

# TECH NOIR

- blod, teknologi og fremtidsvisioner fra 2001 til Sidste Udkald

af Flemming Kaspersen

Der er sket noget med science fiction-filmen. Den fremtid, som i årtier har forsynet det hvide lærred med eventyr på eventyr, storladent eskapistisk farvelade og populariseret eksistentiel indsigt i ét sammensurium, er ved at indhente os. Det bliver sværere og sværere for tilskueren at bevare sin tilbage-lænedede position i lænestolen.

Nu kan det måske virke mærkeligt at påstå, at der er 'sket noget' med en genre, som mere end nogen anden er baseret på en konstant udvikling, på hele tiden at vise noget nyt, en ny vision, et nyt billede af det, der ikke kan vises – men et hurtigt vue over de seneste 10-12 år afslører alligevel en håndfuld markante, og markant anderledes, film. Der er vel at mærke ikke tale om en tilfældig håndfuld, men om en halv snes stykker af periodens største og mest indflydelsesrige genresucceser – fra Alien og Blade Runner over Terminator og Mad

Max til sommerens Robocop 2 og efterårets sværvægter Sidste Udkald – så selv om den tendens disse film (og andre) repræsenterer ikke er altfavnende, så er der dog noget på spil.

Det der er på spil er en art formørkelse: i takt med at fremtiden er rykket nærmere, og nu næsten ånder os i nakken, er den blevet farligere, og science fiction-genren er blevet mere sort. Vi er i bogstaveligste forstand kommet ned på jorden, rumoperaernes hårde hvidevarer og kønsløse effektivitet er blevet forvandlet til matsort stål og forrevent, blodigt kød. Der er opstået en subgenre, man med inspiration fra den toneangivende Terminator kunne kalde Tech Noir – således hedder diskoteket, hvor Arnold Schwarzeneggers dræbermaskine første gang beviser overfor heltinden (og publikum), at fremtiden er blodig alvor. En fremtid skabt af en teknologi som er løbet løbsk.

T.v. Sigourney Weaver i *Aliens*. T.h. Mel Gibson i *Mad Max 2*; Rutger Hauer i *Blade Runner*; Peter Weller i *Robocop*.

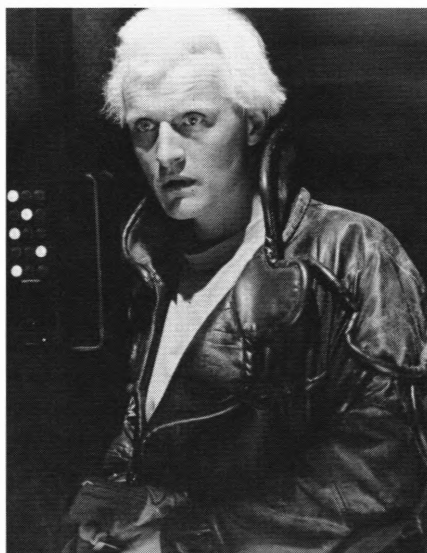
## Spektaklet

1968 var året hvor den fantastiske genre blev voksen. Horrorfilmen med George Romeros visionære *Night of the Living Dead*; science fiction-filmen med Kubricks centnertunge, eksistentialestiske opus *2001*.

Hvad Kubrick gjorde for genren var ikke at skabe tematisk mode – dertil var og er han alt for stor en excentriker, eller auteur om man vil – men at revolutionere dens udseende. Med sin lange symfoni af effekter indførte *2001* det, der skulle komme til at gøre science fiction til en af de næste årtiers mest profitable investeringer: Spektaklet. Nu skulle sanserne bombarderes, pengene skulle kunne ses på lærredet, det mystiske, uudforskede ydre rum kunne ikke længere illuderes af to sammenklistrede paptallerkner på en snor i instruktørens garage – det var en gang for alle bevist, at store visioner kunne bæres hjem af store budgetter, så længe sansespirringen blev kørt for fuld damp. Genrehistorik er *2001*'s vigtigste lektie således ikke, at en pulp-genre som science fiction kan have kunstnerisk værdi, men simpelthen at man med en højt prioriteret special effects-industri kan trække flere folk i biografen. Og så gav filmen det endelige svar på, hvordan det ser ud når mennesket møder verdensrummet – i hvert fald indtil de dansende stjerner formørkedes af Tech Noir.

Med *Star Wars* i 1977 betalte Hollywood stadig af på den stilistiske gæld til Kubrick, men Ridley Scotts kæmpesucces *Alien* to år senere blev en markant blodtransfusion. Med sin stædige insistens på, at menneskets fremtid i rummet hverken er særlig pæn eller helsebringende, rummer *Alien* den første smag af Tech Noir, en antydning af nogle nye tendenser, omend med en solid skelen til den traditionelle rumopera.

Som rutineret reklamefilmmand forstod Scott så godt som nogen at designe et tidssvarende spektakel, og effektbatteriet var fra starten kørt i stilling, med bidrag fra så skoledannende folk som H.R.Giger, Ron Cobb og Jean Giraud. Spektaklet lignede bare ikke noget, man havde set før: nok foregår *Alien* på fremmede planeter og ombord på fremtidens teknologiske vidunder af et rumskib, og nok er billedrammen fyldt af blinkende lys, computerskærme og alskens avanceret isenkram, men konstant og overalt gennemskyres filmens tekstur af et meget



jordnært forfald. Rummet er ikke længere sterilt, pletfrit, det er rustent, forfaldent og fremfor alt befængt. Farvespektret er gået i gråt og rødt, den glatte overflade krakelerer og afslører obskøne væsker, en blanding af olie, blod og slim.

Nu er *Alien* ikke så meget teknologi-drøm som seksualsymbolik, tematisk tættere på den kropsfikserede horrorfilm end på traditionel science fiction, men med sin handling henlagt til et pr. konvention uomtvisteligt science fiction-univers placerer filmen sig i den sprække, der altid har skilt de to fantastiske genrer. For horrorgenren fik filmen ingen nævneværdig effekt (kun en stribe mere eller mindre inferiorer efterligninger), men for science fiction betød den et stort visuelt skridt hen mod Tech Noir. Spektaklet var i orden, på samme tid mørkt og storslået. Nu manglede især en mere udviklet tematik – et manuskript som var til mere end populærfreudianske gys i et banebrydende finish.

Noget af det der blev fremhævet ved *Alien*'s premiere var filmens realisme – jamen, rummændene er jo rigtige mennesker med problemer som os andre! Netop her har filmen fanget et væsentligt kendetegn ved Tech Noir, nemlig en hverdagsrealisme som, når den fungerer, giver den fiktive fremtid en faretruende nærhed. Ikke bare fordi massepublikummet bedre kan identificere sig med svedende kvævulanter end med kliniske, følelseskolde astronauter, men i lige så høj grad fordi scenerierne i tone og tekstur er så genkendelige.

Når Tech Noir senere, med film som *Blade Runner* og *Terminator*, bliver mere veldefineret, er det end ikke nødvendigt at henlægge skuepladsen til det ydre rum. Nu er det Jorden, det drejer sig om. En Jord som via teknologien er blevet både spektakulær og rædselsvækkende – godt eksemplificeret ved *Blade Runner*: Los Angeles er praktisk talt lige rundt om hjørnet, år 2019 er ikke særlig langt fra imorgen, og den civilisation der beskrives kan være nok så fantastisk at se på – den er bare også umiskendeligt menneskeskabt. Ingen aliens her, kun monstre frembragt af en overudviklet, ultramaterialistisk civilisation.

Hvor *Alien* trods sit nyskabende look stadig står i stor gæld til en klassisk science fiction, som er mest interesseret i hvilke rædsler der findes 'derude', dér følger *Blade Runner* det mørke spektakel tematisk til dørs. Hvis fremtiden er en helvedesvision, skyldes det mennesket og ikke ondsindede gummimonstre fra fjerne galakser – *Blade Runner* er i al sin kuldslåede, regnvåde high tech-glans



blot en nytolkning af den Prometheus-myte, der siden Shelleys Frankenstein har været en af den fantastiske genres tematiske grundsten. At Tech Noir basalt trækker på Prometheus-myten ligger i betegnelsen: det er teknologien, menneskets uansvarlige leg med stærke kræfter, som går i sort og vender sig mod sin skaber (helt bogstaveligt i *Blade Runner*, hvor replikanten Batty møder sin 'fader' og dræber ham).

I *Blade Runner* er de mystiske træk meget udtalte, fra filmens generelle tone af dystre højtidelighed til valget af skuespillere (særligt Rutger Hauer som den gudelignende Batty), og filmen var ikke nogen umiddelbar kassesucces. Ikke desto mindre deler flere af 80'ernes største genresucceser dens overordnede tematik, omend med lidt mere smag af B-film, lidt mere kommerciel kynisme.

Australiens *Mad Max 2* (1982) er stilistisk en af årtiets mest indflydelsesrige science fiction-film. I modsætning til *Blade Runner* er her slet ikke nogen civilisation. En altopslugende krig (ikke nødvendigvis en atomkrig, som det ellers er den udbredte opfattelse) har lagt verden øde, forvandlet den til en gold ørken hærget af stridende stammer. Denne verden er langt fra high tech. Tværtimod er den teknologi, der engang var, reduceret til det mest simple skelet: biler og våben – og den eneste gangbare valuta er karakteristisk nok

benzin og ammunition. Det er da heller ikke som højteknologisk mareridt at *Mad Max 2* har haft sin betydning for Tech Noir – filmen er mest af alt en postapokalyptisk western – men dens beskrivelse af en fremtidsverden, der er flikket sammen af helt dagligdags ting, bragte denne fremtid tættere på, end man før havde set. Filmen rummer intet futuristisk maskineri, som kan tillade tilskueren at sige at 'det er jo bare fantasi', kun et rodsammen af stilcitatier fra en alt for velkendt nutid. Ser man bort fra den sædvanlige horde af obskure efterligninger, er John Carpenters *Escape From New York* den eneste større science fictionfilm, der direkte har forsøgt at genskabe *Mad Max 2*'s lossepladsmiljø (her blot omplantede til Manhattan), men tendensen til at lade fremtidens mareridt have tydelige rødder i nuet er blevet hængende.

James Camerons superhit *Terminator* sparkede denne point hårdt og solidt i mål: med den drevne B-films enkelthed lader filmen Arnold Schwarzeneggers næsten uovervindelige dræbermaskine være fremtiden – hvis det lykkes for heltene at standse Arnold, sætter de en stopper for en uhyggelig fremtid, hvis ikke, så vil maskinerne om få år have udslettet hele menneskeheden. I *Terminator* er den truende teknologi ikke længere en abstrakt størrelse. Kampen står mellem de gode mennesker og de onde

maskiner, der er blevet så avancerede, at de kan tænke selv og følgelig har erklæret deres skabere krig! Såvel i nutids- som i fremtidssekvenserne er filmen mættet med teknologi. Oprørernes kamp mod fremtidens løbske maskiner afspejles igen og igen i nutiden: våbenhandleren skydes med et af sine egne våben; heltindens kammerat dør fordi hendes walkman forhindrer hende i at høre Arnold; Arnold lokker heltinden i en fælde vha. en telefonsvarer. Som den stilsikre B-filmpastiche den er, udtrykker *Terminator* mere direkte end nogen tidligere film Tech Noirs grundlæggende tematisering af menneske/maskine-skismaet, og filmen er da også den første gennemførte Tech Noir – en teknologisk dystopi, perfekt balancerende mellem fantasi og hverdagsrealisme, galopperende fantasmer og eksistentiel kommentar.

Cameron fulgte succesen op med *Aliens*, mere af samme skuffe, men med det ydre rum som kulisse; og de følgende år gav også Schwarzenegger lejlighed til at muntre sig med teknologien: i kamp mod et betændt fremtidssystem i *The Running Man*; som cigartyggende lejesoldat i clinch med et morderisk rummonster i *Predator*; og som våbenekspert i den nutidige, men uhyre teknologifikserede *Commando*.



*Aliens – og Arnold i Terminator.*

## Cyberpunk Robocop

Den konflikt, der opstår når menneske og teknologi mødes, er på ingen måde ny, den kan dateres tilbage til industrialiseringen. Den er så aktuell som nogensinde i computerens tidsalder, men det kan alligevel synes for nemt at blive ved med at tale om 'mennesket mod maskinen' (som i 2001) – og dette antydes også af flere af de nævnte film: i *Alien* afsløres et besætningsmedlem som robot; i *Blade Runner* kan kun en ekspert se forskel på et menneske og en replikant (og det mere end antydes, at også vor helt er en replikant, designet til at opspore og udrydde sine artsfæller!); *Terminator's* heltinde vinder i sidste ende vha. en kompliceret industrirobot (tilsvarende i *Aliens*), og Arnold er nok syntetisk, men indkapslet i kød og blod ('they even have bad breath'), han er en 'cyborg'.

Men hvor disse film mere antyder end udpinder, sker der noget i slutningen af 1987. Dette noget hedder *Robocop*; et projekt som i en årrække har sejlet rundt i Hollywood, afvist af indtil flere selvrespekterende instruktører og tilsyneladende dømt til evig glemsel, indtil den i amerikansk sammenhæng ret ukendte hollænder Paul Verhoeven slår klørne i det. Hvad der udadtil, i lancering og referat, lyder som endnu et trivielt, tegneserieagtigt dusinprodukt – robotstrømer bekæmper kriminaliteten i en nær fremtid – er i virkeligheden science fiction-filmens første kig ind i 90'erne. Historien om betjenten Murphy, der skydes i småstykker (ja, faktisk!) af sadistiske forbrydere, for at gen-

opstå som en programmeret robot med en rest menneskelighed, som kæmper for at komme op til overfladen, sparker Tech Noir ind i et nyt årti. Væk er den sidste vaklende usikkerhed i spillet mellem menneske og teknologi. I *Robocop* er symbiosen total. Teknologien repræsenterer ikke længere Det Andet – hvordan skal vi ellers kunne identificere os med en helt, som er et halvt ansigt i et helt ton stål? – den er en integreret del af den menneskelige bevidsthed. Verhoevens pointe er, at mennesket manipulerer og kan manipuleres akkurat lige så let som teknologien, det er bare et spørgsmål om så at sige at trykke på den rigtige knap. *Robocop's* USA er en verden af økonomi. Fra det multinationale selskab Omni Consumer Products, der har overtaget politiet og som skaber Robocop, til de snotnæsedede forbrydere, der hjælper cheferne i deres interne, blodige magtkamp, er alt styret af kapital – hvadenten der er tale om magt, penge, sex, narko eller våben. I et samfund, hvor hvadsomhelst er en potentiel vare, har enhver sin pris. Eller med filmens egne ord: 'I'll buy that for a dollar!'.

For litterært orienterede science fiction-fans må *Robocop* have været ikke så lidt af en lækkerbidtsken. Filmen er i hvert fald det tætteste, man endnu er kommet på en visualisering af den særlige cyberpunk-genre, der siden midten af 80'erne har vist sig at være en af genrens mest radikale nyskabelser. Anført af folk som William Gibson og Bruce Sterling har cyberpunk-forfatterne skabt en gråsort men genkendelig fremtidsvision, hvor massemedier og multinationale selskaber styrer alt, hvor verden eksiste-

rer både som håndgribelig virkelighed og som et kolossalt computernetværk, og hvor den herskende tro hedder ultramaterialisme. Og navnlig en vision hvor mennesket er gået i ét med teknologien.

Endnu mere cyperpunk kunne vi have fået at se i efterfølgeren fra 1990, *Robocop 2*. Men nej. Ed Neumeier og Michael Miner, hjernerne bag etterens manuskript, nåede at lave et groft udkast til toeren – meget sigende kaldt 'Robocop 2: The Corporate Wars', med handlingen rykket endnu 25 år frem i tiden, og med Robo skudt i smadder og genopstået i et gigantisk computersystem – for blot at se projektet taget ud af deres hænder. I stedet gik opgaven til Frank Miller, kultfigur i tegneserieverdenen bl.a. gennem sin Batman-fortolkning *The Dark Knight Returns*. Og det er der faktisk kommet en rigtig dårlig film ud af: et par interessante ideer (om Robos identitet og menneskelighed) kæmper forgæves mod et hav af action-almindeligheder, tommetykke klicheer og en bombastisk men flad instruktion (af Irvin Kershner), totalt blottet for vid og elegance. Skylden er næppe Millers, han kan når han vil. Det, der især savnes, er Verhoevens på en gang strømlinede og excentriske behandling af mediet, den fint afstemte blanding af kommerciel tæft og kynisk humor, der gør *Robocop* til en af 80'ernes få ægte subversive underholdningsfilm – på samme tid fantasifuldt spektakel, smertelig genkendelighed og knivskarp satire.

## Sidste udkald

Hvis man kan takke Verhoevens fravær for, at *Robocop 2* ikke er blevet det science fiction-hovedværk, den kunne have været, så er det til gengæld samme Verhoeven, der bærer en stor del af skylden for, at årets allerstørste knald i det hele taget er blevet en realitet.

Knaldet hedder *Total Recall* (fordansket til *Sidste Udkald*) – en buldrende gigant af en film, som formelig har skovlet penge til sig verden over siden USA-premierens den 15. juni – og projektet har angiveligt spøgt i Hollywood i mere end 15 år. Forlægget er en novelle af science fiction-guruen Philip K. Dick, *We Can Remember It For You Wholesale* (på dansk *Vi Husker Det For Dem Engros*, trykt i antologien *Impuls 1*), manden bag *Blade Runner* og en af de mest indflydelsesrige science fiction-forfattere, bl.a. for cyberpunk-bevægelsen. Fra Ron Shusett i midten af 70'erne tog novellen til sit hjerte, har hans manuskript været gennem et utal af omskrivninger og passeret et hav af produ-



ver den en personlig vinkel. For ham lægger Quaid's situation sig tæt op ad psykosen, mest udtalt i den første tredjedel af filmen nede på Jorden. Her falder Quaid's verdensbillede pludselig sammen; hans kone og bedste ven forsøger at dræbe ham, bag hvert hjørne gemmer sig en fjende, og hans identitetsfølelse undermineres komplet. Verhoeven var selv på grænsen til psykose, da han var omkring 20 år gammel, og de fleste af hans film rummer en psykotisk understrøm, befolket som de er af personer i evig konflikt med deres indre dæmoner, hvadenten de er helte eller skurke.

Et andet typisk Verhoeven-træk, som er med til at ruske tilskueren ud af den eskapistiske døs, er volden. Som i *Robocop* brydes den glatte, futuristiske overflade ustandselig af eksplosioner af knusende, irrationel ultravold – en mand skydes til en blodig las og bruges som kasteskyts; Arnold banker en jernstang tværs gennem hovedet på en af skurkene og kan til slut triumferende smide underskurkens afrevne arme i hovedet på ham. *Total Recall* er fremfor noget en Schwarzenegger-actionfilm, og volden er både uundgåelig og højst profitabel, men i Verhoevens instruktion er den andet og mere end ren koreografi. I udførelse og effekt hører den ikke så meget hjemme hos Bruce Willis og Sylvester Stallone som hos David Lynch – den giver filmen en tone af gennemlevet perversitet. Og hermed bliver *Total Recall's* Tech, trods sin velpolerede overflade, alligevel Noir. Der er noget der kradsler.

Sin excentricitet og tematiske dybde til trods, er *Total Recall* dog stadig en rendyrket mainstream-film, og det er da også meningen med den. Det der sælges er først og fremmest synet af Store Arnold, der giver skurkene ølbank, ledsaget af hans patenterede one-liners ('screw you' til manden, der bliver spiddet på en heavy duty industriboremaskine). Den vil sikkert ikke efterlade noget mærke i Den Store Kunst, men den beviser at underholdningsfilmen sagtens kan rumme en hjerne eller to uden at sætte sit publikumstække over styr. Og det er vel netop her, at den moderne science fiction-film har sin særlige styrke, som visionær underholdning.

Hollywood kan nu godte sig over, at spektaklet stadig kan betale sig. Philip K. Dick kan ligge roligere i sin grav, lidt tættere på den udbredte anerkendelse han ikke helt nåede i levende live. Og så kan man muntre sig med ironien i, at 90ernes første væsentlige amerikanske science fiction-film er blevet realiseret af en hollandsk matematikprofessor og en østrigsk body-builder!

center. Instruktører som Bruce Beresford, David Cronenberg og Lewis Teague, stjerner som Richard Dreyfuss og Patrick Swayze har været inde i billedet og ude igen, og projektet har flere gange været tæt på at sove stille ind. Det vil sige, indtil en vis Arnold Schwarzenegger spillede med sine velvoksne, økonomiske muskler og fik de uafhængige producenter Carolco til at spytte i kassen.

Det siger en hel del om Schwarzeneggers magt i dagens Hollywood, at han kan få stablet et så åbenbart problematisk projekt på benene, og endnu mere at han tilmed selv kan vælge sin instruktør – for det var ham, der insisterede på at få Verhoeven til at styre slaget. Når man desuden tager i betragtning, at filmen er en af historiens dyreste, med et budget på mere end 70 mill. dollars, står det klart at dette muskelbundt ikke bare kan affejes med en hånlig latter.

Det samme gælder Verhoeven: med kun en enkelt rigtig Hollywood-produktion bag sig (hans engelsksprogede debut *Flesh + Blood* var, trods amerikansk finansiering, optaget i Europa) kræver det sin mand at kunne overskue et så kolossalt projekt, endside at kunne få lov at prøve. Filmen tog ti måneder at optage på ti soundstages i Mexico Citys Churubusco-studier, den rummer flere special effects end nogen film før den, og den er definitivt et af de største spektakler nogen genre har leveret.

Når man læser Dicks novelle, er det ikke ligefrem de mest storslåede syner, der møder en: Douglas Quail er en lille grå kontormand, som drømmer om Mars. Han op søger firmaet Rekal Inc., som tilbyder ham en kunstig erindring om et liv som hemmelig agent på den røde planet – men det viser sig at han i virkeligheden er hemmelig agent fra

### *Arnold i Sidste udkald.*

Mars, eller er det også en kunstig erindring...? Dick skræller lag efter lag af Quails – og læserens – virkelighedsopfattelse, men hele historien foregår på Jorden, på kedelige kontorer og inde i Quails hjerne. Derimod tager Dan O'Bannons og Ron Shusetts manuskript til *Total Recall* skridtet fuldt ud. Kommercielt velgearet til Arnold Schwarzeneggers image forvandler det den uanselige Quail til den anderledes solide, men lige så usikre og drømmende bygningsarbejder Doug Quaid og lader ham rejse til Mars, hvor special effects-folkene til den store guldmedalje har kreeret svimlende kulisser og sære skabninger.

Som gigantspektakel ligner *Total Recall* umiddelbart mere *Star Wars* end Tech Noir og Cyberpunk – det er let blot at læne sig tilbage og lade sig opsluge af scenerierne. Men: filmen er ikke Verhoevens (og Dicks) for ingenting. Det rene eskapistiske eventyr undergraves på flere punkter.

For det første er der manuskriptets konstante spil mellem fantasi og virkelighed, subjektiv og objektiv realitet: så snart begrebet kunstig hukommelse introduceres, er det umuligt at vide, hvor teknologien ender og virkeligheden begynder (meget lig Cronenbergs *Videodrome*). Flere gange trækkes det narrative tæppe væk under tilskueren, og til slut, efter den lidt hule deus-ex-machina-redning, kan man stadig høre Rekal-folkenes forsikring til Quaid om, at han vil komme til at 'redde planeten, give de onde bank og få drømmepigen'. Denne usikkerhed er et af Dicks varemærker (jvf. *Blade Runner*), men Verhoeven gi-