

Jens F. Jensen

TECH NOIR

Den populærkulturelle konstruktion af en ny teknologi



TECH NOIR signalerer lysskriften på bagvæggen som angivelse af den dystre bars såvel om hele scenariets navn. Sarah Conner sidder alene ved et af *high-tech*-bordene, tydeligt nervøs. En mand i cyberpunk-agtigt antræk får øje på hende, trækker sin 45 mm *longslide* og retter køligt laser-sigtet mod hendes pande. Inden han når at skyde, trækker en anden mand, der har iagttaget situationen, et oversavet gevær frem fra sin frakke og fyrer fem-seks gange mod ham. Stødene kaster cyberpunkeren omkuld, men han rejser sig langsomt igen for tilsyneladende upåvirket at besvare ilden. Et forløb, der gentager sig et par gange, indtil det lykkes den frakkeklædte – skarpt forfulgt – at trække Sarah ud af *high-tech*-baren og ind i en bil. Under den følgende biljagt udfolder sig følgende dialog:

»Reese: Jeg er her for at hjælpe dig. Jeg hedder Reese, sergent. DN 38416. Udpeget til at beskytte dig. Du er dømt til udryddelse ...

Sarah: Det kan ikke passe, hvordan kunne den mand bare rejse sig efter du ...

Reese: Det er ikke en mand. Det er en maskine. En terminator. Cybernetisk system Model 101.

Sarah: En maskine? Ligesom en Robot?

Reese: Ikke en robot. En *cyborg*. Cybernetisk organisme.

Sarah: Nej, han blødte ...

Reese: Hør her. Terminator er en infiltrator-enhed. Halvt menneske, halvt ma-

skine. Inden i et hyperlegeret kampchassis. Mikroprocessor-styret. Fuldt armeret. Meget hårdt. Men uden på levende menneskeligt væv. Kød, hud, hår, blod, dyrket til *cyborgs*... Ligner mennesker. Ikke til at skelne... Jeg var nødt til at vente på, at han angreb dig, før jeg kunne skyde på ham.

Sarah: Hør, jeg er ikke dum. Man kan ikke lave den slags endnu.

Reese: Ikke endnu. Ikke før om ca. 40 år.

Sarah: Vil du dermed sige, at den er fra fremtiden?

Reese: En mulig fremtid. Fra dit synspunkt. Jeg er ikke inde i *tech-stuff*.

Sarah (mistroisk): Så er du også fra fremtiden, ikke sandt?

Reese: Stemmer.

Sarah (ironisk): Stemmer!...

Reese: Prøv at forstå: Terminator er derude. Man kan ikke forhandle med den. Den kan ikke tales til fornuft. Den føler ingen medynk eller anger eller frygt. Og den vil absolut ikke standse ... på nogen mulig måde ... før du er død!

Sarah: Reese, hvorfor mig? Hvorfor er den ude efter mig?

Reese: Der var en atomkrig. Om nogle få år fra nu. Alt dette, hele dette sted ... alting ... er borte. Simpelt hen væk. Der var overlevende hist og her. Ingen ved rigtig, hvem der begyndte. Det var maskinerne ...

Sarah: Jeg forstår ikke ...

Reese: Forsvarets netværks-computere. Nye ... powerfulde ... opkoblet til alting ... betroet til at styre det hele. De siger, den blev 'smart'. En ny orden af intelligens. Den så alle mennesker som en trussel. Ikke kun fjenden. Bestemte vores skæbne på et mikrosekund: Udslettelse.«

Ovenstående scenario er løftet lige ud af en populærkulturel film: *The Terminator*.¹ En af mange samtidige film, der er intenst optaget af forholdet mellem menneske og teknologi, som denne sidste udmønter sig i: computeren, 'maskinen', kunstigt intelligente livsformer, cybernetiske organismer osv. Men hvorfor spiller teknologien denne markante rolle? Hvad *betyder* den i de samtidige billedfiktioner, og *hvorfor* og *hvordan* tilskrives den disse betydninger? Kort sagt: Hvordan konstrueres den nye teknologi i det populærkulturelle univers? Det er om disse punkter, det følgende skal dreje sig.

Et semiotisk adventure

»Hvad er ... semiologi for mig?« spørger Roland Barthes et sted. Og svarer selv i samme åndedrag: »Det er et *adventure* – det er, hvad der *advenes*: hvad der kommer til mig fra *signifiant*'en«. Og hans tekst hedder naturligvis 'The Semiological Adventure'.² Denne tekst vil også være et *adventure*. Et semio-

logisk – eller rettere et semiotisk³ – *adventure* ind i dette endnu ikke kortlagte populærkulturelle univers, som det udfolder sig i samtidig billedfiktion. For netop at kortlægge, betegne og beskrive de mange mærkelige *signifiant*'er, der kommer os i møde: teknologier, maskiner, monstre.

To tendenser har gennemtrængt samtidige teknologi-studier: For det første bevægelsen væk fra opfattelsen af teknologien som isoleret tekno-system, der restløst lader sig beskrive i rent tekniske termer; samt opfattelsen af teknologien som en art 'black box', der – som en uafhængig ydre faktor – antages at have 'effekter' på samfundet. I stedet træder forståelsen af teknologien som en størrelse, der bliver formet af sociale og kulturelle praksiser og som selv virker tilbage på disse praksiser, hvor relationen mellem teknologi og kultur således snarere søges begrebet som en gensidig påvirkningsrelation mellem *én social praksis og en anden*. Og for det andet en gryende erkendelse af at teknologier ikke kun er materielle størrelser, simple artefakter alene defineret ved deres instrumentelle funktion, men at de tillige også altid er symbolske størrelser – ladet med kulturel betydning. Begge tendenser har ført til en voksende interesse for studiet af teknologi i en kulturel sammenhæng.⁴

Vælger man at definere kultur som *realiserede betydningssystemer*:⁵ som de strukturer og praksiser via hvilke et socialt fællesskab organiserer sin erfaringer, relationer og handlinger og dermed skaber mening af 'verden' og 'sig selv'. Eller enklere sagt: som den måde vi tænker og taler *om* verden – og dermed skaber vores kulturelle *om*-verden. Så vil det at studere teknologi i en kulturel kontekst eller direkte at studere teknologi-*som*-kultur følgelig betyde, at man studerer, hvordan teknologier på forskellig vis indgår i disse strukturer og processer, hvorved der socialt skabes mening. Og at man herunder *bl.a. også* studerer teknologien som *symbolsk størrelse* – at man studerer *teknologiens betydning*.⁶

Og en af teknologiens – og specielt 'ny teknologis' – markante kulturelle betydninger er her, at den hyppigt fungerer som krystallisationspunkt for en række symbolske konstruktioner, som et tegn i tiden – et *tidens tegn* – gennem hvilket kulturen udforsker sin samtid, sin fremtid og sin skæbne. Det er forhold, der har kunnet iagttages omkring opkomsten af en lang række teknologier: fotografiet, telegrafien, telefonen, bilen, radioen, filmen, televisionen osv.; og det er forhold, som ikke er mindre udtalte omkring samtidens 'nye teknologi': computerteknologien. Den kulturelle konstruktion af en 'ny teknologi' kan derfor også omvendt læses som et betydningsfuldt chiffer: for kulturens forståelse af sin samtid og sin fremtid, for social frygt og forhåbning, for kulturel identitet og for forestillingen om det 'Andet' – og hermed også for en indirekte, men dybtliggende kulturkritik.

Interesserer man sig her specielt for de fælles og delte eller blot mest ud-

bredte kulturelle betydninger, vil den *populære* kulturelle konstruktion eller ligefrem den *populær-kulturelle* konstruktion naturligvis stille sig central. Denne populærkulturelle forestilling om computeren kunne udforskes i en lang række samtidige kultur-fænomener: I den hverdagslige forestilling og almene *common sense*-agtige bevidsthed om informations- og computerteknologien, hvad Teodor Roszak et sted rammende har betegnet »the folklore of the computer«. ⁷ I mængden af hel-, halv- og pseudovidenskabelige behandlinger af hvad der ofte benævnes 'informationssamfundet' og 'computerens tidsalder', der er blomstret op de seneste år. ⁸ I marketing og reklamer for ny informationsteknologi og computer-produkter. ⁹ I underholdningsindustriens bearbejdninger af de teknologiske tematikker i computerspil, videogames og bib-bib-spil. ¹⁰ I subkulturelle bearbejdninger af tilsvarende teknologiske tematikker hos *crackers*, *hackers* og *gamesters* ¹¹ eller i mere brede tematiseringer af 'det teknologiske' inden for sub- og ungdomskulturelle fænomener som teknopop, *electric boogie*, *new wave*, *cyberpunk*, *virtual reality* etc.

Aktuelt forekommer en særlig sensitiv skærm for scanningen af teknologiens betydning og den populærkulturelle konstruktion af computeren imidlertid at findes i den hastigt voksende subgenre af film og videos, der har etableret sig under betegnelser som: postmoderne science fiction, ¹² cyberpunk ¹³ eller – hvad der også fungerer som overskrift i denne sammenhæng – Tech Noir. ¹⁴ En subgenre, der omfatter titler som *The Terminator* (1 og 2), *Robocop* (1 og 2), *Blade Runner*, *Akira*, *Tetsuo (The Iron Man)*, *Westworld*, *Alien*, *Aliens*, *Short Circuit*, *Time Guardian*, *Total Recall*, *Cherry 2000*, *Demon Seed*, *Frankenstein Unbound* blandt mange flere. ¹⁵ Og en subgenre, der netop er karakteriseret ved grundlæggende at tematisere forholdet mellem menneske og teknologi, herunder specielt 'ny teknologi' som computer- og informationsteknologien. Det er formentlig i populærkulturelle film af denne type, at kulturens frygt, håb og besættelser, hvad angår teknologien, tydeligst allegoriseres, og derfor herfra – som Rushing og Frenzt antyder det – »de mest dybtgående indsigter i, hvordan teknologi erfares ... af kulturen som helhed, udgår...« ¹⁶

'Det metaforiske', 'det sublime' & 'det monstrøse'

Tre hjælpemidler må vi udstyre os med, før *adventure*'et tager sin begyndelse. Begreberne om 'det metaforiske', 'det sublime' og 'det monstrøse':

'Det metaforiske' eller 'metaforen' er traditionelt blevet opfattet som en isoleret sproglig foreteelse eller som en rent udvendig stilistisk udsmykning, man fortrinsvis finder i litteratur og poesi. Nyere lingvistiske og kognitivt semantiske teorier, som de eksempelvis udmøntes hos George Lakoff og Mark

Johnson,¹⁷ har imidlertid peget på, at metaforen har en langt mere central placering og tværtimod kan betragtes som selve fundamentet for det menneskelige konceptuelle system. Den måde, vi forstår, tænker og taler på, antages kort sagt at være grundlæggende metaforisk struktureret. Det centrale i metaforens logik er her, at man »forstår en ting i termer af noget andet af en anden art«,¹⁸ dvs. at man forstår et fænomen gennem begreber hentet fra et andet fænomen, at man strukturerer en type af situationer i modellen af en anden, konceptualiserer et erfaringsdomæne i termer af et andet osv. Hvor der typisk vil være tale om, at man begriber det mindre veldefinerede i termer af det mere veldefinerede, det abstrakte i termer af det konkrete, det utydelige i termer af det tydelige. Det er gennem betydningsoperationer af denne art, at metaforen kommer til at fungere som den fundamentale mekanisme for organisering af erfaringen og for skabelse af mening af verden. Hvorfor den måde vi *har* vores verden på, også er grundlæggende 'metaforisk'. Det er *Metaphors we live by*, som Lakoff og Johnson kaldte deres bog.

'*Det sublime*' er – som begrebet defineres hos Kant¹⁹ – bestemt som det »*absolut store* ... det i sammenligning med hvilket *alt andet* er småt« (KdU, p.333) og er som det 'absolut store', 'absolut mægtige' tæt knyttet til ideen om 'det kolossale': »*Kolossalt* ... bliver et begrebs blotte fremstilling kaldt, når det næsten er for stort for enhver fremstilling ... fordi hensigten med begrebets fremstilling derigennem – at betragtningen af objektet næsten er for stor for vores fatteevne – bliver vanskeliggjort« (KdU, p.339). Forstået således involverer 'det sublime' også et repræsentationsproblem og artikulerer dermed en problemstilling af semiotisk karakter: »det egentligt sublime kan ikke rummes i nogen sanselig form, men angår kun fornuftsideer, som, endskønt det ikke er muligt at give dem nogen adækvat fremstilling, netop på grund af denne in-adækvathed, som lader sig sanseligt fremstille, kan vækkes og fremkaldes i bevidstheden« (KdU, p.330). I et semiotisk perspektiv opererer det sublime med andre ord i spændingsfeltet mellem det forståelige og det fremstillelige, som dét forestillingen er ude af stand til at repræsentere, dét imaginationen ikke har kapacitet til at gestalte billeder af, dét, der i ordets bogstaveligste forstand ikke kan *indeholdes* i nogen sansbar, materiel udtryksform: Ideen uden sanselig repræsentation. Eksempelvis er det muligt at begribe koncepter som 'det absolut store', 'det almægtige', 'det fuldkomne', 'uendeligheden', 'totaliteten', 'det simple' etc., men vanskeligt at eksemplificere eller repræsentere dem. Ethvert sanseobjekt, som forsøger at fremstille eller henvise til disse begreber, forekommer nødvendigvis smerteligt utilstrækkelig. 'Det *æstetisk sublime*' kan semiotisk så netop forstås som antydningen af det, der kan tænkes, men ikke repræsenteres: Repræsentationen af det urepræsenterbare. Fremstillingen af det ufremstillelige. Tegnet for det ubetegnelse.²⁰ Og som erfaringen

af det udsigelige og ubenævnelige grænser det sublime ofte til terror, hvilket leder direkte over til det tredje og sidste begreb:

'*Det monstrøse*' er som kategori tæt beslægtet med 'det sublime', for så vidt begreberne står for det 'absolut mægtige', det 'kolossale', det 'enorme', men 'det monstrøse' har derudover en supplerende bestemmelse. Kant skriver: »*Monstrøst* er et objekt, når det gennem sin størrelse tilintetgør hensigten med sit eget begrebs udformning« (KdU, p.339). Det 'monstrøse' objekt defineres således af, at det – qua sin abnorme, næsten 'unaturlige' størrelse – vender sig mod sin intention, ødelægger sin egen hensigt, destruerer sin egen idé. Det 'monstrøse' er det skabte, der fortærer skaberen, begrebet der opsluger sin egen mening, repræsentationen der slår tilbage mod det repræsenterede. Og tilintetgør 'det monstrøse' på denne måde sit eget formål, sin idé, mister det også sin identitet – ophører med at falde sammen med sig selv. Ligesom 'det sublime' kan 'det monstrøse' derfor anskues som et moment i 'repræsentationens krise' og dermed som en problematik af semiotisk relevans.

'Det monstrøse' og 'det sublime' (eller 'kolossale') er således adskilt af en relativ, men distinktiv forskel. Barbara Freeman skriver, idet hun citerer Kant: »Forskellen mellem det kolossale og det monstrøse er et spørgsmål om grad: det kolossale er, selv om det »grænser til det relativt monstrøse«, aldrig helt identisk med det.«²¹ En forskel, der imidlertid er så skrøbelig, at det monstrøse bestandigt truer med at vokse frem af eller udefra gennemtrænge det sublime: »en overordentlig spinkel linie skiller det positive aspekt af det sublime fra dets negative, destruktive side. Det sublime kan aldrig beherskes, fordi en del af det, der er blevet fjernet og anbragt uden for, stadigvæk forbliver inden for, og hvad der er blevet holdt ude, kan altid vende tilbage, som kom det udefra.«²²

Udstyret med disse tre hjælpemidler – 'det metaforiske', 'det sublime', 'det monstrøse' – kan *adventure*'et nu begynde. Og hvorfor ikke starte med en forhistorie.

Lille maskin-metafor historie

Maskinen som metafor – som 'noget andet' forstås i termer af – er langt fra noget nyt i vestlig tænkning. Allerede Decartes (1641) foreslog, at man så maskinen som metafor for den menneskelige krop, og Newton advokerede visionen om hele universet som en maskinel indretning – for blot at fremdrage et par centrale eksempler. Heller ikke den kunstnerisk-æstetiske brug af maskin-metaforen er ny. Da det i denne sammenhæng drejer sig om computerteknologi og den kulturelle konstruktion af computerteknologien, skal derfor – hvad

der må være – den første litterære brug af computeren fremdrages. Ikke kun fordi det er den første, men også fordi den i kimform foregriber mange af de betydninger, der også senere konstrueres omkring maskinen og computeren.

Computer-metforens litterære prototype skriver sig helt tilbage til 1726 og er at finde i Jonathan Swifts *Gullivers Rejser*.²³ I passagen, hvor den optræder, besøger Gulliver Balnibarbi, et land befolket med akademiuddannede 'projekt-magere', der alle er dybt optaget af at udtænke nye videnskabelige metoder og teknologier inden for landbrug, håndværk og industri. Projekter, der er så sindrige og geniale, at landet mere eller mindre henligger i ruiner. Vi kommer ind i historien midt under Gullivers rundvisning på 'det store Akademi' i Lagado – kilden til hele miseren – nærmere bestemt den del af akademiet, der huser »projektmagerne inden for de spekulative fag«,²⁴ hvor Gulliver bl.a. præsenteres for en professor, som er optaget af 'et projekt til at forbedre den spekulative erkendelse ved hjælp af praktiske og mekaniske arbejdsprocesser.' Kunstig intelligens med andre ord. Der citeres fyldigt:

»Den første professor, jeg besøgte, befandt sig i et meget stort værelse, omgivet af fyrretyve elever. Da vi havde hilst på hinanden, lagde han mærke til, at jeg ikke kunne få øjnene fra et stativ, som opfyldte størstedelen af værelset, både i længden og bredden. Han sagde så, at det måske undrede mig at se ham optaget af et projekt til at forbedre den spekulative erkendelse ved hjælp af praktiske og mekaniske arbejdsprocesser. Men verden ville snart komme til at indse dets nytte, og han smigrede sig med, at aldrig var en ædlere og mere ophøjet tanke fostret i nogen hjerne. Det var kendt af enhver, hvor besværlig den sædvanlige metode til tilegnelse af de humane og eksakte videnskaber er. Ved hjælp af hans opfindelse ville dermed den mest uvidende person for en billig penge, og med en smule håndkraft, kunne skrive bøger om filosofi, poetik, statsvidenskab, jura, matematik og teologi, uden at der stilles ringeste krav til ånd eller til studium. Så førte han mig hen til stativet, langs hvis sider hans elever stod opstillet i geledder. Det var tyve fod i kvadrat, opstillet midt i værelset. Overfladen var sammensat af et stort antal træstykker, omtrent på størrelse med terninger, dog nogle større end de andre. De var alle forbundne ved tynde metaltråde. Disse træstykker var på alle sider overtrukket med påklistret papir, og på disse papirstykker stod alle de i deres sprog forekommende ord opskrevet, i deres forskellige måder, tider og deklinationer, men ganske uordnet. Professoren bad mig give agt, for nu satte han sin maskine i gang. Eleverne tog på hans kommando fat i hver sit håndsving af jern, hvoraf der fandtes fyrretyve rundt om kanten af stativet. Og ved en rask omdrejning blev ordenes ordning totalt

forandret. Han gav seksogtrediven af de unge mennesker ordre til sagte at gennemblæse de forskellige linjer, sådan som de forekom på stativet; og hvor de fandt tre-fire ord, der kunne udgøre en del af en sætning, dikterede de dem til deres fire kammerater, som var skrivere. Denne proces gentog sig en tre-fire gange: og ved hver omdrejning skiftede ordene plads, eftersom de firkantede træstykker blev kørt rundt; det var det, det hele gik ud på.

Seks timer daglig var studenterne beskæftigede med dette arbejde; og professoren viste mig flere bind i stor folio, fyldt med de allerede indsamlede ufuldstændige sætninger, som han havde i sinde at sammenstille for ud af dette rige materiale at give verden et fuldstændigt system af alle de humane og eksakte videnskaber. Dette system ville dog stadig kunne forbedres og i høj grad fremmes, såfremt der ved offentlig indsamling kunne tilvejebringes en fond til forfærdigelse og drift af fem hundrede sådanne stativer i Lagado...«²⁵

Swifts satire over Lagado-professoren, som gennem den absurde sprogmaskine vil skabe en encyklopædi af mening, er naturligvis rettet mod det samtidige videnskabelige samfunds forsøg på at finde det fuldkomne videnskabelige sprog samt dets blinde tro på, at de nye teknologisk-videnskabelige metoder garanterede sande svar.²⁶ Set i historiens bakspejl er det sofistikeret i Swifts satire ikke kun, at den med flere århundredes forspring foregriber en række aktuelle bestræbelser inden for forskningsretninger som Kunstig Intelligens og Kognitionsforskning, der tilsvarende søger en algoritme for sproget, som vil gøre det muligt at konstruere maskiner med menneskelignende lingvistiske og betydnings- og vidensskabende kompetencer. Men også at den i sig opsamler de to hovedformer, som forestillingen om maskinen kulturelt har antaget. På den ene side maskinen som instrument for gennemtrængningen af den naturlige verdens mysterier og dermed som tegn for menneskelig fremskridt og frihed, for beherskelsen af, kontrollen med og indsigten i omverdenen. Og på den anden side og samtidig oplevelsen af, at maskinen, idet den gennemtrænger de naturlige mysterier, selv bliver det mystiske, hemmelighedsfulde, fremmede; at mennesket i udfoldelsen af den teknologiske beherskelse af verden i samme bevægelse giver denne beherskelse fra sig, så det i stedet bliver maskinen, som etablerer sig som den frygtelige kraft, der kontrollerer og behersker mennesket – og som sådan omvendt bliver tegn for *fravær af kontrol*, beherskelse og indsigte.

Det er antagelig, fordi maskinen er i stand til at gestalte dette centrale kulturelle paradoks – på én gang at være selve inkarnationen af oplysningens videnskabelig-teknologiske triumf og *samtidig* være monumentet over menne-

skehedens forarmning – at den er så udbredt og genkommende som metafor. Og det er formentlig derfor, at brugen af maskin-metaforen ofte realiseres i en ambivalent blanding af håb og frygt, fascination og trussel, magt og afmagt. Som tilfældet netop er i Lagado, hvor den 'al-viden-skabende'-maskine, hvis hensigt var at tjene filosoffer, videnskabsmænd og kunstnere, i stedet ses at undertvinge dem til omvendt at *betjene* maskinen: »fyrre studenter og opfinderen er beskæftiget seks timer om dagen med at dreje maskinens håndsving, mens de venter på, at stumper af sætninger skal dukke frem fra dynger af nonsens«, som David Porush²⁷ skriver. Her er eksemplet på, hvad Freeman ovenfor omtaler som den spinkle demarkationslinie mellem det sublime og det monstrøse: selve urbilledet af det teknologisk sublime (»aldrig var en ædlere og mere ophøjet tanke fostret i nogen hjerne«), der momentant slår om i det teknologisk monstrøse: instansen, der vender sig mod sin egen hensigt; det skabte, der vender sig mod sin skaber.

Men selv om maskinen som metafor er en gammel historie, så er dermed ikke sagt, at den ikke har været underlagt signifikante historiske modulationer. Lad derfor et spring langs tidsaksen bringe *adventure*'et op i den aktuelle epoke og ind i Tech Noir-universet.

Tech Noir: Master-narrativer og master-myter

Betragter man Tech Noir-filmene under ét, er der en række træk, der springer i øjnene. Som det mest åbenbare – og hvad der signaleres i genrebetegnelsen – en påfaldende mørk og dyster grundstemning. En tendens, som hos Kaspersen beskrives som »en art formørkelse: i takt med at fremtiden er rykket nærmere, og nu næsten ånder os i nakken, er den blevet farligere, og science fictions-genren er blevet mere sort ... En fremtid skabt af en teknologi som er løbet løbsk.«²⁸ Væk er den klassiske science fictions glamourøse glansbillede af en lys, kølig og klinisk høj-teknologi, den spektakulære konstruktion af den forkromede, veltrimmede maskine. Og i stedet er trådt en natsort vision af en forfalden, forsømt og fordømt teknologi, der nu fremtræder som en uddateret og dysfunktionel kobling af *high-tech*, *low-tech* og *no-tech*. Væk er den rationelle samfundsmæssige effektivitet, performativitet og velordnethed, og ind er trådt opløsning, degeneration og konflikt. Og væk er konstruktionen af fremtiden som strømliniet hyper-modernitet til fordel for en sær usamtidighed af fragmenter fra forskellige tider og ordner, der uden vilje til syntese stiller sig sammen i en modsætningsfuld, centrumsløs montage af maksimal kulturel heterogenitet. På alle planer spores denne degeneration, de-evolution og bevægelse mod kaos, enten det metaforiseres: som teknologisk forfald, hvor en-

vironnementet forvandles til teknologisk *junk-yard* med mennesket som nomadisk teknologisk *scavenger* (*Hardware*, *Cherry* 2000); som socialt forfald mod kriminalitet og korruption (*Robocop*), mod magtmisbrug og voldsudøvelse (*R.O.T.O.R.*, *Robokill*) eller endog mod generelt post-civilisatoriske, tribale tilstande (*Cherry* 2000); som urbant forfald (*Blade Runner*); som økologisk katastrofe (*Queruak*); hvis ikke ligefrem som en tilstand af post-nuklear holocaust (*Hardware*, *Terminator*).

Et andet signifikant træk er selve den rolle, teknologien synes at spille, at teknologien nu langt hen forekommer at besætte hovedrollerne i det populærkulturelle fiktionsunivers. Enten det sker i form af de tilbagevendende billeder af computere: af højteknologiske kontrolrums overvågningsmonitører og kontrolpaneler, af *mainframe*-maskinernes rullende magnetbånd, af operatører i intensiv, opslugt interface med elektroniske maskiner, af computerskærme med mystiske udechifrerbare koder og kurver osv.; i form af de stadigt genkommende fetichagtige billeddyrkelser af den gigantiske, monumentale *maskine*: kæmperumskibet, enorme rumbase-komplekser, flyvende teknologiske byer; eller måske allermest påfaldende i form af forskellige teknologiske 'livs'-former: computeriserede *artificial intelligence*-væsener, *cyborgs*, androider, humanoide replikanter. Teknologien er nu ikke længere henvist til kun at agere kulisse for de menneskelige aktanter, men indtager tillige rollen som hovedagent. Det være sig i positionen som *villain* (*Hardware*, *Westworld*, *Terminator*, *Time Guardian*: i de to sidste tilfælde ligefrem som *The Evil Empire*), men også i rollen som helt (her ofte i forskellige symbioser med menneskelige komponenter som i *Robocop*, *Queruak*, *Prototype* osv.), lige så vel som teknologien selvfølgelig stadig udfylder sin traditionelt vigtige birolle som hjælpende instans. Teknologien er definitivt flyttet ud fra kulissen og synes nu at brede sig over alle pladser i det narrative skema. Computeren er for alvor gået til filmen.

Yderligere synes teknologi-filmene anskuet under en samlet synsvinkel at være gennemspilninger af den samme grundlæggende tematik og fortælling, hvor det bagvedliggende forbindende felt, den dybere og mere omfattende narrative bevægelse – det *master-narrative* – der kan rekonstrueres ud fra de realiserede spor i de enkelte tekster, antager følgende matrice: Mennesket – oftest i skikkelse af *high tech*-organisationen – eksperimenterer med udviklingen af avancerede teknologier. Uheldigvis går maskinen ud af kontrol og begynder at producere helt uforudsete, men altid katastrofale (bi-)virkninger på grund af en eller anden form for 'teknisk uheld': en fejl i programmeringen, en overset konstruktionsfejl, en simpel 'løs forbindelse'. Som eksempelvis i den klassiske scene i *Robocop*, hvor Omni Consumer Products nye politirobot ED 209 under generalprøven nedskyder og gennemhuller et tilfældigt medlem af direk-

tionen (der i sit fald symbolsk knuser modellen til koncernens nye by-projekt), og den ansvarlige underdirektør beroliger 'the old man', koncernchefen med et »I'm sure sir, it's only a glinch«. En film, hvor hovedpersonen i øvrigt bærer navnet Murphy, der naturligvis skal alludere til 'Murphys lov': »Alt, hvad der kan gå galt, vil gå galt« – teknologiens grundlov, som den konstrueres i disse film. Eller den menneskeskabte teknologi udvikler alternativt en form for egenvilje, intentionalitet og bevidst målrettethed, så den ikke alene kommer hinsides menneskelig kontrol, men også etablerer et modsætningsforhold, en direkte åben konflikt med sin menneskelige skaber. Som computernetværket Skynet i *The Terminator*, der har taget magten og i fornuftens navn afsagt den ultimative dom over menneskeheden: Udslettelse. Som de teknologiske skabninger: Jen-Diki'erne i *Time Guardian*, der forsøger at overtage menneskehedens sidste flyvende teknologiske by ved at forfølge den langs tidsaksen. Eller som underholdningsrobotterne i *Westworld*, der af uforklarlige grunde rammes af en 'maskinel infektionssygdom', en *central mechanism psychosis*, der gennem kollektivt *program break-down* og *central unit malfunction* bringer dem ud af de menneskelige operatørs kontrol, og får dem til at udvikle selvstændige forfølgelses- og hævn-motiver.

Bag dette skitserede *master-narrative* er det også muligt at identificere den dybereliggende mytologiske referenceramme, der gennemtrænger disse tekster. En master-myte, som i de samtidige teknologifilm med påfaldende konsistens trækker sine ressourcer fra det mytologiske kompleks omkring: Prometheus, Daidalos og Ikaros, den jødiske folketros Golem og Faust.²⁹ Kernen i dette mytiske kompleks er i al korthed, at teknologiens mestre – mennesket, videnskaben – vil eftergøre og overtrumfe gudernes og naturens værk og i dette teknologiske overmod – ved i *selve værket* at stjæle viden fra guderne, ved at forsøge at indsætte sig som *Master of the Universe* – bevæger sig ind på forbudte områder, overskrider sine skæbnebestemte beføjelser og derfor må straffes for sin overtrædelse.

Som det ses, indgår både 'det sublime' og 'det monstrøse' som komponenter i denne master-myte: det er impulsen mod 'det sublime', der momentant slår om i 'det monstrøse'. 'Det sublime' og 'det monstrøse' er derfor stadig tilbagevendende momenter i disse film, hvor 'monsteret' naturligvis inkarneres i teknologien: som den monstrøse maskine. Ofte symboliseret i en form, hvor den teknologiske frembringelse vender sig mod sin frembringer, det skabte vender sig mod sin skaber. Helt konkret f.eks. i *Blade Runner* og *Queruak*, hvor henholdsvis replikanten og *the bionetic* dræber sin skaber og 'fader'. Eller på et mere abstrakt plan i f.eks. *Time Guardian*, hvor – som det hedder i forteksten – »Horder af pansrede robotter skabt af mennesket i det forrige århundrede hærgede planeten, idet de brutalt ødelagde alt på deres vej og truede

menneskeheden med udslettelse«.

Den privilegerede *populærkulturelle* myte og pretekst for alle disse fortællinger bliver derfor Mary Shelleys *Frankenstein* (der netop bærer undertitlen *En moderne Prometheus*); beretningen om videnskabsmanden Victor Frankenstein og hans monster.³⁰ Denne *Frankenstein connection* i de populærkulturelle teknologifilm er ofte blevet bemærket. Ian Barns noterer f.eks., at monstrositet: »er et fælles anliggende, som sammenkæder mange samtidige science fiction-film med Mary Shelley's 'spøgelseshistorie' fra det tidlige 19. århundrede, *Frankenstein* ... Shelleys roman fortsætter med at stille en magtfuld litterær repræsentation af den moderne videnskabs og teknologis tvetydige betydninger til rådighed«. ³¹ Flemming Kaspersen skriver, at visse af disse film er »en nytolkning af den Prometheusmyte, 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.« ³² Og Langdon Winner betragter ligefrem historien om Victor Frankenstein og hans monster som: »det tætteste vi kan komme en definitiv moderne parabel på menneskeheden tvetydige forhold til teknologisk frembringelse og magt«. ³³

Dette mytologiske kompleks anslås også mange steder *direkte* i filmene selv: I *Frankenstein Unbound* er hele plottet opbygget omkring fordoblingen af samt rejsen tilbage i tiden til den historiske scene for de 'oprindelige' begivenheder omkring Frankenstein og skabelsen af hans monster såvel som tilblivelsen af Shelleys roman. I både *Prototype* og *Weird Science* indgår de gamle Frankenstein-film som eksplicite filmiske citater, i sidstnævnte som den film, der fungerer som inspiration og *trigger* for de to mandlige hovedpersoners muntre reformulering af den gale videnskabsmands gamle projekt: skabelsen af den perfekte kunstige computer-simulerede *girl-friend*, og i førstnævnte som den konkrete anledning til den finale eksistentielle krise for det kunstigt frembragte menneske. I *Demon Seed* bærer supercomputeren navnet Protheus 4. I *Robokill* hedder den menneske-simulerende dræber-robot Robert Golem: Robert efter robot og Golem efter det kunstigt frembragte menneske i den jødiske folketro. Osv. ³⁴ Tech Noir forekommer således at være befolket med en hær af postmoderne Frankenstein-uhyrer.

Det *master-narrative* og den master-myte, der ligger til grund for Tech Noir-genren, er således skruet sammen af de mest dystopiske visioner om teknologien. En techtopi, hvor teknologien (ofte) indgår som det ultimativt monstrosøse 'Andet'. Det er dette mytologiske kompleks, der udgør den fælles klangbund for fortællingerne og som derfor langt hen bliver den dominerende mytologi i den populære konstruktion af teknologien: maskinens mytologi,

den postmoderne mytologi. Dette mytologiske kompleks er imidlertid ikke nyt, men har netop afsat sine tekstlige spor gennem flere årtusinder, herunder også i den klassiske science fiction, ligesom *Frankenstein* på ingen måde kan siges at være en 'moderne' (endsige postmoderne) fortælling, men netop indskrives sig i et foregående moment af historien. Hvad der er nyt og signifikant for Tech Noir som subgenre, er således ikke så meget, at den (re)manifesterer disse myter som den intensitet og konsekvens, hvormed det foregår, samt specielt den form, hvori det sker. Snarere end blotte repriser på tidligere epokers science fiction-film og Frankenstein-fortællinger er Tech Noir nemlig udtryk for en række signifikante mutationer. Genre-mutationer, der skal behandles nedenfor og som angår følgende fire aspekter: den teknologiske form, det monstrøses locus, teknologien som repræsentation samt science fiction-genrens tid.

Automaton, Robot & Cyborg

Iagttaget man selve den teknologiske form i disse film, forekommer den at være underlagt en signifikant historisk modulation, og en mulig måde at indfange denne bevægelse på er gennem Baudrillards teori om de tre 'simulakre-ordener', som den bl.a. præsenteres i essayet »Orders of Simulacra«. ³⁵ Baudrillard foreslår her en periodisering inden for rammerne af, hvad der kunne betegnes en art 'fortælling om simulation' eller en 'tegnets historie'. En periodisering, der ³⁶ i denne sammenhæng kunne påkalde sig en vis interesse: Dels fordi den netop baserer sig på den tiltagende teknologisk-semiotiske mediering af erfaringen, der sætter sig igennem, efterhånden som kulturen gradvist ned-sænkes i et hermetisk univers af tegn, konsum, teknik og cybernetiske koder og modeller. Og dels – og vigtigst – fordi den samtidig introducerer en distinktion mellem forskellige epokale teknologiske former og dermed også leverer en forståelsesmodel for teknologiens historiske specificitet.

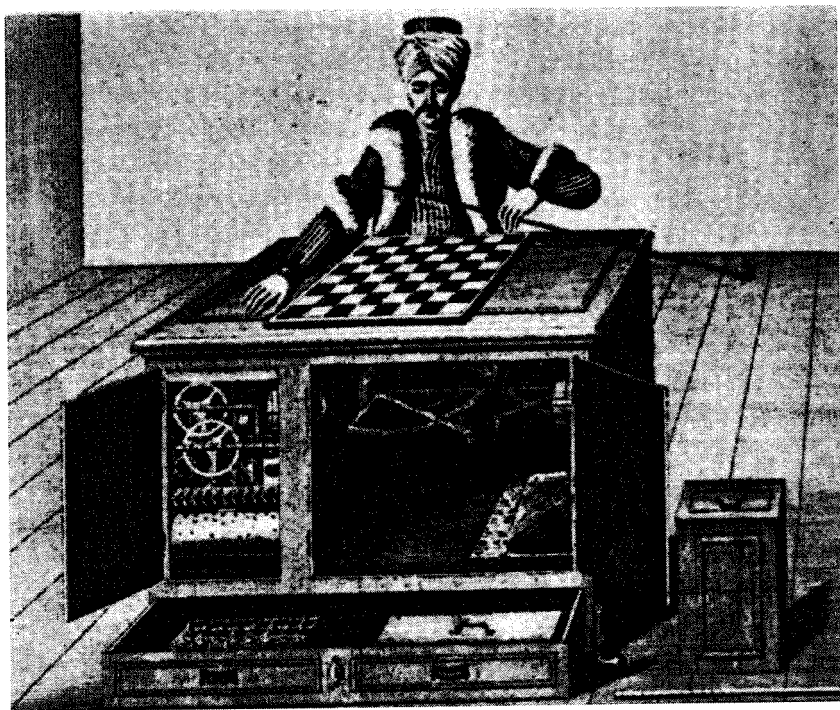
Periodiserings-modellen tager sit startpunkt i det feudale samfund. Et samfund, der er karakteriseret af en stærk symbolsk orden, hvor tegnene er ikke-arbitrære og begrænsede i antal og udbredelse, hvor forbud beskytter tegnene og sikrer dem total klarhed, således at de hver især utvetydigt henviser til en status og dermed udgør »en gensidig forpligtelse mellem kaster, klaner eller personer«, og hvor »enhver sammenblanding af tegn bliver straffet: som en alvorlig krænkelse af tingenes orden« (TOS, p.84). Efter den feudale ordens tegnmæssige stabilitet følger så tre progressivt mere ustabile semiotiske regimer, betegnet henholdsvis 1., 2. og 3. simulakrumorden.

1. *simulakrum-orden* er tidsmæssigt fikseret fra renæssancen til den indu-

strielle revolution. Den indtræder, idet den feudale orden destrueres af den borgerlige orden, og er primært karakteriseret ved opkomsten af den 'frie produktion' af, den 'åbne konkurrence' på og den hastige udbredelse og multiplikation af tegn efter behov, der betyder afslutningen for det begrænsede, tvungne tegn til fordel for det moderne emanciperede, demokratiske og arbitrære tegns begyndende herredømme. Men – skriver Baudrillard – »det multiple-rede tegn ligner overhovedet ikke længere det tvungne tegn af begrænset udbredelse: det er dets efterligning, ikke ved forfalskning af en 'original', men ved udvidelse af et materiale, hvis essentielle klarhed afhang af den begrænsning, det var bundet af« (TOS, p.85). Det fremherskende skema i denne første 'klassiske' periode af simulationen er derfor *the counterfeit*, efterligningen eller forfalskningen. En *era of the counterfeit*, der – ifølge Baudrillard – er »fordoblingens og spejlets tid, teaterets og maskespillet ... tid« (TOS, p.98), hvor distinktionen mellem original og efterligning, væsen og fremtrædelse, sand og falsk stadig har mening.

Den teknologisk-artificielle skabning, der repræsenterer denne orden, er *the automaton*:³⁷ Maskinen som teatralisk efterligning, det mekaniske menneske, der fuldstændig underkaster sig lighedens og det falske skins effekter. *The automaton* befinder sig således endnu i analogiens og lighedens rige, hvor forskellen mellem original og efterligning: menneske og maskine, stadig bliver opretholdt. Automaten er menneskets analogi, hans ledsager i teatraliske og sociale lege – *they play chess together*, skriver Baudrillard (TOS, p.93).

Uden for Baudrillards diskurs kunne det tilføjes, at et privilegeret eksempel på *the automaton* (hvis ikke maskinen i Lagado) ville være den skakmaskine, baron von Kempelen i 1769 konstruerede til hoffet i Wien.³⁸ En maskine – senere kendt som 'Maelzel's Chess Player' – der bestod af et skabslignende bord med et skakbræt samt en tyrkisk klædt dukke, som kunne flytte brikkerne med en mekanisk arm (se illustrationen på næste side), og som f.eks. hos Edgar Allan Poe modtog følgende omtale: »Der er nok ingen tilsvarende udstilling, der nogen sinde har fremkaldt så megen almen opmærksomhed som Maelzels *Chess-Player*. Hver gang den har været vist, har den for alle personer, der tænker, været genstand for voldsom nysgerrighed. ... vi finder overalt mænd af mekanisk genialitet, ... der ingen betænkeligheder har ved at erklære *the Automaton* for en ægte maskine, uforbundet med menneskelig virksomhed i sine bevægelser og følgelig uden sammenligning menneskehedens mest forbavsende opfindelse«.³⁹ Her er netop billedet af *automaton*'en som menneskets analogi, som teatralisk efterligning (hvis første formål er underholdende, diverterende, legende) og som forfalskning. Hele hemmeligheden bag den kunstigt intelligente skakmaskine blev afsløret under en forestilling i Tyskland, hvor en tilskuers råbte »Brand, Brand«: da sprang der en lille mand ud af skabet.



Maelzel's Chess Player

2. *simulakrum*-orden er tidsmæssigt fikseret til den industrielle æra og markeres af den nye generation af tegn og objekter, der kommer med den industrielle revolution. Tegn, der aldrig har kendt til traditionelle tilhørsforhold eller bindende begrænsninger, for hvem spørgsmålet om 'oprindelse' og 'originalitet' ikke mere giver mening og som derfor ikke længere behøver at blive *efter*-lignet eller forfalsket: »Relationen mellem dem er ikke længere som den mellem en original og dens efterligning – hverken analogi eller spejlbillede – men ækvivalens, ligegyldighed« (TOS, p.97), fordi de nu alle bliver produceret på samme tid i enorme mængder. Det fremherskende skema i den 2. periode af simulationen er derfor *produktionen*: den infinitte produktion af identiske objekter i serier, hvori objekterne netop bliver »den enes udefinerede simulacra af den anden« (TOS, p.97).

Mens *the automaton* repræsenterede den 1. simulakrum-orden, bliver den teknologisk-artificielle skabning, der repræsenterer den 2. orden: *the robot*. Baudrillard skriver: »En hel verden adskiller disse to artificielle skabninger. Den ene er en teatralisk efterligning, en mekanisk urværks-agtig man; teknikken underkaster sig helt *analogien* og ligheds-effekten. Den anden er domineret af det tekniske princip; maskinen tilsidesætter alt og med maskinen kom-

mer også *ækvivalens*. *The automaton* spiller hofmandens og det gode selskabs rolle, den tager del i det pre-revolutionære Frankrigs teatraliske og sociale spil. *The robot* er på den anden side, som dens navn indikerer, en arbejder: teateret er overstået, den mekaniske mands regime begynder. *The automaton* er menneskets *analogi* og forbliver hans samtalepartner (de spiller skak sammen!). Maskinen er menneskets *ækvivalent* og indlemmer ham i sig i dens operative proces' enhed. Dette er forskellen mellem et simulakrum af første orden og et af den anden« (TOS, p.92-3).⁴⁰ I modsætning til automaten, der stadig baserer sig på metafysiske distinktioner, befinder robotten sig således hinsides enhver forskel mellem menneske og maskine, original og kopi, sand og falsk etc. Alle metafysiske distinktioner opsluges under dens mekaniske effektivitet, det operationelles immanente logik, produktionens og arbejdets strikt teknisk-performativ princip.

Igen uden for Baudrillards diskurs kunne det tilføjes, at et privilegeret eksempel på *robotten* netop ville være Frankensteins monster: Victor Frankenstein står som fremstillet hos Shelley som emblemet på det – i enhver forstand – moderne teknologiske og videnskabelige projekt: menneskelig oplysning, frigørelse og fremskridt via rationel erkendelse og teknologisk beherskelse. Og hans teknologisk-artificielle skabning er derfor ofte blevet læst som metafor for industrialiseringens, fabrikssystemets, samlebåndets 'monstrøse' teknologi: maskinen.⁴¹ Tilsvarende insisterer denne teknologisk-artificielle skabning netop på at blive behandlet som menneskets lige(mand): at blive accepteret af sin skaber og 'fader', at blive optaget i et menneskeligt fællesskab under etablering af traditionelle sociale relationer og som en sidste løsning: at få konstrueret en anden artificiel kvindelig skabning som mage (og det er netop kun, da dette nægtes ham, at de monstrøse træk udvikles). Så selv om Frankensteins monster ikke som prototypen på robotten er et udslag af mekanisk teknologi, men snarere konstitueres inden for et bioteknisk og protetiske felt, så står monsteret i alle øvrige henseender som central metafor for den moderne industrielle teknologi: robotten.

Endelig er den 3. *simulakrum-orden* tidsmæssigt fikseret til den indeværende post-industrielle æra og markeres af, at den 'mekaniske' industrielle og serielle produktion viger for frembringelsen ved hjælp af modeller. Hermed sker der en omvendning af oprindelse og finalitet, idet alle former ændrer sig, når de ikke længere blot reproduceres mekanisk, men tilmed bliver »*konceptualiseret fra synspunktet af selve deres reproduktibilitet*, diffrakteret fra en fremstillings-kerne, vi kalder modellen« (TOS, p.100). En model, der er en art foran-liggende finalitet og den eneste 'lighed' eller referentielle betydning, der gives. Det fremherskende skema i denne orden bliver derfor *simulationen* kontrolleret af koden – den digitale binære kode og det digitale program-tegn:

»Cybernetisk kontrol, fremstilling fra model, differentieret modulation, feedback, ... etc., sådan er den nye *operative konfiguration*. ... Digitalitet er dens metafysiske princip ... Fra den mindste disjunktive enhed ... op til de mægtige alternerende systemer, som kontrollerer økonomien, politikken, verdenssameksistensen, ændrer matricen sig ikke: det er altid 0/1, den binære skandering, som er erklæret som det nuværende systems metastabile og homøostatiske form. Dette er kernen af simulationsprocessen, som behersker os. Den kan organiseres som et spil af ustabile variationer fra polyvalens til tautologi uden at true den strategiske bipolære form: det er simulationens guddommelige form« (TOS, p.103, 135).

Simulationen og den minutløse duplikering og mediemæssige reproduktion af det virkelige implicerer også forflygtigelsen af det reale og dets endelige kollaps i det hyperreale: »Det hyperreale repræsenterer en langt mere avanceret fase i den forstand, at selv denne modsigelse mellem det reale og det imaginære er udslettet. Det uvirkelig er ikke længere det, der drejer sig om drøm eller om fantasi, om et hinsides eller et inden i, det er det, der drejer sig om *det virkeliges hallucinatoriske lighed med sig selv*. For at eksistere efter repræsentationens krise må man spørre det virkelige inde i ren repetition ... På grænsen af denne reproduktibilitets-proces er det virkelige ikke kun det, der kan reproducere, men det *som altid allerede er produceret*. Det hyperreale« (TOS, p.142, 146).⁴² Og med dette følger også repræsentationens endeligt. Ikke forstået som tegnenes forsvinden, men snarere som deres eksplosion. En eksplosion af tegn, som i deres uendelige reproduktibilitet forflygtiger enhver oprindelse, originalitet, autenticitet, referentialitet, realitet og mening. Hyperrealiteten kendetegnes således ved, at tegnene dominerer over realiteten, at tegnene kommer til at fungere som *stand in* for virkeligheden, bliver mere virkelige end virkeligheden, og derfor også opsluger og udsletter den. Hyperrealiteten er det semiotiske hegemoni, semiokratiet. Tegnenes triumf over realiteten. Tegnene, der vender sig mod og opsluger deres referenter såvel som deres skabere. Hvorfor den 3. simulakrum-orden også kan forstås som den semiotisk 'monstrøse' orden. Måske netop derfor er 'det monstrøse' et så genkommende og insisterende tema i samtidens populærkultur.

Baudrillard udpeger ikke selv nogen teknologisk-artificiel skabning inden for 3. simulakrumorden, der kunne modsvare 1. ordens *automaton* og 2. ordens *robot*. Men Steve Best har i direkte forlængelse af Baudrillards skematik foreslået, at denne hyperrealitetens og simulationens æra – hvor »billeder, tegn og koder behersker og opsluger den objektive realitet«⁴³ – på tilsvarende måde repræsenteres af *the cyborg*: den 'cybernetiske organisme', den totale syntese af menneske og maskine, produktet af cybernetik, medier og simulation. I den baudrillardiske model, argumenterer Best, ville *cyborg*'en »hverken være men-

neskets analogi eller hans ækvivalent, men en computer-genereret simulation, der overgår mennesket. Denne »halvt menneske, halvt robot« er en protetisk skabning i en protetisk tidsalder, hvor tegn er 'virkeligere-end-virkeligheden' og træder i stedet for den verden de udsletter.«⁴⁴ *The cyborg* er således den teknologiske essens af det skabte, der overgår skaberen. Repræsentationen, der overgår det repræsenterede. Det menneskeskabte med overmenneskelige egenskaber: Det teknologisk monstrøse.

Efter dette udvidede skema ville replikanterne i *Blade Runner*, underholdningsrobotterne i *Westworld*, Marcus 13 i *Hardware* og politirobotterne Robocop, R.O.T.O.R., Robokill, Queruak samt Terminator fra filmene af samme navne alle være privilegerede eksempler på sådanne 3. ordens *cyborgs*: Produkter af videnskabelig-industrielle fremskridt inden for computer science, cybernetik, genteknologi, medier og simulation, der hverken fremstår som menneskets analogi eller 'ligemand', men snarere overtrumfer samme. Eksemplerne er legio: »More human than human« lyder det i Tyrell Corporations slogan om de artificielle replikanter i *Blade Runner*. »The Tyrell Corporation førte robot-revolutionen frem til NEXUS-fasen – en skabning, der faktisk er identisk med et menneske – kendt som en replikant. Nexus 6 replikanterne var overlegne i styrke og behændighed og mindst lige så intelligente som de genetiske ingeniører som skabte dem«, står der i prologen til samme. »Udvalgt til opgaven er Paco Queruak, en »cyborg«, der er en robot med udseende som et menneske og med menneskelige egenskaber, men med overmenneskelig styrke«, som det hedder på omslaget til videoen *Queruak. Hands of Steel*. »Den er begyndt at programmere sig selv, den er endnu mere perfekt end vi troede«, siger ophavsmanden om politi-*cyborg*'en i *R.O.T.O.R.* Supercomputeren Proteus 4 i *Demon Seed* er udstyret med »en kraft og præcision, der vil gøre menneskelige funktioner forældede«. Eller med maskin-reparatørens ord til hovedpersonen i filmen *Westworld*, som forfølges af en hævngherrig bandit-robot: »'Gunslinger' ... er en model ... 406. 406 har hele sanseudstyret. En vidunderlig maskine ... Der er intet, du kan gøre. Hvis han er efter dig, får han dig til sidst ... lige meget hvad du gør, vil han altid være et skridt foran dig. Du har ikke en chance«. Eller måske mest eksemplarisk i Reeses omtale af terminator-maskinen fra åbningsscenariet: »Det er ikke en mand. Det er en maskine. En Terminator. Cybernetisk system Model 101 ... Ikke en robot. En *cyborg*. Cybernetisk organisme ... Halvt menneske, halvt maskine. Inden i en hyperlegeret kampchassis. Mikroprocessor-styret. Fuldt armeret. Meget hård. Men uden på levende menneskeligt væv ... Ligner mennesker. Ikke til at skelne.« Den første genre-mutation angår således den kvalitative ændring af den teknologiske form og den teknologiske monstrøsitet, der er på spil – fra Frankenstein-æraens *robot* til Terminator-æraens *cyborg*.

Hvis Monster?

At konstatere at teknologien i disse film frembærer en monstrøs dimension, er én ting, noget andet er imidlertid at spørge til, hvordan denne monstrøsitet konstrueres: Hvilken sammenhæng indskriver den sig i? Hvorfra hidrører den? Hvad står den som metafor for? Har det monstrøse moment eksempelvis hjemsted i selve teknologien? i den menneskelige skabers psyke? i den sociale organisation? i en undertrykt, hævnende natur? ... Kort sagt: Hvis monster?

Frankenstein-æraens monstre forbandt sig traditionelt med den individuelle videnskabsmands idiosynkratiske fantasi: som *the mad scientist's* monstrøse frembringelse.⁴⁵ Et træk, der naturligvis lagde op til traditionelle psykoanalytiske læsninger, der – i modellen af *the return of the repressed* – ville se monsteret som metafor for undertrykte, ubevidste kræfter, som objektiviseringer af mørke, destruktive sider af selvet, som projektioner af freudianske psykoseksuelle betydninger, hvor det blev læserens opgave at eftersøge, hvad der tilsyneladende ubevidst var sluppet ud af den individuelle (videnskabelige) bevidstheds mørkekammer. Set på denne bagtekst er det et påfaldende træk i samtidig Tech Noir, at det 'teknologisk monstrøse' nu næsten aldrig fremstår som produktet af den individuelle videnskabsmands bevidsthed. Tværtimod er det et markant gennemgående træk i hovedparten af de her omtalte teknologifilm, at de monstrøse teknologiske frembringelser så godt som altid fremstår som produktet af et større tekno-økonomisk kompleks, en uigennemskuelig samfundsmæssighed, en korporativ frankensteinsk kapitalisme:

I *Alien* er det eksempelvis The Company (som man ifølge 2'eren skal være aktionær i for at være medlem af samfundet), der af militære og kommercielle årsager via modercomputerens programmering og den 'plantede' *science officer* Ash (en *android*) muliggør monsterets indtrængen i rumskibet. I *Robocop* er det koncernen Omni Consumer Products, der som ejer af politiet (samt industrikomplekser, hospitaler, fængsler, militær osv.) også kontraktligt ejer politibetjenten Murphy og som sådan oppebærer retten til at omformatere hans halvdøde krops hjerne for at (gen)bruge den som styringsenhed og *memory* i en ny superpoliti-cyborg. I *R.O.T.O.R.* er det et simpelt korrumpet netværk af politikere, kapitalister og politichefer, der forcerer udviklingen af en ny politirobot og dermed står som de egentlig ansvarlige for, at monsteret slipper løs. I *Terminator* er det et computerforsvarssystem (bygget, som det hedder, for »Sac-Norad af Cyberdyne Systems«) også kaldet Skynet og ikke uligt det amerikanske militære kompleks, specielt det såkaldte 'Stjernekrigsprojekt'. Og i *Prototype* simpelt hen CIA, i *Blade Runner* Tyrell Corporation, i *Hardware* Fairisle Electronics, i *Queruak* Turner Foundation, i *Westworld* (fritids)industrikoncernen Delos osv.

Overalt er det svært gennemskuelige økonomiske, industrielle og militære komplekser, der står som teknologiens umiddelbare baggrund. Så hvis noget teknologisk monstrøst er sluppet ud i disse film, så er det ikke fra det individuelle ubevidste, men fra det kollektivt ubevidste. Hvad Fredric Jameson har kaldt 'det politisk ubevidste'.⁴⁶ Et træk, der naturligvis lægger op til ikke psykologiske, men politiske læsninger, der snarere må se monsteret som metafor for uforudsete politiske konsekvenser af konstruktionen af den sociale rationalitet, som metafor for den industrielle kapitalistiske ordens ukontrollable dynamik og tyranniske, undertrykkende logik.⁴⁷

Tæt sammenhængende hermed er det yderligere et markant træk, at teknologien i Tech Noir ofte forbindes med eller direkte fremstilles som instrument for social magt og kontrol. Enten det sker i billedet af overvågningsteknologi for interpersonel og social beherskelse, i billedet af direkte fysisk-voldelige kamptechnologier og sociale betvingelses-instrumenter, som det eksempelvis er tilfældet i de efterhånden mangfoldige film, der omhandler politirobotter (*Robocop*, *Robokill*, *Terminator*, *Hardware*, *R.O.T.O.R.* etc.), eller i billedet af informationsteknologien som privilegeret locus for kommunikation, information og viden og dermed også for social indflydelse og magt. Mens det monstrøse i Frankenstein-æraen oftest luskede omkring i civilisationens udkant, på demarkationslinierne mellem kulturen og naturen, det sociale og det ikke-sociale og dermed forbandt sig til det sociale 'Andet'; så er det teknologisk monstrøse i Tech Noir på signifikant vis flyttet fra periferien til centeret af den sociale orden. Og synes her endog ofte at konstituere selve det tvangsmæssige sociale bånd.

Disse forhold – at det teknologisk monstrøse nu synes at udspringe af et større socialt-korporativt kompleks, at det hjemsøger selve centret af den sociale orden, og at teknologien således kommer til at stå som metafor for dette sociale kompleks – kan naturligvis læses som kulturanalytisk overordenligt prægnante tegn. Som indicier for hvad der i den populære imagination fremstår som det frygtelige, det skræmmende, det skæbnesvangre. Den anden genre-mutation angår således denne forskydning i selve det monstrøses locus.

Men hvordan etableres disse metaforiske forbindelser? Hvordan konstrueres teknologien kulturelt, og hvorledes kommer teknologien i den populære bevidsthed til at stå for dette bagvedliggende kompleks? Sådanne spørgsmål kan der måske antydes svar på ved at fokusere på et andet aspekt: teknologien som repræsentation. En repræsentationsproblematik, som for et semiotisk perspektiv naturligvis må have særlig interesse, og et aspekt, som på lignende måde synes at have undergået en signifikant historisk mutation.

Teknologien som repræsentation

Betragter man *teknologiens betydning* i det foregående moment af moderniteten, må man først og fremmest hæfte sig ved den stærke betydningsmæssige fortætning – og her både af positiv og negativ valør – der foregår omkring teknologien.⁴⁸ Et fremtrædende træk er eksempelvis den veritable ekstase af positivitet, prestige og affekt, der omgærdede fremkomsten af det nye moderne *maskineri*, som det bl.a. afspejlede sig i en markant impuls i modernismen af fascination og fejring af: transportbåndet, fabrikken, lokomotivet, automobilen, turbinen, dampmaskinen. En fejring, hvis exces nås i futurismen med Marinettis celebrering af maskingeværet, tank'en osv.

Kendetegnende for alle disse herlige – og dybt moderne – maskiner er, at de endnu udgør stærkt visuelle emblemer for det, de står for, dvs. deres funktion. At de som produktions-fart-energi-maskiner netop præsenterer eller repræsenterer sig som fysiske, sanseligt opfattelige – *de facto* – billedlige figurationer af netop: locus for produktion, vehikel for fart, skulptur for kinetisk energi. Og deri også oppebærer en høj kapacitet for repræsentation, herunder æstetisk repræsentation. I Saussures semiologiske termer kunne man derfor tale om, at de teknologiske objekter anskuet som tegn har et ikke-arbitrært forhold til det, de refererer til: deres funktion; at *signifiant* har et motiveret forhold til *signifié*. Og i Peirces semiotiske termer kunne man tale om, at de teknologiske objekter står som *ikoniske tegn* for deres funktion, at teknologien som sanselig fremtrædende størrelse har en vis grad af lighed med det, den henviser til eller står for.

Helt anderledes forholder det sig med repræsentationsforholdene omkring det indeværende – og måske efter- eller post-moderne – moments maskiner. Disse maskiner baserer sig primært på den nye elektroniske mikroteknologi, der netop som *mikro*-teknologi er kendetegnet ved sin umiddelbare uigennemskuelighed, fysiske uigennemtrængelighed og fravær af begribelige mekaniske principper. Sådaldt 'ny informationsteknologi' besidder således ikke tidligere teknologiers omfattende potentialer for (æstetisk) repræsentation, men tegnes i sin egenskab af *reproduktions*- snarere end *produktions*-teknologi – som Jameson skriver – af computeren eller tv-apparatet, »hvis ydre skal ikke har nogen emblematiske eller visuel kraft, ... som intet artikulerer, men snarere imploderer, bærende sin fladtrykte billedoverflade ind i sig selv« (PM91, p.37). »Computerens idé« – som det hedder et andet sted – ligger »hinsides enhver håndgribelig figur eller repræsentation (den fysiske computer er nu ikke andet end en box med dens hjernetråde hængende ud)« (PPI, p.13). I semiologiske termer kunne man med Saussure således sige, at de nye teknologiske objekter er arbitrære tegn for deres funktion, at *signifiant* ikke har et mo-

tiveret forhold til *signifié*. Og i semiotiske termer kunne man med Peirce sige, at de nye teknologier er *symbolske tegn* for deres funktion, at de teknologiske manifestationer ikke har nogen form for lighed eller nødvendig forbindelse med det, de refererer til (f.eks.: jo mere powerfulde maskinerne med tiden bliver, jo mindre og mere undselige bliver de også), men at denne relation udelukkende er konventionel. Endelig kunne man i Barthes termer sige, at hvor den gamle mekaniske, industrielle teknologi var analog, dér er den nye post-industrielle elektriske teknologi – nu i dobbelt forstand – digital.

Da computeren ikke har nogen umiddelbar kapacitet for visuel repræsentation, og da computerens indre funktionssæt tilmed er ukendt for den populære imagination, udgør fremstillingen af computerteknologien altid et latent problem i den samtidige billedfiktion. David Bolter strejfede i 1984 problematikken på følgende måde: »Den maskine, der er mest velkendt for lægmænd, er båndstationen, som fungerer som en hjemme-båndoptager, men med meget højere hastighed og med simplere data. Indtil for nylig var snurren af bånd filmmagernes yndlings-teknik til at vise computeren arbejde, for båndet bevæger sig synligt og hurtigt, mens elektronerne som udfører kalkulationerne ikke er tilgængelige. (Nu synes i øvrigt grafiske skærbilleder på tv-terminaler at være det mest populære billede.)«⁴⁹ Repræsentationsproblemet kan med andre ord kun løses ved etableringen af kulturelt konstruerede stereotyper for computerteknologien, ved at fremstille 'noget i termer af noget andet', dvs. ved metaforiske (og metonymiske) betydningsoperationer.

Det har givet sig mange paradoksale – men for en repræsentationsproblematik signifikante – udtryk i de samtidige teknologifilm: Når man i *Time Guardian*, *Westworld*, *Prime Risk* etc. skal fremstille computerteknologien som inkarnationen af information, kommunikation og viden og dermed som magtens og kontrollens ultimative locus, sker det ikke i den repræsentations-svage mikro-teknologis figur, men snarere i billedet af de kæmpemæssige kontrol-rum med hele serier af computerterminaler, store komplekser af over-vågnings- og kontrolpaneler omgivet af et hektisk inferno af anonym, underordnet menneskelig-myretue-agtig aktivitet, der tydeligvis henter sine forbilder i NASA's eller Pentagons kontrol- og kommunikationscentre. Når Walter Scott i *Alien* skal fremstille rumskibets hovedcomputer, den altidende, altkoordinerende, altindbyggende *mainframe*, sker det ikke i billedet af mikro-teknologiens undselige chips, tynde printplader og flade computerskærme, men netop i billedet af et eget bogstaveligt fysisk rum: computeren gestaltet gennem pilotsæder, kontrolpaneler (med den ældre mekaniske teknologis traditionelle attributter: kæmpemæssige kontakter og relæer, lysende kontrollamper etc.) og lyserøde hvælvede vægge som både spaceskibets, udviklingens og skæbnens selvstyrende cockpit og rumlige liv-moder – og 'Mother' er netop

besætningens kodeord for moderskibets hovedcomputer. Og når Paul Verhoeven i *Robocop* skal fremstille 'den nye teknologi' i form af politiroboten ED 209 og *cyborg*'en Robocop, der tydeligvis refererer til den samtidige post-industrielle elektroniske og 'kunstig intelligente' mikro- og computerteknologi, sker det paradoksalt i billedet af den foregående epokes industrielle mekaniske makro-teknologi: den store fysiske og kropslige maskine (for ED 209's vedkommende tillige med tydelige allusioner til det kolossale, dinosaur-agtige fortidsuhyre), den mekaniske robot med de umiddelbart synlige stemples, kuglelejer og hydrauliske systemer og dermed med kapaciteten for en umiddelbar ikonisk repræsentation. *The mighty micro* – den mægtige, magtfulde, betydningsfulde mikroteknologi – lader sig for den populære bevidsthed tilsyneladende ikke fremstille umiddelbart, men kun i forskudte metonymiske og metaforiske former: metonymisk f.eks. via mægtigheden af de lokaler, operatørstole og kontrolpaneler computeren forbinder sig til; metaforisk f.eks. i billedet af den tidligere mekaniske maskine med den umiddelbare ikoniske kvalitet.

Man er her tilsyneladende konfronteret med et paradoks: På den ene side er computerteknologien karakteriseret af en åbenlys manglende kapacitet for repræsentation; og på den anden side – og omvendt – forekommer computerteknologien at fungere som en stærkt betydnings-fortættet størrelse. Computeren *betyder* ganske enkelt noget i den populære imagination. Og her *både* som tegn for det 'frygtelige', 'monstrøse' og for det 'fascinerede', 'dragende', 'kolossale'. Gillian Skirrow har søgt at udrede paradokset ved at pege på, at der bag computerens manglende kapacitet for repræsentation produceres: »den skræmmende kendsgerning, at de kunstigt intelligente maskiner er uberegnelige for de folk, som arbejder med dem, ude af kontakt med menneskelig realitet og derfor i virkeligheden ude af kontrol«. ⁵⁰ Og hedder det videre: »Det er en frygt, en ængstelig viden ... At vi går ind i en tid, hvor en stor del af den udøvende magt vil blive realiseret gennem, hvis ikke overført til, maskiner. Magten vil blive uangribelig, fordi den er usynlig. Med dette ... opstår der angst for udnyttelse og manipulation ...«. ⁵¹ Og hele den besatte beskæftigelse med computerteknologien og *cyborg*-komplekset – netop under *frygtens* auspicer – kunne unægtelig fortolkes som symbolske bearbejdninger af noget sådant.

Men samtidig er noget mere dybtliggende på spil. Computerens manglende håndgribelige figurlighed viser sig at skjule en anden bagvedliggende og endnu mere uhåndgribelig figur. Den manglende repræsenterbarhed indebærer nemlig ikke nødvendigvis, at computeren ikke *betyder* noget. Man kan endog tværtimod hævde, at det er, *fordi* den nye computerteknologi ikke kan repræsenteres, at den *betyder*, som Jameson gør det, når han et sted foreslår, »at vo-

res mangelfulde repræsentationer af et eller andet umådeligt kommunikations- og computernetværk selv ikke er andet end en forvrænget figuration af noget endnu dybere, nemlig hele den aktuelle multinationale kapitalismes verdenssystem. Det nuværende samfunds teknologi er derfor hypnotiserende og fascinerende ikke så meget i sig selv, men fordi den synes at tilbyde en eller anden privilegeret figurativ stenografi for begribelsen af et netværk af magt og kontrol, som er endnu vanskeligere for vores tankegang og forestilling at fatte: selve 3.-stadie kapitalismens helt nye decentrerede globale netværk« (PM91, p.37-8).

De nye teknologier – og her specielt computerteknologierne som deres mest paradigmatiske udtryk – kommer således netop *i kraft* af deres uigen-nemskuelighed, uanskelighed og uoverskuelighed til i den populære forestil-ling at stå som en slags hurtigt stenografisk tegn for det bagvedliggende og om muligt endnu mere uigen-nemskuelige magt- og kontrol-system, der konstitu-eres af den nye epokes ubegribelige sociale orden: sen-kapitalismens globale tekno-økonomiske netværk. En semiotisk kobling, der i det mindste kunne for-klare Tech Noir's ovenfor beskrevne nye og insisterende sammenbinding af (computer)teknologien på den ene side og den sociale magt og kontrol, den u-igen-nemskuelige samfundsmæssighed på den anden. Computerteknologien indgår med andre ord i den populære imagination i en kompleks metaforisk operation, hvor noget forstås i termer af noget andet, hvor den nye i sin essens urepræsenterbare computerteknologis konkrete manifestationer kobles til og sættes som chiffer for det endnu mere urepræsenterbare globale tekno-økon-omiske system. En metaforisk operation, som samtidig antager form af 'det æ-stetisk sublime': forsøget på tegnmæssigt at repræsentere det, der ikke kan repræsenteres, semiotisk at betegne det ubetegnelige.

Denne sublime semiotiske forbindelse mellem konkrete maskiner og det store globale tekno-økonomiske system, hvis billedlige gestaltning til stadig-hed synes at pendle mellem det monstrøst-frygtelige og det sublimt-fascine-rede, bliver måske endnu mere åbenlys, hvis man genkalder sig, at Barthes i sin store opposition i *Le Plaisir du Texte*⁵² mellem *plaisir* og *jouissance* – hvor sidstnævnte har tæt affinitet til det sublime – etablerer en direkte forbindelse mellem *jouissance* og *frykten*. Hvilket man dels kan aflæse af den vedholden-de negativitet i hans formuleringer (: *jouissance's pludselige stik, den skizo-frene opløsning, afdrift, skandale, brud, afmagt*); og dels kan aflæse af valget af bogens selv-tematiserende motto: »Den eneste sande passion i mit liv har været frykten!« (Hobbes). *Jouissance* skal således forstås som erfaringen af frygt, der bliver til erfaringen af lyst. Med Jameson: »transformation af ren rædsel (død, angst ...) til libidinøs tilfredsstillelse« (PPI, p.12). Hvor »Frygt – den æstetiske reception af frygt, dens kunstneriske fremstilling ... – er ... fast-

holdelsen gennem et givet æstetisk objekt af, hvad der i dets overvældende storhed forfærder, truer, formindsker ... det individuelle liv« (PPI, p.12).

‘Frygtens lyst’ eller ‘det sublime’ er således en art ‘allegorisk’ erfaring, hvor – stadig med Jameson – »det sublime griber sit objekt som påskud og anledning for anskueliggørelsen gennem det og udover det af selve den rene ufigurerbare kraft, *sheer power*, det som overvælder forestillingen i den mest bogstavelige forstand« (PPI, p.12-3). Og den historiske natur af dette ‘Andet’, denne »forfærdende kraft foran hvilken det sublime ... *choose what crushes you!* – finder sin tilfredsstillelse og sin estatiske overgivelse« (PPI, p.13), er ifølge Jameson nu ikke længere ‘naturen’ eller ‘den absolutte ånd’. Men det ‘Andet’ er netop »den ufremstillelige og ubegribelige kendsgerning, det multi-nationales apparatus, en senkapitalistisk ‘teknologis’ store over-personlige ‘system’« (PPI, p.13). Hvorfor *jouissance, the aesthetics of ecstasy*, nødvendigvis også bliver: *The ecstasy of the machine*.

Jameson kan derfor også et andet sted tale om: »en hel modus af kontem-porær underholdnings-litteratur i hvilken en eller anden formodet global computersammenkoblings kredsløb og netværker bliver mobiliseret narrativt af labyrintiske sammensværgelser af autonome, men uforsonligt sammenføjede og konkurrerende informationsvirksomheder i en kompleksitet, der ofte befinder sig hinsides den normale læserbevidstheds kapacitet« (PM91, p.38). En modus, der kan ses som en art degraderet udgave af – skriver Jameson – det »postmoderne eller teknologisk sublime« (PM91, p.37). Nemlig som det umulige forsøg på gennem den avancerede teknologis figuration at tænke den enorme, truende og kun svagt opfattelige anden realitet: det samtidige økonomiske og sociale verdenssystems ubegribelige totalitet. En underholdnings-form Jameson føler sig fristet til at betegne »high tech paranoia« (PM91, p.38).⁵³

Hertil kommer, at teknologien også i et andet moment har ændret karakter. Mens tidligere teknologier (hvad der i Baudrillards skema ville hedde 1.- og 2.-ordens teknologier) først og fremmest kunne opfattes som et forhold mellem menneske og natur, hvor teknologien direkte forarbejdede naturen, så er de samtidige teknologier som informations- og computerteknologier (3.-ordens teknologier) – som bl.a. Hans Siggaard Jensen og Ole Skovsmose⁵⁴ har peget på – ikke direkte naturbearbejdende, men derimod symbol-behandlende teknologier: »Teknologien kan ikke længere opfattes som primært en relation mellem menneske og natur ... Teknologi må først og fremmest opfattes som en relation af formen for menneske-menneske. Dvs. teknologi må opfattes som et system, en måde, hvorpå vi administrerer og strukturerer vores egen og andres verden. Teknologi er udtryk for interpersonelle relationer og får dermed direkte noget med magt (over andre) at gøre«. ⁵⁵ I kraft af sin dominerende

samfundsmæssige funktion har den samtidige teknologi således fået indbagt et sæt af latente betydninger, som peger i retning af social magt og sociale magtrelationer.

Af disse grunde – og sikkert flere til – udgør den nye teknologis konkrete manifestationer, computeren, en særlig privilegeret repræsentation, en særlig motiveret metafor, et i enhver forstand *sublimt* tegn til i den populære imagination semiotisk at producere betydningen af 'det sociale magtapparat', 'den sociale maskine'. Den tredje genre-mutation angår således en transformation i selve teknologiens iboende kapacitet for repræsentation.

Science fiction som samtidig genre

Genremæssigt bliver de fleste af de her omtalte film – ser man bort fra *sub*-genren – normalt opfattet som værende science fiction. Science fiction kan med Umberto Eco kort defineres som en 'fantastisk fortællekunst', der – i kontrast til den 'realistiske fortællekunst' – »konstruerer strukturelt mulige verdener«, hvor denne 'mulige verden' på én gang er »strukturelt anderledes end den virkelige«⁵⁶ og samtidig repræsenterer »en fremtidig fase af den virkelige, nuværende verden« (SFV, p.146). Den mulige verden er med andre ord »netop mulig (eller sandsynlig) fordi, de forandringer, den undergår, blot fuldbyrder tendenser i den virkelige verden« (SFV, p.147). Eco opsamler: »Der er tale om *science fiction* som selvstændig genre, når den kontrafaktuelle spekulation om en strukturelt mulig verden foregår ved, at selve dens tænkelighed ekstrapoleres af visse tendenser i den virkelige verden. Science fiction har med andre ord altid karakter af foregribelse, og denne foregribelse har altid karakter af *en formodning* formuleret på grundlag af virkelige tendenser i den virkelige verden« (SFV, p.148). Hvad der definerer science fiction som genre, er således ikke så meget, at det handler om videnskabens vidundere, teknologiske nyskabelser eller det ydre rum, som at det er et fortællemæssigt spil, en *fiction*, der – ligesom *science* – bygger på formodningens, hypotesens, 'abduktionens'⁵⁷ eller foregribelsens kunst.⁵⁸ Accepterer man for et øjeblik denne genre-definition, kan den belyse endnu et interessant træk i samtidig Tech Noir set på bagtæppet af science fiction-genrens mere klassiske manifestationer.

Jameson har i flere sammenhænge⁵⁹ argumenteret for, at fremkomsten, udviklingen og forfaldet af givne fin- og massekulturelle genrer kan aflæses som tegn på modsvarende historiske modulationer. George Lukàcs påviste i *Der historische Roman*,⁶⁰ at det ikke var tilfældigt, at den epoke som oplevede den definitive etablering af en egentlig kapitalistisk produktionsmåde samt fremkomsten af historismen i dens særlige moderne udformning – nemlig det sene

18. og det tidlige 19. århundredes borgerlige kulturelle revolution – også skulle blive vidne til opkomsten af den historiske roman. Den nye produktionsmodus fordrede nemlig en radikal anden tidserfaring: en hukommelse for kvalitative sociale forandringer, et konkret billedet af fortiden etc., og den historiske roman kan her ses som en narrativ form, der er særlig struktureret til at udtrykke netop denne nye historiske erfaring og moderne historiske sensibilitet: at fortiden, de forskellige fortider, er kulturelt unikke og radikalt forskellige fra den samtidige erfaring af verden. På samme måde kan man – påpeger Jameson – aflæse opkomsten af science fiction-genren, der ret præcist kan fikseres til anden halvdel af det 19. århundrede, som tegn på en ny mutation i selve forholdet til den historiske tid: Nemlig som frembruddet for opfattelsen af fremtiden som radikalt forskellig fra nutiden, tilsynekomsten af den abstrakte forståelse af en mulig ikke-identisk fremtidig tilstand (hvad der i visse sammenhænge benævnes 'fremskridtet'). Og tilsvarende som Lukács kunne aflæse den dybe historicitet og dermed den historiske mening i selve genrens udvikling: at 'den historiske roman' som genre på et bestemt tidspunkt ophører med at være funktionel, bliver ude af stand til at registrere sit indhold, udtømmer sin vitalitet og mister sin nødvendighed for herefter blot at overleve som død form, som arkæologisk museumsstykke; således er det nu også muligt at spore historisk signifikante skred i science fiction-genrens udviklingsbane.

Et påfaldende træk i mange af de her nævnte populær-fiktioner er nemlig, at de ikke som den tidligere – og ifølge Ecos definition: *egentlige* – science fiction baserer sig på en direkte tidsmæssig fremskrivning, en *fremtids fiktion* (som det eksempelvis gælder for *1984*, *Rumrejse år 2001* etc.). Men at de alle tilsyneladende foregår »i den nærmeste fremtid«, som det karakteristisk hedder på omslagsteksten til *Robocop*-videoen.⁶¹ Eksempelvis udspiller *R.O.T.-O.R.* (1988) sig angiveligt i år 1987 og her tilmed i et anakronistiske rural-idyllisk Texas. *Robokill*, *Westworld*, *Queruak*, *Prime Risk*, *Weird Science* etc. forekommer alle mere samtidige end egentlig fremtidige. Og film som *Blade Runner*⁶² og *Robocop* signalerer i deres post-moderne – tid-løse og al-tidige – egentlig post-kontemporære *settings* en principielt allerede indtruffet nutid. Der er det samme træk, Kaspersen iagttager, når han taler om (med hvad der i forbindelse med den fantastiske science fiction-genre er en paradoksal formulering) Tech Noir-filmens 'realisme': »et væsentligt kendetegn ved Tech Noir ... [er] en hverdagsrealismen som ... giver den fiktive fremtid en faretruende nærhed ... fordi scenerierne i tone og tekstur er så genkendelige«. ⁶³ – »En film som i morgen kan være realisme«, som det direkte siges på coveret til videoen *Queruak*, kan her stå som motto for subgenrens samtidige udformninger.

Eller alternativt er der tale om, at den samtidige film i stedet for den egentlige science fictions hypotetiske fremtids-fremskrivninger – hvad Eco kalder *metakroni* – baserer sig på en art reverseret *ukroni*. Ukronien skal her forstås som en fantastisk fortælleform, der bygger på forestillingen om, at man kan rejse tilbage til fortiden, ændre de begivenheder, der ligger til grund for den faktiske historie, og dermed også rekonstruere den af en mulig anden historisk udvikling satte 'virtuelle verden'. En art *history fiction* altså, hvor det kontrafaktuelle antager formen: »Hvad ville der være sket, hvis det, der virkelig er sket, var sket på en anden måde – for eksempel, hvis Julius Cæsar ikke var blevet myrdet på idus martii?« (SFV, p.146). Inden for science fiction findes der også en relativt udbredt tradition for ukroni, som kort sagt handler om, hvordan man i kraft af en given videnskabelig opdagelse eller teknologisk opfindelse (det er selvfølgelig her, man finder 'tidsmaskine'-tematikken⁶⁴) bliver i stand til at rejse bagud i historien og ændre dens forløb. Science fiction som *history fiction*. Hvad der kendetegner mange af de samtidige film, er imidlertid, at denne ukroni optræder i en art reverseret form: Det er ikke længere samtiden, som vender tilbage til fortiden for at ændre de begivenheder, der ligger til grund for vor tids historie; men modsat en mulig fremtid, der vender tilbage til vor samtid, som sprænger sig ind i nuet for at ændre en potentielt katastrofal udvikling.

Som eksempelvis i *Time Guardian*, der bygger på ideen om en by, der rejser i tiden, idet den forfølges af Jen-Diki'erne,⁶⁵ som med væbnet magt forsøger at indtage og overtage dette menneskehedens måske sidste sikre teknologiske ly og tilholdssted, og hvor den tidsrejsende mandlige helt, Ballard, midt i de begivenheder, der angiveligt udfolder sig på »Jorden år 1988«, til den herboende mere jordbundne Annie giver følgende version af filmens centrale pointe:

»Ballard: Jeg kommer fra fremtiden. Fra en by, der rejser i tiden. Og vi kan vælge, hvilken tidszone vi vil dukke op i ...

Annie: Hvor er den by?

Ballard: Den skulle være et sted sidst i det 32. århundrede. Den rejser tilbage i tiden.

Annie: Hvortil?

Ballard: Hertil. Den ankommer i dalen i morgen aften ...

Annie: Ballad, du *må* fortælle mig det. Hvad sker der, når byen lander? ... I vil virkelig kæmpe mod Jen-Diki'erne? Hvad sker der med os? ...

Ballard: Der bliver en kamp. Derude. Snart. Måske også her. Og den kan måske ændre historien. Det vil sige fremtiden så vel som fortiden. Hør her: Det er det, der sker nu, der former historien. Det, vi gør.«

Eller tilsvarende i kardinal-eksemplet *The Terminator*, der starter med at repræsentanter for fremtiden bogstaveligt 'falder ned' i nutiden, og hvis hele plot er opbygget på ideen om, at fremtiden hjemsøger nuet. Som det fremgår, når Reese under biljagten forsøger at forklare situationens alvor for Sarah:

»Reese: Jeg er her for at hjælpe dig ... Udpeget til at beskytte dig...

Sarah: Det er en fejltagelse. Jeg har ikke gjort noget.

Reese: Nej, men det kommer du til. Det er meget vigtigt, at du overlever

Reese forklarer, at Terminator ikke er et menneske, men en *cyborg*

Sarah: Hør, jeg er ikke dum. Man kan ikke lave den slags endnu.

Reese: Ikke endnu. Ikke før om ca. 40 år.

Sarah: Vil du dermed sige, at den er fra fremtiden?

Reese: En mulig fremtid. Fra dit synspunkt. Jeg er ikke inde i *tech-stuff*.

Sarah: Så er du også fra fremtiden, ikke sandt?

Reese: Stemmer«

Eller denne fremtidens nedslag i nutiden kan ske på mere formidlet vis ved at en i fremtiden projekteret, men endnu ufærdig teknologi enten realiseres for tidligt eller simpelt hen slipper løs. Som eksempelvis i *R.O.T.O.R.*, hvor det er research- og udviklingsafdelingens prototype – og *prototypen* kan præcis betragtes som fremtidens repræsentant i nuet – der på grund af magthavernes flossede motiver samt simpelt sort uheld slippes løs på virkeligheden 25 år for tidligt med de obligatoriske katastrofale konsekvenser til følge. Dette fjerde muterende træk i Tech Noir-filmen indrammes måske kortest og bedst med reklamesloganet fra (fritids)industrikoncernen Delos i *Westworld*: »The vacation of the future – today!« Eller med forteksten til *The Terminator* som profeterer, at: »...det afgørende slag skulle ikke udkæmpes i fremtiden. Det skulle udkæmpes her i nutiden. I nat...«.

Disse små, men i Tech Noir genkommende og insisterende forskydninger signalerer en transformation i den samtidige science fictions historiske funktion og står dermed måske som tegn på større underliggende historiske forandringer: I modsætning til den klassiske science fiction synes den samtidige science fiction nemlig ikke for alvor optaget af at begribe det sociale systems 'virkelige' fremtid, at forestille sig og give konkrete billeder på potentielle fremtidige endestationer, at foregribe og fremskrive virkelige tendenser i den nuværende verden i form af 'strukturelt mulige verdener'. Samtidig science fictions mangfoldige løst projekterede fremtider synes snarere at tjene den stik modsatte funktion: At forvandle det indeværende historiske moment til en fikseret fortid for en kommende, men endnu ikke indtruffet fremtid. Det er denne

øjeblikkelige historiske nutid, Tech Noir's imaginære konstruktioner tilbyder os.

Hvilket alt sammen står i rapport til, at vi nu lever i en tid, som netop ikke *i sig selv* længere er direkte tilgængelig for iagttagelsen og umiddelbart begribelig for erkendelsen: Fordi tegn, images, koder, medier og teknologiske formidlinger opsluger den objektive realitet. Eller – som det hedder hos Jameson – »fordi den rene kvantitative uendelighed af objekter og individuelle liv den [dvs. nutiden, jfj.] omfatter er utotalisebar og derfor utænkkelig, og også fordi den er tilstoppet af tætheden af vores private fantasier så vel som de hastigt voksende stereotyper fra en mediekultur, som penetrerer alle mulige afsides zoner af vores tilværelse«. ⁶⁶ Forhold som postmoderne filosoffer og kulturanalytikere vedholdende har peget på gennem de sidste decennier og som bl.a. ligger diagnostiseret i de ovenfor omtalte baudrillardiske koncepter om simulation og hyperrealitet. ⁶⁷ Specielt i relation til 'maskinen' eksempelvis beskrevet på denne – i den aktuelle kontekst – signifikante måde hos Porush: »Maskinen er allestedsnærværende indtil det usynlige, omfattende et teknologisk environment så gennemtrængende, at det kun bliver synligt, når det bliver kaldt til live igen ved hjælp af frygt (hvad gør den ved os?) eller ved hjælp af metaforer (vi er maskiner!)« ⁶⁸

I denne unikke historiske situation, hvor det indeværende moment ikke længere lader sig erfare og begribe umiddelbart i sine egne termer, bliver det således den samtidige science fictions funktion alligevel at give mulighed for indirekte og formidlet at gøre den erfarbar og begribelig: i skikkelse af en imaginær *futureworlds* fikserede og derfor fikserbare historie, i form af en tænkt fremtids fjerne fortid og dermed mulig at gestalte som en eftertids kollektive erindring. En narrativ mekanisme Jameson kalder 'det fremtidigt foregåendes-trope' og beskriver som »fremmedgørelse og fornyelse af vores eget læsende nu som historie ... via fastholdelsen af dette nu som fortid for en specifik fremtid. Selve fremtiden ... er imidlertid ikke signifikant som en repræsentation eller en forudgribelse, det er det narrative middel for et helt andet mål, nemlig den brutale transformation af en realistisk repræsentation af nuet ... til en erinding og en rekonstruktion« (PM91, p.285). ⁶⁹ På samme måde som nutiden under epoken for den borgerlige revolution blev intensiveret og gjort begribelig i 'den historiske roman' ved konstruktionen af de historiske fortider, som nuet kunne forstås som udviklet fra; tilsvarende bliver nuet nu gjort begribeligt i samtidig science fiction ved konstruktionen af de fremtider, som nuet ville kunne forstås som fortider af. ⁷⁰ Bl.a. derfor kan Tech Noir's teknologibilleder snarere end projektive fremtidsfremskrivninger læses som den samtidige populære imagination om teknologien.

I en kulturel situation, hvor – som de postmoderne analytikere har peget på

– ikke alene fortiden er død, idet det 'auratisk fortidige' reduceres til blot pretekst for en samling overforbrugte og fortærskede billeder, og det historisk nødvendige forvandles til det 'imaginære museums' pluralistiske og principielt lige gyldige og lige *unødvendige* tidsudtryk, former og stilarter; men hvor også fremtiden er likvideret, idet 'de Store Fortællinger' er døde, og forestillingen om fremtiden som 'Andethed' og radikal forskel er blevet enten irrelevant eller utænkelig («You have no Future» lyder sloganet direkte fra plakaterne i Queruak) ... i en sådan kulturel situation kan det ikke undre, at også science fiction som fremtidsgenren *par excellence* nødvendigvis må blive en samtidig genre.

Noter

1. *The Terminator*. James Cameron. 1984. EMI.
2. Roland Barthes: »Introduction: The Semiological Adventure«, in: *The Semiotic Challenge*, Oxford 1988, p.4.
3. For så vidt som det snarere vil være guidet af *semiotics*-traditionen fra C.S. Peirce, Umberto Eco m.fl. end af den franske tradition for *sémiologie*, som den kendes fra bl.a. F. de Saussure og Roland Barthes.
4. Se f.eks. Bryan Pfaffenberger: »Fetishised objects and humanised nature: Towards an anthropology of technology«, in: *Man: The Journal of the Royal Anthropological Institute*, 1988, no. 23 og Ian Barns: »Monstrous nature or technology?«, in: *Science as Culture*, 1990, no. 9.
5. Som f.eks. i Raymond Williams: *Culture*, Cambridge 1981, p.13.
6. For en mere udførlig behandling af denne tilgang til teknologi-studiet se Jens F. Jensen: »Computer culture: The meaning of technology and the technology of meaning. A triadic essay on the semiotics of technology«, in: Peter Bøgh Andersen, Berit Holmqvist og Jens F. Jensen (eds.): *The Computer as a Medium*, Cambridge 1993.
7. Theodore Roszak: *The cult of information. The folklore of computers and the true art of thinking*, New York 1986.
8. Eksemplerne er mange, her nævnt i flæng: D. Bell: *The coming of the post-industrial society. A venture in social forecasting*, New York 1973; M.L. Dertouzos & J. Moses: *The Computer Age. A twenty year view*, Cambridge, Mass. 1980; J. Ellul: *The technological society*, New York 1973; T. Forester (ed.): *The Microelectronics Revolution*, Oxford 1980; T. Forester: *High-Tech society. The story of the information technology revolution*, Oxford 1987; M. McLuhan: *Understanding Media. The extensions of man*, New York 1964; J. Naisbitt: *Megatrends*, London 1982; S. Nora & A. Minc: *The computerization of society*, Cambridge, Mass. 1980; N. Postman: *Amusing Ourselves to Death*, London 1986; A. Toffler: *The Third Wave*, London 1981.
9. Se eksempelvis: S.J. Kaplan: »Visual Metaphors in the Representation of Communication Technology, in: *Critical Studies in Mass Communication*, 1990, no. 7; Klaus Bruhn Jensen: »One person, one computer: The social construction of the personal computer«, in: Peter Bøgh Andersen, Berit Holmqvist & Jens F. Jensen:

- The Computer as a Medium*, Cambridge 1993; og Jens F. Jensen: »Teknologiens Retorik. Eller: Kan man virkelig sammenligne en prof. fodboldspiller med en printer?, i: Jens F. Jensen, Tove Arendt Rasmussen & Jørgen Stigel (red.): *Reklame – Kultur*, Aalborg 1993.
10. Se herom f.eks. Jens F. Jensen: »Adventures i Computerville«, i: *Kultur & Klasse* nr. 63, 1988.
 11. Se f.eks. Sherry Turkle: *The second self. Computers and the human spirit*, London 1984 (dansk oversættelse: *Dit Andet Jeg. Computere og den menneskelige tanke*, København 1987).
 12. Se her Larry McCaffery (ed.): *Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk and postmodern science fiction*, Durham 1991.
 13. Også kaldt cyberpunk science fiction og visuel cyberpunk. 'Cyberpunk' dukkede først op som titel på en fortælling i Asimovs *Science Fiction magazine* i 1982 og etablerede sig herefter i løbet af midt-80'erne som fællesbetegnelse for den særlige litterære genre, der opstår i fusionsfeltet mellem science fiction og postmoderne litteratur (eller måske slet og ret: som betegnelse for science fiction i en postmoderne tidsalder). Senere har cyberpunk også bredt sig som betegnelse for beslægtede fænomener inden for film, video art, performance art, rock, computerkultur, livsstil som 'techno-urban-guerilla' etc. Det er bl.a. Fredric Jameson, der har været med til at sætte cyberpunk på den aktuelle kulturelle dagsorden ved bl.a. at knytte genren direkte til såvel postmodernismen som selve senkapitalismens kultur. I Jamesons bog *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism* (London 1991) betegnes cyberpunk (i en kontekst hvor fraværet af et afsnit om emnet beklages) således som »the supreme literary expression if not of postmodernism, then of late capitalism itself« (p.419). Se her også Brian McHale: »Elements of a Poetics of Cyberpunk«, i *Critique. Studies in contemporary fiction*, 1992, vol. XXXIII; og Philip Strick: »Cyberpunk. Replikanternas fremtid«, *Chaplin*, 1991, nr. 233.
 14. Termen 'Tech Noir' er netop hentet fra den dystre high-tech bar i *The Terminator* (se. ill. p.73), hvor dræbermaskinen (alias Arnold Schwarzenegger) for første gang forsøger at eksekvere den fremtidige teknologis dødsdom over menneskeheden, her repræsenteret ved »the mother of the future«, den kvindelige helt Sarah Conner. Se Flemming Kaspersen: »Tech Noir – blod, teknologi og fremtidsvisioner fra 2001 til Sidste Udkald«, i *Kosmorama*, nr. 194, 1990; samt Strick.
 15. Bl.a. en række mindre signifikante (video)film som *Robokill*, *Prototype*, *R.O.T.-O.R.*, *Queruak*. *Hands of Steel* samt en række blødere ungdomsfilm som *Weird Science*, *WarGames*, *Tron*, *Prime Risk* etc.
 16. Janice Hocker Rushing & Thomas S. Frenzt: »The Frankenstein Myth in Contemporary Cinema«, in: *Critical Studies in Mass Communication*, 1989, nr. 6, p.61. Oversættelsen er – ligesom ved de følgende citater – forfatterens egen.
 17. Se f.eks. George Lakoff & Mark Johnson: *Metaphors we live by*, Chicago 1980.
 18. Op.cit., p.160.
 19. Immanuel Kant: *Kritik der Urteilskraft*, Darmstad 1975 (herefter KdU).
 20. Opfattet således grænser 'det æstetisk sublime' også til metaforen. Nemlig som det specialtilfælde af figurer: 'at forstå noget i termer af noget andet', hvor det urepræsenterbare ('noget') forsøges fremstillet i termer af det repræsenterbare ('noget andet'). I dette semiotiske begreb om 'det sublime' er der således ikke nedlejret underforståede, skjulte kvalitetskriterier. Bortset fra at der naturligvis i en eller anden forstand må være tale om vellykkede repræsentationer, for så vidt som nogen skal være i stand til at læse dem som tegn for noget andet.

21. Barbara Freeman: »*Frankenstein* with Kant: A Theory of Monstrosity, or the Monstrosity of Theory«, in: *Substance*, 1987, no. 52, p.22.
22. Loc.cit., p.23. På samme måde som der her lægges op til, har Ib Johansen – også med inspiration fra Freemans artikel – diskuteret science fiction-litteratur og -film ud fra begrebsparret: 'the sublime' og 'the grotesque' (hvor sidstnævnte har tæt affinitet til begrebet om 'det monstrøse'). Se Ib Johansen: »The Monster and the Automaton. Variations on the Grotesque and the Sublime in Science Fiction«, in: Michael Skovmand (ed.): *Media Fictions*, Århus, uden årstal.
23. Jonathan Swift: *Gullivers Rejser*, København 1962.
24. Op.cit., p.215.
25. Op.cit., p.215-6.
26. En parodi, der pudsigt nok kommenteres af C.S.Peirce, da han i artiklen »Logical Machines« indleder med at bemærke: »In the »Voyage to Laputa« there is a description of a machine for evolving science automatically ... The intention is to ridicule the Organon of Aristotle and the Organon of Bacon, by showing the absurdity of supposing that any »instrument« can do the work of the mind« (*The American Journal of Psychology*, 1887-1888, Vol. I, p.165).
27. David Porush: *The Soft Machine. Cybernetic fiction*, New York 1985, p.6, som en del af de ovenstående pointer trækker på.
28. Kaspersen, p.12 (se note 14).
29. J.f. D.E. Wright: »Promethean legacy. Ambivalent relations between man and his tools«, in: *Technology in American culture*, 1979.
30. Se Mary Shelley: *Frankenstein, or, The modern Prometheus*, Berkeley 1984.
31. Barns, p.7 (se note 4).
32. Kaspersen, p.14 (se note 14).
33. L. Winner: *Autonomous Technology. Technics out of Control as a Theme in Political Thought*, Cambridge 1977, her citeret efter Barns, p.8 (se note 4). Og Barns fortsætter endog længere nede med direkte at pege på, at: »The image of science and technology as a project involved in the creation of a Frankenstein monster also ... pervades popular culture. The Frankenstein motif is explored in many contemporary popular films...both explicitly ... and implicitly – and perhaps unintentionally – in narratives involving a confrontation between scientific creator and monstrous technological creation. An analysis of such films in terms of the Frankenstein narrative – even though there may not be an explicit or intentional reference to Frankenstein – can thus be a fruitful way of exploring contemporary popular cultural responses to modern technology and its consequences«, loc.cit., p.10.
34. Et andet signifikant træk er, at Richard Kadrey og Larry McCaffery i deres opsats »Cyberpunk 101«, der indleder McCafferys cyberpunk-casebook (se note 12) og karakteriseres som: »A Schematic Guide« og »A quick list of the cultural artifacts that helped to shape cyberpunk ideology and aesthetics...«, som deres første reference netop peger på: *Frankenstein*. Og uddybes det: »The recycling of body parts, the creation of life (or monster making), murder, sex, revenge, the epic chase, the brilliant scientist working outside the law, a brooding, romantic atmosphere – his book is a veritable sourcebook for SF motifs and clichés. It also created the first great myth of the industrial revolution, and reflects the deeply schizophrenic attitude toward science so evident in postmodern culture and in the fiction emerging from this culture«, loc.cit., p.17.
35. Jean Baudrillard: »The Orders of Simulacra«, in: *Simulations*, New York 1983 (herefter TOS).

36. Selv om den for en anden betragtning måske ikke ville være ganske uproblematisk.
 37. Den anvendelse, der her gøres af begrebet *the automaton*, er – skal det noteres – en anden end den, der optræder i Johansens artikel: »The Monster and the Automaton« (se note 22).
 38. Som efter sigende i 1809 skulle have spillet mod Napoleon (der tabte).
 39. Edgar Allan Poe: »Maelzel's Chess Player«, i: Nina Holst et al. (red.): *N.I.T. – problem og løsning. En opslagsbog om Ny Informations Teknologi*, København 1984, p.11.
 40. Det afsnit af Baudrillards essay, hvorfra dette citat er løftet (»The automation of the robot«), er i øvrigt også optrykt i McCafferys *case-bog* om cyberpunk (se note 12) og har således haft en vis betydning for cyberpunk-bevægelsen.
 41. Jf. f.eks. Barns, p.17 ff. (se note 4) .
 42. Se Jamesons tilsvarende beskrivelse af gentagelsen og simulakret i artiklen »Tingsliggørelse og utopi i massekulturen« i dette nummer.
 43. Steven Best: »In the ditritus of hi-technology«, in: *Jump Cut*, 1988, nr. 34, p.23.
 44. Loc.cit., p.23.
 45. Jf. f.eks. titlen på Andrew Tudors centrale genre-bog om horror-filmen *Monsters and Mad Scientists. A Cultural History of the Horror Movie*, Oxford 1989.
 46. Fredric Jameson: *The Political Unconscious*, Ithaca, N.Y. 1981.
 47. Barns (se note 4) peger på, at dette kompleks af teknologi-fiktioner udover den 'psykologiske' og den 'politiske læsning' også er blevet gjort til genstand for en 'metafysisk' og en 'antropologisk' læsning (p.13 ff.). Aspekter, der dog ikke kan tages op i denne sammenhæng.
 48. Jf. Fredric Jameson: »Pleasure: A political Issue« (herefter PPI, in: Tony Bennet et al. (eds.): *Formations of Pleasure*, London 1983); samt »Postmodernism, or the cultural logic of late capitalism«, in: *New Left Review*, 1984, no. 146, som der her trækkes på. Sidstnævnte essay er i uddrag optrykt i McCafferys cyberpunk *case-bog* (se note 12), ligesom det synes at udgøre hovedreferencen for McCafferys indledende afsnit: »Introduction: The Desert of the Real« såvel som for flere af de øvrige bidrag. Jamesons arbejder synes således (måske noget overraskende) at placere sig overordenligt centralt inden for hele cyberpunk-komplekset. Størstedelen af Jamesons indflydelsesrige 1984-essay er oversat i *Kultur & Klasse*, 1985, nr. 51. Artiklen indgår også (lettere revideret) som åbnings-essay i Jamesons 1991-bog: *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*, London 1991 (herefter PM91).
 49. J.D. Bolter: *Turing's Man. Western Culture in the Computer Age*, London 1984, p.153.
 50. Gillian Skirrow: »Hellivision. An analysis of video games«, in: Colin MacCabe (ed.): *High Theory/Low Culture. Analysing popular television and film*, Manchester 1986, p.134.
 51. Loc.cit., p.140.
 52. Roland Barthes: *Le Plaisir du texte*, Paris 1975. Engelsk oversættelse: *The Pleasure of the Text*, London 1975.
 53. Og tilskriver han i 1991-versionen af essayet: »Such narratives, which first tried to find expression through the generic structure of the spy novel, have only recently crystallized in a new type of science fiction, called *cyberpunk*, which is fully as much an expression of transnational corporate realities as it is of global paranoia itself...« (PM91, p.38).
- Paranoia kan (jf. Porush, p.105 ff., se note 27) – ikke ud fra en psykiatrisk, men

- en semiotisk synsvinkel – netop opfattes som jagten på betydning hinsides enhver konventionel betydningsdannelse: en tvangsmæssig opfattelsen af at intet er neutralt, tilfældigt, betydningsløst, men alt er meddelelse, information, betydning, som blot afventer at blive forløst af den rette fortolkning. Den skjulte reference for alle disse tegn er netop paranoikeren selv, hvorfor han konstant må være på vagt og søge at aftolke de omgivende begivenheder og fænomener for spor, der kan afsløre 'konspirationen'. Paranoia er således en art *referential mania*, en *semiosis gone wild*, og paranoikeren selv er en kronisk overfortolker, en sindssyg semiotiker, hvis semantiske netværk er kortsluttet. For en psykoanalytisk redegørelse om paranoia se Sigmund Freud: »Psycho-analytic notes upon an auto-biographical account of a case of paranoia (dementia paranoides)«, in: *Collected Papers*, vol. III, London 1971 (på dansk: S. Freud: *Schreber*, Kbh. 1990), hvor han undersøger tilfældet Daniel Paul Schreber, der hvad angår tvangsforestillinger om opkobling til et større netværk, forvandling af kroppen (som *cyborg?*), forfølgelse og konspiration ikke lader den samtidige cyberpunk science fiction og *cyborg*-tematik noget efter.
54. Hans Siggaard Jensen og Ole Skovsmose: *Teknologikritik – et teknologi-filosofisk essay*, Herning 1986,
 55. Op.cit., p.27.
 56. Umberto, Eco: »Science fiction-litteraturens verdener«, i: *Middelalderens genkomst og andre essays*, København 1977, p.145 (herefter SFV).
 57. Med et begreb, der er udmøntet af C. S. Peirce.
 58. Freeman fremdrager her et par interessante etymologiske pointer, der synes at koble begrebet om 'det monstrøse' til 'det fremtidige' såvel som til 'det repræsenterede' (som 'repræsentationen af det fremtidige', 'fremtidens tegn'): »From the Latin *monstrum*, »monster« originally meant a divine portent or warning, so that from the outset it has born a prophetic relationship to, or been a sign of, the future. What is important here, however, is that the French *monstre* (a relative of *montrer*, to show) was once in English a now obsolete form of monster, and meant both something huge or enormous, and a demonstration or proof, something shown or exhibited. A whole family of English words reflects this conjunction: *monstrable* means capable of being shown; *monstrance* means demonstration or proof; *to monstrate* is to prove; a *monstration* means a demonstration; and the archaic verb *to monster* meant to exhibit or point out« loc.cit., p. 27.
 59. Se f.eks. Fredric Jameson: »Progress Versus Utopia; or, Can We Imagine the Future«, in: *Science-Fiction Studies*, 1982, Vol. 9, p.149 ff; og *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*, p.283 ff. (se note 13).
 60. George Lukács: »Der historische Roman«, *Werke* 6, Darmstadt, 1965. Engelsk oversættelse: *The Historical Novel*, London 1962.
 61. Såvel som i *Total Recall* og *Queruaq*, hvor sidstnævnte slutter med den skriftlige epilog: »It was a day in our near future. The era of the cyborg had begun«.
 62. Selv om den angiveligt foregår i Los Angeles, år 2019.
 63. Kaspersen, p.13 (se note 14).
 64. Hvor nogle af de seneste og mere muntre eksempler er *Back to the Future*-filmene. En interessant film i denne sammenhæng er også *Frankenstein Unbound*, hvor hele plottet som tidligere nævnt er opbygget på ideen om rejsen tilbage i tiden til scenen for de 'virkelige' begivenheder omkring Frankenstein og skabelsen af hans monster såvel som tilblivelsen af Shelleys roman.
 65. Naturligvis eksplicit beskrevet som: »*cyborgs*, halvt mennesker, halvt maskiner«.
 66. Jameson: »Progress Versus Utopia; or, Can We Imagine the Future?«, p.152 (se

- note 59).
67. Se også Jamesons artikel: »Tingsliggørelse og utopi i massekulturen« i dette nummer af *K&K*.
68. Porush, p.8 (se note 27).
69. Citatet indgår hos Jameson i en kontekst, hvor han konkret diskuterer en roman af science fiction-forfatteren Philip K. Dick, og hvor pointen – skal det noteres – afviger en hel del fra den her fremførte.
70. Dette hænger givetvis også sammen med et særligt træk ved teknologi, som bl.a. Siggaard Jensen og Skovsmose (se note 54) har peget på: Teknologi skulle som menneskeskabt fænomen i princippet også være forståelig for mennesker, for den erkendelse, der skal til at skabe teknologi, skulle også være tilstrækkelig til at begribe den. Alligevel viser talrige eksempler fra historien, at teknologiers udvikling ofte fremtræder helt ubegribelig for mennesket selv. Vanskeligheden er selvfølgelig bl.a., at »teknologien udvikler sig og dermed ikke kan begribes som en statisk størrelse« (op.cit., p.28). For at forstå teknologien, dens samfundsmæssige mening og funktion, er det derfor ikke tilstrækkeligt at iagttage dens øjeblikkelige funktion, dvs. at analysere dens fænomenologiske fremtrædelsesformer. Antager man, at »en genstand der udvikler sig, først kan forstås i sin udfoldelse« (p.28), at »teknologiens historie i en eller anden forstand udfolder teknologiens essens«, så betyder det, at »teknologien ... først [kan, jfj] forstås når den har nået sin fulde udfoldelse og dermed manifesteret sit væsen« (p.29). Eller alternativt når der opnås indsigt i disse mulige udviklingspotentialer. Med informations- og computer-teknologien som med andre nye teknologier er problemet imidlertid, at ingen endnu har set eller kan forudse denne 'fulde udfoldelse'. Forståelsen af teknologiers væsen er derfor henvist til kunstgreb, som de her anførte: fremskrivninger til fiktive fremtider, hvor teknologien har udfoldet sit sande væsen, og hvorfra nutiden kan forstås som en fikseret fortid i en mulig historisk livsbane.

Forfatteren takker Henrik Rytter for oplysninger om og henvisninger til litteratur såvel som film under udarbejdelsen af denne artikel.