

MONSTRER & ROBOTTER

*Viggo Holm Jensen påviser en række fællestræk
i amerikanske Science Fiction-film*



Den amerikanske SF-film har hidtil frembragt få værker af værdi. En af grundene er, at genrens film har været opbygget som skrækkfilm, blot i en ny ramme. Skrækkfilmens skemaer hindrede SF-filmen i at opstille sine utopier som hypotetisk mulige. I årene 1950-65 forblev filmtypen reaktionær, afgrænset af mulighed for at blive fortællinger om en ny livsform, en ny samfundsform, nye moralske værdier, evt. som en kontrastering til eller en spejling af vort nuværende samfund, er blevet til film om ødelæggelse. En ødelæggelse i en form, der gør genren til en parodi på atomtiden. Indenfor genrer som westerns, skrækkfilm, lystspil, thrillers kan der skabes kunstværker, bl. a. på grund af disse films menneskelige og social-kritiske indhold. Men med de skemaer SF-genren opererer med forbliver problemer og mennesker parodiske. I sin artikel *Imagination of Disaster* formulerer Susan Sontag bl. a. to af de mest brugte skemaer yderst ironisk:

A 1. En tings ankomst til jorden (Monstres/rumvæsenets fremkomst) Dette iagttages eller mistænkeliggøres af kun én person, sædvanligvis en ung videnskabsmand, der gør studier i marken. Ingen, hverken hans naboer eller kolleger, tror på ham. Helten er ikke gift, men har en sød kæreste, der heller ikke vil tro ham.

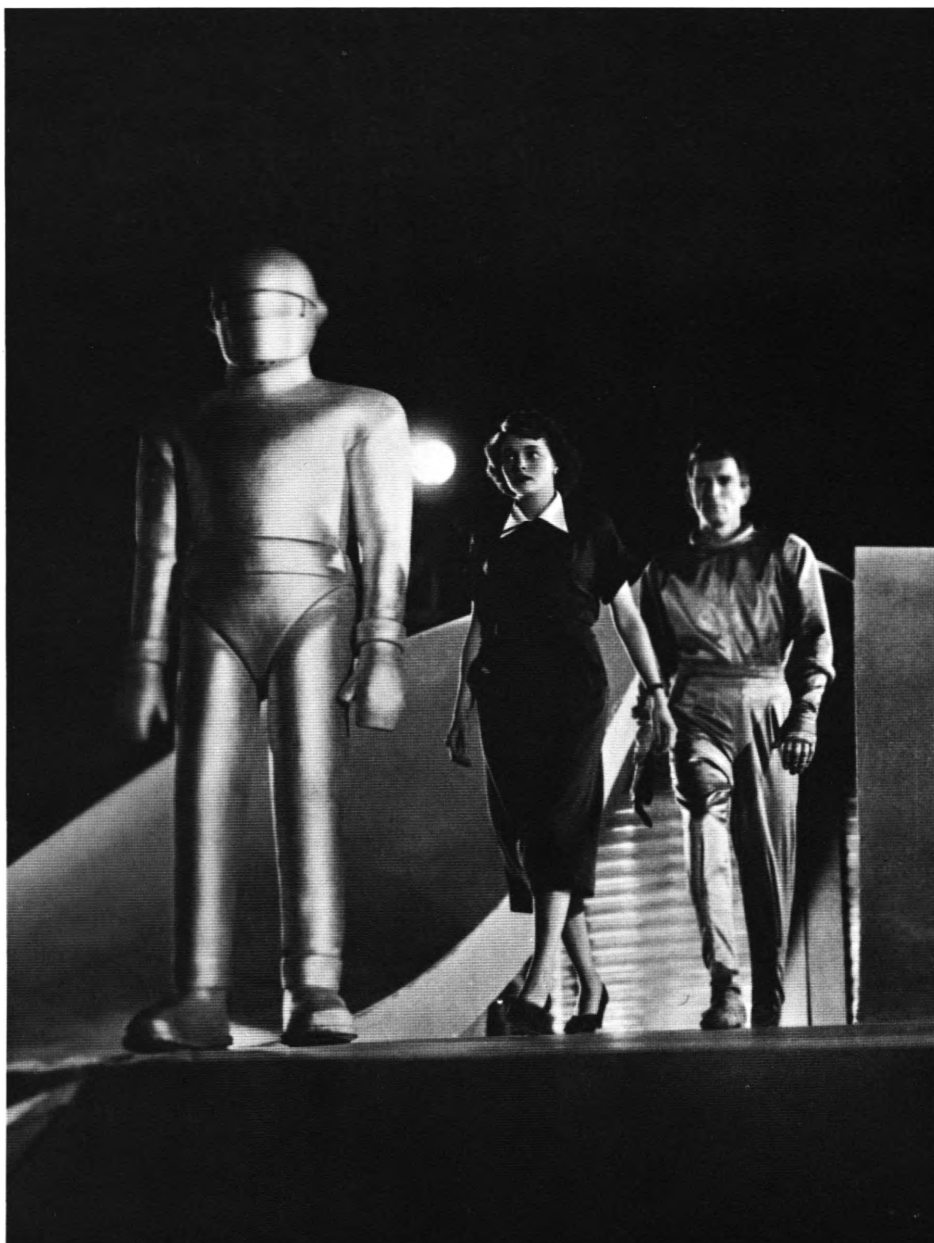
A 2. Heltens udsagn verificeres af en gruppe mennesker, der bliver vidne til tingens destruktive kraft. (Hvis de invaderende er væsener fra en anden klode, gøres et forgæves forsøg på at kommunikere med dem og få dem til at forlade jorden uden at volde skade). Det lokale politi tilkaldes for at klare sagen og massakreres.

A 3. I landets hovedstad finder konferencer mellem videnskab og militær sted, og helten må redegøre for situationen foran et kort eller en tavle. National nødtilstand deklarerer. Der indløber rapporter om nye ødelæggelser. De højeste autoriteter fra andre lande ankommer i sorte limousiner. På dette stadium indklippes en hurtig montage af nyhedsudsendelser på forskellige sprog, et møde i FN og endnu flere konferencer mellem militær og videnskab. Der lægges planer om at destruere fjenden.

A 4. Nye ødelæggelser. På et tidspunkt er heltens kæreste i stor fare. Massive modangreb af internationale styrker, men en flot og udstrakt brug af raketter, strålevåben og andre avancerede ting, viser sig alle at være frugtesløse. Enorme militære tab, som regel ved opbrænding. Byer destrueres og/eller evakueres. Her følger obligatoriske scener med panikslagne mennesker, der løber langs hovedvejen eller over en bro.

A 5. Flere konferencer under mottoet: »De må være sårbare over for noget«. Gennem hele filmen har helten arbejdet i sit laboratorium, og den endelige strategi, hvoraf alt håb afhænger, udtænkes; heltens våben – ofte et super-kraftigt, endnu ikke afprøvet atomvåben – gøres klar. Nedtælling. Fuldstændig udslettelse af monsteret eller de invaderende. Fælles lykønskninger, medens helten og hans kæreste omfavner hinanden kind mod kind og fast ser op imod himlen. »Men er det nu det sidste, vi vil se til dem?« Den film, jeg netop har beskrevet skal være i farver og widescreen. Endnu et typisk skema, der er enklere og passer til *low-budget* sort-hvide film:

B 1. Helten (sædvanligvis, men ikke altid, en videnskabsmand) og hans kæreste eller hu-



Scene fra Robert Wises humanistiske film »The Day the Earth Stood Still«.

stru med to børn fordriver tiden i uskyldige ultra-normale middelklasse-omgivelser – i deres hus i en lille by eller på ferie, dvs. camping eller i båd. Pludselig begynder en af personerne at opføre sig mærkeligt; eller en uskyldig plante er vokset til enorm størrelse eller er bevægelig. Hvis en af personerne kører i sin bil, rejser noget uhyggeligt sig pludseligt op foran den, midt på vejen. Er det nat, flakker mærkværdige lys over himmelen.

B 2. Efter at have fulgt Tingens spor eller have bestemt, at den er radioaktiv, eller have flakket rundt omkring et stort krater – kort sagt, have udført en hastig undersøgelse – forsøger helten at advare de lokale myndigheder – uden virkning; ingen vil tro, at noget er galt. Men helten ved bedre. Hvis Tingen er synlig, barrikaderes huset omhyggeligt. Men er den invaderende en usynlig parasit, tilkaldes en doktor eller ven, der dog hurtigt dræbes eller overtages af Tingen.

B 3. De rådspurgtes modforholdsregler holder ikke stand. Imens fortsætter Tingen med at opsluge nye ofre i byen, der forbliver uforståeligt isoleret fra omverdenen. Almindelig hjælpeløshed.

B 4. En af to muligheder: enten forbereder helten sig på at kæmpe alene, opdager tilfældigvis Tingens eneste sårbare punkt og ødelægger den. Eller det lykkes ham på en eller anden måde at komme ud af byen og fremlægge sin sag for kompetente myndigheder. De udfinder – som i det første skema, blot på kortere tid – et sammensat teknologisk våben (efter at være blevet slået tilbage adskillige gange), der endelig sætter en stopper for angriberne.

Grunden til genrens skematiske og uoriginale film er måske dens hang til skrækgenrens skema: kampen mellem det gode og det onde, iblandet adskillige rædsels- og chokvirkninger. Når dette skema skal overholdes må SF-filmen give afkald på sine realutopiske målsætninger, dvs. den vil forholde sig reaktionært til fremtiden. Da den ikke kan opvise en positiv fremtid med menneskeligt indhold, må den vise fremtiden som trusel, altså negativt. I bedste fald ligger den amerikanske SF-film på linie med H. G. Wells', Aldous Huxleys, George Orwells negative utopier, i hvis romaner fremskridtets ønskedrøm forvandles til mareridtsagtig virkelighed.

Naturligvis er der intet forkert i at vise en

negativ fremtid, når blot den forekommer mulig, men reduceres den som i de fleste film til et skrækbillede, mister filmen sin troværdighed, idet skrækbilledet modvirker fremtidsvisionen.

Filmene er i deres budskab stærkt moraliserende. De vender sig imod det følelseskolde intellektsvæsen. Et sådant væsen er uden menneskelig moral, derfor destrueres det. Umoralen kan komme til udtryk i personer som den sindssyge videnskabsmand og/eller produktet af dennes forsøg: et monster eller en robot. Dette budskab, at superintelligensen = videnskaben, hvis den ikke kontrolleres, således at den hele tiden arbejder for det godes sag ellers hurtigt vil kunne fordrejes og blive brugt uden moral, dvs. til ødelæggelse, er plausibelt og alvorligt nok. Men når det fremføres så håndfast og med sådanne arketyper som i amerikansk SF-film, bliver problemet postuleret og eventyrliggjort.

Både skemaer og typer udspringer af skræcken:

Den sindssyge videnskabsmand kendes fra Frankenstein-filmene, Jekyll & Hyde, de usynlige mænd etc. Han er symbol på det intellektuelle magtbegær. Hans største synd er oftest Guds-tvivlen – mange gange er der paralleller til Faust-figuren. I flere tilfælde repræsenterer videnskabsmanden det enkelte individ stillet overfor valget mellem at følge den givne moralløve eller sine egne krav. Hans krav og intellekt er så højtudviklet, at han kan ende i selvdestruktion eller vanvid – han dræbes næsten aldrig af helten.

Monstrene er kendt fra King-Kong trilogien og film af typen »The Lost World« (1925), dvs. fortidsmonstre. De repræsenterer konsekvenserne af menneskets groteske hybris på det videnskabeligt-teknologiske felt. I mytologisk forstand er de uintellektuelle grunddrifter. De personificerer frygten for den gennem mennesket frigjorte naturkrafts-dæmoni samtidig med, at de illustrerer terrorens virkninger. Deres indbryden i den borgerlige hverdag og orden virker for menneskene som en fornægtelse af deres samfund. Monstrene er i bund og grund fantastiske og utopiske.

Robotten kendes fra Golem-filmene, evt. Frankenstein-filmene. Hvad angår ødelæggelseskraft, kan den opfattes som et moderniseret monster. Monstrenes seksualdrift er de næsten ukendt, skønt Belle/Bête-attituden ikke undgås. Robotten kan desuden opfattes som en projektion af menneskets angst for fremmedgørelse. Superhelten, evt. Batman, Captain Marvel, Superman etc, er superskurkens modsætning. Medens skurken handler på egne vegne, er heltens handlinger for samfundet social-etiske, aldrig selviske. Talen er ofte stærkt propagandistisk. Superhelten er ikke som skurken intellektuel. Hans force er en god, fed moral og kæmpekræfter. Hans ideologiske funktion er at styrke samfundets svækkede jeg, samtidig med, at han udfører, hvad samfundet ikke kan. Hans pendant findes ikke i skrækfilmene.

Imidlertid melder spørgsmålet sig om forskellen mellem SF-film og skræk-film. Schematisk set synes forskellen at ligge i omfanget af ødelæggelser. I skrækfilm er truslen, lokal, i SF-film verdensomfattende.

Inspirationen til mange SF-film er udsigten til en atom-krig. Og filmene kan være billeder på en atomkrigs konsekvenser. Genren dukker op i 1950, dvs. 5 år efter A-bombe



Boris Karloff som Frankenstein.

chok'et, samtidig med truslen om større spredning af bomben, og samtidig med den kolde krig og Koreakrigen. Disse trusler finder i filmene konkrete udtryk i genrens mytologiske figurer. Det er meningen, at mennesket i kampen med disse væsener skal erkende sin lidenhed, sine eksperimenters farlighed og risikoen for en gentagelse. Men den uundgåelige happy-end og det mytologiske motiv giver ikke blot stereotyp skemaer og situationer, det har også en ideologisk funktion: det er ledebilleder, der manipulerer tilskuerens drømme sådan, at hans forestillinger om virkeligheden ikke bindes ved en realitet, men ved primitiv fiktion. SF-filmen benytter myten som middel til at fremstille rationelle begivenheder irrationelt betinget.

I SF-film har en højere/anden civilisation næsten altid været skildret som slettere end mennesket. Undtaget er Robert Wise's humanistiske »The Day The Earth Stood Still«, (1951). Den anden civilisation enten destruerer eller behersker mennesket som i zombie-skræk filmene. Det er en variation af angsten for at blive overvældet af den ensrettede, umenneskeliggørende intelligens. Temaet havde været spændende, men i sin udførelse bliver det reaktionært, fordi overmennesket skildres som en negation af individet.

I enkelte SF-film ville det have været spændende at se den teknologiske kamp (special effects), hvori menneskene betød mindre end maskinerne. Genren var »the purest spectacle«, aldrig var situationerne anskuet ud fra et menneske. Den største fejl er, at disse

film ikke på nogen måde diskuterer krigens værdi: det er en retfærdig krig! De invaderende er fjendtlige, mennesket er det ægte, humanistiske væsen, og resultatet bliver den timelange opvisning i special effects. Indtil fornylig har det næppe været muligt at anse SF-filmene for mere end camp, parodier på reale trusler. De har været perspektivløse, fordi de skelnede umoralsk mellem civilisationer, dvs. fremhævede mennesket uden diskussion. Myten gjorde genren reaktionær.

USA er det land, der har produceret flest SF-film. I 1954 brød Japan økonomisk igen med Godzilla-filmene og andre monster-film. I 1962 fremkom en af de første væsentlige SF-film – i Frankrig: Chris Markers »La Jetée«, der behandlede et tema næsten magen til Resnais i »Je T'Aime, Je T'Aime«. 1966 bidrog Truffaut med »Fahrenheit 451«. 1968 har bragt to af de vigtigste USA/GB bidrag: Schaffners »Planet of the Apes« og Kubricks »2001: A Space Odyssey«. Begge fremstiller de en hypotetisk mulig fremtid. »Planet of the Apes«: På en planet ser mennesket sig stillet overfor essentielle spørgsmål som: Hvad er min tro? Hvad er jeg? Hvad er min skæbne?

Spørgsmålene stilles ved menneskets konfrontation med en civilisation, der er næsten lig menneskets, men som for mennesket må være monstrets, fordi den dræber mennesker, da den anser mennesker for at være dyr. Grunden til, at publikum kan tro på denne civilisation, er dens grundmurede aksiomer og dens menneskelighed. Det, der skiller mennesket fra denne civilisation af aber, er disses trossætninger, som er udeladt af menneskets natur. At filmen ikke formår at gennemføre sin diskussion om menneskets stilling, hvad der måske kan begrundes med, at den vil være forkert i sammenhængen, idet trossætninger og vanetænkning gør den umulig, forstærker dens menneskelige karakter. Schaffners skildring af menneskets venskab med et chimpansepar bliver mere gribende, fordi de burde være to uforenelige størrelser, men venskab formår at række ud over vanetænkningen. Slutningen er nok smuk og depressiv, men den kræver blot den diskussion, som ikke fandt sted.

Formelt set adskiller filmen sig stærkt fra tidligere SF-film, idet special effects næsten er udeladt. Belysningen er realistisk, kun få steder med en dominerende farve: rødt eller blåt. I andre SF-film er urealistisk belysning ofte blevet benyttet for at fremhæve det fremmedartede, men som regel blev det ved effekten. I opbygningen af miljøet er der ikke skabt et utroligt ultramoderne samfund, men små runde huse, der forekommer lerklinede i deres grove enkelhed. Næsten alle vigtige bygninger er runde: kirken, forhørsrummet, menneskeburene, talerpodiet og tilskuerpladserne. Endelig må fotograferingen fremhæves. Den er koncis, med en næsten gennemført brug af normal-focus. Få telebilleder, og næsten ingen zoomninger. Filmens svageste side er bortset fra manus'et dens musik, der desværre ikke adskiller sig fra megen SF-musik: den indskrænker sig til badekarselectronik og sporadiske musikforløb. Bl. a. på dette punkt taler rygterne for, at Kubrick har gjort et kup, da han benytter sig af almindelig klassisk musik: Johann og Richard Strauss, Aram Khatchaturian, György Ligeti. Det er en musik, der både kontrasterer, er ironisk og atmosfæregivende uden at opgive sin musikalske integritet.