



Forestillinger om fremtiden: 90'ernes science fiction-film i æstetisk perspektiv

Fra kroppen til katastrofen, fra terminator til udslettelse af storbyen, fra jordens oversvømmelse til angribende flyvende tallerkner. 90'ernes science fiction-film fremviser - med special effect'ernes hjælp - det storladne skue.

Før enhver biograffilm "rigtigt" kan begynde viser filmselskabet sit logo, Castle-rock har sit fyrtårn og MGM sin løve. I to nyere science fiction-film ser logoerne lidt anderledes ud end de plejer: Filmselskabet Universals logo, den roterende klode med "Universal" drejende omkring sig som en materialiseret ækvator, drejer et par ekstra omgange og vi ser pludselig at kloden dæk-

kes næsten fuldstændig af vand. Det andet eksempel er filmselskabet Warner Brothers' logo, gyldne bogstaver på en baggrund af hvide skyer og klar blå himmel, hvor der pludselig skimtes en flyvende tallerken svævende henover lærredet. Filmselskabernes logoer er fra *Waterworld* (Kevin Reynolds 1995) og *Mars Attacks!* (Tim Burton 1996) og begge visualiserer fiktionens "siven helt



Alien 3

ud” i den institutionelle kontekst. En æstetisk markering af den filmiske selvbevidsthed som er blevet karakteristisk for genre-filmene i almindelighed og i forskellige udformninger også for science fiction-filmene i 90’erne.

Science fiction-genren er allerede en veletableret genrehybrid som traditionelt låner fra filmgener som fantasy og horror, men også de mindre forkromede formulaer som krigs-, katastrofe- og action-filmene, hvor de to sidstnævnte især i 90’erne har influeret genren. Den udbredte filmiske selvbevidsthed og ironiske forholden sig til genrestereotyper kommer til udtryk i en udstrakt brug af citater eller referencer til andre (science fiction) film. Et eksempel er jagerpiloten i *Independence Day* (Roland Emmerich 1996) og hans to one liners: “I’m just a little anxious to get up there and whip E.T.’s ass” inden det første angreb på rum-

skibene og “Now that’s what I call a close encounter!”, efter han har knock-outet et nedstyrtet rumvæsen. Henvisningerne bliver både et udtryk for en ironisk distance-ring og for filmens eksplicitte spil på genrens succesfulde eksempler på venlige fremmede fra rummet i filmene: *Close Encounters of the Third Kind* (Steven Spielberg 1977, Nærkontakt af tredje grad) og *E.T.* (Steven Spielberg 1982). Senere i *Independence Day* vises (på tv!) et klip fra science fiction klassikeren *The Day the Earth Stood still* (Robert Wise 1951, Den dag Jorden stod stille), som også skildrede venlige fremmede fra rummet. Filmhistorisk er 50’erne det årti hvor science fiction-genren på film finder sin form, hvor den paranoide skræk for de fremmedes invasion ofte var en slet skjult analogi for kommunistkrækken under den kolde krig. Det var film som *War of the Worlds* (Byron Haskin 1953, Klodernes kamp) om fjendtligt besøg fra rummet, *Forbidden Planet* (Fred McLeod Wilcox 1956) om en gal videnskabsmand på en fjerntliggende planet à la Shakespeares *Stormen*, s/h filmene *Them!* (Gordon Douglas 1954, Politiet og uhyret) om kæmpemyrer som resultat af atomaffødt mutation hærger i storbyen og *Invasion of the Body Snatchers* (De stjålne kroppe, Don Siegel 1956) om de ufølsomme fremmede fra rummet der overtager menneskenes kroppe når de sover. Sidstnævnte blev “remade” så sent som i 1994 instrueret af Abel Ferrara som *Body Snatchers* (Stjålne kroppe), men kropsinvasionen af de fremmede tematiseres også af den parringsivrige alien forklædt som yndighed i Roger Donaldsons *Species* (1995). Science fiction-genren i 90’erne har flere andre eksempler på at blikket vendes tilbage mod to markante årtier for genren, nemlig paranoia-filmene fra 50’erne (i 90’erne uden paranoia), men også de adventure og fantasy inspirerede science fiction film fra 70’erne,

som f.eks. *StarWars*-trilogien.

Science fiction-filmens ikonografi er flydende, men ligger især i genrens vægtning af den avancerede videnskabs og teknologis vidunderligheder. Udover de videnskabelige og teknologiske landvindinger befolkes science fiction-filmen traditionelt af rumskibe, robotter, fremmede rumvæsner/monstre og handlingen foregår som regel i en (nær eller fjern) fremtid, men kan også finde sted i en tabt forhistorisk fortid.

Special effects og skuet - "the spectacle" - er på et andet niveau et karakteristiskum for science fiction-filmen, ligesom det er for beslægtede genrer som fantasy-, horror- og katastrofefilm. I de fleste film er det jo pointen at vi ikke skal lægge mærke til special effects, men i ovennævnte film som netop skildrer det usebare er det anderledes. Special effects er jo en del af filmens særegne æstetik overhovedet og kan føres tilbage til Georges Méliès' miniature trickfotografering i præ-science fiction-filmen *Le voyage dans la lune* (1902, Rejsen til månen). Anvendelsen af special effects bliver mere sofistikeret med filmtekniske landvindinger som *2001 - A Space Odyssey* (Stanley Kubrick 1968, Rumrejsen år 2001), *StarWars* (Stjernekrigen, George Lucas 1977) og frem til *Terminator II: Judgment Day* (James Cameron 1991, Terminator II: Dommedag), *Independence Day* og *Mars Attacks!*. Også i nabogenren fantasy bliver special effects effektivt inkorporeret som i *The Mask* (Charles Russel 1994), *Jumanji* (Joe Johnston 1995) og senest den tegnefilm og live-action-kombinerende science fiction-sportsfilm *Space Jam* (Joe Pytko 1996).

Det storladne skue - "the spectacle" - har på mange forskellige måder også været indbegrebet af det specifikt filmiske fra de tidlige italienske historiske film som *Quo vadis* (Enrico Guazzioni 1913) med masseoptrin fra de antikke Rom, det storladne Ba-

bylon i D.W. Griffiths *Intolerance* (1916) og Moses der skiller vandene i *The Ten Commandments* (Cecil B. de Mille 1956, De ti bud). I 90'erne er katastrofefilmen én af de formula'er som dyrker skuet, sidst fremme i 70'erne med *Earthquake* (Mark Robson 1974, Jordskælv) og *The Towering Inferno* (John Guillermin 1974, Det tårnhøje helvede). Katastroferne er ofte naturfremkaldte som i *Twister* (Jan de Bont 1996), *Dante's Peak* (Roger Donaldson 1997), *The Volcano* (Mick Jackson 1997, Vulkanen) eller det er en destruktion af menneskeskabte bygningsværker som i action-katastrofefilmen *Daylight* (Rob Cohen 1997).

Special effects medvirker til at skabe skuet, som ofte viser sig at være filmens egentlige hovedperson. Skuet udstiller sig selv som effekt, det er altså meningen at vi som tilskuere ikke bare skal lægge mærke til det, men også lade os fascinere af "hvor godt det er lavet"! Skuet, hvad enten det er vulkanudbrud eller tunnelsammenstyrtning, koreograferes omhyggeligt i visualiseringen af ødelæggelse og destruktion: Det fremstår detaljeret, i slow motion og fra fordelagtige vinkler i samspil med den lige så minutiøst komponerede lydside i surround-sound, i et forsøg på at simulere oplevelsen af katastrofen. Special effects og skuet bliver samtidig en fremvisning af den filmiske "state of the art" - en slags inkorporeret reklame for sig selv som medie.

I gode science fiction-film fungerer plot og special effects sammen, hvor special effects sekvenserne er en del af plottet som musical-numre er i musicals (LaValley, p.148). Det er science fiction/adventure/thrilleren *Jurassic Park* (Steven Spielberg 1993) et godt eksempel på, fordi de computerskabte dinosaurer både er filmens egentlige hovedpersoner og hovedattraktioner i forlystelseparken. Det er genskabelsen af disse forhistoriske dyr, som intet



Jurassic Park

menneske hverken har kunnet betragte eller blive dræbt af, der som musicalnumre optræder som skiftevis nydelsesbetonede skuer i tropeøens blændende solskin og slasheragtige destruktive monstre i film noir'sk natteregn. Special effects crescendo behøver ikke altid være synonymt med fortællingens klimaks, jævnfør igen *Independence Day* med skuer som rumvæsenernes eksplosive udslættelse af New York, Los Angeles og Det Hvide Hus i Washington i filmens første halvdel. Tendensen i Hollywood storproduktioner af science fiction film er i 90'erne at special effects-skabte skuer i højere grad flettes ind i handlingen undervejs og ofte bliver filmens virkelige stjerne.

Science fiction-genren i 90'erne har andre stjerner end special effects, nemlig helte og heltinder som spænder vidt: Det er i begyndelsen af 90'erne action/cyborghelte der redder verden fra total udslættelse med en ironisk one liner som "Hasta la vista, baby!" (Arnold Schwarzenegger i *Terminator II*). I midt-90'erne kommer mere differen-

tierede heltebud som Keanu Reeves i *Johnny Mnemonic* (Robert Longo 1995) der sår tvivl om helterollens attraktion da han forlængst har overskredet point of no return og udbryder "I want roomservice!" eller Bruce Willis' tidsrejsende naivt forelskede og apatisk James Cole i *Twelve Monkeys* (Terry Gilliam 1995). En anden type helte er f.eks. de computer/ videoarkadespilkyndige, som de to brødre i *Mars Attacks!* der beskytter præsidenten mere effektivt end de professionelle body guards, fordi de er vant til at skyde aliens fra deres arkadespil! Pigen i *Jurassic Park* der gennemskuer at lukkemekanismerne via computeren kan aktiveres så de monstrose dino'er holdes ude eller Jeff Goldblums uambitiøse højtuddannede satellit-tekniker i *Independence Day*, der som den eneste opdager at de opfangede koder fra rumskibet er udslættelsens count down. Troen på teknikkens vidunderligheder er absolut intakt, men

der sås tvivl om videnskabens (manglende) kontrol og kompetente brug af opfindelserne, i 90'erne udgaverne af science fiction stereotypen "den gale videnskabsmand". Jævnfør forskeren i *Terminator II* der er uvidende om hans forsknings fatale konsekvenser. Hverken den naive piberygende ekspert i Pierce Brosnans skikkelse i *Mars Attacks!* eller forskerne bag gen-skabelsen af de forhistoriske dyr i *Jurassic Park*, ved i virkeligheden hvad de har med at gøre. I *Twelve Monkeys* er videnskaben decideret af det onde: Videnskabsfolkene der sender Cole afsted til fortiden selvom de ved at han vil dø og forskningsassistenten der personligt spreder den dødelige virus som udletter det meste af jordens befolkning.

Handlende heltinder i science-fiction filmen er der enkelte eksempler på, udover de sædvanlige selvstændige-veluddannede-men-alligevel-bag-manden-gemmende-sig side-kicks (se især *Jurassic Park* og *Independence Day*) og det er f.eks. Sarah Connor (Linda Hamilton) i *Terminator II*, Ripley (Sigourney Weaver) i *Alien 3* (David Fincher 1992) og specielt Mace (Angela Bassett) i Kathryn Bigelows *Strange Days* (1996), der står i skarp kontrast til sin partner in crime svæklingen Lenny (Ralph Fiennes). Figuren Mace "får lov til" at kombinere hårdtslående effektivitet med alvor og elegance, uden at blive uskadeliggjort som en henrettelsesmoden femme fatale, jf. den alien-gravide Ripleys selvmord og Sharon Stone som Quaid's kone i *Total Recall* (Paul Verhoeven 1990, Sidste ud kald) eller marginaliseret afviger ideologisk og/eller psykologisk; henholdsvis som den russiske agent med det opfindsomme navn Onatopp i James Bond-filmene *GoldenEye* (Martin Campbell 1996) og Catherine Tramell (Sharon Stone) i thrilleren *Basic Instinct* (Paul Verhoeven 1992).

I 90'ernes science fiction-genre er der fire overordnede temaer: fremtid, cyborg,

simulation og nostalgi. Fremtiden som der hvor filmen finder sted eller hvor personerne rejser fra eller til er et af genrens typiske elementer: fra *Things to Come* (William Cameron Menzies 1936, Krigen der kommer) til *Star Trek Generations* (David Carson 1994). Cyborg-figuren kan spores tilbage til klassikeren *Metropolis* (Fritz Lang 1926) med den gale professor Rotwangs "falske Maria", men får meget senere sit fremmeste udtryk i action/science fiction-filmene fra 80'erne. Nostalgi og simulation karakteriserer specifikt science fiction-genren i 90'erne: Nostalgien udmøntes i genrens vækken af tidligere science fiction film fra genrens uskyldige barndom, men ikklædt 90'ernes special effects, bl.a. den adventure inspirerede *StarGate* (Roland Emmerich, 1994). Simulationen udfoldes i genrens fokus på visuelt genbrug og virtual reality, f.eks. i den virtuelle thriller *The Lawnmower Man* (Brett Leonard 1992, Manden med plæneklipperen), men bliver også et udtryk for genrens selvbevidste spillet på sin egen filmiskhed - især i de special effects-skabte skuer.

Dystopia - new bad future. Fremtiden som et mørkt, usikkert, foruroligende og apokalyptisk kaos er fællesnævneren for flere science fiction film i begyndelsen af 90'erne - også kaldet new bad future (Glass 1990). En betegnelse der har rødder bl.a. i 80'ernes action/science fiction-film om postnuklear barbarisme i *Mad Max*-trilogien (1979, 1981 & 1985), alle instrueret af George Miller, men også i film med urbane scenarier som i *The Terminator* (James Cameron 1984, Terminator) og *RoboCop* (Paul Verhoeven 1987). Fremtidsvisionen i 90'erne er enten postapokalyptiske visioner som *Waterworld*, *Delicatessen* (Jean-Pierre Jeunet & Marc Caro 1991), *Terminator II*, *Twelve Monkeys*, eller en forestilling om at fremtiden bliver en intensivning af tenden-

ser i samfundet som kan ses allerede nu som i *Total Recall*, *Robocop II*, *Demolition Man* (Marco Brambilla 1993), *Johnny Mnemonic*, *Judge Dredd* (Danny Cannon 1995) og *Strange Days* - der er ingen lykkelig fremtid i science fiction-filmens univers.

Mest udbredt i science fiction-film er den noir-stemning der også karakteriserer dystopierne *Delicatessen* og *Twelve Monkeys* - en uigennemskuelighed der rækker videre end det æstetiske udtryk. Tiden i *Delicatessen* er en blandings-tid, et konglomerat af tidszoner - hvor der trækkes på stemninger i mise en scène og rekvisitter fra tiden omkring 2. verdenskrig, men også på post-atomkrigs-lignende tilstande hvor etik og moral omdefineres. Beboerne i ejendommen spiser f.eks. gladeligt menneskekød, bare det ikke er én af deres egne og selv denne nyetablerede regel brydes. Det planlagte offer er førsteelskeren og klovnens Louisson, som dog bliver beskyttet af slagterens datter Julie og modstandsbevægelsen troglodisterne, istedet bliver en evigt strikkende bedstemoder ofret. Hendes pårørende kærtegner grædende den indkøbte pakke med (bedstemoderens) kød da de forlader slagterens butik. I en satirisk form sættes et tabu som kannibalisme på spidsen i *Delicatessen* og pointerer at forfaldet ikke kun er materielt men også moralsk; new bad future med en tidslig ubestemmelighed og en desorientering på flere planer, der æstetisk understreges af de gyldent dystre billeder.

En fremtid præget af genbrug af tidligere tiders levninger - efterladenskaberne fra før apokalypsen, går igen i flere af science fiction-filmene, f.eks. i *Twelve Monkeys* i sekvenserne fra den underjordiske fremtid hvor James Cole (Bruce Willis) holdes fangen af videnskabsfolk. En teknologi der er en blanding af Jules Verne, Storm P. og avanceret computerteknologi, kombineret med

rustne og beskidte metalliske flader og steril blank teknisk sofistikation (jf. tidsblandingen i *Brazil*, Terry Gilliam 1985). Tiden og rejsen i tiden er i centrum i *Twelve Monkeys*, hvor Cole indvilliger i at være udsending i tid for videnskabsfolkene. Tidsrejse film par excellence er iøvrigt Robert Zemeckis' *Back to the Future*-trilogi (Tilbage til fremtiden I-III, 1985, 1989 & 1990). James Cole skal indsamle oplysninger om hvordan virussen brød ud i fortiden (i 1996) og udslettede det meste af den menneskelige race. Hvorfor det lige bliver James Cole der vælges er uklart, men forklaringen gives inddirekte på filmens fortekster der udpeger sit filmiske udgangspunkt nemlig Chris Markers undergangsvision, kortfilmen *La jetée* (År nul, 1962). I *La jetée* pointerer voice-over'en, at hovedpersonen var egnet på grund af sin fascination af et gådefuldt øjeblik i sin fortid: en kvindes ansigt og en mand der blev skudt i en lufthavn. Det viser sig både i *La jetée* og i *Twelve Monkeys* at det er hovedpersonen Cole der som barn ser sig selv blive skudt som tidsrejsende voksen. James Cole forelsker sig i psykiateren Kathryn Raily (Madeleine Stowe) og deres kærlighedshistorie spænder over tid i mere end én forstand ved at et direkte citat flettes smukt ind i historien. Cole og Raily er på flugt og går ind i en biograf der viser en Hitchcock-kavalkade, for i biografens mørke at forklæde sig. I biografen vises en sekvens fra *Vertigo* (En kvinde skygges, 1958): Historien om detektiven Scottie (James Stewart) der forelsker sig i Madeleine (Kim Novak), hans vens kone som han er hyret til at skygge. Madeleine (som egentlig er Judy og slet ikke vennens kone) skal foregive at være besat af sin fortid og tro at hun er en kvinde ved navn Carlotta Valdes der begik selvmord et par generationer tilbage. Den viste sekvens i *Twelve Monkeys* viser Madeleine og Scottie i en skov, hvor hun udpeger sin (altså Carlottas) tids-

lige placering på et gennemskåret træs årringe og forelskelsens efterfølgende kulmination i kysset ved kysten hvor bølgerne brydes mod klipperne. Cole vågner i biografen og filmen der vises er nu Hitchcocks *The Birds* (Fuglene, 1963), tiden er gået og Railyly er ikke ved hans side. De finder hinanden i foyeren, hun har i mellemtiden farvet sit hår og ligner nu kvinden fra Coles "drøm". Endnu en parallel til *Vertigo* hvor Scottie da han får fat i Judy gør alt (inklusive farver hendes hår) for at få hende til at ligne den Madeleine han forelskede sig i.

I *Twelve Monkeys* er det "drømmen" som omvendt viser sig at være virkeligheden. Cole er den der rejser i tiden, men han er tilsyneladende ikke klar over at den uforglemmelige oplevelse i luften var hans egen fremtidige død. Coles barndomsrerindring vises adskillige gange og fra forskellige vinkler i løbet af filmen, ligesom filmens første billede er et close up af et par barneøjne. Det di-

rekte citat fra *Vertigo* bliver altså på flere planer en forstærkning af tematiseringen af tid og tidsrejse, ved at sammenstille to besættelser af fortid (Scotties og Coles), som begge viser sig at være skæbnesvangre.

Filmens titel viser sig at være en slags MacGuffin, fordi aktivist-gruppen De tolv aber ikke står bag udbredelsen af virussen, men blot er dem der frigiver dyrene fra den lokale zoologiske have, hvilket til gengæld bliver et af filmens mest fascinerende skuer. I filmens begyndelse da Cole vandrer rundt i den mennesketomme men dyrebeherskede snedækkede storby ved nattetide: bjørnen der forskrækker ham og løven der spankulerer på skyskraberens gesims. Senere i filmen i fuldt dagslys ses giraffer og zebraer i fuldt firspring på motorvejsbroen, med efterfølgende trafikkaos. Et satirisk hint til storbyen som en jungle og en økologisk korrekt påpegnings af at man skal behandle dyrene og naturen bedre.

Den dystopiske fremtid skildres også effektivt i horror/science fiction filmen *Alien*



3s klaustrofobiske stemning. Ripleys rumkapsel styrter ned på en fængselsplanet hvor de mest modbydelige forbrydere er samlet, en menneskelig affaldsplanet. *Alien 3* bliver internaliseringen af det fremmede, af monstret, Ripley er nemlig blevet "gjort gravid" mens hun var i hypersøvn. Kampen mod den huserende alien er våbenløs, og består derfor i at lokke monstret hen til et blystoberi, hvor det sidste opgør da også finder sted (jævnfør slutningen på *Terminator II*). Da The Company vil beholde Ripley i live for at forske i alien'en (endnu et eksempel på mistro til videnskaben), er der kun een mulighed for hende: nemlig at styrtdykke ned i smeltedigelen, for derved endeligt at udrydde den ukontrollerbare alien. Filmen har et næsten middelalderligt præg i sin æstetik, med de lange mørke gange og skakter kun oplyst af fakler og levende lys - der er langt til Ridley Scotts organiske high-tech i *Alien* (1979) og James Camerons sort-blå tech-noir i *Aliens* (1986). En blanding af stemninger fra historisk forskellige tider vækkes i den visuelle iscenesættelse og giver en sær stemning af fortidig fremtid og nedslidte teknologier.

Cyborg og ironi. Filmisk kommer cyberpunkten til udtryk i tematiseringen af sammenkoblinger og kombinationer af den menneskelige krop og teknologi. Centralt står en skepsis overfor multinationale selskaber der kontrollerer medierne såvel som teknologien og modreaktionen udformer sig ofte som en organiseret undergrundsbevægelse. Æstetisk benyttes ofte betegnelsen tech-noir, som nævnt ovenfor, om filmene hvor det blå skær glimter i cyborgens og industriens og storbyens metalliske overflader, med røgslør og mørke skygger med film-ekspressionistiske aner.

I 90'ernes science fiction-film er cyborggen en sofistikeret blanding af menneske og

maskine, i form af et præeksisterende menneske, som f.eks. den retskafne politibetjent Murphy der transformeres til robot i *RoboCop* (Paul Verhoeven 1987) og som fortsætter sit politiarbejde i *Robocop II* (Irvin Kershner 1990) og *RoboCop III* (Fred Dekker 1993). Filmene bliver problematiseringer af hvad maskinen kan og ikke kan, hvor maskinen ofte viser sig som mere human end mennesket, selvom visse ting stadig må læres som bl.a. humor og kærlighed og slang (som i *Terminator II*). Cinematisk bliver mennesket til en maskine i forskellige visuelle fremtoninger fra Robocops meget staccato knirkende maskine-"gang" til terminatorernes menneskehylstre, som dækker for deres metalskeletter og røde øjne og overmenneskelige kræfter, f.eks. model T-101 (Arnold Schwarzenegger). Cyborgernes forskellige fremtoninger gives ofte et scanner-point of view, et analyserende filter visualiseret som en gennemsigtig computerskærm set indefra, der simultant analyserer det sete: Robocop analyserer f.eks. under en razzia hvem der skal anholdes og hvem der er uskyldige, via sit blik og Terminator 101 skal f.eks. i filmens begyndelse finde en rocker i sin egen størrelse, hvis læder-outfit han kan passe. Computer-æstetikken udvides fra de traditionelle computerskærm-billeder og satellitbilleder til også at omfatte virtual reality og maskinens filtrerende subjektive syn. Cyborgens hybrid af menneske og maskiner, får således sit filmæstetiske udtryk.

I *Johnny Mnemonic* er hovedpersonen Johnny kurér og transporterer informationer i sit hoved via et stik. Han har uploadet så mange gigabytes at han har måttet opgive at kunne huske sin barndom. Visualiseringen af Johnnys indre syn (bag den virtuelle hjelm/eyephone) og oplevelse, når hans hjerne bliver uploadet og downloaded med information, bliver et neonagtigt lysende artificielt tredimensionelt univers i alle regn-

buens farver der penetreres med zoom i ekstrem hastighed. En enkelt indstilling går "bag" den virtuelle hjelm, med en ultra-nær af hans ene øje i hvis blanke overflade lysflowet reflekteres, det er på én gang en visualisering af upload-processen, Johnnys synsvinkel og en visualisering af kødets og teknologiens sammensmeltning i Johnnys hoved.

Robocop II, *Terminator II* og *Johnny Mnemonic* har forskellige accentueringer af cyberpunk som tema og som æstetisk udtryk, hvor det computeriserede indre og ydre blik bliver et væsentligt element i karakteriseringen af kombinationen af menneske og maskine. Implanteringen af kunstigt fremstillede oplevelser og hukommelse tematiseres også i *Total Recall*, hvor Quaid (Arnold Schwarzenegger) implanterede hukommelse som f.eks. hans ægteskab og jobbet som jord- og betonarbejder, kommer i karambolage med hans virkelige identitet som hemmelig agent på Mars. Minderne om hans tidligere identitet sættes igang hos Quaid da han opsøger firmaet Rekall Inc.. Rekall Inc. er et firma der kan levere implanterede ferier, med special versionen "the ego-trip" (sic!). En jeg-rejse hvor man rejser, ikke som sit eget kedelige jeg, men kan vælge imellem at rejse som hemmelig agent, playboy eller sportshelt. Quaid vælger at rejse som hemmelig agent, hvor "you get to nail the bad guys, get the girl and save the planet". Implanteringen fuldendes aldrig fordi der kommer mindelser og reaktioner fra hans oprindelige agent-identitet. Filmen tematiserer dermed Quaid's søgen efter sin "rigtige" identitet, men "jeg" viser sig at kunne være mange forskellige personer. Et svar får Quaid da han mødes med oprørslederen Kuato på Mars i form af en mutant der lever som en halvfødt gammelmandsbaby i maven på en mand. Quaid betror ham at det vigtigste for ham er at kunne huske og

at vide hvem han virkelig er. Og mutanten svarer: "Why? A man is defined by his actions!". Nu er *Total Recall* en film med stor vægt på action og hvor Quaid netop udrydder forbryderne, får pigen og redder planeten Mars og derfor giver begge replikker filmen en yderligere ironisk drejning. Ironien karakteriserer også *Robocop II* og *Terminator II*, især sidstnævnte med adskillige citerbare one liners. Ironiens funktion er gennem en distancering at synliggøre den filmiske selvbevidsthed og dermed give heltehistorierne en yderligere oplevelsesdimension.

Synlige simulationer. Selvrefleksivitet og blik-genbrug indre som ydre tematiseres i fin de siècle-filmene *Strange Days* og *Bis ans Ende derWelt* (Wim Wenders 1991, Til verdens ende). I *Bis ans Ende derWelt* rejser Sam Farber (William Hurt) verden rundt for at optage billeder af familie og venner med et specielt kamera, hvor billederne kan ses af blinde og i særdeleshed hans blinde moder. Kameraet videreudvikles til at kunne optage menneskets drømme i en kombineret syns- og erindringsproces. Det viser sig senere at drømme-seningen er stærkt vanedannende, Sam og Claire (Solveig Dommartin) sover begge to kun for at vågne og se hvad de har drømt. Æstetisk gengives deres drømmesyn i en flettet tekstur med klare psykedeliske farver, som en slags snapshots af "barn på strand" og "barn på trehjulet cykel". *Bis ans Ende derWelt* bliver med gennemseningen af egne drømme en problematisering af hvad der sker når vi overskrider grænserne mellem teknologi og underbevidsthed. Det er samtidig en satirisk hilsen til filmmediet også kaldet drømmefabrikken. I sin yderste konsekvens vil filmindustrien blive overflødiggjort hvis mennesket foretrækker at se sine selvskabte fiktioner, sine egne drømmesyn.

I *Strange Days* er synsimulationen udfor-

met som apparatet SQUID (Superconducting Quantum Interference Device), hvor man på små discs kan opleve en andens optagede oplevelser, følelser og stemninger. I begyndelsen af *Strange Days* ser Lenny (Ralph Fiennes) en SQUID-optagelse igenem, vi ser et close up af hans øje og derpå ser vi hans "indre film", i en rystet videoagtig kvalitet: Et røveri på en restaurant hvor en af røverne har dette kamera på hovedet, politiet ankommer og de vil flygte. Røverne løber henover hustagene, den første springer fra et hus til et andet, den anden følger efter, men får i springet kun fat i gesimsen og falder tilsidst ned. Lenny river apparatet af sit hoved og pointerer overfor leverandøren at han ikke handler med snuff-film. Sekvensen bliver en reference til en anden kendt voyeur, nemlig politimanden Scottie i *Vertigo* (igen!), hvis partner i filmens

begyndelse forsøger at redde ham fra at falde ned fra et tag, men hvor det er partneren der bliver dræbt i faldet; Scottie overlever. I *Strange Days* slutter SQUID-filmen da optageren/røveren falder ned fra taget og dør.

Lenny sælger SQUID-optagelser men bruger det også selv til at genopleve det nu opløste forhold til pigen Faith. Plottet i filmen er bundet op omkring optagelser foretaget på SQUID, bl.a. mordet på luderen Iris. Hendes mord foretages af en narrativt bevidst morder: vi ser døren lukke op til et værelse, en hånd tager en hotel bog op (establishing shot), han (det er en han) går ud på altanen og kravler over på den tilstødende altan, lirker døren op og overfalder Iris. Hun lænkes med håndjern til en håndklædestang, får bind for øjnene, han fjerner hendes tøj

Johnny Mnemonic



med en kniv og giver hende en wire/SQUID på som er tilsluttet hans wire: Morderen får et kick ud af at hun oplever hans nydelse og sin egen dødsangst mens hun bliver voldtaget og kvalt. En science-fiction udgave af voyeur meta-klassikeren *Peeping Tom* (Fotomodeller jages, Michael Powell 1960), hvor morderen satte et spejl på sit småfilmskamera, så han kunne nyde offerets angst ved at se på at de så deres egen dødsangst, når de fik stukket den syleskarpe kamerafod i halsen. SQUID optagelserne er videoagtige og optaget i een uklippet indstilling, men med panoreringer og tilts for at mime hovedets bevægelser hvorpå kameraet er monteret. Lenny lægger vægt på at kunderne kun vil have optagelser uden klip det er "sikkerheden" mod billedmanipulation - en slags autenticitetsforsikring.

Æstetisk karakteriseres *Strange Days* af en skiftevis dunkel uigennemskuelig film noir-agtig-æstetik der så brydes af farvestrålende flader i mættede gule, røde, blå og grønne nuancer, kulminerende i den afsluttende nytårsaften 1999 i downtown Los Angeles, med ticker-tape, neonlys og tusindvis af mennesker, hvor Mace og Lenny omsider kan forenes i fiktionens virkelige virkelighed.

Nostalgisk science fiction. I både *Independence Day* og *Mars Attacks!* kobles humor og udslettelse sammen, hvor *Mars Attacks!* er satirisk udleverende i sin kitschede, nostalgiske og sært samfundskritiske vinkel, så er *Independence Day* bombastisk i sin selvhøjtidelige nationalisme, garneret med ironiske one liners. Begge film handler om invasion fra rummet, følger en gruppe af forskellige "almindelige" mennesker, men handlingen er centreret omkring autoriteterne - præsidenten og militæret. De fremmede i *Independence Day* er monstrøse og umælende (de kommunikerer via telepati)

som en forstørret opretstående blæksprutte, hvorimod det er marsboerne som står for underholdningen i *Mars Attacks!* Marsmændene er samvittighedsløse legebørn der i deres skeletagtige fremtoning, med store grønne hoveder, en stødvis knoglet gang og gnækkende stemmer, uden tøven svitser mennesker i hobetal til grønne eller røde skeletter.

Genrebevidsthed og referencer til andre film benyttes flittigt i begge film, ofte i en slags nostalgisk vækken af fortidens fremtidsfilm fra dengang verdensrummet endnu ikke var erobret. Den første sekvens i *Independence Day* indvarsler filmens genrebevidsthed på effektiv vis: dundrende blitzklip med rungende efterlyd, det amerikanske flag på månen, filmens musikalske tema med dommedags lydende trommer. Tilt ned på en mindeplade som blev opsat i 1969 af de første mænd på månen med indskriften som læses højt af den skrattende radiostemme "We came in peace for all mankind". Overtoning til astronauternes dengang afsatte forspor der af en kraftig blæst og rysten viskes bort, en kolossal skygge på månens overflade, skyggen dækker månen og i det fjerne ses jorden. Tilt op ad og ind fra oven kommer et kæmpe rumskib som ses fra undersiden på vej mod jorden der nu dækkes af rumskibet (et science fiction-ikonografisk element om noget (se f.eks. 2001: *A Space Odessey* og *StarWars*). Flash kanonklip til S.E.T.I (Search for Extraterrestrial Intelligence Institute), New Mexico, hvor der på lydsiden høres en glad pop-melodi: "It's the end of the world as we know it and I feel fine". Med R.E.M.'s sang viser filmen fra begyndelsen at det er enden på den verden som vi kender vi skal se, men det er også verdens ende som vi kender den fra fiktionens verden - science fiction-filmene, så der er ingen grund til panik! I både *Independence Day* og *Mars Attacks!* er science fiction-genre-

nostalgien altså et karakteristisk træk, hvilket relanceringen af *StarWars*-trilogien (special edition, læs: nye special effects) og tv-serien *Dark Skies* (TV 2, forår 1997) også er klare eksempler på.

Science fictiongenren i 90'erne karakteriseres af både nostalgi og simulation, men bliver samtidig en problematisering af aktuelle emner som forholdet mellem identitet og teknologi og mellem "virkelige" fiktioner, drømme og erindring. Det nostalgiske blik rettes i filmene mod genrens egen uskyldige fortid, der enten udsættes for nutidens special effects eller flettes ind som citater fra filmhistoriske klassikere i filmenes æstetiske udtryk og tematik. Simulations-temaet står ligeledes centralt når science fictiongenrens æstetiske udtryk skal præciseres, med iscenesættelserne af det filtrerende cyborgblik, subjektive virtual reality-syn og genbrugte visuelle sansninger der giver en filmisk udlægning af den virtuelle virkelighed og peger tilbage på filmen som film. På trods af sin flydende ikonografi, med inspirationer fra især katastrofe-, action- og horrorfilm, så har science fiction-genren et markant fællestræk, nemlig vægtningen af det special effects-skabte skue, hvilket i

90'erne som bekendt har nået nye sofistikerede højder: Fra kroppen til katastrofen, fra terminator til udslettelse af metropoler, fra jordens oversvømmelse til angribende flyvende tallerkner. Skuet kan i science fictiongenren, med lidt god vilje, ses som eksperimentalfilmens legeplads i mainstreamfilmen. Skuerne bliver både en fremvisning af "state of the art" men dermed også en udforskning af filmens visuelle potentiale ved at iscenesætte disse umulige syn - i filmiske forestillinger om fremtiden.

Litteratur

Glass, Fred: "Totally Recalling Arnold", in *Film Quarterly*, vol. 44, no. 1, 1990.

LaValley, Albert J.: "Traditions of Trickery: the Role of Special Effects", in the *Science Fiction Film* in *Shadows of the Magic Lamp* (George Slusser & Eric S. Rabkin Ed.), Southern Illinois University Press, Carbondale & Edwardsville 1985.

Sobchack, Vivian: "Science Fiction", in *Handbook of American Film Genres* (Wes D. Gehring Ed.), Greenwood Press, New York & London 1988.

Sobchack, Vivian: "The Fantastic", in *The Oxford History of World Cinema* (Geoffrey Nowell-Smith Ed.), Oxford University Press, London 1996.

Independence Day

