu. Sovjeti su, naravno, bili prikazani kao opasni neprijatelj. Film prati ratni put njemačkog časnika za vezu koji na Istočnom frontu treba koordinirati suradnju Wehrmachta i rumunjske vojske. Postepeno iz podupiratelja nacističkog režima časnik prelazi u njegovog protivnika nakon što uvidi njegovu zločinačku prirodu.

---

<sup>64</sup> Isto, str. 244-247.

<sup>65</sup> Isto, str. 17-18.

Obje strane željezne zavjese su dijelile žanr „otpora“ u pokušaju da pronađu za sebe upotrebljivog heroja. Na Istoku otpor su pružali mladi ljudi i vojnici koji su uvidjeli potrebu da podupiru Sovjete i bore se uz njih, dok su na Zapadu to bili aristokratski časnici koji su znali da je Hitler osuđen na propast. U obje zemlje ovakvi filmovi o otporu imali su problematičan zadatak da ne samo stvore legitimne heroje već i da rehabilitiraju dojam o otporu nacizmu kao časnoj društvenoj poziciji. Naime, sredinom 1950-ih, oko 53% ratnih veterana i najmanje 30% opće populacije smatralo je kako je otpor Hitleru predstavljao izdaju. U takvim okolnostima, spomenuta rehabilitacija je bila i više nego potrebna. *Canaris* (1954) je priča o čelniku nacističke tajne službe, admiralu Canarisu. U filmu je Canaris prikazan kao vrhunski špijun, gotovo prototip Jamesa Bonda, sa arsenalom špijunskih uređaja i okružen prekrasnim ženama. Direktno se suprostavlja Hitleru i za dobrobit Njemačke kuje zavjeru protiv njega, što naposljetku plaća svojim životom. Film je poslužio tijekom debate o ponovnom naoružavanju Njemačke kao argument da se njemačkim časnicima može ponovno povjeriti da vode vojsku. Također, film do te mjere ostavlja dojam o izuzetnoj vještini njemačke obavještajne službe da se može pomisliti kako je Njemačka zapravo pobijedila u Drugom svjetskom ratu.

Njemačka ostaje i dalje u središtu Hladnog rata. Njezine porodne unutarnje granice napokon su zapečaćene 1961. godine, gradnjom Berlinskog zida. U ranim 1960-ima Istočna Njemačka je prigrlila toplinu Hruščovljeva „otopljenja“. Televizijska produkcija se razvija s obje strane zida i posjeta kinima je u opadanju. Zid je u Istočnoj Njemačkoj doveo do razvoja specifične kulture kod građana i umjetnika. Istočni Nijemci počeli su se identificirati sa svojom državom i branili ju pred arogantnim paternalizmom Zapadne Njemačke. Vladajuća partija je snažno kritizirala istočnonjemačke filmaše 1965-e, što ih je navelo da se više okrenu onim „sigurnim“ ratnim temama za svoje sljedeće produkcije.<sup>66</sup> Primjer toga je film *I was Nineteen* (1968) čija je priča smještena u posljednje dane rata. Glavni protagonist je devetnaestogodišnji njemački komunist koji služi u sovjetskoj vojsci i vraća se u domovinu. Otkriva kako u Njemačkoj nisu svi građani bezuvjetno podržavali nacistički režim. Kada mu u jednom obračunu s bježećim pripadnicima pogine ratni drug, odlučuje izgraditi novu Njemačku u kojoj neće biti mjesta za zločinački SS.

U periodu 1970-ih, zapadnonjemački filmovi istražuju same uzroke Drugog svjetskog rata i katastrofe koju su donjeli Njemačkoj nacisti s Hitlerom na čelu. To je i doba urbanog nasilja prouzročenog djelovanjem skupine Baader-Meinhof i drugih, što je filmaše dovelo do

---

<sup>66</sup> Isto, str. 27.



uvjerenja kako se vraća doba totalitarzima. Godine 1979. njemačka televizija prikazala je američku miniseriju *Holocaust*, koja je po prvi put zapadnonjemačkoj publici otkrila užase Holokausta.

U Istočnoj Njemačkoj filmaši su iskusili razdoblje još jednog zatopljenja nakon govora Ericha Honeckera 1971.godine. No, nakon što je to zatopljenje pokazalo svoje pravo totalitarno lice krajem 1970-ih, Istočnu Njemačku je pogodio pravi egzodus filmaša i umjetnika.

U kontekstu ratnih filmova, ključna tema u Zapadnoj Njemačkoj je obitelj. Istočnonjemački film je pak bio nesposoban krenuti dalje od diskusija iz 1960-ih i sagledavanja pitanja kao što su patriotizam vojnika i izdaja zemlje.

*The Tin Drum* (1979), zapadnonjemačka produkcija, prikazuje rat kroz oči glavnog lika koji nakon jednog pada zadobiva tešku ozljedu mozga. Ozljeda mu onemogućuje daljnji rast i tako ostaje zarobljen u tijelu djeteta. Film je seksualizirana njemačka bajka, ali bez sretnog završetka. Prikazuje naciste kao smiješne i glupave bez ikakve šanse za iskupljenje. S druge strane Željezne zavjese, u filmu *Mama, Ich Lebe* (1977), četiri vojnika Wehrmachta pridružuju se Crvenoj armiji. No, brzo se pokažu kao beskorisni preobraćenici i patetični partizani koji odbiju streljati vojnika Wehrmachta i pritome prouzrokuju smrt svojih novih sovjetskih drugova. Film istražuje moralne poteškoće pri donošenju ispravnih odluka.

Sjena rata nastavila je padati na njemački film i 1980-ih, ali filmaši su se odmakli od proučavanja počinitelja zločina. Istočni redatelji postali su više kritični prema antifašističkim korijenima svoje države.

*Homeland, A Chronicle in 11 Parts* (1980-1984), serija zapadnonjemačke produkcije, koja je navodno napravljena kao reakcija na američku seriju *Holocaust*. Njome se željelo povratiti njemačku povijest njemačkom narodu kao i pravo da se odluči tko je kriv a tko nije. Priča serije prati život obitelji iz imaginarnog njemačkog grada kroz traumatično razdoblje od 1912. do 1982.godine. Sa raskošnom produkcijom filma *Das Boot* (1981), Zapadna Njemačka je pokazala i kako može napraviti kvalitetni pandam kollywoodskim ratnim blockbusterima. U središtu priče je posada njemačke podmornice U-96 koja na Atlantskom oceanu lovi britanske i američke brodove. Ta misija podmornicu i njezinu posadu dovede do samog ruba izdržljivosti. Kada se podmornica napokon vrati u svoju bazu biva uništena u savezničkom zračnom napadu. *Das Boot* je često opisivani i kao ultimativni podmornički film.<sup>67</sup> Iz Istočne

---

67 Schneider, Steven Jay. 101 WAR MOVIES YOU MUST SEE BEFORE YOU DIE. London: Quintessence, 2009. Str. 261-262.

Njemačke 1981. godine dolazi neuobičajna, gotovo revizionistička priča filma *Your Unknown Brother*. Herojskog komunističkog borca izdaje njegov komunistički suborac, čime se dovode u pitanje antifašistički mitovi na kojima je izgrađena zemlja.

Sa 1990-ima dolazi ponovno ujedinjenje Njemačke i prilika za njemačke filmaše da naprave konačni pomak od sjećanja do postsjećanja u svojoj interpretaciji povijesti. *Stalingrad* (1993) prati odred njemačkih vojnika koje u bitci za Staljingrad predvodi neiskusni poručnik. Nakon što su preživjeli dramatična borbena iskustva vojnici shvaćaju kako se nalaze u beznadnom položaju, pa svaki od njih pokušava na svoj način pobjeći iz Staljingrada. Film je ostvario tek umjeren uspjeh u kinima. Izvan Europe bio je kritiziran kako njemačke vojnike u Staljingradu prikazuje samo kao nedužne žrtve, a nikada kao počinitelje zločina.<sup>68</sup> *Downfall* (2004) dojmljiva je rekonstrukcija Hitlerovih posljednjih deset dana života, provedenih u bunkeru ispod ruševina Berlina koje osvaja Crvena armija. Film nije samo rekonstrukcija privatnog života luđaka već i snažna osobna drama o grupi ljudi koja ga je okruživala u tim njegovim posljednjim trenucima i koja pokušava shvatiti zašto ga je slijedila u propast. Film ne prikazuje Hitlera niti kao tragični niti kao sućutni lik. Umjesto toga, portretiran je kao sebičan čovjek koji krivi druge za svoje poraze te odbijanjem predaje odbija prihvatiti i stanje potpunog rasula u kojem se našla Njemačka.<sup>69</sup> Jedan od najskupljih filmova u povijesti njemačke kinematografije, *Dresden* (2006) donosi priču o ljubavnom trokutu između medicinske sestre koja u dresdenskoj bolnici brine za oborenog RAF-ovog pilota i njezinog zaručnika njemačkog časnika. Bombardiranje Dresdena koje uslijedi je zatim poligon za spajanje motiva izmirenja, viktimizacije i odgovornosti. *A Woman in Berlin* (2008) priča je o udanoj ženi koja pokušava preživjeti u Berlinu u posljednjim danima prije kapitulacije Njemačke i u strašnim danima koji će uslijediti nakon nje. Opisuje silovanje, seksualno napastovanje, samoubojstva i potrebu za preživljavanjem. Glavna protagonistkinja usred te katastrofe prisiljena je imati različite sovjetske vojnike za ljubavnike kako bi si osigurala zaštitu i preživljavanje. Pritome još uvijek gaji nadu kako će dočekati povratak svoga muža iz rata. Film je šokantan i depresivan, ali pomiče doživljajni diskurs rata sa priča o vojnicima na one građana civila.

Kao i ratni filmovi drugih kinematografija, i njemački su nje govali neke svoje specifične stereotipe. Oni su bili posebice izraženi u zapadnonjemačkom ratnom filmu. U karakterizaciji likova ti stereotipi su bili podijeljeni u više grupa. Pa tako imamo pruskog oficira sa željeznim križem koji je antifašist iako služi jednom fašističkom režimu, vođu koji

---

<sup>68</sup> Isto, str. 317-318.

<sup>69</sup> Isto, str. 393-394.

usprkos svim dokazima u suprotno i dalje vjeruje u konačnu pobjedu, pacifistu intelektualca kojemu je rat stran, čvrstog vojnika kojemu je vojna služba nešto posve prirodno i uvijek izvršava najteže zadatke, kukavicu koja se uvijek drži na začelju juriša i snalažljivog časnika koji zna kako pronaći nešto za jesti čak i u najtežim uvjetima. Zapadnonjemački filmovi su bili kritizirani kako kroz te stereotipe denacificiraju i demilitariziraju fašizam i stvaraju mit o poštenju u kojem su časnici postali tipični Nijemci koji su više odgovorni Bogu nego Hitleru.<sup>70</sup>

Njemački ratni filmovi s obje strane Željezne zavjese sadrže i stereotipe o otporu, no motivacija za otpor ne proizlazi iz unutrašnje potrebe da se odupre nasilju nacizma, već ona dolazi pod utjecajem sile kao što je Bog ili socijalizam. U zapadnonjemačkim ratnim filmovima Saveznici su rijetko prikazivani. S druge strane, prikaz Sovjeta je vrlo negativan. Vojnik Crvene armije predstavljen je kao silovatelj i ubojica koji je protjerao Nijemce iz Istočne Prusije što je pridonjelo razvoju posebnog osjećaja gubitka i viktimizacije kod Nijemaca na filmu. No, time se istovremeno i ublažava osjećaj kolektivne krivnje za rat koji je Njemačkoj nametnut od strane Saveznika.<sup>71</sup>

Njemačkog vojnika se pokušalo rehabilitirati i rehumanizirati i kao običnog čovjeka koji može voljeti ženu. Zanimljiva varijacija tog stereotipa je prisutna u zapadnonjemačkom filmu, u kojem se lik vojnika zaljubljuje u ženu neprijatelja i time biva preodređen za smrt.

Središnja poruka bilo kojeg njemačkog ratnog filma, neovisno o tome u kojoj je od dviju Njemački snimljen, je kako je rat izuzetni gubitak i besmislenost. Nije važno koliko je heroj hrabar ili atraktivan jer heroizam je uvijek uzaludno izgubljen u smrti. Zapadnonjemački filmovi dopuštaju iskupljenje samo činom otpora. Ako nema otpora tada je vojnik samo žrtva. Likovi nacista su prikazani kao groteskni, bezdušni i kao oni „drugi“ koji nisu tako reprezentativni kao obični Nijemac. U istočnonjemačkom filmu stereotip vojnika žrtve je nešto drugačiji. Vojnik žrtva nacizma najprije odbacuje režim kojemu služi, preuzima pasivnu ulogu žrtve i zatim se krene aktivno boriti protiv režima.<sup>72</sup>

Stereotipi o izgubljenoj mladosti, uništenju kulture, propaloj ljubavi, brutalnom treniranju, poštenom časniku, grotesknim nacistima, njemačkom vojniku i civilu kao žrtvama rata, Saveznika i ponajviše nacizma, su se nastavili razvijati kroz njemački ratni film te su prisutni u njemu i danas.

---

<sup>70</sup> McKenzie, Richard. „Stereotypes in German War Films.“ *United Academics Journal of Social Studies* (2011): 20 – 27. str. 20.

<sup>71</sup> Isto, str. 23.

<sup>72</sup> Isto, str. 26.

## 2.2. ITALIJA

Filmovi snimljeni tijekom vladavine fašizma, od 1922. do 1943. godine, praktično su stigmatizirani kao djela besmislene propagande. Mussolinijeva diktatura je bio autoritativan stil vladanja, nasuprot onom totalitarnom Hitlera i Staljina. U Sovjetskom Savezu i Njemačkoj vlast je težila tome da kontrolira ne samo ponašanje javnosti već i privatne misli i mišljenja ljudi unutar njihovih domova. Primjerice, u Njemačkoj za vrijeme Hitlerove vladavine pojedinac nije smio izreći niti jednu riječ protiv Hitlera u prisustvu svoje obitelji. Strah da će ga netko od bližnjih prijaviti vlastima zbog toga je bio prevelik. U Italiji, Mussolini je težio kontroli ponašanja ljudi u javnosti kako bi uklonio bilo kakvu opoziciju svojoj vladavini. No, pritome im je ostavio mjesta za razvoj onih intimnih misli i mišljenja. S takvim stilom vladanja Mussolini nije deportirao u logore intelektualce kao što je to činila Njemačka. Vlast je bila tolerantna prema njima sve dok svoja mišljenja nisu koristili za poticanje javnog bunta. Ove razlike između Italije, Njemačke i Sovjetskog Saveza imale su odraza i na razvoj filmskih industrija tih zemalja.

I Sovjetski Savez i Njemačka radile su na konsolidiranju političkih interesa i kinematografije u jedno gigantsko oruđe propagande. Sovjetski filmaši producirali su stotine blatantno propagandističkih filmova o veličini i moći sovjetske države i njezinih vođa. U Njemačkoj, Hitler je koristio filmove kako bi uvjerio svoj narod u inferiornost određenih rasa kao i na pravo na moć koju zaslužuje. U Italiji pak, politika i kinematografija nikada nisu uspjele ostvariti savršeno jedinstvo. Talijanski filmovi nikada nisu postigli ciljani marketinški sadržaj kao oni u Sovjetskom Savezu ili Njemačkoj. Prava fašistička propaganda se nalazila u „crnim filmovima“ koji su slavili fašističku ideologiju i njezine ciljeve. Često su to bili kratki filmski žurnali koji su u kinima prikazivani prije glavne filmske predstave. S druge strane, „bijeke filmove“ činile su romantične melodrame i lake komedije. Većina filmova snimljenih tijekom fašističke ere su bili zapravo „fašistički filmovi“, fiksijske priče temeljene na ratu uz dozu propagande. Obično su se ti filmovi nalazili na sredini te crno-bijeke podjele.<sup>73</sup>

Godine 1933., vlada je donjela zakone o očuvanju integriteta talijanskog filma na stranim tržištima. Prema tim zakonima talijanski film se nije smio sinkronizirati na strane jezike, dok su svi strani filmovi obvezno morali biti sinkronizirani na talijanski. Trošak te sinkronizacije snosile su strane produkcijske kuće. Zarada od naplate sinkronizacije kasnije je investirana u razvoj talijanske kinematografije. Sljedeće godine osnovana je posebna

---

<sup>73</sup> Moliterno, Gino. *Historical Dictionary of Italian Cinema*. Lanham, Maryland: The Scarecrow Press, Inc., 2008. str. 41.

cenzorska komisija, Direzione Generale Per la Cinema, koja je čitala i modificirala scenarije, dodjeljivala nagrade filmašima koji su slavili fašizam i nadgledala uvoz stranih filmova. Poveći broj američkih filmova bio je zabranjen jer je komisija procijenila kako bi mogli negativno utjecati na talijansku publiku. Glavni cilj ove komisije nije bio zabraniti nepodobne talijanske filmove koji se nisu slagali s fašističkom ideologijom, nego da se oni prilagode tako da ni na koji način ne kontriraju vlastima. Svaki scenarij koji je u svojoj originalnoj verziji sadržavao promicanje fašističke ideje dobijao je odmah stopostotno financiranje od strane države. U 1938. godini započelo se sa još jačom regulacijom uvoza stranih filmova, posebice američkih, a Mussolini je osnovao Centro Sperimentale di Cinematografia, profesionalnu filmsku školu koja radi još i danas. Godinu prije otvorio je i prvi talijanski filmski studio Cinecitta, kako bi pomogao filmašima da produciraju filmove s fašističkim porukama. Dan otvorenja studija, 21. travanj, je značaj po tome što se vjeruje kako je to i dan osnutka drevnog Rima. Tako se stvorila simbolična poveznica između slave drevnog Rima i talijanske kinematografije.

Nagon talijanskog filma prema realizmu poticale su i političke vođe.<sup>74</sup> Scene snimljene na autentičnim lokacijama, kao što su najpoznatiji talijanski spomenici, ili spajanje dokumentarnih i fikcijskih elemenata priče učinilo bi film uvjerljivijim za publiku. Takvi filmovi su bili i bolje rangirani kod kritike od onih koji su snimani u zatvorenim prostorima na lažnim setovima. Ne samo da bi publika više uživala u autentičnim filmovima, već i prikazivanje talijanskih spomenika i kulture poticalo ju je na ponos i ljubav prema svojoj zemlji. Tako bi se lakše podizala potpora javnosti za nacionalističke akcije fašističke vlade, posebice tijekom početnih faza Drugog svjetskog rata.

Od talijanskih ratnih filmova iz razdoblja samog Drugog svjetskog rata, najzanimljivija je tzv. „fašistička trilogija Roberta Rossellinija. *White Ship* (1941) je fikcijski dokumentarac koji slavi ulogu mornarice u ratu te odaje počast onima koji su poginuli na dužnosti za svoju domovinu. Film je osvojio nagradu fašističke stranke na Venecijanskom festivalu što je Rosselliniju donjelo poštovanje fašističkih filmskih krugova. Stoga je cenzorska komisija postala više blagonaklona prema njegovim projektima. *A Pilot Returns* (1942), sponzoriran od strane zračnih snaga, slavio je pilote koji su se borili i riskirali svoje živote za domovinu. Ovoga puta cenzorska komisija je imala blage zamjerke na scenarij filma koji je u nekim svojim dijelovima odbacivao korištenje ratne retorike. Rosselliniju je zatim dan na snimanje novi scenarij s prepravljenim dijalozima. Posljednji iz trilogije, *Man of the*

---

<sup>74</sup> Isto, str. 41.

*Cross* (1943), snimljen je bez ikakve pomoći vojske. Snimanje je započelo u vremenu kada su talijanske trupe, bez adekvatnog oružja, opreme, zaliha hrane i odjeće, bile potisnute s Istočnog fronta. Fokus priče je na velikoj pobjedi Italije nad Sovjetskim Savezom koja je u stvarnosti završila s porazom i sigurnom smrću trupa. Film je pušten u distribuciju mjesec dana prije savezničke invazije na Siciliju, te odmah nakon invazije izbačen iz kina.<sup>75</sup>

Usprkos poteškoćama koje su se pojavile usred talijanskog ulaska u Drugi svjetski rat, proizvodnja filmova ne samo da se nastavila već je i porasla na 120 filmova u 1942. godini. Proizvodnja je nastavljena i 1943. godine u osvit primirja koje je Italija potpisala sa Saveznicima. Cinecitta je tada bila zatvorena, a većina njezine opreme popljačkana od strane povlačećih Nijemaca i tvrdokornih fašista.

Desetljeća koja su slijedila nakon rata bila su okarakterizirana željom nacije da se očisti od sjećanja na godine fašističke vladavine i nacističke okupacije. Ta teška sjećanja na Drugi svjetski rat polako su izazivala sumnju u način na koji se prošlost pamtila i reprezentirala. Odnosi dobra i zla, nevinosti i krivnje, žrtve i ugnjetavača, kakvima su bila prožeta rana promišljanja o ratu uskoro će biti zamijenjena s onima koja su uzimala u obzir širi obujam ratnodobskih iskustava. Do 1950-ih pojavila se veća volja za promišljanjem o onima koji su bili viktimizirani tijekom rata. Pozitivna sjećanja na fašizam su bila nepopularna i praktički izbrisana. No, tijekom tog perioda još uvijek je postojala nevoljkost kod mnogih Talijana da preuzmu odgovornost za svoje postupanje ili nepostupanje pod fašizmom.

Nakon rata, Roberto Rossellini udara novi pečat talijanskom ratnom filmu, ali i talijanskoj kinematografiji općenito, s naslovom *Rim, otvoreni grad* (1945). Radnja filma smještena je u Rim tijekom zadnjih dana nacističke okupacije. Vođa pokreta otpora bježi od Gestapa i skriva se dok katolički svećenik sa svojim prijateljem organizira njegov bijeg. Kasnije kada Gestapo razotkrije njihovu akciju svećenika strelja zbog suradnje s pokretom otpora. Film je isprva trebao biti dokumentarac, no postao je jedan od najranijih primjera neorealizma u talijanskom filmu. Suradnja katoličkog svećenika s pokretom otpora oslikava Italiju kao naciju ujedinjenu u borbi protiv zla nacističke Njemačke. Nijemci su prikazani izrazito negativno.<sup>76</sup> Godinu dana kasnije uslijedit će i njegova *Paisà*, ratni omnibus u šest epizoda u kojemu ratna događanja tijekom oslobađanja Italije koristi kao pozadinu za prikaz susreta i sraza američke i talijanske kulture. Posljednji film ove druge Rossellinijeve ratne

---

<sup>75</sup> Isto, str. 281-282.

<sup>76</sup> Schneider, Steven Jay. *101 WAR MOVIES YOU MUST SEE BEFORE YOU DIE*. London: Quintessence, 2009. str. 77-78.

trilogije je *Njemačka, nulte godine* (1948), priča o petnaestogodišnjem dječaku kojeg u okupiranom Berlinu 1945. godine, bivši zadržati nacisti i učitelj i dalje pokušava instruirati idejama o rasnoj superiornosti. Film je snimljen na berlinskim lokacijama i izvorno na njemačkom jeziku. Desetak godina kasnije, Rossellini će se još jednom vratiti ratnoj tematici s filmom *General della Rovere* (1959), baziranim na stvarnoj priči. Nacisti unajme sitnog lopova da oponaša vođu talijanskog pokreta otpora, generala della Roverea, kako bi se infiltrirao među pripadnike pokreta otpora u milanskom zatvoru.

Neorealistički filmovi, poput ovih iz Rossellinijeve druge ratne trilogije, bili su više cijenjeni u inozemstvu nego u Italiji. Kod kuće, osim nekih iznimaka, nisu uspjeli privući značajniji broj gledatelja. U isto vrijeme pušteni su u distribuciju mnogi američki filmovi koji su bili zabranjeni 1938.godine. Talijanska publika na to se brzo okrenula zabavi koju su nudili hollywoodski komercijalni filmovi.<sup>77</sup>

Nekoliko dojmljivih ratnih filmova obilježiti će talijansku kinematografiju i u 1960-ima. *Dvije žene* (1960), je potresna priča o samohranj majci koja se sa svojom kćeri tinejdžericom vraća u rodno selo kako bi izbjegla ratnu svakodnevicu. No, kada krenu prema Rimu u koji će uskoro ući Amerikanci susreću marokanski odred u povlačenju čiji pripadnici ih brutalno siluju. Za glavnu žensku ulogu, Sofia Loren je dobila Oscara što je bilo prvi put da ga je dobila neka neamerička glumica u filmu na stranom jeziku.<sup>78</sup> *The Fifth Day of Peace* (1969) predstavlja odmak od talijanskog ratnog žanra. To je antiratni film smješten u kamp za ratne zarobljenike u Nizozemskoj. U posljednjim danima rata kanadski kapetan dobiva upute da postavi logor za 2000 njemačkih zarobljenika.

Tih godina talijanski ratni film dobio je i svoju eksploatacijsku inačicu. Inspirirani uspjehom *Dvanaest žigosanih*, talijanski akcijski ratni filmovi, poznati i kao „macaroni“ borbeni filmovi, uživali su popularnost od 1967. Do 1971.godine. Ti tzv. „filmovi misije“ razlikovali su se po ciljevima misije, ratištu na kojemu su ti ciljevi te specijalistima koji su bili zaduženi da ih ostvare. Naravno, svi ti elementi su uvelike ovisili i o visini budžeta. *Desert Commandos* (1967) priča je o četiri njemačka komandosa koji imaju zadatak ubiti Churchilla, Staljina i Roosevelta tijekom njihovog sastanka u Casablanci 1943. *The Battle of El Alamein* (1968), film se koncentrira na talijanski doprinos u dvije bitke kod El Alameina u Egiptu 1942. godine. Nijemci i Talijani su saveznici iako je jasno kako su Hitlerove zapovijedi moralno odbojne talijanskim trupama. Britanci su prikazani kao negativci koji

---

<sup>77</sup> Moliterno, Gino. *Historical Dictionary of Italian Cinema*. Lanham, Maryland: The Scarecrow Press, Inc., 2008. str. 42.

<sup>78</sup> Schneider, Steven Jay. *101 WAR MOVIES YOU MUST SEE BEFORE YOU DIE*. London: Quintessence, 2009. str. 145-146.

nemilosrdno pogubljuju nenaoružane njemačke zarobljenike. Niz sličnih filmova imao je Sjevernu Afriku kao bojište za pozadinu svojih akcijskih avantura.<sup>79</sup>

Nakon 1968. godine, fašizam će se ponovno pojaviti kao filmska tema, demonstrirajući time kako režim nije u potpunosti zbrisan 1945. godine, već je iza sebe ostavio mnoge zakone, institucije, javne zgrade, pa čak i neke bivše fašističke dužnosnike na političkim pozicijama. Za Talijane koji su brzo odbacili fašizam, bilo tijekom rata ili za vrijeme oslobađanja zemlje, sada se pojavio sentiment o tome kako su bili žrtve fašizma.

*Massacre in Rome* (1973), priča o ardeatinskom masakru koji su počinili Nijemci u Ardeatinskim špiljama u Rimu 24. ožujka 1944. godine kao odmazdu za partizanski napad na SS policijsku regimentu Bozen. Osuđuje se pasivna uloga Vatikana koji ne reagira na tu brutalnu odmazdu u kojoj je za 33 ubijena Nijemca pogubljeno 335 nasumce odabranih žrtava. *Last Days of Mussolini* (1975), prati pak posljednje dane Benita Mussolinija sve do njegova zarobljavanja i pogubljenja.

Rast i popularizacija televizijske produkcije, te razvoj tržišta video-kazeta pogoditi će i talijansku kinematografiju 1980-ih. Stoga će se sljedeći značajniji ratni film snimiti tek početkom posljednjeg desetljeća burnog 20. stoljeća. *Mediterraneo* (1991) prati skupinu talijanskih vojnika slabog borbenog morala koja 1941. godine stiže na grčki otok kako bi ondje uspostavila talijansku vlast. Bez neprijatelja u blizini i veze sa stožerom, vojnici se brzo opuste i prepuste ljubavnim, gastronomskim i ostalim užiticima. Film je nagrađen Oscarom u kategoriji najboljeg filma na stranom jeziku, a svojom antiratnom porukom nastavlja njegovati mit o „dobra Talijanima“.<sup>80</sup>

U novom tisućljeću talijanska kinematografija se počela oporavljati, usprkos dominaciji uvoznih filmova, posebice hollywoodskih blockbustera. Drugi svjetski rat kao tema se već dosada čvrsto udomačio u televizijskoj produkciji. Tako je jedan od najvećih TV događaja bio film *Srce u jami* (2005), u produkciji talijanske državne televizije RAI. Priča filma fokusira se na bijeg skupine djece pred jugoslavenskim partizanima koji krajem Drugog svjetskog rata vrše etničko čišćenje Talijana iz Istre i Julijske Krajine. Pritome se po prvi puta ukazuje na masakre u fojbama koje su navodno masovno vršili jugoslavenski partizani. Tijekom prvog emitiranja film je gledalo čak 17 milijuna ljudi. *Srce u jami* izazvalo je oštru kritiku iz hrvatskih i slovenskih političkih krugova osudivši ga izraz obične revizionističke propagande. Naime, kao politički pokrovitelj filma predstavila se stranka Alleanza Nazionale

---

<sup>79</sup>Hughes, Howard. *Cinema Italiano*. London: I.B. Tauris&Co., 2011. str. 208-214.

<sup>80</sup> *FILMSKI LEKSIKON*. Zagreb: LEKSIKOGRAFSKI ZAVOD MIROSLAV KRLEŽA, 2003. str. 384.



što je izazvalo i masovnu kritiku talijanske ljevice koja je prozvala film da prikazuje povijesne događaje na način kako su bili opisivani desetljećima od strane talijanskih fašista. Talijani su u filmu predstavljeni kao nemoćne i nedužne žrtve bezumnog nasilja slavenskih naroda. Istodobno, znatno veći zločini koje fašistička vladavina počinila nad slavenskim stanovništvom u razdoblju od 1922. do 1943. godine ostaju tek nejasna aluzija.

### 2.3. JAPAN

Rat s Kinom bio je očekivan, no japanska filmska industrija se našla nespremnom da odgovori na potrebe ratne propagande s obzirom da prije nije razvijala ratni žanr. Manje sudjelovanje Japanaca u Prvom svjetskom ratu i raniji sukobi s Rusijom i Kinom su se dogodili prije nego li se film mogao baviti društvenim problemima kao što je rat.<sup>81</sup>

*Five Scouts*, snimljen 1939, bio je prvi važan japanski ratni film koji je postao primjer za nekoliko sljedećih filmova. Gledano danas, to je potpuno nevjerojatan primjer, jer je film lišen ultranacionalizma kojim je obilovala vojna propaganda te mu čak nedostaje i prikaza ratničkog junaštva. Takvog nečeg nema među ratnim filmovima Njemačke, Rusije, Velike Britanije ili Sjedinjenih Država.

Slijedi ga *The Story of Tank Commander* (1949) koji se također neočekivano bavi predratnim ljudskim idealima. Heroj priče je prikazan kako prijateljuje s neprijateljskim civilima, pomaže kineskoj ženi i djetetu, pa čak i uz podršku svojih ljudi. Uz *Five Scouts* smatra se najboljim japanskim ratnim filmom.

Takva kvaliteta, međutim, nije bila tipična za sve filmove. Kako prethodno nije bio u potpunosti razvijen ratni žanr, filmovi poput *Five Scouts* i *The Story of Tank Commander* su u stvarnosti bili tek malo više od prikaza životne svakodnevnice onih koji su nosili uniformu. Cijela filmska industrija je bila spora u prilagođavanju vojnim potrebama. Shvativši to, vlada je brzo napravila planove za prilagođavanje filmova ratnom dobu. Godine 1937. i 1938. Ministarstvo unutrašnjih poslova postavilo je poprilično strogi kodeks uputa za industriju:

- ne smiju se narušavati vojne zapovijedi
- ne smije se smanjivati važnost vojnih pitanja
- ne smije se pretjerivati sa užasima u ratnim prizorima
- moraju se izbjegavati scene bliske borbe.

---

<sup>81</sup> Anderson, Joseph L., Donald Richie. *The Japanese Film: Art and Industry*. New York: Grove Press, Inc., 1960. str. 126.

- ne smije se činiti ništa što bi smanjilo moral ili uništilo borbeni duh unovačenih ljudi i njihovih obitelji.
- moraju se izbjegavati prizori korupcije i pretjeranog veselja.
- moraju se eliminirati tendencije ka individualizmu koji je izražen u američkim i europskim filmovima.
- mora se razvijati japanska nacionalna filozofija, osobito promocija ljepote posebnog autohtonog obiteljskog sustava i duha potpune žrtve za narod.
- budući da su mladići i žene, posebno moderne žene, bile orijentirane prema Zapadu treba ih se reeducirati kroz filmove u cilju buđenja istinitih japanskih emocija.
- moraju se protjerati neiskrene misli i riječi iz filmova, te produbiti poštovanje prema očevima i starijoj braći.

Usprkos svim zakonima i propisima i vladinoj želji za "pozitivnom" propagandom, ultranacionalizam nije bio toliko uočljiv u filmovima sve do napada na Pearl Harbor.<sup>82</sup>

Tada je Vlada stvorila svoj vlastiti ured za javno informiranje i ubrzo zatim prebacila nadzor vlade iz negativne faze u kojoj se samo sprečavalo snimanje nepoželjnih tema prema onoj više pozitivnoj koja je omogućavala predstavljanje određenih propagandnih tema. Filmovi koji su napravljeni uz vladine propagandne smjernice sadržavali su tako i teme nacionalne politike. Takvi filmovi počeli su se pojavljivati još 1938. godine, ali samo uz dobrovoljni pristanak filmaša. Tri godine kasnije propagandne teme su bile neizbježne, a nacionalno-politički filmovi su se uskoro razvili kao i ratni žanr.

Jedna od najranijih takvih filmova je bio *Flaming Sky* (1940) čiji je režiser Yutaka Abe, bio lider u razvoju novog ultra-nacionalističkog ratnog žanra. *Flaming Sky* je priča o vojnim pilotima a bio je ujedno i prvi film sa prikazom zračnih snimaka i zrakoplova u akciji. Kasnije te godine snima se *Navy*, velika produkcija o pomorskim pilotima koji su sudjelovali u napadu na Pearl Harbor.

Vojna služba je zahtijevala apsolutnu kontrolu nad sadržajem bilo čega što se ticalo njezinih aktivnosti tijekom rata i na taj način je pomogala u stvaranju filma kao što je bio *Generals, Staff and Soldiers*, koji je snimljen u blizini sjevernokineskog bojišta 1942. godine. U istoj godini je snimljen i *The Suicide Troops of the Watchtower* koji je bio više u tradiciji američkog akcijskog filma, ali i pod utjecajem japanske ratne dokumentaristike. Film je napravljen u suradnji s Chosen Motion Picture Company i korišteni su korejski glumci u mnogo važnih uloga, budući da se radi o priči o novopristiglom čuvaru granica i njegovoj

---

<sup>82</sup> Isto, str. 128.-129.

prilagodbi novom životu u Koreji. Vrhunac filma je bio veliki napad „bandita“, ali nije bilo nikakvih naznaka da su ti "banditi" zapravo bili gerilska vojska koja se borila za neovisnost Koreje.<sup>83</sup>

Možda najreprezentativniji nacionalno-politički film je *The War at Sea from Hawaii to Malaya* (1942). Sponzoriran u spomen prve godine rata protiv Sjedinjenih Država, imao je za svrhu dramatizirati „duh mornarice koji je kulminirao napadom na Pearl Harbor“, a u njemu su vrlo pažljivo ponovno rekonstruirane godine pripremanja za napad. To je ujedno bio i početak znatnog korištenja specijalnih efekata i rada na minijaturama što dotada nije bilo viđeno na japanskom filmu. Ti studijski snimci minijatura su bili toliko uvjerljivi da su ih nakon rata okupacijske vlasti zamijenile za prave stvari.<sup>84</sup>

Kod odabira glumačkih ekipa upražnjavala se praksa široke uporabe prosječnih muškaraca i žena, niti bogatog, niti junačkog tipa, s kojima se publika mogla lako poistovjetiti. Ti filmovi imali su za cilj veliku propagandu "hrabrosti", ali ne i veličanje ili prikrivanje užasa rata; vojnici nisu marširali kući kao pobjednici nego su umirali u borbi. Korištenje i dobrih i loših japanskih vojnika omogućilo je prikaz "objektivnije" slike stvarnosti. Junaci su se suočavali sa situacijama direktno, i nisu bili spašeni pukom srećom. Postojala je pažljiva uporaba simbolike, a negativci su bili, iako ne uvijek, zapadnjački Istočnjaci.

Nacionalno-politički filmovi potaknuli su produkciju još jednog žanra, rano razvijenog na Zapadu, ali dotada potpuno zanemarenog u Japanu, a to je onaj špijuskog filma. Obrazac japanskih špijunskih filmova pojačan je fanatizmom i ekstremnim mjerama japanske anti-špijunske kampanje iz kasnih 1930-ih. Jedan od najranijih je *Fifth Column Fear* koji je pratio priču oko otkrića pet kolumnista i njihovih aktivnosti kroz dešifriranja kodiranih poruka. Možda je više tipičan bio *The Spy isn't dead yet*. Radnja se vrti oko špijuna iz Chun-kinga koji dolazi u Japan te se nađe iskorištavan je od strane vrhunskog američkog špijuna koji je također istovremeno zapošljavao i jednog Filipinca kao špijuna. Špijun shvaća da je iskorištavan, ali ga ubrzo američki špijun ubija, nakon čega onaj filipinski počinu samoubojstvo. Dodatni značaj ovoj alegoriji daje i činjenica da su Japanci zaista zarobili američkog špijuna 7. prosinca 1941. Naglasak je, međutim, bio uglavnom na tehnici špijunaže, dok je japanska publika, kao i uvijek, bila zainteresirana za mehaniku onoga što su gledali. Zapravo film nije bio previše učinkovit kao propaganda jer se previše simpatiziralo Kineza, koji je uostalom radio protiv Japana. Kasnije, kada je rat bio gotov, strani špijuni su dobili specifične identitete, obično američke ili britanske. Ipak, začudo, u tim filmovi rijetko je

---

<sup>83</sup> Isto, str. 130.

<sup>84</sup> Isto, str. 131.

napravljen bilo kakav pokušaj da se koriste stranci u ne japanskim ulogama. Te uloge su obično dane japanskim glumcima. Bilo je vrlo malo pokušaja da se očuva jezična raznolikost. Svi stranci su govorili japanski, čak i među sobom. Ista dramaturška konvencija postoji u američkim filmovima. Naravno, kroz teški strani naglasak se obično pokušava prikriti engleski. U Japanu je to pak bilo nepotrebno jer je publici jednostavno rečeno da poznati japanski glumci glume strane špijune.<sup>85</sup>

Iz toga je proizašao još jedan element nacionalne politike filmova: njihovo poticanje negativnih osjećaja protiv Sjedinjenih Država i Velike Britanije. U ovom, japanski propagandni filmovi su došli bliže onima na Zapadu, a kampanja mržnje naspram neprijatelja bio je jedan od preduvjeta takve forme. I ovdje su se, međutim, japanski ratni filmovi pomalo razlikovali od onih u Americi ili Engleskoj. Jedan od takvih filmova promovirane mržnje bio je *You're being aimed* koji se čini kao prvi film s temom bakteriološkog ratovanja u kojem američki agenti pokušavaju proširiti smrtonosnu bolest u Japanu.

Za razliku od Zapada, najveći pokušaji propagande u Japanu provedeni su u aktivnom mobiliziranju na domaćoj fronti. U tom smislu nacionalno-politički filmovi nisu poštedjeli niti jedan filmski žanr. Lagana komedija, film o djeci, film o majci, sve je bilo korišteno i sve se iskorištavalo za propagandu. Niti jedan žanr nije izbjegao iskorištavanje za ultranacionalističku propagandu. Ovdje je glavna tema bila "duh žrtvovanja," nužnost sljeđenja propisanog obrasca ponašanja, bez obzira na poteškoće. Individualni uspjeh, ljubav, ili zabava nisu bile traženi. Obiteljsko poštovanje, vjernost i domoljublje su se trebali naglašavati, a strpljenje i rezignacija kultivirali.<sup>86</sup>

Kako bi se moglo lakše kontrolirati filmsku industriju, sredinom 1941. japanska vlada je od dotadašnjih deset velikih filmskih tvrtki formirala samo dvije. Svaka od tih dviju tvrtki je mogla snimati samo dva filma mjesečno. Time je sama industrija bila pogođena na više načina. Zbog smanjenja proizvodnje, svaki studio je bio preopterećen s osobljem. Umjesto da se višak radne snage preusmjeri na druge poslove, većina tih prekobrojnih radnika je ostala na svojim mjestima i ne radila ništa. Ubrzo je i opskrba scenarijima premašila potrebe. To je omogućilo, barem teoretski, pažljiviji odabir scenarija. Tu se našao kao problem i manjak sirove filmske trake koja je zatim bila rezervirana samo za produkcije od najvećeg prioriteta. U početku, je dužina filma ograničena na sto minuta, ali to je uskoro smanjeno na devedeset.

Do 1944. godine sva velika prvoklasna kina su se morala zatvoriti zbog nove zabrane na zabavu "visoke klase", koja je uključivala svu dramu izvođenu uživo. U lipnju su počeli

---

<sup>85</sup> Isto, str. 133.

<sup>86</sup> Isto, str. 135.

zračni napadi, iako nisu bili previše štetni, jer su američki bombarderi morali prijeći veliku udaljenost da bi mogli bombardirati. Usprkos tome, do studenog su se zračne racije manje-više nastavile, i gotovo polovica od preostalih kina se moralo zatvoriti.<sup>87</sup>

Japanski ulazak u Drugi svjetski rat donio je veliki poticaj dokumentarcima i filmskim žurnalima. Sama činjenica da je njihovo prikazivanje tijekom ratnih godina bilo obvezno automatski im je stvarala sigurnu publiku. Sredinom 1942. godine, počeli su se pojavljivati dugometražni dokumentarni filmovi koji su prikazivali japanske pobjede, kao što su *Malayan War Record* i *Divine Soldiers of the Sky*, priča o padobranskoj postrojbi u akciji. Takvi filmovi činili su rat stvarnijim za japansku publiku od bilo kojeg igranog filma.<sup>88</sup>

Nakon Drugog svjetskog rata većina japanskih velegrada je bila uništena, a stotine tisuća ljudi ubijeno. Gradovi poput Sendai i Hirošime bili su gotovo izbrisani s lica zemlje, a Tokio je u pojedinim dijelovima bio prostrana spaljena ravnica samo sa dimnjacima i nekoliko pojedinačnih objekata ostavljenih da stoje. Više od polovice svih kina u Japanu je bilo uništeno ili teško oštećeno, a odmah nakon predaje ona koja su ostala su bila zatvorena. Iako su kina bila uništena, sami studiji su bili gotovo neoštećeni pa proizvodnja, iako usporena, nikad nije došla do potpunog zastoja. Nakon objave predaje, jedan broj nedovršenih filmova je napušten zbog svog vojnog ili "nacionalno političkog" gledišta, ali nekoliko njih koji nisu imali politički sadržaj su požureni za dovršetak.

Najveći problem produkcije u tom razdoblju bio je zbog brige oko scenarija, tj. kakvi filmovi će biti omiljeni za vrijeme okupacije ili SCAP-a, kako je nazvano sjedište generala MacArthura od strane Saveznika. Dugo vremena se čekalo, jer su Amerikancima trebali mjeseci da formuliraju novu filmsku politiku.

Konačno, u listopadu, okupacija je ukinula organizaciju ratne cenzure i dva mjeseca kasnije, maknula prijašnju kontrolu, kao što je zakon o ograničenoj distribuciji. Nakon toga su dozvoljeni strani filmovi koji su u Japanu trebali biti prikazani, ali su tijekom rata bili zabranjeni od strane japanskih vlasti, dok je nekoliko japanskih tvrtki dobilo prešutno dopuštenje da objave japanske filmove koji su bili zabranjeni u ratu. Od listopada 1945. godine, japanski filmski svijet bio je pod izravnim nadzorom SCAP-a.

U studenom, SCAP objavio je popis zabranjenih tema. Među njima su bile: militarizam, osveta, nacionalizam, mržnja protiv stranaca, iskrivljavanje povijesti, odobravanje vjerske ili rasne diskriminacije, favoriziranje ili odobravanje feudalne lojalnosti ili olako tretiranje ljudskog života, izravno ili neizravno odobravanje samoubojstva,

---

<sup>87</sup> Isto, str. 145.

<sup>88</sup> Isto, str. 147.

odobranje ugnjetavanja ili degradacije supruge, divljenje okrutnosti ili nepravednom nasilju, anti-demokratsko mišljenje, izrabljivanje djece, i protivljenje Potsdamskoj deklaraciji ili bilo kojoj SCAP naredbi. Posebno se loše gledalo na običaj klanjanja. Scenaristi su uskoro otkrili da ne mogu pisati o tome što bi ljudi obično činili u danoj situaciji nego o tome što trebaju učiniti da su "demokratizirani".<sup>89</sup>

Žanr antiratnog filma u poslijeratnom Japanu prvi put se pojavljuje 1950-ih. Na njegovu pojavu djelomično su utjecali američki ratni filmovi koji su po prvi put bili prikazani u Japanu. Također ti filmovi su bili i odgovor na izbijanje korejskog rata, te odraz japanske želje da se pod svaku cijenu ostane izvan njega.

Prvi antiratni filmovi su uglavnom bili nepolitički. Nije bilo velike poruke, samo izloženost ratnim strahotama. *Listen to the roar of the ocean*, temeljen na dnevnicima mrtvih vojnika, prikazivao je potpuno uništenje jedne jedinice unovačenih studenata. To je prvi film od kraja rata koji je sadržavao scene bitaka.<sup>90</sup>

Ubrzo je međutim, antiratni žanr, počeo dobivati politički smjer. Godine 1952. snimljen je film *Vacuum zone*. Prikazuje brutalnost i korupciju japanske vojske i to na najodbojniji mogući način. Najjači antimilitarni film ikad napravljen u Japanu, također je sadržavao i određene naznake Yamamotovog političkog pripadanja. *Fifteenth of august* temelji se na stvarnom događaju kada je skupina vojnih fanatika pokušala izvesti puč i nastaviti rat neposredno prije careve najave predaje. Film koristi osudu vojske kako bi tumačio političke stavove koje promovira.

Japanski tretman vojnika i mornara u filmovima nakon Drugog svjetskog rata podijeljen je na dva velika politička smjera. Prvi je tvrdio kako su vojska, pa čak i neki od časnika i fanatičnih kamikaza volontera, bili jako antiratno nastrojeni. Drugi je pretpostavljao kako je vojska znala što radi, da joj je cilj bio povećati slavu nacije, i da su priče o ratnom užasu bile uvelike pretjerane.<sup>91</sup> Tako filmovi poput *Military police* i *Combat nurse*, oba snimljena 1953.godine, slave rat dok ga navodno osuđuju. Drugi su suosjećajno preispitali ratne vođe i proglašavali ih nedužnima. Film *Tomoyuki Yamashita* pratio je karijeru generala Yamashite od njegova zauzimanja Singapura do njegovog pogubljenja na Filipinima. Film je posebice nastojao osloboditi ga od odgovornosti za zločine počinjene pod njegovim zapovjedništvom u posljednjim danima filipinske kampanje.

---

<sup>89</sup> Isto, str. 160.-162.

<sup>90</sup> Isto, str. 200.

<sup>91</sup> Isto, str. 217.

Japanski ratni film ubrzo je krenuo i sa izražavanjem srdžbe prema Sjedinjenim Državama. Savršeno dobar razlog za preziranje Amerikanaca je bila atomska bomba i ono što je svojim razaranjem ostavila od Hirošime i Nagasakija.

Autentični japanski stav ne samo prema bombi, već i prema samoj predaji Japana, je bio nešto što okupacija nikada nije u potpunosti razumjela. U početku su okupatori Amerikanci očekivali negodovanje. No, našli su se zbunjenima i pomalo uznemirenima kad nije bilo ničeg takvog. Ono što Amerikanci nisu shvaćali je da su Japanci nakon što je proglašena predaja, imali mišljenje o tome kao o nečem neizbježnom. Nakon što je okupacija završila, srdžba je napokon buknila.

Godine 1953. japanski sindikat učitelja odlučio je napraviti filmsku adaptaciju bestselera *Children of the Atom Bomb*, Arata Osada. Redatelj Kaneto Shindo vjerno je adaptirao književni predložak, no njegova filmska verzija nije pružala nikakve žestoke polemike oko prikaza posljedica atomskog bombardiranja. Sindikat nije bio zadovoljan Shindovim filmom, rekavši da je "od knjige napravio sentimentalnu priču i uništio njenu političku orijentaciju." Nakon toga odlučilo se poduprijeti drugu verziju filma koja će ovoga puta "istinski pomoći u borbi za očuvanje mira". Tako je snimljena *Hirošima*, film koji je koristio više od dvadeset tisuća statista, imao scene u kojima Amerikanci (neprikazani) navodno govore kako je bomba bila tek jednostavan znanstveni eksperiment i da su Japanci bili ništa više nego eksperimentalne životinje. Postoji i dijalog koji sugerira da bomba ne bi bila bačena da su ljudi bili bilo itko drugi nego Japanci. Film završava sa scenama u kojima su američki turisti zauzeti kupovanjem kosti ubijenih u eksploziji kao suvenira. Hirošima je bila financijski uspješna u kinima, i pritome otvorila put bujici drugih filmova koji su izražavali navodno američko teroriziranje japanske nevinosti.<sup>92</sup>

Gospodarski oporavak Japana je u velikoj mjeri ubrzan zahvaljujući Korejskom ratu. Njegov početak 1950. godine, u vrijeme kada je zemlji bilo potrebno više novca i to brzo, potaknuo je financijski boom koji je Japancima materijalno omogućio ostvarivanje dugoočekivane svijetle, nove, poslijeratne ere.

Godine 1956. „*God of war*“ *admiral Yamamoto and Combined fleet* bio je posebno uspješan usprkos činjenici da je uporaba riječi gunshin uvrijedila mnoge ljude koji su vjerovali i nadali se da je ta riječ koju su skovali vojnici (ratnici) kao vrhovni naslov poštovanja za vojnika, nestala iz jezika na kraju rata. Film je pokazao kako Yamamoto nije bio sklon ideji rata sa Sjedinjenim Državama, ali da će, ako dođe do njega, dati sve za

---

<sup>92</sup> Isto, str. 218.-219.

domovinu. Svi likovi su se ponašali na taj način, a film je bio pun likova opsjednutih prevelikom željom za smrću. Stav kritičara bio je isti kao i publike, pa tako jedan od poznatijih kritičara piše: "Možda su neki od ciljeva militarističkog Japana bili krivi, ali je svakako lijepa stvar vidjeti odlučnost s kojom ovi mladići (samoubilačke trupe) obavljaju svoj zadatak i predanost kojom uklanjaju sve prepreke koje im stoje na putu ostvarenja njihovih ciljeva. Iako su njihove smrti bile uzaludne, njihova djela su bila veličanstvena."<sup>93</sup>

Nisu svi vojni filmovi, naravno, bili toliko jednodimenzionalni. *The Last Women* dao je najneugodiju sliku japanskog nacionalnog karaktera, prikazujući i civile i vojsku kako postaju poput zvijeri dok se njihov otok bombardira prije američke invazije. Također je sadržavao rekonstrukciju poznatog incidenta u kojem su grupe žena počinile samoubojstva jer su bile pod čvrstim utjecajima propagande koja ih je uvjerila kako će ih Amerikanci silovati do smrti.

U isto vrijeme, međutim, niti jedan od filmova koji iskorištavaju ratne teme ne pokazuje prijateljski stav prema trenutnim japanskim snaga sigurnosti. Prema tom stavu, vrline stare carske vojske su istinski bile japanske, dok je nova vojska previše zaražena stranim utjecaj da bi bila prihvaćena pod istim uvjetima. Temperament japanskog stanovništva sredinom 1950-ih je bio takav da nema filma u kojem su na bilo koji način favorizirane samoobrambene snage.<sup>94</sup>

Većina ratnih filmova 1950-ih su bili eksploatacijskog karaktera. No, bilo je i iznimaka poput *Harp of Burma* i *A History of the Pacific War*. Potonji je bio dokumentarac sastavljen od dobro montiranih ratnih filmskih žurnala, dok se prvi temelji na romanu izvorno napisanom s namjenom da djecu uvede u neka budistička načela. Priča je pratila japanskog vojnika koji odlučuje ostati u Burmi nakon rata i kao nomadski svećenik putovati po zemlji kako bi zbrinjavao napokopane žrtve rata.

*Storm Over the Pacific* (1960), je prvi japanski ratni film širokog formata u boji. U Sjedinjenim Državama prikazan je godinu dana kasnije u kraćoj 98-minutnoj verziji i pod drugačijim nazivom. Amerikanci će također kasnije iskoristiti neke scene iz filma za svoj posljednji ratni ep *Midway*. Film prati mladog japanskog bombarderskog poručnika sa nosača zrakoplova Hiryu i njegovo sudjelovanje u dvjema bitkama na Pacifiku za vrijeme Drugog svjetskog rata, napadu na Pearl Harbor i bitci za Midway. Njegova vjera u vođe i domovinu i ostaje jaka kroz uspješne kampanje u ranim fazama rata, ali postaje uzdrmana tijekom katastrofalnih događaja u bitci za Midway.

---

<sup>93</sup> Isto, str. 267.

<sup>94</sup> Isto, str. 269.



*Japan's Longest Day* također poznat kao *The Emperor and the general* (1967), veći dio svoje radnje smješta u razdoblje između podneva 14. kolovoza 1945. godine, kada je car Hirohito donio odluku o predaji Saveznicima u Drugom svjetskom ratu i podneva 15. kolovoza 1945. godine, kada je, snimljena poruka kojom car najavljuje predaju, emitirana japanskom narodu. *Japan's Longest Day* je prikazan u Japanu 12. kolovoza 1967. godine, blizu godišnjice predaje. Time je započeo trend premijera filmova o Drugom svjetskom ratu na obljetnicu predaje. *Battle of Okinawa* (1971) još jedan film premijerno prikazan za obljetnicu predaje, je epska drama o toj velikoj posljednjoj bitci između američke i japanske vojske. Film proziva za odgovornost japanske vođe jer nisu vojnicima omogućili potrebne resurse za obranu otoka. Kao i u *Storm Over the Pacific*, ovdje je također zamjetna tendencija iskupljivanja japanskog vojnika za ratni poraz, čime on postaje žrtvom neodgovornog i nesposobnog vodstva.

Kao i u drugim zemljama rast televizijske produkcije dovodi do pada filmske proizvodnje. Iako je 1970-ih Japan još uspijevaio godišnje proizvesti u prosjeku 350 igranih filmova, od kojih su 2/3 pripadale raznim eksploatacijskim žanrovima, broj kino posjetitelja se ipak konstantno smanjivao. Taj problem postat će još izraženiji u sljedećem desetljeću usred razvoja video-rekordera i tržišta video-kazeta. No, 1980-e donose i procvat japanskog animiranog filma, popularno zvanog „anime“, koji će svoja dugometražna izdanja često temeljiti na popularnim „anime“ televizijskim serijama i adaptacijama „manga“ stripova.<sup>95</sup> *Grave of the Fireflies* (1988) jedan je od rijetkih animiranih ratnih filmova koji tematizira direktne posljedice rata na život djece. Priča filma se fokusira na odnos dječaka i njegove mlađe sestre, te njihove očajničke napore da prežive posljednje dane Drugog svjetskog rata u gradu Kobeu kojeg američki bombarderi zasipaju zapaljivim bombama. Snažan antiratni film i naturalistička studija odnosa između brata i sestre. Animirani filmovi će u 1990-ima i 2000-ima pokrenuti drugo zlatno doba japanskog filma, te danas čine oko 60% japanske filmske produkcije.<sup>96</sup>

Recentni japanski filmovi o Drugom svjetskom ratu, sa većim budžetima i boljim produkcijskim uvjetima, izražavaju više romantičarski pogled na borbu protiv Zapada u kojoj se Japan percipira kao žrtva a ne agresor. Kako japanski ratni filmovi postaju sve više revizionističkog karaktera, tako se pojavljuje i zabrinutost kod stranih kritičara, posebice onih

---

<sup>95</sup> Parkinson, David. *HISTORY OF FILM*. New York: Thames&Hudson, 2002. str. 232.

<sup>96</sup> Schneider, Steven Jay. *101 WAR MOVIES YOU MUST SEE BEFORE YOU DIE*. London: Quintessence, 2009. str. 301.-302.

koji dolaze iz zemalja žrtava japanske agresije. Primjeri sljedećih naslova pokazati će kako ta zabrinutost nije neutemeljena.

*Mardeka 17805* (2001), kontroverzna je ratna drama čiji su producenti tvrdili kako komemorira japansku ulogu u donošenju nezavisnosti Indoneziji okončanjem nizozemske kolonijalne vladavine. Ali, film je kritiziran kako na revizionistički način predstavlja japansku vojnu agresiju kao tek želju za zaštitom Azije od Zapada. Scene u kojima Indonežani ljube noge svojih navodnih japanskih osloboditelja proglašene su posebno uvredljivima za muslimansku populaciju. *The Men of the Yamato* (2005) je visokobudžetna produkcija po uzoru na hollywoodske blockbustere. Film opisuje sudbinu bojnog broda Yamato i njegove posade tijekom njihove posljednje misije. U *For Those We Love* (2007) vlasnik restorana prisjeća se nekolicine mladih kamikaza pilota dok su u njegovom restoranu čekali na polazak u svoju posljednju misiju. Kamikaze se ovdje glorificiraju kao heroji koji su poginuli u obrani svoje domovine. Sljedeća dva filma su posebno intrigantni u ovom nizu. *Better Wishes for Tomorrow* (2007) i *Pride: A Fetuful Moment* (1998) pokušavaju humanizirati japanske vođe kojima se sudilo za ratne zločine, želeći ih prikazati kao časne ljude koji su djelovali iz ljubavi prema svojoj zemlji. Implicira se i kako svaki zločin kojeg su počinili Japanci tijekom rata je kasnije zasjenilo američko bombardiranje civila.

No, jedno od posljednjih animiranih remek-djela, *The Wind Rises*, 2013., podijelio je kritiku. Radi se o animiranoj povijesnoj drami koja kao fikcionalizirani biografski film prati život dizajnera borbenog zrakoplova Zero. *The Wind Rises* je bio najuspješniji film u Japanu 2013.godine. I dok ga je filmska kritika hvalila, ona politička gotovo da ga je oborila protuzračnom paljadbom. Film se našao na meti političke desnice i zbog članka u kojem njegov redatelj, Miyazaki, kritizira prijedlog konzervativne Liberalno-demokratske stranke za promjenom japanskog ustava sa ciljem omogućavanja veće slobode djelovanja japanskim samoobrambenim snagama. S druge strane, politička lijevica je zamjerila filmu što slavi čovjeka koji je gradio ratne strojeve.

Poznato je kako japanska desnica izražava nezadovoljstvo restrikcijama koje su nametnute japanskoj vojsci kroz mirnodopski ustav, te radom tokijskog suda za ratne zločine koji samo Japan navodi kao agresora i počinitelja ratnih zločina. Pacifistička klauzula ustava, prema onima koji promoviraju patriotizam, uskraćuje zemlji adekvatne vojne snage koje mogu garantirati nacionalnu sigurnost, pa se zbog toga Japan reducira na ulogu protektorata Sjedinjenih Država. Istodobno, za patriote zloglasni tokijski sud, uskraćuje Japanu svojim povijesnim presudama čast i pravdu, nepravedno ga stigmatizirajući kao tvorca nemoralnog rata. Općenito gledano, Japanci se više žele ponositi svojom zemljom i iskazivati počast

onima koji su poginuli u ratu. Također, žele i da njihova vlada djeluje više samostalno u odnosu na Sjedinjene Države u međunarodnim poslovima i da preuzme normalnu ulogu u mirotvornim i humanitarnim operacijama. Ta „normalna“ uloga podrazumijeva mogućnost zemlje da za te svrhe pošalje svoju vojsku u i prekomorsko djelovanje.

Raste želja da se rat pamti kao kvazi mitski trenutak u kojemu je japanski narod bio složan u patnji, te pokazao visoku razinu časti, dužnosti, hrabrosti, ljubavi i solidarnosti unutar zajednice. Takvo sjećanje žele iskoristiti oni koji promoviraju više pozitivni stav prema ratu. Sjećanje na rat kao na razdoblje u kojemu je japanski narod pokazao najbolje od sebe može se iskoristiti za afirmaciju konflikta ne samo kao čina samoobrane već i kao altruistički čin solidarnosti s drugim azijskim zemljama. Blagonakloni pogled na ratnodobno društvo također može podržati agendu onih koji žele utišati javnu opoziciju ideji da japanska vojska može ponovno projicirati svoju moć na udaljena područja ne samo u humanitarnim misijama već i u preventivnim napadima na protivnike. To dovodi i do podrške onima koji žele uvesti novo patriotsko obrazovanje u javne škole i nametnuti neke druge iskaze domoljublja kao prirodne i obvezne. Socijalna i psihološka potreba da se oda počast palim vojnicima, prisjeća života voljenih koji su izgubljeni u ratu je uobičajna za sve zemlje. Mnogi japanski ratni filmovi, posebice ovi iz recentne produkcije zaokupljeni su temama „uzvišenosti poraza“. Neki od njih nastavljaju se baviti pitanjima da li je uopće bilo ispravno ići u rat i koga bi se trebalo smatrati odgovornim za taj debakl. A neki drugi pokušavaju pretvoriti izgubljeni ratni cilj u neku vrstu trijumfa narodnog duha. To su nove smjernice mitologizacije japanske povijesne memorije.

### 3. POSEBNI PODŽANROVI FILMA O DRUGOM SVJETSKOM RATU

#### 3.1. FILMOVI O HOLOKAUSTU

Nekoliko tjedana prije nego li su Saveznici okupirali Njemačku i oslobodili ostatke njemačkog židovstva, mala grupa židovskih zatvorenika u židovskoj bolnici u Berlinu dobila je zadatak da pripremi novo šivene žute zvijezde. Ne shvaćajući realnost ratne situacije, Gestapo je htio pripremiti Berlin za vrijeme nakon konačne pobjede. Postalo je očito da Berlin nije očišćen od Židova kako je to Goebbels bio proglasio. U židovskoj bolnici se 800 zatvorenika, među njima i stotinu djece, nadalo brzom dolasku savezničkih trupa. Nakon što su Berlin okupirali Sovjeti žute zvijezde su mogle biti zaboravljene i mali ostatak njemačkog židovstva je mogao započeti sa rekonstrukcijom svog života. Američka istraživanja su pokazala kako je u rujnu 1945. godine približno 6000 Židova živjelo u Berlinu. Do kraja 1945. saveznička administracija je evidentirala Židove zapadnog i istočnonjemačkog porijekla u oko 500 njemačkih općina i gradova. Istrebljivačka politika nacističke Njemačke dovela je do kraja njemačkog židovstva kao socijalnog, vjerskog i kulturnog identiteta, ali nacizam nije uspio zbrisati židovski život sa njemačkog tla.<sup>97</sup>

Ubrzo nakon oslobođenja, židovski redatelji, scenaristi i glumci bili su uključeni u rad nove filmske produkcije. Članovi berlinske filmske zajednice, među kojima je bilo i onih židovskog porijekla koji su preživjeli rat u Berlinu, odlučili su producirati film koji će prikazati istinu o njemačko-židovskom iskustvu od 1933. godine i kako su nežidovski Nijemci bili neuspješni u očuvanju svog humanizma, moralnosti i pristojnosti. Film je naslovljen *Marriage in the Shadows* (1947) a prati priču o bračnom paru poznatih glumaca u Berlinu koji je počinio samoubojstvo kada je ženi zaprijetila deportacija. U poludokumentarnom stilu prikazuje se slijed srozavanja društvenog statusa Židova u Berlinu i oportunistički većine Nijemaca koji su na to okrenuli glavu na drugu stranu. U četiri godine njegova prikazivanja više od 12 milijuna Nijemaca vidjelo je ovaj film što se može objasniti činjenicom kako nekoliko tisuća kino dvorana nije bilo uništeno u ratu, te potrebom javnosti za zabavom.<sup>98</sup>

Slijedeći film iz 1948. godine umalo da nije ostao zaboravljen. Naslovljen *Morituri*, započinje sa scenom koncentracijskog logora u okupiranoj Poljskoj. U uvodnoj sekvenci

---

<sup>97</sup> Stern, Frank. „Facing the Past: Representation of the Holocaust in German Cinema Since 1945.“ *United States Holocaust Memorial Museum* (2000) str. 3.

<sup>98</sup> Isto, str. 4.

publika se upoznaje sa „selekcijom“ koja je imala drugačije značenje od one smrtonosne selekcije u koncentracijskim logorima. Pri ovoj selekciji, doktor je određivao kao nepogodne za rad one muškarce za koje je vjerovao da su dovoljno snažni da već iste noći mogu pobjeći u slobodu.<sup>99</sup> Filmovi koji se suočavaju s prošlošću u obje Njemačke države moraju biti sagledani kroz njihov kulturni i politički kontekst. Hladni rat nije oblikovao filmsku imaginaciju samo na Istoku već i na Zapadu. Dok su se zapadnonjemački filmovi 1950-ih i 1960-ih suočavali s problemom kako ustanoviti pozitivnu sliku o njemačkom vojniku, istočnonjemački filmovi su heroizirali antifašistički i komunistički otpor Hitleru. U oba slučaja tematiziranje Holokausta bilo je i više nego izazovno. *Naked Among Wolves* (1963) prikazuje kako zatvorenici koncentracijskog logora Buchenwald skrivaju dijete u posljednjim tjednima pred oslobođenje. Među novim zatvorenicima koji stignu u logor je i poljski Židov koji nosi kovčeg sa sobom. Nakon što je primoran ostaviti kovčeg ispred baraka, zatvorenici otkrivaju u njemu malog dječaka. Pobrinu se za njega i spase mu život, dok otac stradava.

Uz tematiziranje deportacija i užasa koncentracijskih logora, poslijeratni njemački film bavi se i periodom prije 1939. godine. Karakteristično je za njemačku povijesnu osvještenost u prva tri poslijeratna desetljeća da se kulturni i filmski diskurs koncentrira na predratne godine i događaje vezane uz Kristalnu noć iz 1938. Ta tema se ponekad razotkriva iz perspektive djece ili mladih i opisuje kako su nežidovski Nijemci zakazali u pružanju pomoći svojim židovskim sunarodnjacima. Ti filmovi portretiraju odrastanje u Njemačkoj, očajavanje, gubitak i emigraciju. Sa rastućom važnošću televizije, mnoge produkcije priča o Holokaustu pokrenute su od strane njemačkih TV postaja, osobito 1970-ih i 1980-ih. Televizija je tada postala centralni medij prikazivanja tzv. njemačko-židovske simbioze, predstavljanja židovske povijesti u Njemačkoj i posebice sudbine Židova u nacističkoj Njemačkoj.

Filmovi o židovskim patnjama imali su iskupljujuću funkciju za gledatelje koji su se mogli poistovjetiti sa žrtvama. No, film *Europa, Europa* (1990) nije bio osobito uspješan u Njemačkoj. Ovaj film kvario je mit o dobrom njemačkom vojniku sa opisom homoseksualnog vojnika, te je propitkivao ideju o nevinosti židovske žrtve povezujući njezinu želju za preživljavanjem više sa seksualnom požudom i oportunistom nego sa heroizmom.<sup>100</sup> *From a German Life* (1977), izvanredna dokudarama o SS časniku koji je zadužen za istrebljivanje u Auschwitzu. Film sadrži scene izvan plinskih komora i zloglasni posjet Himmlera. Filmovi koji se fokusiraju na počinitelje zločina su rijetki što ističe probleme njemačke politike sjećanja. Često je lakše prikazati patnje žrtve nego dati lik i ime onome koji nanosi te patnje.

---

<sup>99</sup> Isto, str. 5.

<sup>100</sup> Isto, str. 7.

Neki filmovi iz 1950-ih pokušali su upotrijebiti židovske likove kako bi obranili sliku o dobrom vojniku. Drugi su kombinirali antifašizam sa podzapletima koji su uključivali Židove. Ovo je bio čest slučaj s redateljima tzv. „vala novog njemačkog filma“ u 1970-ima. Tada je snimljen u Istočnoj Njemačkoj jedan od najboljih filmova o Holokaustu, *Jacob the Liar* (1974). Bio je iznimka usred trenda koji je diktirao da se Holokaust svrstava u tekuće političke i socijalne agende. Drugi primjer je *Stars* (1959), koprodukcija između Istočne Njemačke i Bugarske. U središtu priče je nacistički časnik koji se zaljubljuje u grčku Židovku te ju uz pomoć bugarskog pokreta otpora pokuša spasiti od deportacije. No, ne uspijeva u tome i zatim se pridružuje bugarskim komunistima u borbi protiv nacista. Film je bio zabranjen u Bugarskoj jer njemačke vojnike prikazuje sućutno a Bugare kao kolaboracioniste. U Zapadnoj Njemačkoj film je bio cenzuriran pa se na njegovom kraju ne vidi kako se glavni lik pridružuje komunistima. Kontroverza oko filma se ponovno pojavila nakon što je prikazan na bugarskoj televiziji 1989. godine. Smatralo se da film glorificira komunističke partizane dok novi postkomunistički bugarski režim želi presjeći sve svoje veze sa socijalističkom prošlošću.

*The Passenger: Welcome to Germany* (1988) neobičan je film koji predstavlja fundamentalnu kritiku nacističke kinematografije. U priči nacistički filmaš odabire židovske zatvorenike koncentracijskog logora kao statiste za potrebe snimanja antisemitskog filma. Publika ne zna da li je priča sjećanje i opis stvarnog događaja, jer cijeli film je o izradi filma o nestajanju u Holokaustu, o preživljavanju i o eventualnoj memoriji o tim prošlim događajima. Tijekom 1980-ih stvaraju se temelji za obnovljena njemačko-židovska iskustva što će uslijediti nakon ujedinjenja Njemačke. Židovska perspektiva tog iskustva je fokusirana na Njemačku ne samo izvana, iz Sjedinjenih Država ili Izraela, nego također i iz same Njemačke.<sup>101</sup>

*Aimée and Jaguar* (1998), priča je o mladoj Nijemici udanoj za nacista i majci četvero djece, koja se zaljubljuje u prelijepu Židovku što ilegalno živi u Berlinu i surađuje s pokretom otpora. Doprinos ovog filma je u tome što prikazuje život mlade sekularne berlinske Židovke koja osim svog židovskog porijekla, ni po čemu drugom se ne razlikuje od svojih vršnjaka. Iz njezine perspektive ljubav i seksualnost služe kao sredstvo preživljavanja.<sup>102</sup>

Njemački filmovi o holokaustu su tek dio šireg kulturnog diskursa suočavanja njemačkog društva s tamom nacističkog režima.

---

<sup>101</sup> Isto, str. 10.

<sup>102</sup> Isto, str. 12.

Kada su smješteni u Italiju, filmovi o Holokaustu izražavaju moralnu indolentnost Talijana tijekom i nakon rata, te su čak i neki od najboljih među njima više priče o samodopadnosti nego o progonu, više o Italiji nego o Holokaustu. Također ultimativno ilustriraju tendenciju referiranja na konvencionalna pitanja kao što su ona socijalna, ekonomska ili čak pitanja regionalnih razlika unutar zemlje. To prozlaži iz iluzije o čistoj državi koju su stvorile snage talijanskog partizanskog otpora, visoke stope preživljavanja talijanskih Židova i odsutnosti problema dekolonizacije koji je mogao poslužiti da potakne kritičko promišljanje o prošlosti Italije.<sup>103</sup>

Nakon nekoliko filmova produciranih kasnih 1940-ih Holokaust i partizanski pokret su marginalizirani. Tema Holokausta vratit će se u ranim 1960-ima, na što će u sljedećem desetljeću doći do ponovne pojave filmskog tematiziranja fašizma, nacizma, otpora i iskustva iz logora. Od 1980-ih Holokaust postaje stabilna pojava u talijanskoj kinematografiji.<sup>104</sup>

Jedan od najranijih pokušaja da se prikažu koncentracijski logori ne samo na talijanskom filmu već i na europskom općenito je *L'ebreo Errante* iz 1948. godine. To je ujedno i jedini rani poslijeratni talijanski film koji se direktno dotiče Holokausta. *Kapo* iz 1960. godine je jedan od filmova talijanskih redatelja koji tematizira Holokaust izvan Italije. Glavni lik je mlada francuska Židovka koja zajedno sa svojim roditeljima biva deportirana u koncentracijski logor. Kako bi preživjela surovost logora skriva se pod lažnim identitetom i postaje strašan kapo, jedna od onih koji su zaduženi da drže logoraše u redu. *Il giardino dei Finzi-Contini* (1970) je priča o bogatoj aristokratskoj židovskoj obitelji Finzi-Contini kroz koju se dokumentira utjecaj rasnih zakona i kako su Židovi bili uhićivani od strane talijanske policije. Time se po prvi puta referiralo i na talijansku odgovornost za Holokaust.

Novi poticaj razmatranju talijanskog odnosa prema Holokaustu stići će krajem 1970-ih sa američkom miniserijom *Holocaust* (1978). Za razliku od američkog prihvaćanja serije, što se može definirati kao moralni odgovor, europsku reakciju na seriju karakterizirale su političke tenzije. Europljani su bili prisiljeni suočiti se sa svojom odgovornošću za sudjelovanje u uništenju europskog židovstva. Suprotno od Njemačke i Francuske reakcije, u Italiji debata koja je pokrenuta nakon prikazivanja serije propustila je priliku da diskutira o odgovornosti Italije za Holokaust. Dijelom je tome i razlog što je do kasnih 1980-ih i ranih 1990-ih nedostajalo pravog historiografskog izučavanja Holokausta u Italiji. Komentatori u debati isticali su viktimizaciju zemlje pod vlašću nacista i upućivali na univerzalne teme koje

---

<sup>103</sup> Perra, Emiliano. *Conflicts of Memory: The Reception of Holocaust Films and TV Programmes in Italy, 1945 to the Present*. Bern: Peter Lang AG, International Academic Publishers, 2010. str. 20.

<sup>104</sup> Isto, str. 21.

su zamagljivale povijesnu specifičnost događaja. Posljedica takve reakcije na miniseriju *Holocaust* je bila nastavak njegovanja mita o „dobrim Talijanima“. <sup>105</sup> Uz to, talijanski kritičari su smatrali da serija banalizira nacističke zločine zbog same činjenice što je američke produkcije. U Sjedinjenim Državama kritika je pak smatrala kako televizija kao medij nije pogodna za takvu tematiku. Diskusija o seriji u Italiji je bila manje raširena i dramatična od onih u drugim zemljama kao što su Sjedinjene Države, Francuska i Zapadna Njemačka. Serija se emitirala u 8 epizoda dok je u drugim zemljama to bilo u originalnom formatu od 4 epizode. Nakon epizoda nisu slijedile duge televizijske diskusije, niti je seriju pratio veliki medijski publicitet. Generalna kritika je seriju povezivala s drugim tragedijama i genocidima, a ne samo sa antisemitizmom. *Holocaust* je interpretiran više kao serija o ljudskoj katastrofi nego o eksplicitnoj zabrinutosti zbog antisemitizma. <sup>106</sup>

Centraliziranje Holokausta u kulturnoj memoriji Zapada kreće 1980-ih. U posthladnoratovsko vrijeme vrijeme Holokaust se interpretira kao jedinstven događaj, jedinstveno židovski, i kao sredstvo za konstrukciju usporednog židovskog identiteta. Tome se kontriralo predstavljanjem Holokausta kao moralnim kamenom temeljcem za društvo u cjelini. U Italiji osvješćivanje o Holokaustu produbilo se s krizom oko uloge partizanskog pokreta u temeljima Republike. Krizu je prouzrokovao val povijesnog revizionizma ili anti-antifašizma. Revizionistički povjesničari tvrdili su da mali broj pripadnika partizanskog pokreta i njihova primarna povezanost sa nenacionalnom silom kao što je bio komunizam znači da ti isti ne mogu biti izvor legitimacije Republike. Kriza je dosegla točku bez povratka tijekom Tangentopoli skandala u ranim 1990-ima. <sup>107</sup>

Holokaust je progresivno napredovao prema centru javne memorije o Drugom svjetskom ratu u Italiji između 1980-ih i 1990-ih. Na prijelazu stoljeća konflikt sjećanja u talijanskom kontekstu nije bio toliko o sjećanju i zaboravu, nego između dva dojma o dijeljenju sjećanja na Holokaust. Jedan osuđuje fašizam i ističe talijansku krivnju, dok drugi selektivno eskulpira režim i Talijane i cjelini. Usred tog dijeljenja sjećanja našao se i film koji je podigao drugačiju buru u akademskim krugovima. *Život je lijep* (1997) priča je talijanskom Židovu koji zajedno sa svojim petogodišnjim sinom biva deportiran u koncentracijski logor. Kako bi zaštitio sina od realnosti Holokausta, otac se pretvara kako je iskustvo života u logoru ništa drugo nego velika igra. Film je potaknuo debatu o tome je li komedija prikladna ili ne prilikom tematiziranja Holokausta. Za akademske kritičare više se problematičnom pokazala

---

<sup>105</sup> Isto, str. 119.

<sup>106</sup> Isto, str. 141.

<sup>107</sup> Isto, str. 151.



velika sentimentalnost kojom je film ispunjen. Prema njima, ubojstvo šest milijuna Židova treba biti shvaćeno od strane publike na intelektualnoj razini a ne na onoj emocionalnoj.<sup>108</sup>

U prvih četrdeset godina nakon rata, Holokaust je gledan kao dio šireg talijanskog ratnog iskustva. Nacionalna viktimizacija, nevinost i posebice iskupljujući pokret otpora, sprečavali su talijansku javnost da se suoči sa povijesnom odgovornošću svoje zemlje za taj događaj. Breme odgovornosti za Holokaust je tada bilo u potpunosti prebačeno na Nijemce i njihove fašističke saveznike.

U američkoj kinematografiji pojavilo se nekoliko filmova s temom bijega iz koncentracijskih logora još prije kraja rata. *The Mortal Storm* (1940) i *The Seventh Cross* (1944) snimljeni su prije nego li su ljudi imali saznanja o strašnom genocidu kojeg provodi nacistička industrija smrti u Europi. No, film Orsona Wellesa *The Stranger* (1946) je prvi narativni film koji prikazuje koncentracijske logore i tematizira njemačkog upravitelja logora koji je pobjegao u SAD i ondje živi u tajnosti. Autentične snimke zločina koji su se događali u koncentracijskim logorima prikazane su američkoj publici u filmu Samuela Fullera *Verboten!* iz 1959.godine. Iste godine izašao je i *Dnevnik Ane Frank*, temeljen na stvarnom događaju kako su se ona i njezina obitelj skrivali u Amsterdamu tijekom nacističke okupacije Nizozemske. Slijedit će *Suđenje u Nurembergu* (1962) o suđenju nacističkim ratnim zločincima, a dvadeset godina kasnije i glasoviti *Sofijin izbor*. Priča o majci koja je morala odabrati koje će od njezine djece biti poslano u logor da umre donjelo je Maryl Streep Oscara za najbolju žensku ulogu.

Američki filmovi producirani između 1945. i 1959. godine više se bave poslijeratnim posljedicama onoga što se dogodilo europskom židovstvu nego direktnim stradanjem njegovih pripadnika tijekom rata. Iz američke perspektive, odgovor na njemačke zločine protiv humanosti značio je brigu za preživjele prognanike, razotkrivanje nacističkih ratnih zločinaca i njihovo privođenje pravdi, potporu židovskim nastojanjima za imigracijom u Palestinu, te onemogućavanje obnove nacističkog pokreta. Isprva su se Židovi pojavljivali samo kao sporedni likovi ili indirektno prikazane žrtve. Od 1950-ih, likovi Židova počinju zauzimati središnje mjesto u tim filmovima kao glavni protagonisti.

Rano tematiziranje Holokausta u američkim filmovima povezano je i s drugim suvremenim izvorima informiranja kao što su novine i filmski žurnali. Izvješća koja su ti

---

<sup>108</sup> Schneider, Steven Jay. *101 WAR MOVIES YOU MUST SEE BEFORE YOU DIE*. London: Quintessence, 2009. str. 337-338.

izvori donosili o njemačkom naporu da se uništi europsko židovstvo, imala su kumulativni učinak na mnoge Amerikance. Opsežna izvještavanja o oslobađanju njemačkih koncentracijskih logora, snimke i osobni doživljaj kojeg su kući donjeli američki vojnici što su sudjelovali u njihovom oslobađanju, te članci i knjige potaknute Nurembergškim suđenjem pojačali su svijest javnosti strahotama konačnog rješenja.<sup>109</sup>

Pionirski filmovi o Holokaustu nose pečat filmskih stilova i narativa hollywoodske produkcije iz toga vremena. Način na koji su prikazivali nasilje manje je izražajan nego na američkim filmovima 1960-ih. Ti prvi filmovi sadrže linearnu strukturu, donose moralnu poruku, tretiraju pojedince kao da su primarni izvori povijesnih promjena i pojednostavljaju uobičajnu kompleksnost povijesti. Izazivaju kod publike divljenje herojima, antipatiju prema zločincima i sućutnost za žrtve. Taj prvi val američkih filmova o Holokaustu doprinjeo je procesu podizanja svijesti o žrtvama Hitlerove politike. Kako bi postigli autentičnost neki filmovi ponovno stvaraju slike i simbole nacističkih zločina tako što koriste originalne snimke iz oslobođenih logora. Njihov dokumentaristički izgled simulirao se upotrebom crno-bijele tehnike snimanja. Ova praksa bila je standard kasnih 1940-ih usred vrhunca i žanra noir filmova te čini odmak od velikih epova snimljenih u Technicoloru. Broj američkih filmova s temom Holokausta je relativno mali u odnosu na cjelokupnu hollywoodsku produkcije između 1945. i 1959. godine. Ipak, ti filmovi su bili hvaljeni od kritike što se odrazilo i na njihov komercijalni uspjeh. Više od toga, omogućili su američkoj publici da kao građani zemlje koja se ponosila time što je porazila Treći Reich, privela zločince pravdi i rehabilitirala preživjele, obrati pažnju na nevine žrtve europskog židovstva čiji je jedini zločin bio njihova vjerska pripadnost.<sup>110</sup>

Od 1960-ih narativi u američkim filmovima o Holokaustu se mijenjaju. Poučni završetak s moralnom porukom je još prisutan, ali će značajno mjesto u tematiziranju zauzeti i prikaz samih izvršitelja zločina. Tako se priča američke mini-serije *Holocaust* (1978) prati iz perspektive fikcionalne obitelji njemačkih Židova i SS časnika u usponu koji se postepeno pretvara u nemilosrdnog ratnog zločinca. U *Schindlerovoj listi* (1993), redatelja Stevena Spielberga, priči o ratnom profiteru Oskaru Schindleru koji potkupljivanjem nacista spašava 1.100 židovskih radnika svoje tvornice u Poljskoj od slanja u plinske komore Auschwitza, također se studiozno portretira zločinački karakter jednog SS časnika. U akademskim krugovima film je kritiziran kako trivijalizira Holokaust. Spielberg je optužen da od smrti

---

<sup>109</sup> Baron, Lawrence. „The First Wave of American „Holocaust“ Films, 1945-1959. *American Historical Review* (2010): 90 – 114. str. 93-94.

<sup>110</sup> Isto, str. 95.

milijuna Židova radi komercijalni spektakl nalik svojim ranijim filmovima. Mnogi kritičari su smatrali kako nije niti dovoljno zreo kao filmaš da obrađuje temu Holokausta. No, Spielberg je pokazao kako ima dovoljno kredibiliteta za takav filmski pothvat što je na kraju potvrđeno i sa sedam osvojenih Oscara.<sup>111</sup>

Prvi američki filmovi o Holokaustu postavili su vizualne i tematske temelje za razvoj posredne memorije kod publike koja srećom nikada nije iskusila slična stradanja. Filmovi koji su uslijedili izgradili su na tim temeljima dio svjetske filmske baštine koja služi kao snažan podsjetnik da se takva stradanja više ne smiju ponoviti.

Godine 1938. Sovjeti su u sklopu svoje šire antifašističke kampanje prvi u povijesti snimili filmove koji direktno napadaju njemački fašizam. Tri filma posebno razotkrivaju nacistički antisemitizam i progon Židova, a to su *Professor Mamlock*, *Peat Bol Soldiers* i *The Oppenheim Family*. Ova tri filma imaju puno toga zajedničkog. Glavni likovi su im židovski doktori ili medicinari. Židovi su u tim filmovima stereotipno pozitivni likovi u maniri socrealizma. U isto vrijeme ti filmovi prikazuju njemački narod kao žrtvu nacizma a ne kao njegove sljedbenike. Njemačka radnička klasa portretira se pozitivno i vrlo solidarnom sa Židovima. Pravi junaci tih filmova nisu Židovi već komunisti i pravi konflikt nije između Židova i nacizma već između komunista i nacista.<sup>112</sup> Nakon potpisivanja pakta o nenapadanju s Njemačkom ti filmovi kao i svi ostali antifašistički filmovi su uklonjeni iz distribucije.

Tijekom rata Holokaust se nije direktno tematizirao na filmu, već se indirektno povezivao sa ratnim doprinosom sovjetskih Židova u borbi protiv nacizma. Likovi židovskih vojnika Crvene armije prvi put se pojavljuju u dva filma iz 1943.godine, *Wait for Me* i *Two Fighters*. Prvi film koji je tematizirao Holokaust bio je *The Unvanquished* (1945), ujedno i jedan od prvih filmova o Holokaustu općenito u svjetskoj kinematografiji. Sadrži scene masovnog smaknuća snimljene na lokaciji Babi Yar u Kijevu. Te scene su prvi prikaz Holokausta na sovjetskom tlu. No, ubrzo nakon rata Staljinova politika postajala je sve više antisemitskog usmjerenja pa je film uklonjen iz distribucije i festivalskih programa, a Holokaust kao tema biti će politički zabranjen. U razdoblju od 1946. do 1955.godine niti jedan igrani film nije pokušao tematizirati židovske žrtve i heroje.<sup>113</sup>

---

<sup>111</sup> Schneider, Steven Jay. *101 WAR MOVIES YOU MUST SEE BEFORE YOU DIE*. London: Quintessence, 2009. str. 321-322.

<sup>112</sup> Gershenson, Olga. *Representation of the Holocaust in Soviet Literature and Films*. Jerusalem: Yad Vashem, 2013. str. 6-7.

<sup>113</sup> Isto, str. 108-109.

Nakon smrti Staljina i tijekom Hruščovljeve destaljinizacije pojavljuju se filmovi koji ponovno tematiziraju Holokaust i židovske vojnike u Crvenoj armiji. Jedan od njih je i epski klasik, *The Fate of a Man* (1959) u kojem glavni junak završi u koncentracijskom logoru i ondje svjedoči selekciji i ubijanju Židova u krematoriju. Plinske komore i krematoriji koncentracijskog logora pojavljuju se i u kasnijem filmu *Sons of the Fatherland* (1968).<sup>114</sup>

Za vrijeme duge vladavine Brežnjeva tek rijetki filmovi su se doticali sudbine Židova u ratu. Jedine reference na Holokaust pojavljivale su se u filmovima u kojima su protagonisti bili židovski vojnici Crvene armije. Kasnije, dva najznačajnija filma koji tematiziraju Holokaust su *The Aslent* (1976) i *Come and See* (1985). Radnja oba filma smještena je u okupiranu Bjelorusiju.

Pred kraj Sovjetskog Saveza snimljen je i najbolji sovjetski film o Holokaust, *Ladie's Tailor* (1990). Priča je to o starom židovskom krojaču koji provodi svoju posljednju noć sa obitelji prije odlaska u sigurnu smrt u Babi Yar.<sup>115</sup> U postsovjetsko doba ruska kinematografija nije snimila značajniji igrani film o Holokaustu. Tako i u današnjoj Rusiji Holokaust počinjen na sovjetskom teritoriju ostaje neugodna tema. Ipak, neki narativi su se promijenili, pa se tako žrtve masovnih pogubljenja napokon eksplicitno prikazuju kao Židovi dok se prije u mnogo primjera židovski identitet žrtava univerzalistički svrstavao pod „miroljubive sovjetske građane“.<sup>116</sup>

### 3.2. NACI-EKSPLOATACIJSKI FILMOVI

Naci-eksploatacijski filmovi pojavili su se usred vala niskobudžetnih eksploatacijskih filmova s kraja 1960-ih i bili popularni sve do početka 1980-ih. Publiku su privlačili senzacionalističkim sloganima i seksualno provokativnim marketingom. Marketing se temeljio na seksualnom sadržaju, obično prikazujući plavokose žene velikih grudi u provokativnim pozama. Pored toga estetska kvaliteta i izazovna naracija takvih filmova su bili u sasvim drugom planu. Elementi naci-eksploatacijskih filmova su: seksualno perverzni i sadistički nacistički časnici, ratni zarobljenici i koncentracijski logori, medicinski eksperimenti i pobune zatvorenika. Prema logici takvih filmova svi Nijemci su nacisti, svi nacisti su pripadnici SS-a i svi pripadnici SS-a su ratni zločinci, seksualni sadisti i provoditelji

---

<sup>114</sup> Isto, str. 111-112.

<sup>115</sup> Isto, str. 119.

<sup>116</sup> Gershenson, Olga. *The Phantom Holocaust: Soviet Cinema and Jewish Catastrophe*. New Brunswick: Rutgers University, 2013. str. 223.

zločinačkih medicinskih eksperimenata.<sup>117</sup> Većina naci-eksploatacijskih filmova u prikazu svojih priča slijedila je formulu tzv. „žena u zatvoru“, smještivši ju u okruženje koncentracijskih logora, logora smrti ili nacističkih bordela. Film koji je postavio standarde ovome žanru je *Ilsa, She Wolf of the SS* (1974). U odnosu na prijašnje naci-eksploatacijske filmove, ovaj naslov je bio originalan po tome što je za zapovijednika logora imao lik seksipilne, prsate i seksom zaludene SS-ovke. Tako između scena seksa, Ilsa podčinjava svoje muške i ženske zatvorenike užasavajućim znanstvenim eksperimentima nalik onima koje je provodio Josef Mengele u Auschwitzu. Neki od prikazanih eksperimenata koji su uključivali pothlađivanje i ispitivanja izdržljivosti na pritisak u barokomori su bili zasnovani na stvarnim događajima dok su drugi izraz čiste fantazije. Primjerice, kako bi dokazala svoju teoriju da su žene izdržljivije od muškaraca, Ilsa podvrgne muške i ženske zatvorenike bičevanju do smrti. Lik Ilse je samo djelomično temeljen na Ilsi Koch, „vještici Buchenwalda“, ženi zapovijednika koncentracijskog logora Buchenwalda koja je bila poznata po svojim perverznim seksualnim igrama sa zatvorenicima. *Ilsa, She Wolf of the SS* sadrži za naci-eksploatacijski žanr standardne elemente sadizma, degradacije, bičevanja, seksualnog porobljavanja i krvavog finala u kojemu logor bude zapaljen a Ilsa ubijena pri bijegu zatvorenika. Ubrzo su uslijedili nastavci *Ilsa, Harem Keeper of the Oil Sheiks* (1976), *Ilsa, the Tigress of Siberia* (1977) i *Ilsa, the Wicked Warden* (1977).<sup>118</sup>

Iznenadni uspjeh filma *Ilsa, She Wolf of the SS* i nastavaka koje je polučio, naveli su europske filmaše, posebice talijanske, da se specijaliziraju za produciranje sličnih filmova, poput *Helga, She Wolf of Stilberg* ili *SS Hell Camp* (oba iz 1977.godine). No, dok je serijal *Ilsa* bio profitabilan, drugi naci-eksploatacijski filmovi su većinom bili komercijalni promašaji što je i dovelo do relativno brzog zamiranja žanra u ranim 1980-ima.

Sadiconazista je talijanski pojam koji se odnosi na fikcijsku naci-eksploatacijsku literaturu i filmove između 1960-ih i 1980-ih. Tijekom tih desetljeća bio je marginalan žanr, ali su se njegovi stereotipi sve do danas pokazali vrlo utjecajnim u filmu i pop-kulturi.<sup>119</sup> Talijanski film također je eksperimentirao sa vezama između seksualnosti, politike i povijesti pri čemu su njegovi autori to činili s mnogo većim umjetničkim ambicijama.<sup>120</sup> Najraniji primjer toga je *Rim, otvoreni grad* (1945) Roberta Rossellinija. Drugi Rosselinijev film, *Njemačka godine nulte* (1948) povezuje nacizam sa homoseksualnošću i pedofilijom. Art film

---

<sup>117</sup>Magilow, Daniel H., Elizabeth Bridges, Kristin T. Vander. *Nazisploitation! The Nazi Image in Low-Brow Cinema and Culture*. New York: The Continuum International Publishing Group, 2012. str. 2.

<sup>118</sup> Isto, str. 2.

<sup>119</sup> Isto, str. 24.

<sup>120</sup> Isto, str. 29.

*The Damned* (1969), o usponu i padu jedne njemačke obitelji industrijalaca u Trećem Reichu, kontroverzan je po svom prikazu homoseksualne orgije pripadnika SA odreda. Također jedan od glavnih likova je nastrani pervertit koji zlostavlja djevojčice i uživa u incestuoznom odnosu sa svojom majkom. Neki drugi primjeri povezivanja nacizma i seksualnosti se mogu naći i u zapadnonjemačkoj produkciji, kao što je film *The Devil's General* (1955).

Sadiconazista se mogu klasificirati i kao seksploatacijski filmovi. Njihov cilj je zabaviti gledatelja mješavinom povijesnog okruženja, sadističkog nasilja, trenucima odvratnosti, fetišističkom upotrebom kostima i simuliranim seksom. Neki od njih sadrže i scene nesimuliranog seksa. Među poznatijim „sadiconazista“ filmovima su *SS Experiment Camp* (1976), *SS Camp 5: Women's Hell* (1976), *The Gestapo's Last Orgy* (1977), te *Nazi Love Camp 27* (1977). Većina sadiconazista eksploatacijskih filmova nije prikazana u kinima u Njemačkoj zbog cenzure, dok ih je ranih 1980-ih u Velikoj Britaniji plijenila policija kako ne bi bili na videokazetama dostupni malodobnim gledateljima. Neki od sadiconazista naslova još uvijek su zabranjeni u Velikoj Britaniji.<sup>121</sup>

Postoje i filmovi unutar naci-eksploatacijskog žanra koji ne slijede njegove uobičajne konvencije. Tako *Bordel SS* (1978) sadrži scene „hardcore“ seksa, dok *Salon Kitty* (1976) temelji svoju priču uvelike na stvarnom događaju. *Salon Kitty* je bio elitni berlinski bordel kojeg su tijekom Drugog svjetskog rata njemački obavještajci koristili za špijuniranje stranih diplomata i uglednika iz njemačkog visokog društva. Ovi filmovi se više kvalificiraju kao art nego kanonski naci-eksploatacijski.

Među naci-eksploatacijskim filmovima se nalazi i oni iz žanra horora i znanstvene-fantastike. Njihove priče najčešće spektakulariziraju ideje o bizarnim dostignućima nacističke znanosti, kao što su supervojnici, mutanti, klonovi, itd. U filmu *Shock Waves* (1977) grupa turista nakon što se nasuka brodom na nepoznati otok suočava se sa podvodnim nacističkim zombijima. *Momci iz Brazila* (1978) prikazuje lovca na naciste koji otkriva doktora Josefa Mengelea kako u zabačenom đunglovitom području Paragvaja planira obnoviti Treći Reich kloniranjem 94 nova Hitlera. S obzirom na svoj visoki budžet i poznatu glumačku ekipu, ovaj film odskače od uobičajnih uradaka naci-eksploatacijskog žanra. Također je i najpoznatiji primjer tematiziranja nacističke znanosti.<sup>122</sup>

Dva filma iz serijala o Indiana Jonesu, *Otimači izgubljenog kovčega* (1981) i *Posljednji križarski pohod* (1989) također sadrže neke odrednice naci-eksploatacijskog žanra.

---

<sup>121</sup> Isto, str. 28.

<sup>122</sup> Isto, str. 73.

No, umjesto bizarnih znanstvenih dostignuća ovdje je u središtu priče nacistička opsesija okultizmom.

Iako je žanr imao svoj vrhunac 1970-ih, oživio je nakon komercijalnog i kritičkog uspjeha *Nemilosrdnih gadova* (2009) redatelja Quentina Tarantina. *Slijedi ga Kapetan Amerika: Prvi osvjetnik* (2011), visokobudžetna blockbuster strip adaptacija, u kojoj se maskirani superheroj bori protiv Crvene lubanje, nacističkog časnika i stručnjaka za oružje, koji vodi tajnu nacističku organizaciju Hidra. *Kapetan Amerika* najprije se 1940-ih pojavio kao strip u kojemu su nacisti bili glavni neprijatelji. Desetljeće kasnije tu zlokobnu titulu preuzeli su komunisti u jeku Hladnog rata. Ali, nakon 11.rujna 2001.godine, Sjedinjenim Državama su zaprijetili novi neprijatelji u obliku terorističkih ćelija. Odgovor na to je bilo ponovno uvođenje nacista kao glavnih neprijatelja *Kapetana Amerike*. Razlog tome je što za razliku od terorista, nacisti predstavljaju ikonično oličenje zla u prepoznatljivim uniformama koje američki heroj može bez problema eliminirati. Jer, borba protiv nacista ne povlači za sobom i opasnost od moralnog „spoticanja“ kao što je to slučaj sa ratom protiv terorizma.<sup>123</sup> Tako su se nacisti još jednom pojavili kao ideološki neprijatelji Sjedinjenih Država u za nju specifičnom povijesnom trenutku. Britanski *Outpost* (2007) i norveški *Dead Snow* (2009) ubrajaju se u podžanr naci-zombi filmova. Potonji je posebno zanimljiv jer u njemu nacistički zombi vojnici simboliziraju potisnutu i zaboravljenu kolektivnu memoriju norveškog društva, memoriju o vremenu nacističke okupacije i kolaboracije dijela stanovništva s nacistima. Znanstveno-fantastična komedija *Željezno nebo* (2012), prati potomke nacista koji napadaju Zemlju sa svoje tajne Mjesečeve baze u koju su izbjegli nakon kraja Drugog svjetskog rata. Film se temelji na poznatoj teoriji zavjere koja pretpostavlja kako su mnogi vodeći nacisti, a prema nekim izvješćima i sam Hitler, iskoristili leteće tanjure da pobjegnu iz berlinskih ruševina.

U kontekstu povijesne memorije može se reći kako filmovi naci-eksploatacijskog žanra banaliziraju povijesne činjenice o zločinačkoj prirodi nacizma, svodeći ih na jeftine prikaze seksa i nasilja ili pak apsurdnu fascinaciju fantastikom. Ti filmovi svakako ne bježe od takve kritike koja je uvelike i utemeljena. No, usprkos svojoj banalnosti i apsurdnosti, oni ipak razotkrivaju još jedno čudovišno lice nacizma koje često ostaje po strani kada se raspravlja o njemu u kontekstu povijesne memorije. Strah od superiornosti njemačke znanosti tijekom Drugog svjetskog rata bio je itekako stvaran. Još 1934. godine, njemačka fizičarka Ida Noddack postavila je važnu hipotezu o cijepanju atoma, koja da je shvaćena ozbiljno je

---

<sup>123</sup> Isto, str. 220.

vjerovatno mogla Hitleru osigurati posjed atomske bombe i prije 1940.<sup>124</sup> Srećom, projekt izgradnje nacističke atomske bombe propao je već 1942. godine, no mnoga druga „čudotvorna oružja“ radala su se na crtaćim daskama inženjerijskih biroa nacističkog vojno-industrijskog kompleksa. Većina od tih oružja nisu odmakla dalje u svom razvoju od crtaće daske, ali balistička raketa V-2 i lovac na mlazni pogon Messerschmitt ME-242 jesu. Nacistički okultizam je također povijesna činjenica. Prema Himmleru, SS se trebao transformirati iz Hitlerove osobne tjelesne straže u autonomni poganski vjerski red koji će biti odgovoran samo Führeru. Srednjovjekovni dvorac Wewelsburg bio je sjedište SS reda u kojemu je Himmler izvodio okultne vježbe poput komuniciranja s dušama umrlih tutonskih vitezova. Himmler je utemeljio i Ahnenerbe, Društvo za istraživanje i naučavanje drevnog nasljeđa, koje je kroz mistična i okultna istraživanja pokušavalo dokazati povijesnu vjerodostojnost nacističkog poganstva. Također je odgovorno za stravičan program znanstvenog istraživanja na živim ljudima koji se provodio u Dachauu i drugim koncentracijskim logorima.<sup>125</sup>

Nacistički podvodni zombiji i leteći tanjuri s Mjeseca jesu bizarni plodovi fikcije naci-eksploatacijskih filmova i dok ih se tako sagledava treba imati na umu kako su ti plodovi izrasli na onome što su u stvarnosti sijali još bizarniji zločinački umovi nacizma.

---

<sup>124</sup> DeGroot, Gerard J. *THE BOMB: A Life*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 2006. str. 14.

<sup>125</sup> Baker, Alan. *Nevidljivi orao: Povijest nacističkog okultizma*. Zagreb: Stari Grad, 2005. str. 148-151.



## 4. VIDEOIGRE I DRUGI SVJETSKI RAT

Od svog samog početka videoigre se povezuju s prikazom rata. *Spacewar* (1961), često smatran za prvu videoigru, uključivao je dva svemirska broda koji su se borili jedan protiv drugog. Igrači su mogli upravljati brodovima i ispaljivati torpeda jedan na drugoga.<sup>126</sup> Iako su mu grafika i igrivost bili rudimentarni, *Spacewar* je utjecao na buduće igre da se fokusiraju na borbu bila ona u budućnosti, sadašnjosti ili prošlosti. Slijedile su druge svemirske pucačine poput *Space Invaders* (1978), *Asteroids* (1979), *Defender* (1980) i *Moon Patrol* (1982). Drugi žanrovi videoigara okrenuli su se povijesnim borbama. *Battlezone* (1980) je bila jedna od prvih igara koja je simulirala vožnju vozila, koristeći osnovnu dvodimenzionalnu grafiku za simuliranje pogleda iz tenka koji se bori s drugim tenkovima. Žanr strategija koji pruža „božju perspektivu“ i zahtjeva široko strateško promišljanje i odlučivanje također je prihvatio povijesne scenarije posebice one koji uključuju rat. U 1980-ima distributer igara Strategic Simulations, Inc. (SSI) dominirao je tržištem strateških igara, producirajući igre poput *Gettysburg: Turning Point* (1986) i *Battles of Napoleon* (1989). Veliki broj njihovih igara simulirao je Drugi svjetski rat, počevši sa *Computer Bismarck* (1980) i *Bomb Alley* (1983). SSI-ova igra *Storm Across Europe* (1989) postala je prva videoigra „velike“ strategije koja je pokušala sažeti cijeli Drugi svjetski rat, pružajući igraču mogućnost da igra kao Njemačka, Saveznici ili Sovjetski Savez u Europi i Sjevernoj Africi od 1939.do 1945.godine. Strateške igre su od tada kopirale i proširile ovaj scenarij „velike“ strategije.<sup>127</sup>

Žanr videoigara koji je najviše prihvatio Drugi svjetski rat su pucačine iz prvog lica. Ovaj žanr koristi 3D grafiku za simuliranje točke gledanja glavnog lika dok se okreće kroz prostor, pri čemu se pri dnu ekrana vide samo njegove ruke sa ili bez oružja. Pucačine iz prvog lica tako simuliraju individualno iskustvo borbe. Dvije izuzetno popularne serije videoigara koje su učvrstile povezanost Drugog svjetskog rata i žanra pucačine iz prvog lica su *Medal of Honor* i *Call of Duty*. Oba serijala su izdana u različitim formatima za različite igračke platforme. Prva *Medal of Honor* igra razvijena je usporedno sa *Spašavanjem vojnika Ryana* 1998.godine, te su brzo uslijedili drugi naslovi iz franšize. Utjecaj *Spašavanja vojnika Ryana* je bio toliko značajan da neke od igara direktno reproduciraju scene iz filma, poput iskrcavanja na plažu Omaha u *Medal of Honor: Allied Assault* (2002). Prve igre iz serijala

---

<sup>126</sup> Kent, Steven L. *The Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press, 2001. str. 18.

<sup>127</sup> Allison, Tanine. „Screen combat: Recreating World War II in American Film and Media.“ Ph.D.diss., University of Pittsburgh, 2010. str. 187.

*Medal of Honor* prikazivale su tajne misije za jednog igrača koje su uključivale špijunažu, sabotazu i infiltraciju, dok su kasnije igre prikazivale akciju na samoj prvoj liniji ratnog fronta. Tako su se prilagodile filmskoj formuli *Spašavanja vojnika Ryana* koja se bazira na praćenju grupe vojnika u njihovoj ratnoj misiji.

Serijal *Call of Duty* započeo je 2003.godine. Smještena u Drugi svjetski rat, igra je pružila igraču mogućnost da igra iz perspektive tri različita lika, Amerikanca, Britanca i Sovjeta. Četiri godine kasnije četvrta igra iz serijala, *Call of Duty: Modern Warfare* tematizirala je fikcijski moderni ratni sukob, no popularnost Drugog svjetskog rata je bila tolika da se njemu vratila već sljedeća, peta igra iz serijala. *Call of Duty: World at War* (2008) je bila ujedno i prva igra iz serijala koja je uključivala borbe na Pacifičkom ratištu. Sljedeće igre iz serijala vratile su se modernim ratnim sukobima, pa čak i onim futurističkim.<sup>128</sup>

Korijeni videoigara o Drugom svjetskom ratu sežu do *Castle Wolfenstein* (1981), 2D špijunsko-kradomične igre u kojoj se igrač morao infiltrirati u dvorac pun nacista, ukrasti tajne ratne planove i zatim uspješno pobjeći iz dvorca. Ta prva igra iz budućeg serijala *Wolfenstein* imala je težište na kradomičnosti i izbjegavanju razotkrivanja, no zamijenio ju je puno popularniji nastavak *Wolfenstein 3D* (1992) sa prikazom izravnog oružanog sukoba. Točnije, ta igra se smatra za prvu pucačinu iz prvog lica. U *Wolfenstein 3D* igrač preuzima ulogu američkog vojnika i špijuna koja mora pobjeći iz nacističkog dvorca sukobljavajući se pritome sa čuvarima i njihovim psima. U sljedećim epizodama igre neprijatelji postaju sve šarolikiji pa tako ima ludih znanstvenika, klonova, zombi mutanata i sam Adolf Hitler u robotskom odijelu s teškim strojnicama.<sup>129</sup>

Usprkos sve većim tehničkim mogućnostima reproduciranja stvarnosti u videoigramu, njihovi kreatori imaju malo motivacije da se rat prikaže uistinu realistično. Realistični prikaz rata uključivao bi uz borbu i strateško planiranje, opskrbu, praćenje ekonomskih implikacija samog rata, itd. Većina ratnih igara namjerno sužava svoj fokus na borbu i djelomično na opskrbu trupa potrebnom opremom što se događa samo na taktičkom nivou, dok je šire strateško planiranje izgradnje opskrbnih veza isključeno ili krajnje pojednostavljeno.<sup>130</sup> Prikaz kompleksnosti prateće ratne ekonomije i vojno-industrijskog kompleksa u cijelini se praktično izostavlja. Potpuno realistične ratne igre bi najprije bile jako kompleksne i skupe za izradu. Kreatori videoigara nemaju vremena za takve projekte jer većina igara ima svoje franšize, pa zbog konkurencije na tržištu naslovi iz franšiza imaju sve kraći rok za objavu. Dugi rad na

---

<sup>128</sup> Isto, str. 189.

<sup>129</sup> Isto, str. 190.

<sup>130</sup> Perry, Nicholas A. „War and Video Games.“ *University of Rhode Island: Senior Honor Projects, Paper 123* (2009) str. 2.

naslovu neke franšize može dovesti čak do propasti franšize. Igrači uslijed predugog čekanja izgube zanimaciju za dotični naslov i okrenu se igrama iz konkurentskih franšiza ili sami kreatori iscrpe svoj budžet i ne mogu više okončati rad na igri. S druge strane, realistične ratne igre zahtijevale bi puno strpljenja i upornosti od igrača da nauči efektivno koristiti sve komponente njihovog gameplayja. Ukratko, većina igrača bi brzo izgubila volju da nauči kako igrati igru, a time bi igra još i brže izgubila na popularnosti kod šire publike ako bi ju uopće i mogla zadobiti. Najveći problem je prikaz stradavanja civila i počinjenja ratnih zločina. Prikazom samo borbe protiv naoružanog neprijatelja, koji je obično i brojčano superioran u odnosu na igrača i koji za njega predstavlja izravnu smrtnu prijetnju, kreatori videoigara izbjegavaju takve moralne kontraverze koje mogu kritički i financijski naštetiti njihovom proizvodu. Kod igara s tematikom Drugog svjetskog rata takav pristup je vrlo očigledan, posebice kada se radi o žanru pucačina iz prvog lica. Ali, postoje igre koje sadrže takve moralne kontraverze te su usprkos tome komercijalno uspješne.<sup>131</sup>

Pucačine iz prvog lica, strategije u realnom vremenu ili na poteze, te simulacije zrakoplova, tenkova i podmornica su najpopularniji žanrovi videoigara kada je u pitanju tematiziranje Drugog svjetskog rata. Njihova popularnost prvenstveno se temelji na tome što igrača direktno uključuju u samu borbu. Također, to su žanrovi koji najlakše i najbrže mogu stvoriti unosne franšize od nekog naslova. Kako bi franšize mogle uspješno konkurirati jedna drugoj, posebice kada dolaze iz istog žanra, moraju sadržavati i različite inovativnosti u svojem gameplayju. Jedna od prvih igara iz žanra pucačina iz prvog lica koja je uvela dramatične novine u njegov dotadašnji karakter gameplayja je *Battlefield 1942* (2004). Više orijentirana na mod za više igrača nego na onaj za jednog, igra pruža mogućnost igraču da izabere s kojom klasom vojnika želi igrati. (izviđač, jurišnik, bolničar, inženjer ili specijalist za protuoklopnu borbu) Svaka od tih ponuđenih klasa ima svoje taktičke mane i prednosti u borbi. Igrač također može upravljati i različitim vozilima, plovilima i zrakoplovima iz razdoblja Drugog svjetskog rata. Suprotno od prijašnjih pucačina iz prvog lica, *Battlefield*

---

<sup>131</sup> Strateške igre u kojima igrač ima mogućnost izgradnje svoje baze i korištenja resursa često sadrže i jedinice radnika koje su neophodne za izgradnju i razvoj baze, te skupljanje resursa. Ti radnici predstavljaju „civilni“ model jedinice koji može imati i minimalne borbene sposobnosti. Tako igrač u nastojanju da onemogući izgradnju i razvoj protivničke baze ima za jedan od glavnih ciljeva i uništenje njegovih radnika. Za razliku od drugih jedinica koje se automatski brane kada su napadnute, radnici bježe od svojih napadača i neće mu se suprotstaviti osim ako im igrač to ne zapovijedi. No, kako im je borbena vrijednost izuzetno mala praktički su bespomoćni u okršaju s borbenom jedinicom. Tako se napadi na jedinice radnika pretvaraju brzo u prave masakre. Primjerice, u igri *Age of Empires III* (2005) igrač svoje radnike od napada protivničkih vojnika može skloniti u zgradu gradske vijećnice. Nakon toga protivnički vojnici opkoljuju zgradu i bacaju na nju vatrene baklje kako bi ju uništili, a kako zgradu sve više guta plamen tako se iz nje čuje zapomagajuća vriska uspaničenih radnika. Iako se zapravo radi o grafičkom prikazu masovnog ubijanja, takav čin je unutar logike strateške igre nužno neophodan kako bi se ostvarila potpuna pobjeda i ne predstavlja nikakvu moralnu dilemu za igrača.

1942 je više fokusiran na kooperativni način igranja u modu za više igrača. U takvom modu nije samo cilj uništiti što više neprijateljskih jedinica već i zauzeti i držati određene kontrolne točke na mapi. Kontrolne točke omogućuju igračevom timu da brže dobiva pojačanja dok istodobno istu mogućnost uskraćuju protivniku. Kako bi pobijedio, igrač mora koristiti timski rad i dobru taktičku koordinaciju.

*Commandos: Behind Enemy Lines* (1998) također svoj gameplay temelji na izazovu timskog rada ali kroz mod za jednog igrača. U ovoj taktičkoj akcijskoj igri u realnom vremenu, igrač dobiva kontrolu nad šest savezničkih komandosa. Komandosi su različitih klasa i posjeduju različito naoružanje i opremu, pa igrač mora pronaći pravu taktiku za uspješno usklađivanje njihovih akcija tijekom misije. Ciljevi misija su različiti, od sabotaža, oslobađanja savezničkih ratnih zarobljenika pa do izvođenja atentata na visokopozicionirane časnike njemačke vojske. Igra koristi izometrijski pogled na mapu koja je u potpunosti vidljiva tako da igrač može razraditi svoju strategiju djelovanja i prije nego li započne sama akcija.

*Silent Hunter* (1996) je simulacija podmorničke borbe u kojoj igrač zapovijeda podmornicom američke mornarice na pacifičkom ratištu. Misije koje treba izvršiti igrača vode iza neprijateljskih linija gdje mora tražiti i potapljati neprijateljske teretne i ratne brodove. Također može dobiti i zapovijed da izvrši specifične misije poput izviđanja neprijateljske obale periskopom ili spašavanja oborenih pilota. Tijekom ratne kampanje igrač dobiva i pristup novim klasama podmornica koje mu donose tehnološki napredak u opremi i naoružanju kojim raspolaže. Zanimljivo je kako igrač može doživjeti poraz u igri ne samo ako mu protivnik uništi podmornicu, već i na način da bude smijenjen od strane zapovjedništva mornarice ukoliko redovito ne izvršava svoje zadatke dovoljno uspješno. Posada podmornice nije vidljiva, iako se njihovi glasovi čuju, što je uobičajno za igre iz žanra simulacije. Naime, specifičnost žanra simulacije je da se igrač poistovjećuje s ratnim strojem kojim upravlja. To može biti nerijetko i izvorom velikih frustracija za igrača, jer mora naučiti veliki broj komandi kako bi mogao uspješno upravljati svojim ratnim strojem.

*Close Combat* (1996), je taktička igra iz žanra strategije u stvarnom vremenu, koja kroz niz misija prati ratnu kampanju američke 29. pješačke divizije nakon njezina iskrcavanja na Normandiju. Sve jedinice iz igre se temelje na onim stvarnima iz 1944. godine. Borba se odvija na dvodimenzionalnoj mapi sa trodimenzionalnim objektima poput brda, kuća, rovova, što se mogu koristiti kao zaklon. Jedinice imaju ograničeno vidno polje, trpe od iscrpljenosti, imaju ograničenu municiju, te mogu izgubiti borbeni moral ako se nađu pod jakim pritiskom protivnika i trpe velike gubitke.

*Blitzkrieg* (2003) je još jedna taktička igra u stvarnom vremenu, koja se više fokusira na taktičke aspekte same borbe nego na one opće strateške koji uključuju i plansku izgradnju logističke baze. U njoj igrač preuzima ulogu savezničkog, sovjetskog ili njemačkog zapovjednika tijekom ratnih kampanji u Europi i Sjevernoj Africi. Poput većine drugih igara toga žanra, igra koristi izometrijski pogled na mapu sa realističnim prikazom terena i detalja koji uključuju razne vremenske uvjete što utječu na tijek igre. Primjerice, usred jakog padanja snijega igrač ne može koristiti svoje jedinice zračne potpore. Igrač može graditi pontonske mostove, kopati rovove, polagati mine, popravljati oštećena vozila, zarobljavati protivničke artiljerijske jedinice i itd. Gotovo sve što se nalazi na mapi može biti uništeno. Tenkovi svojim jurišem mogu porušiti šume ali i brutalno pregaziti protivničko pješništvo. Jedinice od svake zaraćene nacije govore svojim materinim jezikom, čime igra uz njihov povijesno točan dizajn dobiva još više na autentičnosti. Svaka od tri kampanje prati kronološki tijek rata. Kampanje su dijele na poglavlja koje sadrže manje fiksijske misije i one velike u kojima se rekonstruiraju povijesne bitke. Nijemci koji u posljednjoj misiji svoje kampanje mogu pobijediti Saveznike tijekom ardenske protuofenzive, ipak na kraju gube rat. Misije koje rekonstruiraju povijesne bitke predstavljaju najspektakularnije dijelove igre jer u njima može u kaosu bitke sudjelovati i po nekoliko stotina različitih jedinica. Svaku misiju igrač započinje sa svojim glavnim jedinicama, koje tijekom kampanje skupljaju iskustvo i postaju borbeno učinkovitije. Glavne jedinice se sastoje od 3 oklopne i 3 artiljerijske (kasnije 6) i mogu se nadograđivati kasnijim boljim verzijama tenkova, samovoznih topova, haubica i slično. Uz to, igrač ima na raspolaganju i jedinice zračne potpore kao što su padobranci, teški bombarderi, lovci, izviđački zrakoplovi i bombarderi na obrušavanje. Igra sadrži i enciklopediju svih jedinica koje se nalaze u njoj, tako da se igrač može informirati o njihovom povijesnom razvoju i upotrebi.

*Company of Heroes* (2006) je strateška igra u stvarnom vremenu koja se fokusira na taktičku borbu tijekom normandijske kampanje u ljeto 1944.godine. Igrač preuzima ulogu američkog zapovjednika koji vodi pješništvo, oklopne jedinice ili zračno-desantne jedinice i osvaja bodove koji mu omogućavaju izgradnju i zaštitu vlastite baze. Igra je postigla veliki uspjeh. No, zamjetno je kako odražava više kolektivnu memoriju na Normandiju kao dobru bitku nego što pokušava predočiti povijesnu kompleksnost stvarne operacije.

*Brothers in Arms* (2005) se radikalno razlikuje od drugih igara jer se bazira na taktičkoj borbi na razini odreda. Taktičke pučarine se razlikuju od pučarina iz prvog lica jer igrač mora voditi grupu boraca u akciju i zapovijedati im, čime igra dobiva na dodatnoj težini i realnosti. U *Brothers in Arms* igrač preuzima ulogu vođe odreda koji mora kontrolirati dva

ili tri tima pod svojim zapovjedništvom i upotrijebiti ih da nađu i uništi Nijemce. Tri igre iz tog serijala smještene su na Zapadni front Drugog svjetskog rata. Prve dvije prate događaje normandijske kampanje a treća operaciju Market Garden. Serijal se ponosi time što autentično prikazuje taktičku borbu malih jedinica, upotrebu oružja i izgled bojišta što doprinosi samoj težini igranja. Ove igre namijenjene su starijoj publici zbog psovki i prikaza nasilja. Neprijateljske vojnike eksplozije granata mogu osakatiti, no ne i samo raniti. Borba iziskuje često skrivanje iza zaklona, pokrivanje zaštitnom paljibom i pokušaje da se neprijatelja uništi izvođenjem bočnih napada.

Nešto drugačiji doživljaj Drugog svjetskog rata donosi igra *The Saboteur* (2009), akcijska avantura iz trećeg lica, čija je radnja smještena u okupiranu Francusku. Igra je posebno zanimljiva jer pripada kategoriji igara tzv. „otvorenog svijeta“. To znači da igrač ima puno veću slobodu kretanja i istraživanja svijeta u kojemu se priča igre odvija, te nije strogo vezan za njezin tijek. Igrač je u ulozi pripadnika francuskog pokreta otpora koji svojim akcijama sabotaže treba potaknuti stanovnike okupiranog Pariza na pobunu protiv Nijemaca. Kako bi mogao biti što uspješniji u izvođenju sabotaža, igrač mora konstantno unapređivati sposobnosti svojeg lika kao što su precizno korištenje snajperske puške ili veća razina vještine korištenja eksplozivom.

Kao i kod filmova, povijesna točnost u igrama ne znači uvijek i zabavu. Kada igre prikazuju povijesne sukobe, postoji odgovornost da se igračevo iskustvo učini povijesno i tehnički točnim. No, kako bi igre bile prihvatljivije igračima dio povijesne točnosti se žrtvuje. Serija *Combat Mission* (2000-2014) je jedna od povijesno i tehnički najtočnijih igara na tržištu. Tvorci igre uložili su značajno vrijeme u detaljno modeliranje oružja i stvaranje točnog modela organizacije borbene postrojbe. Pažnja koja je posvećena tehničkim detaljima čini atmosferu igre bližom pravom povijesnom ratu nego onome koji je popularan u kolektivnoj memoriji. Za razliku od većine drugih igara ovdje je moguće da igrač kao Amerikanac izgubi bitku i nastavi sa ratnom kampanjom. Primjerice, u *Call of Dutyju* igrač sudjeluje samo u bitkama koje su sve pobjedničke za njegovu stranu.

*Brothers in Arms: Hell's Highway* (2008) je najveći slučaj selektivne memorije i tehničkih netočnosti. Iako se igrač bori tijekom operacije Market Garden koja je bila veliki neuspjeh za Saveznike, nigdje zapravo ne gubi bitku. Priča igre ne pojašnjava zašto je sama operacija propala i djeluje zbunjujuće na igrača koji pobjeđuje samo zato kako bi se na kraju morao povući.

Niti jedna igra koja je dosada izdana nije prikazala rat niti približno točnim kao što je u stvarnosti. Ali tvorci igara mogu stvoriti promišljene igre koje mogu naznačiti publici kako rat zapravo izgleda.

## 5. VIDEOIGRE KAO RATNI FILM

Utjecaj filma na videoigre se najizravnije može vidjeti u cutscenama, skriptiranim i neinteraktivnim dijelovima igre koji predstavljaju likove, popunjavaju priču i pripremaju igrača za sljedeće misije ili događaje. U njima se koriste i filmski efekti poput slow-motiona, fotorealistična grafika, itd. Općenito cutscene imaju bolju kvalitetu grafike od ostatka igre pa mogu lakše i oponašati filmski izgled. Također se u njima primjenjuju filmska montaža i različite tehnike filmskog snimanja.<sup>132</sup>

Osnovni aspekti vizualnog i zvučnog doživljaja filma i videoigara su isti. Određuje ih veličina ekrana, iluzija tri dimenzije, interakcija slike i zvuka, promjena perspektive i točke gledanja, itd. Većina videoigara također ima preodređene narative u obliku misija, kampanja ili kompetitivnih modova koji ograničavaju igračeve akcije. Tip narativa ovisi o žanru videoigara. Pucačine iz prvog lica obično uključuju predodređene narative. U modu kampanje igrač napreduje kroz niz nivoa od kojih je svaki sastavljen od seta specifičnih zadataka koje se mora izvršiti ne bi li se moglo napredovati dalje kroz igru. Drugim riječima, određeni neprijatelji moraju biti ubijeni i određeni ciljevi moraju biti postignuti. Nivoi unutar sebe imaju „checkpointove“ kod kojih igra sačuva igračev progres tako da ako igrač „pogine“ igra može početi ponovno od posljednjeg checkpointa. Praksa „oživljavanja“ igrača kako bi nastavio sa svojom misijom može biti različita. U nekim igrama igrač može sačuvati svoju poziciju unutar igre u bilo kojem trenutku te u slučaju pogiblje nastavlja igrati učitavanjem posljednje sačuvane pozicije. To se smatra za lakši način igranja jer igraču omogućava veliku slobodu kontrole vlastitog napretka kroz igru. S druge strane, model checkpointova otežava napredovanje kroz igru i čini ju izazovnijom, jer checkpointovi unutar nivoa mogu biti jako udaljeni jedan od drugoga što od igrača onda iziskuje više napora u preživljavanju puta između njih. Checkpointovi znaju biti i izvor velike frustracije za igrače kod onih igara koje nemaju dobro izbalansiranu težinu gameplayja, pa se onda preživljavanje od jednog do drugog checkpointa čini praktički nemogućim.

Porast popularnosti online igranja prouzročio je da se akcijsko-avanturističke i pucačke igre više odmaknu od postavljenih narativa za jednog igrača, tzv. singleplayer mod, prema igri bez kraja sa više igrača. Takve igre se više fokusiraju na borbu između živih igrača nego igrača i kompjutorskih protivnika. Modovi kampanja za jednog igrača reproduciraju

---

<sup>132</sup> Allison, Tanine. „Screen combat: Recreating World War II in American Film and Media.“ Ph.D.diss., University of Pittsburgh, 2010. str. 192.



određene bitke Drugog svjetskog rata sa fiksnim nivoima na kojima su ciljevi uvijek isti bez obzira koliko se puta igrali. Mrežni modovi za više igrača ne simuliraju rat već su samo smješteni u krajolike inspirirane Drugim svjetskim ratom i pružaju mogućnost korištenja povijesnog oružja.

Serijal *Call of Duty* je jedan od najprodavanijih serijala videoigara u povijesti. Poput filma i igra posvećuje veliku pažnju prikazu autentičnih uniformi, oružja, vozila, znakovlja, itd. Također vizualizira prostore i događaje koji se često mogu vidjeti na filmu. Videoigre više nego filmovi preferiraju europsko ratište naspram onog pacifičkog. Dijelom je to i zbog pitanja rasizma. Naciste se uvijek može demonizirati kao čudovišta dok japanski narod ne. Njemački vojnici se generalno ne razlikuju od nacista i njemačka vojska se reprezentira kao homogena masa koja se bori samo pod stijegom kukastog križa. S prikazom japanskih vojnika je veći problem s obzirom da je Japan sada saveznik Sjedinjenih Država i da je značajan za industriju videoigara. Stoga je većina akcije smještena u Europu jer se naciste kao neprijatelje može demonizirati do te mjere da njihovo ubijanje ne predstavlja nikakav problem. Drugi razlog je nedostatak raznolikosti u terenu na kojem se odvija borba. Rat na Pacifiku ne nudi više od oceana, iskrcavanja na plažu i rata u džungli. Dizajneri videoigara teže fotorealizmu koji zna imati nezadovoljavajući efekat da izgleda manje realan što je više tehnički precizniji, posebice kada se radi o renderiranju ljudskog lica koja tada poprimaju neprimadnu plastičnost. Videoigre s druge strane mogu preciznije simulirati određene stvari koje bi inače bilo teško fabricirati na filmskom setu ili stvarnoj lokaciji. Omogućuju i realistično rukovanje velikom količinom autentičnog oružja iz razdoblja Drugog svjetskog rata koje bi danas bilo teško za naći ili proizvesti za potrebe snimanja. Ne samo da oružje izgleda točno do posljednjeg detalja, već ono i djeluje na točan način, sadrži određeni broj metaka, puni se na pravilan način, proizvodi specifičan zvuk, te puca na primjerenu daljinu.<sup>133</sup>

Poput filmova, gotovo sve pucačine o Drugom svjetskom ratu koriste dokumentarni ili žurnalski materijal nastao tijekom rata. Filmovi taj materijal integriraju unutar fikcionalnih narativa kako bi se vizualiziralo vozila ili događaje koji bi bili teški za reproduciranje. Videoigre takav materijal koriste izolirano u montiranim sekvencama koje se pojavljuju između nivoa kako bi igrača uvele u njegovu sljedeću misiju.<sup>134</sup>

Suprotno od filma koji kroz priču dolazi do neke velike borbene završnice, tj. može doći, u videoigrama svaka borba je klimatična. Svaka scena je krucijalni borbeni trenutak. *Call of Duty* serijal je posebno poznat po tome da svaki svoj nivo pretvara u frenetični

---

<sup>133</sup> Isto, str. 196.

<sup>134</sup> Isto, str. 200.

akcijski superspektakl kakav bi na filmu bilo izrazito skupo za snimiti. Videoigre najveći dio svoje radnje svode na borbu u različitim situacijama, na različitom terenu i uz upotrebu različitog oružja. Dok u filmu smisao priče čini povezanost akcijskih sekvenca s dijalozima likova, u videoigramama smisao priče je sama borba. Ovakva vrsta igara zahtijeva od igrača specifičnu aktivnost, a upravo po toj aktivnosti se videoigre temeljno razlikuju od filma.<sup>135</sup>

Videoigre su prvi svjetski uistinu interaktivni oblik umjetnosti. One su aktivno iskustvo koje zahtijeva barem jednog sudionika, igrača, za razliku od kojeg će gledatelj filma, čitatelj knjige ili slušatelj glazbe uvijek biti samo pasivni uživatelj umjetničkog dobra. Razlika između čitanja o protagonistu neke fabule i biti samim protagonistom neke fabule i više je nego dramatična.<sup>136</sup> Ponavljajući gledanje filma, gledatelj uvijek percipira iste scene, iste kadrove, istu pasivnu perspektivu interakcije, dok kod videoigara, pa čak i onih s linearnom pričom, iskustvo trodimenzionalne interakcije sa drugim likovima, stvarima, objektima, samim prostorom za igrača nikada nije u potpunosti ista. Zbog te «magične» interakcije redovito propadaju i svi pokušaji da se od uspješne igre napravi jednako uspješan film, kao i obrnuto. Opširne i zamršene priče igara teško se prilagođavaju tradicionalnoj, vremenski ograničenoj filmskoj naraciji. Priču koju igrač u igri istražuje 20 sati nemoguće je smisleno sažeti u 2 sata trajanja filma. Sličan problem proizlazi i iz obrnutog postupka kada se kratka priča filma pokušava razvući na dugotrajno iskustvo igranja. Naime, igra ima velike mogućnosti razvoja priče, a producenti nastoje priču učiniti što izvornijom u odnosu na filmski predložak i tako ona ostaje jednostavno u skućenim okvirima svoje originalne filmske dimenzije. Primjer toga je akcijska avantura *The Great Escape* (2003) nastala prema istoimenom kultnom filmu. Priča je ista i fokusira se na pokušaj masovnog bijega savezničkih zarobljenika iz njemačkog logora. No, kako bi samo igranje moglo potrajati što duže, priča igre je dodatno obogaćena fikcijskim zadacima i situacijama koje su u filmu nisu pojavljivale. Također za razliku od filma u kojem se bijeg zatvorenika pretvori u katastrofu, na kraju igre svi zarobljenici uspješno pobjegnu iz logora. Razlog za promjenu kraja priče je u tome što igrači uvijek svoj igrački doživljaj žele okruniti pobjedom i osjećajem nekog postignuća. Dok gledatelj može prihvatiti tragični završetak filma, igrač ne vidi smisao u tome da ga igra kroz pobjede vodi prema konačnom porazu.

Poseban problem je i poimanje žanrova. Priča igre koje se igra iz prvog lica, kada se prenosi na film pretvara se u priču iz trećeg lica po sistemu klasične filmske režije. Naravno, s

---

<sup>135</sup> Isto, str. 203.

<sup>136</sup> Kelman, N. *VIDEO GAME ART*. New York: Assouline Publishing, 2005. str. 19-20.

time se gubi posebnost doživljaja i atmosfere kojima je priča bila prožeta unutar svoje igre i ona se zatim percipira kao još jedna više ili manje zanimljiva filmska priča. Uz to, potreba filmske industrije da angažira velike glumačke zvijezde za namjenu utjelovljavanja određenih popularnih likova iz igara također doprinosi propasti igračko-filmskih projekata zbog neprikladnog odabira i zato što se bilo koji igrač može poistovjetiti sa glavnim likom igre, likom kojim on upravlja, dok sa glumačkom zvijezdom to nije slučaj. Stoga, u vremenu kada videoigre sve više izgledaju kao pravi interaktivni filmovi, filmovi pokušavaju upiti i djelić estetike računalnih igara. Interaktivnost je «debeli» crvena linija koja sigurno dijeli ta dva medija usprkos svim njihovim sličnostima.

## ZAKLJUČAK

Danas, 71. godinu nakon Drugog svjetskog rata, živimo u globaliziranom svijetu čiju povijesnu memoriju gotovo u potpunosti oblikuju interaktivni mediji. Usred sveopće digitalizacije i informatizacije, interaktivni mediji najlakše i najbrže dopiru do svijesti ljudi. Tako su i filmovi i videoigre o Drugom svjetskom ratu dio te globalne povijesne memorije, pokušaj da se očuva svijest o značaju najvećeg oružanog sukoba u povijesti čovječanstva. Zašto pokušaj? Jer, niti filmovi, niti videoigre ne donose neku konačnu povijesnu istinu o Drugom svjetskom ratu. Donose tek iluziju o toj istini, iluziju na čije kreiranje još uvijek utječu mitologizirane povijesne memorije nacija učesnica rata. Nacije su to pobjednika i poraženih. Pa ipak, ta iluzija je dragocijeni doprinos razumijevanju onoga što se stvarno događalo u ratu i načina na koji se to događalo.

S druge strane, filmovi i videoigre o Drugom svjetskom ratu mogu biti i izvori nerazumijevanja te predstavljati svojevrsni virtualni kontinuitet rata. U dokumentarnom filmu *Man at War* (2012) prikazana je skupina strastvenih igrača zračne simulacije *IL-2 Sturmovik* (2001). Igrači porijeklom iz Njemačke, Poljske, Rusije i Sjedinjenih Država, različitih profila i godišta, doživljavaju igranje *IL-2 Sturmovika* ne samo kao zabavu već i kao način odavanja počasti svojim očevima i djedovima koji su se uistinu kao piloti borili u Drugom svjetskom ratu. Tako igru koriste za rekonstrukciju vlastite obiteljske prošlosti u kojoj sada mogu i sami sudjelovati. Pri tome u igru unose i nasljeđeni sustav vrijednosti kroz koji se odražavaju i mitologizirane povijesne memorije nacija iz kojih potječu. Taj sustav vrijednosti zatim generira i dublju emocionalnu uključenost u igru koja je jača tim više što se igra protiv pravih igrača a ne protiv računala kao što je to pravilo kod moda za jednog igrača. Igrači međusobno komuniciraju putem mikrofona i tako simuliraju radijsku vezu unutar svoje eskadrile. No, također mogu komunicirati i sa igračima iz protivničkih eskadrila, pri čemu bujaju provokacije i psovke, jer ih se jednostavno poistovjećuje sa onom stranom protiv koje su se borili njihovi pretci. Vrhunac animoziteta među igračima iskazuje se tako da se ubija protivničkog pilota nakon što iskoči iz svog oborenog aviona i otvori padobran. Takav čin smatra se za osobnu uvredu i traži se odmazda za njega. Srećom, samo u igri.

Kod propitkivanja načina na koji filmovi i videoigre tematiziraju Drugi svjetski rat ne smije se zaboraviti činjenica kako su to djela dviju visoko komercijalnih industrija zabave. S time da se videoigre još uvijek bore da ih se akademski prizna kao i umjetnička djela.

Najraširenija predrasuda o videoigramama je ona koja ih etiketira tek kao trivijalnu zabavu za maloljetnu, mušku publiku. No, opsežna istraživanja tržišta donose jednu sasvim drugačiju sliku o vrijednosti videoigara. Prema izvještaju ESA-e (Entertainment Software Association) prosječna starost igrača je 35 godina, dok su čak 44% igračke populacije žene prosječne starosti od 43 godine.<sup>137</sup> Važno je napomenuti kako se ovaj izvještaj odnosi na tržište Sjedinjenih Država koje uvelike diktira trendove i na svjetskom tržištu videoigara. Sjedinjene Države i Kina praktički posjeduju polovicu svjetskog tržišta videoigara. Prema podacima iz 2013. godine svjetsko tržište videoigara obuhvaća 1.2 milijarde ljudi.<sup>138</sup> Važnost industrije videoigara za svjetsku ekonomiju se ogleda i u tome što danas donosi više zarade od filmske i glazbene industrije zajedno.<sup>139</sup> Primjerice, serijal igara *Call of Duty*, od svog početka 2003.godine pa do danas, ostvario je zaradu veću od 11 milijardi dolara što je gotovo dvostruko više od kino zarade filmske sage *Ratova zvijezda*.<sup>140</sup> Samo je naslov *Call of Duty: World at War* iz 2008.godine, posljednji iz serijala s tematikom Drugog svjetskog rata, zaradio 628 milijuna dolara. Iste godine, najuspješniji ratni film na kino blagajnama bio je *Valkyre*, o pukovniku Clausu von Stauffenbergu i njegovom pokušaju atentata na Hitlera, sa zaradom od 200 milijuna dolara. Ovoj usporedbi može se prigovoriti kako je nepravedna jer uspoređuje jednu filmsku ratnu dramu u kojoj su akcijske sekvence minorne, sa videoigrom kojoj je akcija glavni narativ. No, ako se uzme za usporedbu i ratni film sa spektakularnim akcijskim prizorima kao što je *Fury* (2014), priča o američkim tenkistima u završnim danima Drugog svjetskog rata, rezultat nije mnogo drugačiji. Naime, *Fury* je imao zaradu tek nešto malo veću od 211 milijuna dolara. Na primjeru *Valkyre* i *Furya* može se vidjeti kako i filmovi sa prikazom različitih aspekata rata mogu biti podjednako komercijalno uspješni. Videoigre zasada nemaju tu širinu. Sama interaktivna specifičnost njihovog medija kao i komercijalna nužnost nalažu da Drugi svjetski rat obrađuju prvenstveno kroz prizmu ratnog spektakla. Jesu li zbog toga manje umjetnički vrijedne još uvijek je predmetom spora u akademskoj zajednici. Kao i filmovi, videoigre mogu uz zabavu ponuditi i edukativni sadržaj. Mogu to učiniti u većoj i činjenično ispravnijoj mjeri. Ali, realni prikaz ljudske drame još uvijek ne mogu postići usprkos svojoj sve većoj filmičnosti.

---

<sup>137</sup> The 2015 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Entertainment Software Association, 2015. str. 3.

<sup>138</sup> <http://www.geekwire.com/2013/gaming-report-12-billion-people-playing-games-worldwide/> (posjet 6.9.2016.)

<sup>139</sup> A BRIEF OVERVIEW OF THE CROATIAN GAMES INDUSTRY FOR CONNOISSEURS AND INVESTORS. Zagreb: CGDA-Croatian Game Developers Association, 2015. str. 3.

<sup>140</sup> <http://moneynation.com/how-much-money-has-every-call-of-duty-game-made/> (posjet 6.9.2016.)

Bilo kroz film ili videoigre, Drugi svjetski rat ostaje i dalje „najživlji“ dio povijesti čovječanstva.

## POPIS LITERATURE

### Knjige

Anderson, Joseph L., Donald Richie. *The Japanese Film: Art and Industry*. New York: Grove Press, Inc., 1960.

Baker, Alan. *Nevidljivi orao: Povijest nacističkog okultizma*. Zagreb: Stari Grad, 2005.

DeGroot, Gerard J. *THE BOMB: A Life*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 2006.

Eberwein, Robert. *THE HOLLYWOOD WAR FILM*. Chichester, West Sussex: Wiley-Blackwell, 2010.

*FILMSKI LEKSIKON*. Zagreb: LEKSIKOGRAFSKI ZAVOD MIROSLAV KRLEŽA, 2003.

Gershenson, Olga. *Representation of the Holocaust in Soviet Literature and Films*. Jerusalem: Yad Vashem, 2013.

Gershenson, Olga. *The Phantom Holocaust: Soviet Cinema and Jewish Catastrophe*. New Brunswick: Rutgers University, 2013.

Gilić, Nikica. *Filmske vrste i rodovi*. Zagreb: AGM, 2007.

Greene, Naomi. *Landscapes of Loss: The National Past in Postwar French Cinema*. New Jersey: Princeton University Press, 1999.

Hughes, Howard. *Cinema Italiano*. London: I.B. Tauris&Co., 2011.

Kelman, N. *VIDEO GAME ART*. New York: Assouline Publishing, 2005.

Kent, Steven L. *The Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press, 2001.

Leyda, Jay. *KINO: A History of Russian and Soviet Film*. New York: The MacMillian Company, 1960.

Linderman, Gerald F. *THE WORLD WITHIN WAR: America's Combat Experience in World War II*. London: Harvard University Press, 1997.

Magilow, Daniel H., Elizabeth Bridges, Kristin T. Vander. *Nazisploitation! The Nazi Image in Low-Brow Cinema and Culture*. New York: The Continuum International Publishing Group, 2012.

Milberg, Doris. *World War II on the Big Screen*. Jefferson, North Carolina: McFarland&Company, Inc., 2010.

Moliterno, Gino. *Historical Dictionary of Italian Cinema*. Lanham, Maryland: The Scarecrow Press, Inc., 2008.

Murray, W., Allan R. Millett. *A WAR TO BE WON: Fighting the Second World War*. Cambridge, Massachusetts, and London, England: THE BELKNAP PRESS OF HARVARD UNIVERSITY PRESS, 2001.

Niemi, Robert. *History in the Media: Film and Television*. Santa Barbara, California: ABC-CLIO, 2006.

Parkinson, David. *HISTORY OF FILM*. New York: Thames&Hudson, 2002.

Perra, Emiliano. *Conflicts of Memory: The Reception of Holocaust Films and TV Programmes in Italy, 1945 to the Present*. Bern: Peter Lang AG, International Academic Publishers, 2010.

Prokhorov, Alexander. *Springtime for Soviet Cinema: Re/Viewing the 1960s*. Pittsburg: Russia Film Symposium, 2001.

Reimer, Robert C., Carol J. Reimer. *Historical Dictionary of German Cinema*. Lanham, Maryland: The Scarecrow Press, Inc., 2008.

Rollberg, Peter. *Historical Dictionary of Russian and Soviet Cinema*. Lanham, Maryland: The Scarecrow Press, Inc., 2009.

Schneider, Steven Jay. *101 WAR MOVIES YOU MUST SEE BEFORE YOU DIE*. London: Quintessence, 2009.

Sherman, Fraser A. *Screen Enemies of the American Way*. Jefferson, North Carolina: McFarland&Company, Inc., 2011.

Zilberman, Yevgeny. *No One is Forgotten, Nothing is Forgotten: War Memory under Leonid Brezhnev Regime 1965-1974*. New Brunswick: Rutgers University, 2012.

## **Dizertacije**

Allison, Tanine. „Screen combat: Recreating World War II in American Film and Media.“ Ph.D.diss., University of Pittsburgh, 2010.

Flanagan, Kevin M. „The British War Film, 1939-1980: Culture, History and Genre.“ Ph.D.diss., University of Pittsburgh, 2015.

O'Neill, Esther Margaret. „British World War Two Films 1945-65: Catharsis or national Regeneration?“ Ph.D.diss., University of Central Lancashire, 2006.

## **Članci**

Baron, Lawrence. „The First Wave of American „Holocaust“ Films, 1945-1959. *American Historical Review* (2010): 90 – 114.



Burns, Tom. „The propaganda of violence: Early Hollywood war films.“ UFMG, [www.uel.br/pos/letras/EL/vagao/EL6Art1.pdf](http://www.uel.br/pos/letras/EL/vagao/EL6Art1.pdf)

McKenzie, Richard. „Stereotypes in German War Films.“ *United Academics Journal of Social Studies* (2011): 20 – 27.

Perry, Nicholas A. „War and Video Games.“ *University of Rhode Island: Senior Honor Projects, Paper 123* (2009)

Stern, Frank. „Facing the Past: Representation of the Holocaust in German Cinema Since 1945.“ *United States Holocaust Memorial Museum* (2000)

### **Ostale publikacije**

A BRIEF OVERVIEW OF THE CROATIAN GAMES INDUSTRY FOR CONNOISSEURS AND INVESTORS. Zagreb: CGDA-Croatian Game Developers Association, 2015.

The 2015 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Entertainment Software Association, 2015.

### **Internetske stranice**

<http://www.geekwire.com/2013/gaming-report-12-billion-people-playing-games-worldwide>

<http://moneynation.com/how-much-money-has-every-call-of-duty-game-made>