

Itse historiaa tekemässä

Jerome de Groot: *Consuming History. Historians and heritage in contemporary popular culture*. Routledge, London and New York 2009. 292 s.

■ Nykyihmiset omaksuvat historiakuvansa kouluopetuksen sijasta historiakulttuurista. Historioitsijat ovat kautta aikojen muokanneet lukevan yleisön käsitystä menneisyydestä tietokirjoillaan. Uusien medioiden kautta myös tiedeyhteisön ulkopuoliset ammattilaiset rakentavat nykyään historialle merkityksiä. Historia myy hyvin. Samalla historioitsijat ja pedagogit ovat menettäneet yksinoikeutensa historian määrittelyyn. Historiaa muokkaavat kirjailijat, elokuvaohjaajat, tietokonepelin suunnittelijat ja elämyspuistojen arkkitehdit. Nykyihminen ei suostu pelkän vastaanottajan rooliin, vaan hän haluaa myös itse tehdä historiaa. Historian ennallistamiset ja roolipelit ovatkin tuoneet historian käsittelyyn uuden ulottuvuuden.

Consuming History -teoksessa Manchesterin yliopiston lehtori Jeremy de Groot tarkastelee historian monenkirjavaa kuluttamista. Teosta voi pitää eräänlaisena akateemiselle yhteisölle tarkoitettuna silmienavaajana. de Groot valottaa erilaisten katsoja- ja lukijaselvitysten avulla historian näkymistä ihmisen arjessa. Kansakuntien merkkihenki-

löistä käydyt äänestykset ovat muodostuneet kaikkialla valtaviksi yleisömenestyksiksi. Myös television historialliset epookkisarjat ja romaanit ovat suosittuja. Tämä on entuudestaan tuttua, mutta de Groot käsittelee lisäksi uusien medioiden ja nuorten ikäluokkien uudenlaista otetta historiaan. Miljoonat nuoret pelaavat pelikonsoleilla *first person shoot*-tyyppisiä taistelupelejä, joissa he liikkuvat pelihahmonsa mukana historiasta mallinsa ottaneilla taistelukentillä. Osa pelaavista nuorista puolestaan simuloi tietokoneillaan historiallisia kamppailuja komentamalla joukkoja historiallisissa taisteluissa. Vaativimmissa simulaatioissa pelaajan on hallittava taktiikan lisäksi talouselämän, politiikan ja diplomatian lainalaisuudet. Yleensä historiallisten simulaatioiden viehäty liittyy kontrafaktuaalisuuteen, historialliseen jossitteluun.

Nuorten uppoutuessa pelimaailmaan varttuneemmat historiaharrastajat eläytyvät menneisyyteen mahdollisimman autenttisesti. He pukeutuvat, syövät ja yrittävät kaikin puolin elää roolipelinsä aikakauden ehdoilla. Monille historiasta on tullut elämäntapa, jossa elämän sisältö rakentuu kuvitteellisen historiallisen identiteetin varaan. Historiallisen identiteetin rakentaminen vaatii omistautumista, joka ulkopuolisen silmissä saattaa herättää kummastusta. Toisen maailmansodan aikaisen saksalaisen SS-panssaridivisioonan *Ras Reichin* toimintaan eläytyvät britit jopa trimmaavat ulkoisen olemuksensa valiosotilaan mittoihin, hankkivat kent-

tätarkastuksen läpäisevän varustuksen sekä opettelevat komentokielen, saksan.

Nykyihmistä kiinnostaa tietää, miten hän olisi pärjännyt historiassa. Varsinkin anglosaksisessa maailmassa viihdeteollisuus on tarttunut tähän. Televisioyhtiöt ovat valinneet tuhansien halukkaiden joukosta ihmisiä elämään 1900-luvun alun kartanoelämää, kyyristelemään ensimmäisen maailmansodan juoksuhaudoissa tai kärsimään puutetta kotirintamalla. Halukkaat ovat päässeet myös kokeilemaan villin lännen asuttamista ja 1950-luvun koulunkäyntiä. Kuukausia kestävät historian ennallistamiset on tallennettu televisioformaattiin ja lähetetty parhaaseen katseluaikaan miljoonayleisöille. Ohjelmiin on liitetty Internet-sivustot, joiden kautta katsojat pääsevät syvällisemmin tutustumaan käsiteltäviin aikakausiin ja tuolloin eläneiden ihmisten elämään. de Groot näkee kuitenkin uusliberalistisen retoriikan paistavan läpi näistä historian ennallistamisista: osallistujat haluavat selvittää omat rajansa sen sijaan, että he olisivat valmiita toimimaan jonkin ylevämmän tavoitteen vuoksi.

Historiakulttuuria on syytä tutkia, koska se vaikuttaa ihmisten asenteisiin. Brittien ranskalaisvastaista asennoitumista ovat osaltaan olleet muokkaamassa Napoleonin sotiin sijoittuvat Bernard Cornwellin *Sharpe*- ja C. S. Foresterin *Hornblower*-sarjat. Toiseen maailmansotaan liittyvät tietokonepelit ovat puolestaan vahvistaneet yksioikoista käsitystä saksalaisista. Jane Austin epookkia televisiosta seuraava

keskiluokka osaa suhtautua näkemäänsä kriittisesti. de Groot tuntuu kuitenkin olevan huolissaan historian viihteellistymisen heijastumisesta suuren yleisön historiakuviin. Lapsille suunnatut kirjat rakentuvat usein historiallisten trivialeettien varaan. Yli 20 miljoonaa kappaletta myynyt *Horrible Histories* -sarja keskittyy menneen maailman huvittaviin yksityiskohtiin ja luo kontrastin koulussa opitulle historialle. Toisaalta historiakulttuuri voi myös toimia yhteiskunnallisena muutosvoimana, kuten yhdysvaltalaisen NBC-yhtiön tuottama *Polttoubrit*-televisiosarja (1978), joka sai aikaan valtavan yhteiskunnallisen keskustelun etenkin Euroopassa.

de Grootin kirja nostaa esille kiinnostavia näkökulmia historian kokemiseen liittyvään kulttuuriseen erilaisuuteen. Yhdysvalloissa kansa äänesti kymmenen suurimman amerikkalaisen joukkoon seitsemän presidenttiä ja vain yhden kulttuurihenkilön – Elvis

Presleyn. Eurooppalaisissa äänestyksissä taas kulttuuriala miehitti listat. Suurimpien saksalaisten joukkoon ylsivät Albert Einstein, Karl Marx, Johann Sebastian Bach ja Johannes Gutenberg, ranskalaisia miellyttivät puolestaan Marie Curie, Edith Piaf, Victor Hugo ja Jacques-Yves Cousteau. Tosin voittajat Konrad Adenauer ja Charles de Gaulle edustivat valtionpäämiehiä. Kansakunnan merkkihenkilöistä käydyt kampanjat ovat paljastaneet myös historiaan liittyviä ristiriitaisuuksia. Etelä-Afrikassa äänestys jouduttiin perumaan puolueelliseksi syytetystä äänestysjärjestelmästä nousseen kohun seurauksena, Belgiassa flaamit ja valloitetut suuria belgialaista toisistaan erillään.

de Grootin teos sopii historiakulttuuriin johdattavaksi tietokirjaksi sekä opaskirjaksi historian kuluttajille. Se kertoo päällisin puolin lukuisista historiakulttuurin tuotteista, mutta syvällisemmin se pureutuu vain muutamaan ilmiöön.

Teoksessa on myös hyvin anglosaksinen näkökulma. Toisaalta rajaukset ovat ymmärrettäviä, koska yhdessä kirjassa ei pysty käsittelemään historian arkikäytön koko kirjoa. Parhaimmillaan de Groot on kiteyttäessään jollain historia-kulttuurin alueella tapahtuneita muutoksia, kuten selittäänsään online-näyttelyiden ja kaupallisen toiminnan ilmaantumista museoiden perustointoihin.

Lievästä ensyklopedisesta otteestaan huolimatta *Consuming History* on onnistunut teos. Se saa lukijan pohtimaan historian käyttöä nyky-yhteiskunnassa. Suuri yleisö ei kohtaa historiaa vain koulussa, eikä historia ole pelkästään niin sanotun suuren kertomuksen välittämistä. Historian viihdearvo on valtava, ja kuka tahansa voi osallistua historian tekemiseen. Siinä onkin haastetta virallista historiaa edustaville historioitsijoille ja opettajille.

Jukka Rantala