

VIDEOSPIL PÅ FILM

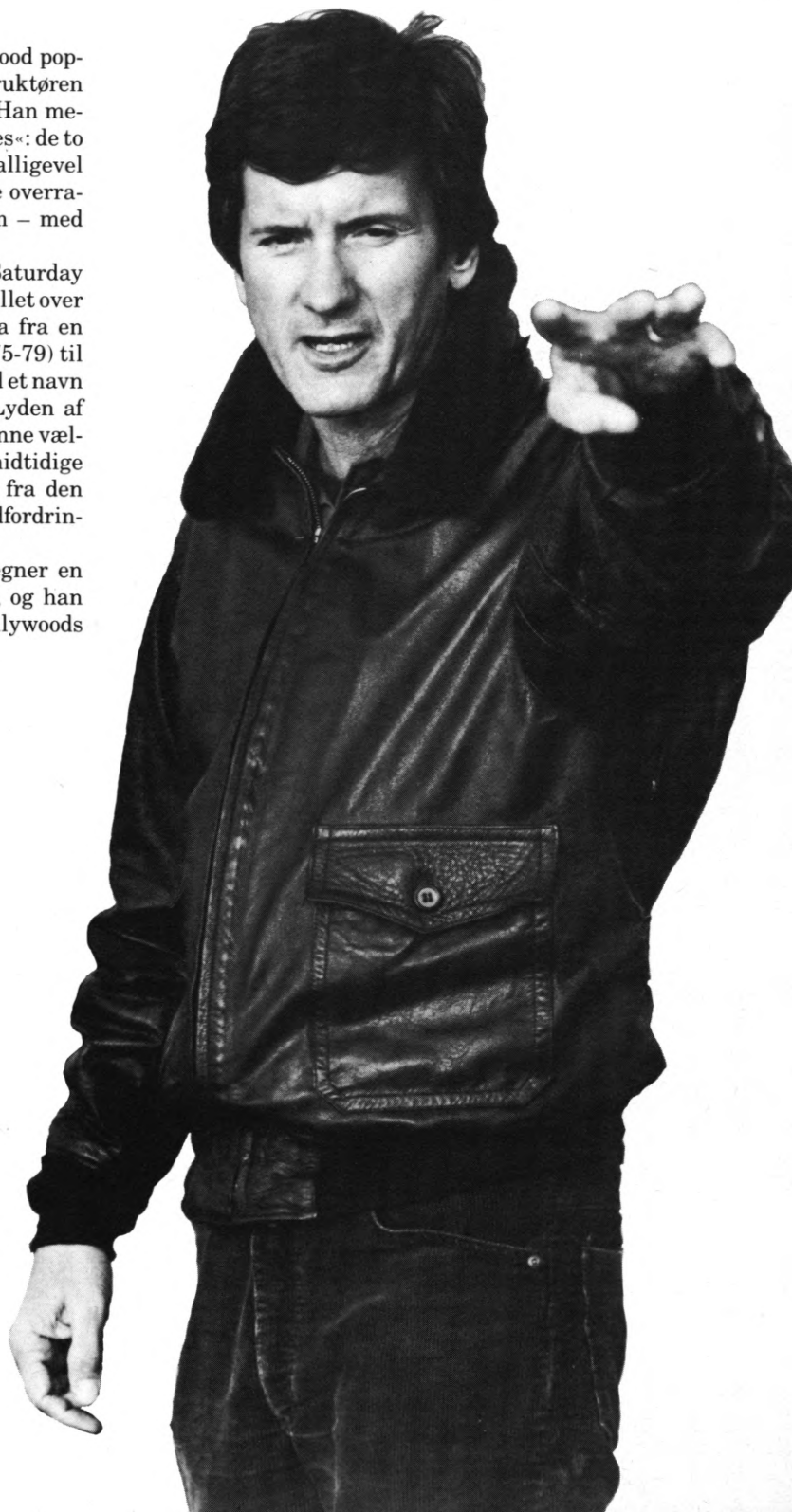
»A little bit of message, a lot of action, and a good popcorn movie«. Sådan karakteriserer instruktøren John Badham selv filmen »Blue Thunder«. Han mener, at det også gælder hans seneste opus, »War Games«: de to film er »ikke hårde ved hjernecellerne, men de er alligevel ikke fuldstændig tomhjernede«. Man kan altså ikke overraske instruktøren – og næppe heller hans publikum – med afsløringen af manglende dybder i de to film.

Badham er manden, der slog igennem med »Saturday Night Fever«, 1977's store hit, der siges at have indspillet over 200 millioner dollars, og som løftede John Travolta fra en siderolle i tv-komedien »Welcome Back, Kotter« (1975-79) til stjernestatus. Badham blev dog ikke ved den lejlighed et navn på alles læber, men mindre kunne også gøre det. Lyden af kasseapparater åbner døre i filmbyen, og Badham kunne vælge og vrage. Han valgte at fortsætte linien fra sin hidtidige karriere. Hver ny film skulle være helt forskellig fra den foregående, det gjaldt om ikke at blive låst fast, nye udfordringer er det, man selv lærer noget af.

Og lært noget, det har han. Hans produktion tegner en konsekvent opadgående kurve på kvalitetsskalaen, og han nævnes i dag som Spielbergs kronprins blandt Hollywoods



Herover en scene fra »Blue Thunder«. Til højre filmens instruktør John Badham





Roy Scheider og Warren Oates i en scene fra »Blue Thunder«. Øverst et stemningsbillede fra filmen

unge gulddrenge. Han har nået samme tekniske perfektion som Spielberg, og han står også med samme problem, når man skal vurdere filmene. Er den flotte udførelse et mål i sig selv? Bruges den egentlig til noget, eller skal vi blot acceptere total holdningsløshed, fordi billederne driver deres eget fascinerende spil? Jeg prøver ikke at sige, at film kun skal bedømmes ud fra budskabets vægt, men lidt motion for hjernecellerne kan man vel nok kræve af en *god* film.

På det plan ligger Badham godt i tråd med mange af det nye Hollywoods unge filmfolk, der umiddelbart ser ud til at bruge selskabernes millioner til forlænget filmskole-træning. Spielberg er på det sidste kommet længere (»E.T.«), og måske ligger der også mere i de øvriges form-ekvilibrisme end man umiddelbart skulle tro. Når jeg ser John Badhams nye film – specielt »War Games« – føler jeg mig grumme godt underholdt. Det er ikke på grund af den gode historie, for den er ikke god, og det er ikke *kun* på grund af imponerende filmtekniske fiksfakserier. Hvad da?

Lad mig tackle det lidt sidelæns. I gamle dage (dvs. for mere end 10-20 år siden) begrundede lyslukkerne og sortseerne deres advarsler mod underholdningens upædagogiske påvirkning af ubefæstede sjæle med de trivielle historier, som de genreskematiske film serverede. Men i dag er genreerne næsten uddøde, og advarslerne begrundes nu i filmenes servering af højdepunkter (biljagter osv) uden en sammenbindende historie, som man kan »læse« personernes motiver og den overordnede morale ud af. Denne udvikling fra for *meget* story til for *lidt* har altså forvirret nogle af dem, der prøver at forstå,

hvad film egentlig går ud på. Men den har ikke forvirret publikum. Måske er den udvikling netop skyld i, at der stadig er nogen, der går i biografen, mens resten af familien sidder og kigger på udpinte genrer i tv.

Udviklingen viser foruden forskelligt andet også filmsprogets udvikling. Før måtte man forklare en masse ting – gennem handlingen, dialogen, spillet – fordi de filmsproglige koder ikke fortalte så meget i sig selv. Tænk på det første filmpublikum, der troede at et halvnært billede betød, at personen korporligt var blevet savet over. Det griner vi af i dag, men hvad med dem, der stadig tror, at film er et affilmet manuskript, hvor billederne kun distraherer fra læsningen af, hvad det går ud på?

Hollywoods unge filmfolk er flasket op på billedmedier, og det er deres publikum også. Mange af disse filmfolk – inklusive Spielberg og Badham – er startet på tv. Her har de lært *normalæstetikken*, dvs. den enkleste mulige måde at fortælle i billeder, så det store publikum uden særlige forudsætninger kan forstå, hvad det drejer sig om. Det samme lærte deres forgængere i genrerne B-film. Hvis man derefter er så heldig at komme videre op i systemet, så ligger udfordringen i at udnytte alle de muligheder, man før var afskåret fra. Det garanterer selvfølgelig ikke, at man også har noget på hjerte, men det antyder, at hjertet kan sidde et andet sted end der, hvor man umiddelbart tror, det sidder.

Min fornemmelse er, at vi i disse år er vidne til væsentlige ændringer i filmsproget. Det betyder ikke kun, at film bliver fortalt på en anden måde, men også at de fortæller om noget andet. Spielberg har lavet film, der »handler« om film. I stedet for at berette historier, stykker han fortællekonventioner sammen, der associerer til de historier, som de plejer at fortælle, og som han nu på fantasiens vinger kan kombinere frit (det gælder lige fra »Duellen« til »Jagten på den forsvundne skat«). Lucas og Coppola bruger computere og elektronik til at skabe en fantasiverden – henholdsvis i mælkevejen og i psyken – der er ubundet af det virkelighedsefterlignende i billederne. Badham gør lidt af hvert. Han bruger hele den moderne filmtekniks register af illusionsskabende muligheder til at fortælle en traditionel spændingshistorie, som imidlertid slet ikke er det, filmen egentlig drejer sig om.

Det gælder i hvert fald »War Games«, hvor tricket fungerer næsten perfekt. »Blue Thunder« er langt mere endimensionel, så spændingshistorien får mere vægt end godt er. Begge film drejer sig om moderne teknik, og de er begge så teknisk veludførte, at man studser over det. Det er ikke bare film, der handler om teknik, nej, de bruger deres egen teknik som filmsprogligt virkemiddel til at tematisere emnet moderne teknik.

Et eksempel. Når politihelikopteren i »Blue Thunder« svæver rundt over Los Angeles ved nat kan man i billederne optaget højt over byen se samtlige tusinder af lys nedenunder fuldstændig klart aftegnet, uden bevægelsesuskarphed og uden lysringe i det omgivende mørke. Ingen film og heller ikke det menneskelige øje kan tegne så skarpt ude i virkeligheden. Det fremgår også af filmen selv, for når helikopteren går ned lige over gaden, tæt på et motiv, er billederne slørede og grovkornede, som man ville forvente i mørke. Men oppe i luften bliver byen en stjernehimmel, et fantasibillede, som kun moderne teknik kan skabe. Og det er netop det filmen handler om. Helikopterovervågningen er Big Brother, der med elektronisk grej kan se og høre, hvad der foregår bag tykke mure. En computers fantasibillede af virkeligheden. »Blue Thunder« handler om en Vietnam-veteran (Roy Scheider), der er en enspænder i sit job som helikopterpolitimand. En uspecificeret central myndighed (FBI, CIA e.l.) vil afprøve en ny panserhelikopter med elektronisk kanon, der kun sky-

der forbryderne i en menneskemængde og undgår de uskyldige. Vor helt skal være det lokale politis repræsentant, og det viser sig at vidunderet flyves af hans gamle ærkefjende fra Vietnam, en ganske skrappelløs person (Malcolm McDowell). Det viser sig også, at man planlægger et provokeret oprør i en negerghetto, så Blue Thunder kan afprøves under realistiske vilkår. Helten bortfører helikopteren og mødes med skurken i the last showdown, hvor seksløberen er erstattet at helikoptere og frontierbyen af storbyen, hvor jagten går rundt mellem husene.

Filmen bygger roligt sit plot op, forklarer overvågningsteknikken i detaljer før den farlige misbrug introduceres, og den afsluttende helikopterjagt sætter en nærmest uopnåelig standard for alle de helikopterjagt-film, der må følge efter (de første 4-5 tv-film med Vietnam-veteraner som helikopterhelte er allerede fremme). Det er altsammen meget flot, og der er en nydelig kritisk holdning. Men det er ikke rigtig godt alligevel. Filmen tror mere på sin egen og elektronikkens imponerende virkning end på sin egen morale, det er mere sjov og ballade end det er farligt. Skulle man karakterisere Badham kun på denne film, så fremstår han som en 16-årig dreng, der er gået fra legetøjsbutikken til militærets våbenlager uden at ændre holdning. Den mentale umodenhed præger også personbeskrivelsen. Helten og hans partner bruger en god del af filmen til at demonstrere overvågningsteknikken med zoom dybt ned i silikonen hos udringede damer på gaden, kommenteret med pubertetssjofoter, som selv det ungdommelige publikum i biografen fandt pinlige.

»War Games« er den tematisk oplagte Follow-up (selv om Badham først kom ind i projektet på et sent tidspunkt), fordi den lige netop handler om en 16-årig dreng, der med sin hjemmecomputer uafvidende får udløst militærets dataprogrammerede gengældelsesangreb mod Sovjet. Også i denne film er opbygningen rolig og sikker, og denne gang er det element, der forsvandt ud af »Blue Thunder«, trukket frem i forgrunden: den menneskelige faktor. Drengen er eksempel på det, som kritikerne af videospil m.v. advarer imod. Det går ham dårligt i skolen, blandt kammeraterne og overfor forældrene, fordi han bruger al sin tid og energi på video- og computerspil.

Parallelt med denne beskrivelse følges militærets erstatning af manuel betjening af raketvåbenet med computerstyring. På begge niveauer, fra drengens hverdag til afgørelsen af jordens eksistens, elimineres den menneskelige faktor. Både hverdagen og krigen er reduceret til et videospil, som følger sin egen logik, hvor menneskene ikke har midler til at afgøre, hvordan virkeligheden uden for videoskærmen faktisk ser ud.



En scene fra
»War Games«

Angriber russerne eller er det computeren (med navnet WOPR, udtalt Whopper), der øver sig i krigsspil? Da de to niveauer mødes, kommer jordens eksistens til at afhænge af drengen.

Det kunne være blevet til en god budskabsfilm med aktuelt sigte til dagens våbenkapløb. Men det er det ikke blevet, og der er i virkeligheden filmens kup. I stedet for at advare mod det indlysende, faren for atomkrig, prøver den at indkredse det mindre indlysende: hvor er den menneskelige faktor, som vi kan håbe på vil hindre katastrofen? Der er ikke meget håb at hente hos forældrene, der sover til tv-avisen, præsident Reagan, der griner på et billede på væggen, da raketterne aktiveres, og militærteknologerne, der uden fornemmelse for forskellen på fiktion og virkelighed leger med videospil på kæmpe vægskærme i deres bunker. Men der er håb hos pigen, der siger: »Jeg er kun 17 år. Jeg er for ung til at dø«.

Drengen er den mere komplekse kommentar til den moderne teknologi. Han kan lige så lidt som os andre ændre noget ved, at computerteknologien er her for at blive. Men han kan styre teknikken, fordi han kan skelne mellem spil og virkelighed. Det er dette forhold i den 16-åriges hverdag, som filmen egentlig drejer sig om, også når militærets videospil fylder hele billedet. Filmens historie drejer sig om atomkrig, hvilket Badham selv beskriver som en MacGuffin (Hitchcocks ord for et handlingselement, som sætter det hele i gang, men som ellers er ligegyldigt). Filmens billeder beretter nemlig om noget ganske andet.

Det samme ser ud til at have været meningen med »Blue Thunder«, men dette andet kommer ikke rigtig frem. Den ender, hvor den begyndte, i fascinationen af sin egen teknik. Den er selv blevet til et video-krigsspil. »War Games« kommer bag om overfladen, men så kommer den heller ikke så meget længere. Filmen formår at fastholde drengen, det menneskelige, som det væsentlige, men så har den heller ikke mere at fortælle. Da drengen til sidst ene af alle evner at bremse den løbske computers nedtælling ved at sætte den i gang med at løse en umulig kryds-og-bolle opgave, så ved vi ikke mere om ham end da filmen begyndte. Hvorfor interesserer han sig for computere, hvorfor kan han skelne mellem spil og virkelighed? Badham har drejet en flot og begavet underholdningsfilm, men den menneskelige indsigt, som han gerne vil engagere sit publikum i, synes han (foreløbig?) selv at mangle.

Hvem er så denne John Badham? Han har studeret filosofi på Yale, ville egentlig være præst, men skiftede over til kurser i sceneinstruktion. Så tog han til Hollywood midt i 60'erne, og fik chancen som turguide og ølhenter hos Universal. Her arbejdede han sig op til tv-instruktør, og 1970-73 drejede han (mindst) 21 episoder til 11 forskellige serier. Ingen af dem har været vist i Danmark. 1971-76 instruerede han 7 (en kilde påstår 8) tv-film, hvoraf 4 blev vist inden for 36 dage i 1974: »The Impatient Heart« (71), »Isn't it Shocking?« (73), »The Law« (74, i dansk tv 75: »Løven«), »The Gun« (74, i dansk tv 78: »Revolveren«), »Reflections of Murder« (74, i dansk tv 77: »Spejling af mord«). Genindspilning af Clouzots »Rædslernes hus«, »The Godchild« (74. Genindspilning af Fords »Tre liv for et«), »The Keegans« (76). Han har hidtil instrueret 6 biograffilm: »The Bingo Long Travelling All-Stars and Motor Kings« (76. Skulle have været instrueret af Spielberg), »Saturday Night Fever« (77. Skulle have været instrueret af Avildsen), påbegyndte »The Wiz« (78) men blev erstattet af Lumet efter uoverensstemmelse med Diana Ross, »Dracula« (79), »Whose Life is it Anyway?« (81, »Det er vel mit liv«), »Blue Thunder« (83), »War Games« (83).