

Peter Kirkegaard og Carsten Thau

»More human than human«

Omkring »Blade Runner« (1982)

De tusinder af mennesker, der isoleret løber hver for sig, uden blikke for hinanden, med den stereofoniske væske i hovedet, som strømmer ud i deres blik – det er universet fra filmen »Blade Runner«, det er Universet *efter katastrofen*.

Jean Baudrillard om jogging, i »Amerika« s. 44.

Artiklen betragter filmen »Blade Runner« i lyset af den periodefølelse, det nu meget omtalte postmoderne, der kom på dagsordenen samtidig med filmens udbredelse. Indfaldsvinklen består i at sammenholde Hollywoodfilmens klassiske inventarer, landskaber og fortællestrukturer med den »katastrofiske« tematik »Blade Runner« udfolder, to sider af filmen, som på en ejendommelig måde er i konflikt med hinanden.

I en labyrintisk analyse, der på en måde render i hælene på selve oplevelsen af filmen, gennemgår de cool berusede skribenter først 'udenværkerne', story, scenografi, byrummet i Los Angeles år 2019, det postmoderne rum. Dernæst undersøges romanbaggrund og æstetisk strategi, genre-mixet. Det problematiske subjekt, midt mellem klassisk firskårenhed og netværksmæssig elasticitet, er det første store, aktuelle problem. Siden gennemlyses filmens mange sprog og dens billedbesathed tematisk. Til slut løfter analysen sig til de helt store temata, oplysningens dialektik, magtens og massens problem, plus problemerne med overhovedet at fortælle og afslutte sådan en historie i dag, midt mellem kitsch og kunst. Alt i alt en oprørende ragout, hvor læseren bestandig er ved at falde af pinden, men dog hver gang reddes op igen af skriftens spiralerende gentagelsesstrategi!

»Blade Runner« er blevet noget af en kultfilm, altid til at finde ved en eller anden midnatsforestilling. Men først var den faktisk et kommercielt flop. Trods *Harrison Ford's* Box-office-kvaliteter var det vel ikke så sært endda, – en science fiction film med mere snak end action, mere røg end blod.

Filmens kultkvaliteter er på den anden side heller ikke svære at få øje på. *Ridley Scott's* raffinerede ophobning af forfaldsbilleder spiller suggestivt med på undergangsfølelser som mange kan vedken-

de sig, og filmens hele tonefald ligger et godt stykke fra det rockvideo-flashy, som efterhånden trætter og som synes at udelukke enhver eftertænksomhed. »Blade Runner« vil gerne aftvinge sin tilskuer en temmelig omfattende sådan.

Det drejer sig om intet mindre end (den vestlige) verdens fremtid, en fabel om et muligt – altfor muligt år 2019, forestillingen om den eskatologiske udgang på historien, for så vidt om de sidste tider, de sidste ting, resterne, sporene. Og om mennesket, der i sin tekniske perfektionering af naturbeherskelsen møder sin egen umenneskelighed. Samtidig er filmen dog stadig Hollywood, Harrison Ford er trods fysiske skrammer overordentlig intakt ved filmens slutning, et traditionelt klassisk subjekt. Måske er det lige præcis den modsætning, der gør »Blade Runner« til en så bredt appellerende film, trods alt, det at den blander kulørte konventioner med det litterært pretentiøse, platheder og raffinement, på en måde som minder om Richard Wagner og senromantikkenes forkærlighed for de store artefakter. Eller anderledes sagt: det at den med suveræn tæft rammer lige midt ned i feltet mellem det moderne og det postmoderne. Og gør det problematisk. Fordi ydre tvang og indre nødvendighed synes uadskillelige.

Men først et handlingsreferat.

Story

Los Angeles, november 2019 ...

Herligt vidt har civilisationen bragt det. Kæmpebyen henligger i et bestandigt smogfyldt regnmørke, de unge, rige og smukke, og de statistisk normale fra forstæderne er for længst draget af til de »udenjords« kolonier, tilbage er kun »little people«, et krible-krablende menneskesammensurium med overvægt af asiater, alle arter af halfbreeds – en fjern ordensmagt i patruljerende flyvebiler, der kaster deres spots overalt på må og få – ligesom de omkringflyvende kæmpe-reklameaggregater. Plus visse økonomiske kærnemagter, i hvert fald den i en utilnærmelig pyramidebygning residerende *Tyrell Corporation*, førende i udviklingen af genetisk kodede robotter, »humanoide replikanter« der bruges i de fjerne kolonier som slavearbejdere – også sexuelt – udstyret med kraft og intelligens pænt over middel. Men med kun 4 års levetid. Ellers ville deres rudimentære emotioner udvikle sig ukontrollabelt. Der *tales* meget om dyr, men de dyr, der ses er alle kunstige og kostbare.

Til dette Limbo ankommer nogle få revolterende replikanter på flugt fra slavearbejdet, og de skal nu uskadeliggøres. Det er expertarbejde, en Blade Runner er en politimand med speciale i dette. Specialist må han være, thi replikanterne er perfekte kopier af mennesket, kun til at afsløre ved en indviklet psyko-fysiologisk test.

Deckard (Harrison Ford) er Blade Runner. Han er også filmens explicitte fortæller, vores guide i labyrinten. Til start er han arbejdsløs »ex-cop, ex-Blade Runner, ex-killer« træt til døden af sit beskidte arbejde, men presses snart ind i det igen af den kyniske politichef *Bryant*, hvis top-Blade Runner *Holden* er blevet skudt i smadder af en replikant. Deckard skal løse problemet med de 5-6 undvegne, desperate replikanter, som måske oven i købet vil opsøge den *Tyrell*, der som en anden Gudfader har skabt dem. De skal altså »trækkes tilbage« (»retirement«), som det summarisk hedder i magtens new-speak.

Men denne sidste gang går der kage i det for Deckard. For udover de undvegne udvides hans ansvarsområde undervejs til også at omfatte *Rachel*, Tyrell's sekretær, en så raffineret replikant, at hun end ikke selv er klar over, hun er det. Hun er experimentelt udstyret med kunstig erindring – familiefotos et al. – tror sig fuldt menneskelig. Hende forelsker Deckard sig i, efter på Tyrell's drillende opfordring at have testet hende, og så bliver det svært.

Og samtidig intrigerer replikanternes leder, *Roy*, sig vej mod Tyrell. Det sker via *JF Sebastian*, en barnlig olding på 25, genetic designer hos Tyrell. Efter et patetisk opgør med »Faderen« Tyrell dræber Roy denne samt Sebastian – altmens Deckard har udryddet slangedanserinden *Zhora* i de overfyldte gader, og *Leon*, den sidste dog kun med afgørende hjælp fra Rachel. The final showdown foregår i og på tagene over Sebastians lejlighed i et forladt kæmpeboligkompleks. Forinden har Deckard også haft held til at skyde *Pris* der var alene i Sebastian's lejlighed. Roy kommer tilbage, og er som sidste mand Deckard overlegen. I en morbid og voldsom kattens leg med musen udfordres og indkredses Deckard sluttelig totalt, men i stedet for at dræbe ham filosoferer Roy sig æstetiserende ind i døden, hvis kulde som i en nedfrysning kommer pletvis til syne i hans regnvåde ansigt og krop. »Time to die«, siger han, og for den stumslagne Deckard er der herefter intet mere at gøre, andet end at stikke af med Rachel i flyvebilen, ud i naturen, det uvisse – for hvor længe vil hun leve? »I didn't know how long time we had together – who does?« kommenterer han »off« deres Liebesflucht, med ord der ekkoer hans sære konkurrent og kollega *Gaff*, der lige har undladt at udrydde hende i den tro, at hun snart vil dø af sig selv: »Too bad she won't live – but then again, who does?«

»Følelsens bortsvinden kunne imidlertid også, i den litterære kritiks snævre sammenhæng, karakteriseres som en bortsvinden af de store høj-modernistiske tematikker, tid og tidslighed, de elegiske mysterier ved la durée og erindringen ... (det ville være) empirisk rimeligt at sige, at vores dagligliv, vores psykiske erfaring, vores kulturelle sprog i dag domineres af rumkategorier snarere end af tid-kategorier, som i den foregående egentlige højmodernistiske periode«.

Fredric Jameson¹

Byens gys

Filmens pompøse optakt, indflyvningen over Los Angeles, viser en by af mægtig udstrækning, centrumløs, bestående af megastrukturer og et halvt opløst gademønster. Tårnhøje trinpyramidalske bygninger med metalliske overflader rejser sig over den historiske by, high-tech strukturer af arkaisk evighedsværdi. Atmosfæren af skibsværfter og olieborereplatforme bliver omskrevet til gigantisk målestok under en apokalyptisk formørkelse, hvor enorme gasflammer pulserende drøner i en nat, som ikke længere trækker sig tilbage.

Som i Fritz Lang's »Metropolis« fra 1929, hvis mise-en-scène udgør det mest oplagte forbillede, viser det sig snart at vi befinder os i en verden hvor hovedkvarteret for overmægtige koncerner som led i den arkitektoniske symbolisering rager op i byens *skyline*, medens den normale bys livsverden og dagligdag befinder sig på det betonet lavere niveau. Dette her er ikke rationelt organiseret efter model i de store fabrikker, men fragmenteret i et vilt patchwork. Den nederste by er som en kompostbunke, hvor alt overleveret er sunket sammen i en rodet vitalitet, et evigt provisorium med en overvejende stemning af forladthed.

Ethvert historisk skalaforhold i byen er sprængt, vertikalt såvel som horisontalt. Henover bunden og dens afskum svæver rumskibe med super-TV-skærme, hvor geishaer reklamerer for kapitalens nostalgisk-klassiske produkter såsom Coca-cola, eller hvor rummet i alle tre dimensioner penetreres af »trafficators«, flyvende biler, som benyttes fordi gaderne er blevet for trange og farlige.

Det arkitektoniske sceneri spænder fra det 19. århundredes historiske eklekticisme til visioner i den italienske futurisme (Sant'Elia) og den russiske konstruktivisme eller foregriber bygninger til teknologiens forherligelse fra 1980'ernes sidste halvdel, som Norman Fosters eller Richard Rogers. For ikke at tale om kombinationer af disse ingredienser, hvor gamle massive bygningskonstruktioner gennembores af rør og udstafferes med krimskrams i en art teknologisk barok, ud fra antagelsen om, at man i fremtidens by ikke længere kan destruere monolitter som Empire State Building eller Pan Am-bygningen,

men vil udruste dem med tidssvarende udstyr for at holde dem i gang.

Scenografien gør ikke bare brug af eksisterende amerikanske storbyers *townscape*, men ernærer sig tillige af billedet af byernes mytologiske urlandskaber, som vi kender dem fra gangsterfilmen. I sin særlige vision af en *film-noir-future* benytter filmen det gadebillede, som på The Burbank Studios kendes som »New York Street«, opbygget i 1929 til kriminalfilm med Humphrey Bogart, James Cagney, Edward G. Robinson etc. En klassisk filmkulisse-asfaltjungle, med regntunge smøger, brandtrapper i jern, afdankede hotelværelser, snavsede bagindgange med spagt SOS-blinkende neonreklamer, lyssky pakhusmiljøer og tragisk sorte skygger, som rigtignok i Scott's film bliver til en stofmættet gelatine, hvori alle tænkelige effekter er indfattet. Gadebillederne i »Blade Runner« er et konglomerat af lokaliteter i New York, Hong Kong, Tokios Ginza-kvarter og Milanos forretningsområde.² Udmøntet som de gader i filmen, vi ikke kun oplever i fugleperspektiv: den japanske Sushi-bar, hvor Deckard i filmens begyndelse opsøges af Gaff, eller området ved Leons hotel og rummet uden for J. F. Sebastian's boligblok. Denne blok er intet mindre end The Bradbury Building i LA, som arkitekten Georg Wyman i 1893 tegnede til multimillionæren Lewis Bradbury. Iøvrigt under inspiration af Edward Bellamys roman »Looking Backward«, som tænkes at foregå i året 2000.

Desuden udgøres filmens gadebilleder af Animoid Road, hvor levende dyreimitationer forhandles og af forretningspassagen, hvor Deckard i en peckinpah'sk kadence af vold og smadrede glasvægge, nedlægger slangedanserinden Zhora.

Gaderummene er mættede med »trafficators«, tunge renovationsvogne, non-stop tilsluttede video-skærme og parkeringsstandere med blå lysende glaskupler. Alskens »retro-trash« som filmens regissør kaldte denne flodbølge af indretninger, konstrueret af udrangerede flydele fra en militærbase der skulpturelt suppleres af high density polytheren skum. De få og begrænsede gadestrøg filmen i realiteten leder os ind i, forstærker fornemmelsen af klaustrofobisk overlæstethed, som filmens billedside i det hele taget opdyrker. Et rum hvor fremtidsbilleder og fortidsbilleder synker sammen i en kritisk »masse«, uden tidslige retningsangivelser.

Interiører

Politistationen, hvor Deckard trækkes ind for at få påtvunget jobbet som *Blade Runner*, fremtræder som et støvet »glasbur« installeret i en forladt banegårdshal – et politikontor formummet i stil med skjulestederne for den mest gedulgte del af efterretningstjenesten. Kontoret i pyramidebygningen, hvor Leon testes af en teknokrat med et sjæleliv i rustfrit stål, er en blåtonet hi-tech celle, som vi nærmer os udefra, som var det et mikroskopisk kontrolrum på et mægtigt rumskib, en dramatisk kontrast af stor-og-lille, i stil med effekter hos Stanley Kubrick i »Rumrejsen år 2001«. En film *Blade Runner* på flere leder står i gæld til.

Det monumentale rum, hvor Deckard møder Rachel og hvor ikke Minervas ugle ved Dämmerung flyver ud, men Tyrells kæledyr af en replikant-ugle, er holdt i en brungul, *douce* kolorit og minder mest af alt om sætstykker til operaen »Aida«. Rummet er udstyret med sort marmorgulv, et overmåde panoramavindue, 7 meter høje søjler og et konferencebord i sort marmor. Den ægyptiserende tyngde i ypperstepræsten Tyrells palads på toppen af korporationens 700 etager høje pyramide, er en monstrøs udgave af tilsvarende domiciler for amerikanske stormoguler (såsom Randolph Hearsts »Xanadu«), der dog netop er landsteder, men af den særlige amerikanske art, hvor selve størrelsesforholdet som parodi undergraver udtrykket. I Tyrells urbane *penthouse* er andre saloner udstyret i en stil, filmens scenografer beskriver som »establishment gothic«. Tyrells soveværelse opfyldes af draperier og en piedestal-seng modelleret over pave Johannes Paul II's seng, illumineret af kandelabre. En katafalk for denne kølige udgave af den gale opfinder, hvis tilflugt i interiørets ekstravagance lader hans golde intelligens orkestrere i en blanding af teknoid kulde og gotisk uhygge. Overalt hviler der en atmosfære af begravelsespomp og fin de siècle. Room at the top som balsamering i historiske gevandter. Et magtmenneske, hvis skrøbelighed og mangel på kontakt forsødes af surrogat-datteren Rachel, interiørets mest ud-søgte genstand.

Byen som ruin

Ruinkarakteren og ruinen som metafor gennemsyrrer »Blade Runner«. Ikke blot menneskene, der er tilbage på jorden, f.eks. de tre hundrede »neddæmpede« punkere, der blev hyret som statister, eller

geningeniøren J. F. Sebastian med »metusalemsyndromet«. Desuden den pjalteklædte kineser, der i kuldegrader frembringer de biomekaniske øjne. Ruinkarakteren fremgår også af replikanternes programmerede forældelse, mest horror-spektakulært i super-replikanten Roys opløsningsproces i filmens slutning, – desuden af sproget – »Cityspeak«, »guttertalk« – der er et konglomerat med alle ruinens blotlagte materialekvaliteter og fragmenterede bestanddele.

I den *post-historie* hvor filmen foregår, er byen selv blevet en ruin, forladt og halvt opløst, fuldbyrdelsen af en proces, som i årtier har været synlig i amerikanske storbyer som Detroit og Cleveland. En proces hvor elementernes tomhed og udslukthed hinsides det moderne heroiske fremtidsperspektiver i de store funktionalistiske byplaner – er kommet til et slutpunkt, som fremmaner billedet af entropi, dødsfantasier og følelsen af noget irreversibelt. Denne ødemark som ofte i modernismen er beskrevet som sindbillede på en stadig accelereret udvikling uden mål og med. Enheden af udvikling og destruktion. Hertil filmens paradoksale syntese af hastighed og stilstand, der fik *Blade Runner* til at ramme lige ind i den post-moderne epokeforømmelse, som var under udfoldelse samtidig med filmens tilblivelse. Et epokesyn for hvilket verden fremstår som en kæmpemæssig kunstfærdig frembringelse af radikal pluralisme og mangfoldighed uden entydig nøgle. I henhold til hvilken opfattelse f.eks. den arkitektoniske stil i den europæiske ny-rationalisme såvel som den amerikanske post-modernisme angiveligt ville ophøre med at være signatur for en bestemt tid, men snarere selv blev en art arkæologi med forkærlighed for ruinkarakteren og collagen. Hvorindenfor det moderne fik samme status som antikken førhen, en tabt forhistorie, overleveret som ruin.

Ruiner kan man ganske vist ikke bygge, ruiner opstår ved pludselig ødelæggelse eller gennem et gradvist forfald, hvor objektet i sin forladthed vinder en ubestemt historisk patos, en værdighed hvor det som skildret i et uendelig langsomt skuespil, viser en ny kompleksitet i sin konstruktion og opbygning. Og samtidig bliver som en joker i et spil, svarende til den spillende mangfoldighed som hos det post-modernes profeter skulle træde i stedet for moderne former for mening og historiske perspektiver.

I filmen *Blade Runner* er det ikke en udtalt præmis – i modsætning til Dicks romanforlæg – at en atomkrig har fundet sted. Det halvt underforstås. Vi har at gøre med et af de efter-industri-landskaber, der udmales i en række af tidens film (»1984«, »Vandringsmanden«, »Forbrydelsens element« etc.), hvor katastrofestemning blander sig med raserede fabrikkhaller, udgangen på *the smoke stack industries*. Collagen, montagen, det brudte værk, som allerede er på dags-

ordenen i kunsten i begyndelsen af århundredet, er filmens hele fysiske og mentale environment. Tilmed som ruinerne af subjektet, i filmen omskrevet med såvel Deckards som replikanternes erindringsstaffage af familiefotos, »biografismens« guldne og skrøbelige små blade. Ikke kun tiden er i forfald, også erindrungen som en form for objektiveret tid er på ruinstadiet. Samtidig med at erindrungen, forstået som forråd af arkitektoniske stilarter i landskabet, er svimlende: fra den aztekiske stenarkitektur i Deckards flere hundrede etager høje boligkompleks (han bor på 97.) til det »ægyptiske« hos Tyrell og i byens slick-tech skyskrabere og Babelstårne. I denne by hvor alle taler i tunger.

Ruinens klassiske forsoning af civilisation og natur inden for en bevægelse tilbage til en tilstand som natur, under vegetationen som langsomt befolker dens afsatser, bringes i *Blade Runners allegoriske landskab* videre til en neutralisering som anorganisk natur i bylandskabets stenørken. Dødens evige liv. Det post-historiske scene bliver til teknologisk forstening, svarende til den mere abstrakte og rendyrkede beskrivelse af samme tilstand på ulykkesplaneten i »Alien – den 8. passager«, Scotts første film i SF-genren.

Dog er den fortryllelse *Blade Runners* landskab fremkalder næppe uden sammenhæng med den store romantiske ruintradition. Nostalgien mod ruinen som historisk spor, som et minde der er svangert med muligheden af en ny begyndelse, fremelskes af denne billedopera, der ret beset kun henviser til en fortsættelse som reklamebilleder af en menneskelig livsverden i »the off world colonies«. Ruinen, som genfødes ved at blive taget tilbage i naturens store kredsløb, er jo ikke længere mulig efter at naturen er udslukt som det »Andet«, det universelle grundlag for menneskers projekter. Modernismens *Waste Land*, er i filmens univers ikke længere et varsel, et memento, men er fuldbyrdet gennem at naturen selv er blevet til et inventarium af ting, hvor selv dyrene som biomekaniske konstrukter opleves på linie med brødristerne og støvsugere.³ Den sluttelige flyvetur Deckard foretager med Rachel ud i det blå må derfor betegnes som en ironisk geninstallering, gennem »fiktionens vidunderkraft«, af det åbne land og dets muligheder. Denne »fiktionens vidunderkraft« er en pendant til den fiktionisering af virkeligheden, som tilværelsen på »the off world colonies« indebærer, men den sælges i filmen muligvis som autentisk, i modsætning til surrogatlivet derude. Herom senere.

Hvad der kunne være på spil er den traditionelle ruins fugl Fønixmekanisme, eller dobbelthed af død, vemod og håb om genkomst. Måske den verserende betagelse af ruiner er en længsel mod en tid, hvor truslen om ødelæggelse ikke var total. *Blade Runners* byland-

skab rummer på sæt og vis som dystopi en-*turning* af Atlantis-myten, en drøm om en tabt enhed og poetisk præsens, en verden før og efter historiens mareridt. Eller sagt på en anden måde: Deckard og Rachel fordrives fra en verden efter katastrofen (hvor kopierne og det komplicerede hele tiden medproducerer en længsel efter originalen og det enkle, umiddelbare liv) til en jomfruelig jord. De to ting udgør en enhed, i det mindste på myteplanet.

Ligesom empatien, medfølelsen, er et vigtigt tema i filmen – opfattet som en genuin menneskelig ytring i forhold til en rent instrumentel fornuft, så er det landskab Deckard og Rachel flyver ud i »fundamentalt« og i sin jomfruelighed åbent for en ny utyngt selvbegrundelse midt i tabserfaringen. I modsætning til post-modernitetens teoretikere, der ikke længere vil bære det »modernes melankoli« og ikke længere mener, at der findes et biologisk fundament, en grundlæggende sandhed eller en basal fornuft, som frigørelsen kan henvise til. Den »metafysiske skønhed« i *Blade Runners* storbymiljø er forsåvidt afhængig af håbet, der knytter sig til den romantiske ruin. Eller i det mindste forestillingen om en art renselse gennem katastrofen.

Billedernes tætte væv

Som totalmiljø beskriver *Blade Runner* en sammenstyrtning af al enhed, det som man i det post-moderne »øjeblik« beskrev ved begreber som decentring, forsvinden, diskontinuitet, spredning, implosion o.s.v. Den historiske rationaliseringsproces er brudt sammen i en tilstand, hvor samfundet endegyldigt opgiver at blive transparent for sig selv. På den ene side går Ridley Scott ud fra, at alting taber i »characterization«⁴ altså bevæger sig mod en stadig større anonymisering af tingsverdenen. På den anden side er filmens miljø mættet med information i en tæt masse, et indifferent kaos stivnet til tableau, et udtryk for den »overload« i fremtidens byer som Scott forudser.

På billedsiden udfoldes en broget cocktail af etniske minoriteter, blandingsracer, kulturelle krydsninger, tøj og frisurer fra 40'erne mixet med teknik og objekter fra 40 år frem i tiden, højteknologi ved siden af historiske bygningsværker etc. Dette viltre konglomerat, der i sine visuelle bestræbelser næsten lyder som Robert Venturis⁵ grundprincipper for den post-moderne arkitektur og by: mangfoldighed og modsigelse kontra forsimpning, en rodet vitalitet frem for klarhed, tvetydighed og spænding i stedet for åbenhed, »såvel som« i stedet for »enten eller«, kollision og skæringspunkter i stedet for den har-

moniske enhed, intet materiale er tabu, bred anvendelse af *honky tonk* elementer, o.s.v.

I *Blade Runner* er billederne så mættede, at man næsten ikke bemærker klip: billedfladen gennemtrækkes af spejlinger, modlys, lysreklamer, regn og atter regn, cigaretrøg, krydsende trafik, grafitti, fejende lyskegler, skærme med levende billeder, ventilationspropeller, neonlys, reflekser i blanke overflader, alt sammen i en gelé af blåtoner eller khakifarver, fastholdt i en suverænt gennemført stil og atmosfære ... En *smoky* klaustrofobi i en by fotograferet i vinkler, som skæbnesvangert og svimlende viser et labilt rum af grænseløse horisontale og vertikale forsvindingspunkter. Denne neo-ekspressionistiske billedstil udmaler med dyster patos sit tema om en *Menschheitsdämmerung* i »fornedrede« tider. Et andet ekspressionistisk træk er Roy Battys forvandling fra furiøs hævnende kriger til frelsende Kristus eller den sluttelige udfrielse, hvor Deckard og Rachel forlader den dystre civilisation og glider ud i det vide, lysende landskab, der ser ud som om Vorherre netop havde afsluttet sit skaberværk. Tilfælles med ekspressionismen har *Blade Runner* en social kritik af et dæmonisk og total-industrialiseret samfund, her med en pompøs udpensling af forurening og forfald.

Også essentialismen og overdrivelsen, omverdenen som et psykisk landskab har filmen tilfælles med ekspressionismen og ikke mindst den æstetiske beruselse i korruptionen og det uheldssvangre. En vis mondæn *Weltschmerz*. Den langsomme nedtælling, lagt tilrette for vores cafékulturs neon-eksistentialisme. En anden nærliggende parallel til Scotts billeddrama er 1700-tals tegneren Piranesi's prospekter af overdimensionerede antikke ruiner og collager af byer uden rumlig hierarki. Men fremfor alt hans fantasier over gigantiske fængsler, »*Carceri*«, som i de senere år er blevet fortolket som en forløber for »moderne« fortvivlelse, hvor fængslets endeløse rum i alle dimensioner falder sammen med rummet for den menneskelige eksistens, som en negativ utopi, oplysningstidens »mørke« side skildret i en metonymisk collage af ornamenter, kastet op i selve stikkets billedflade med en saftig sans for det bizarre og teatraliske. En tilstand af anarki og kaos med drilske perspektiver og bedrageriske afstande. En syntese af omverden og underverden, af indre og ydre, en tredimensional labyrinth som i en sublim drøm på kanten af mareridt.

Piranesi's samtidige, Edmund Burke, brugte da også i sin »*Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and Beautiful*« overskrifter, der såvel kan applikeres på Piranesi som på Scott: »*Terror*«, »*Obscurity*« »*Vastness*« og »*Magnitude in Building*«, idet Burke anbefaler »all edifices calculated to produce an

Idea of the sublime ought rather to be dark and gloomy«. Blade Runner er et sent skud på den romantiske stamme af agoni og skræk.⁶

Who's who?

Fra start af er desorienteringen påtrængende, overvældende. Efter en nødtørfigt fortækt om genteknologien anno 2019 blændes der på det superbrede lærred op for kæmpebyens uendelige, natlige profil, domineret af forskellige flashes, de eksplosivt gasflammende skorstensudslip, susende trafficators lige over skulderen, lige mod øjet, Vangelis' suggestivt symfoniske uhyggebrus, – alting overvælder. Indimellem ultranærbilleder af flammer reflekteret i en pupil, altnens vi i overigtsbillederne med kameraet langsomt nærmer os nogle kæmpepyramidebygninger bagest i the Skyline. Hvad sker der, hvor skal vi hen?

Sikrere på denne verden bliver vi bestemt ikke af den første spille-scene. Her udfører to mænd et uklart truende spørgsmål/svar-ritual, en såkaldt »emotional response«-test, hvis formål er os uklart. Hvem de to mænd er, ved vi ikke, kun at udsørgeren (*Mr. Holden*) har en magt han selvsmagende nyder, og at ofret (*Leon*) føler svedende ubehag derved og i øvrigt virker lidt tilbage.

Noget er helt skævt. Og går helt af led, da Leon pludselig, på et tilsyneladende uskyldigt spørgsmål om sin mor, affyrer en laser-pistol mod Holden. Skønt vi på et følelsesmæssigt plan forstår ham, forekommer reaktionen helt ude af proportion...

Og hermed er et uoverskueligt landskab, byskabet LA og nogle gådefuldt menneskeligt-umenneskelige forholdsmåder angivet, det intensitetsområde filmen som helhed sætter ud for at udforske. En truende usikkerhed, en slags vag »suspense« omkring alle personer, der ikke forlader os så længe filmen varer, en undren: man aner ikke, hvad de dog kan finde på. Og ej heller rigtig, hvor man skal placere sin sympati...

Man kan hævde, at »Blade Runner« i sin mise-en-scène er klart post-modernistisk, men at dens story overvejende forbliver moderne. Dobbelttheden giver ophav til den tvetydige følelse filmen i det hele taget formidler, dels skræmmende intensitet og eufori, dels det skæve smils camp-reaktioner. Et forhold, som kommer tæt på det, som Jameson, o.a. forsøger at indkredse med begrebet »det camp-sublime«.

Dick Palimpsest

David Peoples' manuskript var ikke det første, der går en lang, frustreret og kroget vej fra *Philip K. Dick's »Do Androids Dream of Electric Sheep?«* (1968)⁷ og frem til den færdige film, som Dick lige præcis døde fra. Lykkeligt tør man vel kunne sige, for med Peoples og Ridley Scott følte han sig for første gang taget alvorligt af filmverdenen. Som ved så mange andre vellykkede romanadapteringer er der dog snarest tale om en palimpsest, hvor den originale tekst er skrabet bort og en ny skrevet ovenpå. Går man med filmen i hovedet forventningsfuld tilbage til Dick's bog, bliver man nemlig uvægerligt skuffet. For romanen er sandt at sige ikke videre vellykket. Teknologifascineret- og forskrækket rumsterer den med rigeligt meget isenkram og med en »ideologikritisk« angst over for kapitalt totaliserende samfunds mediemanipulationsmuligheder og -former, der i dag virker stærkt *dated*. Også fordi Dick som SF-veteran endnu var meget forhippet på at kvalificere sig med finkulturelle referencer. Hvad filmen har kunnet bruge hos Dick er – udover den basale historie – især det moralske anliggende selv: forsøget på at nærme sig en definition af det unikt menneskelige. Men når man sætter ud for at indkredse, afgrænse det, så er det jo klart nok, at den allerede er gal, menneskelighed er da blevet en figur, hvis selvklarhed er forsvundet. Dick nævner da også i interview Auschwitz og Nazismens racehygiejne som tilskyndelse til bogen.⁸

Hos Dick får dette tema en udpræget våd humanistisk prægning, ligesom hele den moralske motor hos romanens Deckard er nostalgien, trangen til at besidde et rigtigt levende dyr, f.eks. altså et får. Effekten af mødet med androiderne/replikanterne bliver en (sen) selvbesindelse. Det erotiske møde med Rachel er skandaløst, hun er en fatal, i bund og grund kold forførelse, der fascinerer og bedrager ham. Deckard har dermed virkelig været ved grænsen og ender med at revaluere sit ellers temmelig uddøde ægteskab. Og acceptere livets foreløbighed og relativitet, i en heroisk, inderliggjort religiøsitet, – lige meget hvor meget dens offentlige former afsløres som rent gøgleværk. Så også selve opbygningen af historien måtte ændres – utypisk er det ej heller at Dicks »sted« var San Fransisco – selvom Peoples' manus bibeholder krydsklipningen af to parallelle handlingstråde og i øvrigt løfter et par (næsten) hele dialoger over i filmen. Tilspidset formuleret: hvor Dick har 3. Verdenskrig – »Verdenskrig Terminus« – som en stadig yderst følelig fortid, med dødelig forurening o.s.v. da har Peoples og Scott snarere en gennemtrængende stemning af eftertid.

Konstellation

Ridley Scott opsummerer et sted sin strategi for »Blade Runner« således: »This is a film set 40 years hence, made in the style of 40 years ago«. ⁹ Og det lyder jo flot. Hvad det *betyder* i dag, er straks mere gådefuldt. For det er vel ikke bare den dobbelte flugt fra aktuelle misærer, der kan ligge i, dels at forlægge problematikken til en endnu åben fremtid, dels ikklæde den nostalgis trygge gevandter? Det spørgsmål kan man uden videre besvare negativt, eftersom LA 2019 klart nok ikke fremstår som nogen efterstræbelsesværdig tilstand, lukket i al sin heterogenitet, og eftersom nostalgien her bl.a. gælder en nøje selektion af uhygge- og angstvisualiseringer. Både for- og fremtid *ligner* vældig godt. Snarere måtte man se strategien som udtryk for en Benjaminsk, blitzartet erkendelse af historisk konstellation¹⁰ – »i farens stund« – hvor fortiden for et givet nu, 1982, kalejdoskopisk drejer en bestemt side til, som så pludselig bliver læsbar på en ny måde, helt aktuel. Fremtiden kan jo alligevel ikke bare anvendes i forespejlingen af det kommende.

Et af disse registre hedder »Film Noir«, og det er især det »Blade Runner« reaktiverer. Hvad kan det tilbyde?

»Blade Runner« handler ikke om storbyen, udtrykker den snarere, den er det raster hvori tingene sanses. Via sin protagonist, med kameraet helt nede i skidtet, de overfyldte gader, som han skal gennemkrydse, forsvinde i, for at finde sine replikanter. Heri ligner han Film Noir-detektiven, fribytteren, der må kende sine lus på travet, må kunne gå ind alle steder. Overhovedet grundlagde Film Noir vel den *brede*, fascinerede interesse for gadelivets bevægelser, de elektriske strømfelter, den lynhurtige reaktion på mikroskopiske forandringer, den taktiske viden om den mindste modstands vej.¹¹ Det skete i en »nærsynet« optik, helt nede mellem benene på de rastløse passerende masser, langt fra den lystfulde »massage« en Baudelaire flanerende kunne besynges. Det snigende perspektiv har imidlertid også mere aktuelle pointer. »Miami Vice« viser f.eks. noget om nutidens ændrede politimetoder.¹² Politimanden må nu også spille under cover, så at sige indtage den gamle private eye-rolle. Det har at gøre med uoverskueligheden, udvidelsen af de kriminelle miljøer, og det giver et større – og mere usikkert – spillerum for den enkelte agent.

The Voice

Men selvfølgelig *er* der retro-trumfer i at spille »Bogart« i dag. Drømmen om fri, ansvarlig ageren, midt i den korrupte pøl. Til overmål er identifikationen med Deckard styrket i kraft af hans fortællerrolle. Denne ændring fra Dicks overblikkende 3. person signalerer flere ting. Jeg-perspektivet understreger nok individrollen, men så sandelig også dens ensomhed. En vis patos er nærliggende og undgå ikke helt, men det er især afmagten, der er slående. Det er en ret minimal hjælp vi som tilskuere får i labyrinten, Deckard er som nævnt uden for store dele af aktiviteterne, og hans rådløshed og sluttelige underlegenhed skjules ikke. Som helhed bruges *voice over*-teknikken sparsomt, kun i indledningen har den klar, introducerende plads. Siden efter fortaber filmen sig gladelig i lyriske detours – Deckards lange kærlighedsmøder med Rachel – fortælleren bruges ikke til at stramme en suspense op – noget filmen er blevet kritiseret for – han bruges snarere som en maske, en rolle af indsigtfuldhed, der dementeres af begivenhederne. Han er til grin, dødeligt fortabt mere end én gang, og den samfundets og hæderlighedens moral en Bogart måtte have forlenet rollen med, den er rykket helt ned på elementært, kropsligt niveau. Der er en *stil* tilbage, en stil der signalerer menneskelig værdighed.

Stemmen er dens medium. Men den ligger præcis midt mellem den klare, rene Vox Humana vi så gerne vil identificere os med, og så en klanglig udvendighed, noget lignende den perfekte hulhed, hvormed Frank Sinatra – »The Voice« – synger »Strangers in the Night«.

»Sushi – that's what my ex-wife
calls me – Cold fish!«

Subjektet

Sådan præsenterer Deckard mistrøstigt-ironisk sig selv, med tanke på den kinesiske fastfood, han er ved at fortære i regnen. Og bortset fra vitsen er der allerede her markeret en begrænsning i hans traditionelle Machoprofil. Hans arbejde har drænet ham for virkelig følelse, han er alene, med en »bellyfull of killing«, en bitter mand.

Foreløbig er det kun selvopholdelsesdriften der holder sammen på ham. Han må gå ind i korpset igen – det er bedre end at være »little people« som Bryant truer – men kan vel atter forlade det. Først i mødet med Tyrell og Rachel vækkes glemte lag til live i ham. Fuld af instinktiv afsky vender han sig fra Tyrell, da denne selvbehageligt docerer om nødvendigheden af at pode erindring i replikanterne:

»We began to recognize in them a strange obsession, after all they're emotionally unexperienced, with only a few years in which to store up the experience which you and I take for granted. If we give them a past, we create a cushion, a pillow for their emotions, and consequently we can control them better«

»Memories, you're talking about memories«, snapper Deckard lamslået efter vejret til denne svada, uden endnu helt at vide, hvad han mener. Men allerede omgangen med replikanternes data, med Leons og Rachels »phony family photos« viser ham, at også replikanterne behøver erindringer for at kunne fæstne sig selv i en tidslig sammenhæng, en identitet. Hvor upålidelig erindringen end er – udspændt mellem indsigt og fortegnelse – det markeres ekstremt af podningens mulighed, den er dog unikt menneskelig – og truet.

Deckard har sit flygel overstrøet med gamle (familie)fotos, uden dem er han tilsyneladende udleveret til samme anonyme intensiteter som replikanterne, der med Bryants ord »after af few years might develop their own emotional responses, hate, love, fear, anger, envy«.

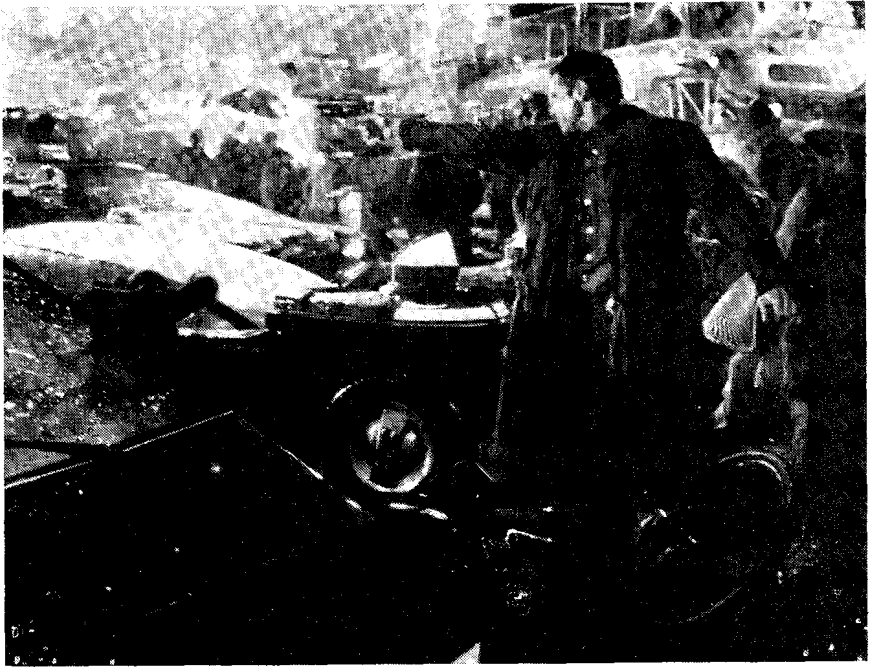
Vejen ud af disse stock responses går via Rachel. Hun anfægter fra start af humaniteten i hans test, skråsikkerheden i grænsedragningen mellem menneske og duplik. Hans professionalisme udfordres af hendes specielle karakter, af hendes uvidenhed om det spil Tyrell spiller med hende. Hendes fortabthed, hendes henvenden sig til ham for den hjælp Tyrell ikke vil give, appellerer til en – bag snappy ironi – godt gemt omsorg. Og det er ikke bare det, at hun skyder Leon for ham, netop da han – forståeligt nok – er ved at blive kvalt, det at han altså »owes her one« og ikke som mand af ære kan/vil »trække hende tilbage«, der får ham til at skåne hende, endsige gå i seng med hende. Det er langt snarere det spejl, hun i sin sårbarhed sætter for ham: så udsat er også han, fysisk såvel som følelsesmæssigt. *Han* lærer nok hende ordene for kærligheden, men det er *hende*, der har bragt ham ud over det fysiske stimulus-response plan, tvinger ham til at *være* menneskelig. Stedet er atter flyglet, hvor hun spiller og hvor de sammen betragter de dyrebare fotos, hinanden. Flyglet er her en god gammel trivi-rekvisit, en art katedral for The Candlelight Hour og mennesker der mødes. Deres meget lange scene i hans lejlighed bryder – fræk og velberegnet – intriguens normale spændingskurve og står i skærende kontrast til den tidligere, ensomme scene, efter Rachels første frustrerede(n)de besøg hos ham. Da hun brat har forladt ham, bliver han mismodigt hængende ved flyglet, hvor han adspredt gennemblader Leons »precious photos«, som Roy kalder dem. Pludselig fanger et af dem hans interesse, og straks er han detektivisk på tærne. Han stikker fotoet i en superavanceret computer, der magisk adlyder hans

ord og på sin skærm kan afsløre det »optisk ubevidst«, eller i hvert fald det bag døre og vægge skjulte, i en art holografisk simulation, godt hjulpet af et konvekst spejl i billedets baggrund. »Give me a hard copy right there«, snapper han beslutsomt. Og bruger den opforstørrede kopi af – viser det sig siden – replikanten Zhora til via visse andre spor, at finde hende i den dekadente Taffey Lewis' natklub og siden plukke hende ned på åben gade.¹³



»The candlelight hour« – Deckard og Rachel, skrammer og følsomt udslået hår.

I »Hard Copy«-sekvensen får øjet (og siden volden) sandt nok sit, men netop – i kraft af den tidslige placering, *efter* den eftertænksomme refleksion over replikanternes behov for auratisk erindring – også allerede dermed det korrektiv, som gør den succesrige nedskydning af Zhora til en følelsesmæssig nedtur: »The report would be »routine retirement of a replicant«, which didn't make me feel any better 'bout shooting a woman in the back. There it was again, feeling, – in myself, for her, for Rachel«. ¹⁴ En fortællermæssig eftertanke, der peger tilbage på, at computersekvensen også besad en melankolsk for-sænkethed i objektet, der netop har med indføling at gøre. I øvrigt er scenen emblematiske for hele filmens uforskrækkede, »naturlige« omgang med højteknologiens hvidevarer.



»Shooting a woman in the back« – Deckard på jobbet, i gadens mylder, laser-potensens tvetydigheder.

I (sam)spillet med Rachel kommer også et andet vigtigt identitetslag frem. Forskellen, forholdet til naturen, instinkt- og dyrelivet, det Andet. I replikant-testen checkes logisk nok følelsen for det naturskabte, men også i deres første private stund, hvor Deckard prøver hendes »erindring«, binder han den op på netop auratiske barndomsscenerier med erotik og dyr. Hvor meget han end må mistro hendes prompte svar – som Tyrells snedige »implants« – så er hun ubetvivleligt sine svar, uden forhøvelse, og »beviser« dem siden efter i kærlighedsscenen. Omvendt hersker der ude i byen en sand konfusion, hvad angår tabuet dyr. På intet tidspunkt får vi virkelig dyr at se, men masser af kopier, og fabrikation og ejerskab af duplikkerne – det evigt tabte – spiller en vigtig rolle. Tydeligst i natklubben, hvor Zhora/miss Salomé præsenteres sådan: »Watch her take the pleasure from the serpent, that once corrupted Man«. Vi ser det nu ikke, – og slangen er jo kunstig, – men temaet er »overbesat«, signalerer en civilisation, der manisk-dekadent simulerer identitet, med stort pirrende besvær producerer sine »realitets-effekter«.

Simulakrum

Og så er vi fremme. Ved det store spøgelse, SIMULAKRET. Uanset hvilke forskellige betydninger begrebet måtte tillægges i den standende debat, så er vi i »Blade Runner« i den særlige situation bogstavelig talt at kunne trykke det i hånden. Replikanterne har den hallucinerende, paradoksale karakter af på én gang at være for hånden som ren komposition af information, en genetisk manipulation, en ren kode, som kan aflæses som sådan, – og så samtidig, som Roy siger det, at være »physical«, og det i en ekstremt kraftfuld forstand. Hvad de mangler i autenticitet, har de til gengæld i expressivitet.

Sjovt nok, siger Jean Baudrillard et sted, om Retro-filmene – dem der genindspiller »50'erne« – at med dem er det (i forhold til 50'ernes film) ligesom androiderne, i forhold til mennesket: de er »vidunderlige artefakter, uden fejl, geniale simulakrer, hvem det kun mangler det imaginære«¹⁵

Når replikanterne kan blive en anfægtelse for Deckard – og tilskueren – er det jo ikke bare i kraft af hans forelskelse i Rachel. Som tidligere antydet hænger det også sammen med, at originalen, det menneskelige subjekt, længst er blevet en tvivlsom størrelse. Ser Deckard sig omkring i sin »omgangskreds«, Tyrell, Bryant, Holden, Gaff – så ser han en række typecastede mands-karikaturer. Med henblik på dem – som normen – kan man roligt sige, at originalen ikke længere eksisterer. De er, mindst, lige så følelsesafstumpede som deres artefakter/antagonister.

Hos Dick i romanen er der, endnu, en klar forskel og grænse. Androiden er iskold, og mennesket besværes patetisk af sit imaginære, ansigt til ansigt med forfald og død. På dette punkt »synder« Ridley Scott klart, bevidst mod forlægget, for dets gammelhumanisme kan ikke længere om så bare simuleres. Men drejes ironisk kan det godt.

I »Blade Runner« drømmer replikanten om en erindringsmatrice at indsætte de spredte, strittende emotioner i. Men for Bryant er replikanterne simpelthen »skinjobs«, og som Deckard bemærker off: i en tidligere epoke ville han have været den type strisser, der kaldte »black men niggers«. Bryant forsøger først at smigre Deckard tilbage i jobbet, taler om hans »magic«, men efter drabet på Zhora forklarer han pædagogisk Gaff, hvad denne professionelt kunne lære af Deckard: »He's a goddam one man slaughterhouse, that's what he is«. Det er hvad mennesket åbenbart kan nedskrives til, befriet fra alt imaginært føleri. Man kunne endda hævde – med Deckard som den tvivlsomme mellemfigur – at det dermed er replikanterne, der bliver de eneste sande, moderne subjekter.

Tilsvarende trækker den urgamle menneskelige drøm om at skabe sin egen kopi i samme retning. For i Pygmalion-fristelsen mister mennesket sit selvs unikhed, skabtheden, i den fascinerede længsel efter at slippe det altfor menneskelige, det imaginæres mudder.

Deckard opdager gradvis, at han ikke ønsker at slippe det. Kun Sebastian, den lille søde genetic designer, der ligesom replikanterne har tiden som fjende, kun han har også bevaret en slags menneskelighed. Men typisk nok er han fastlåst i en helt barnlig legen Mekano. Som han siger om sit ensomme liv: »I *make friends*«, hvilket vil sige talende, bevægelige legetøjsfigurer, hans hjem er et helt museum.

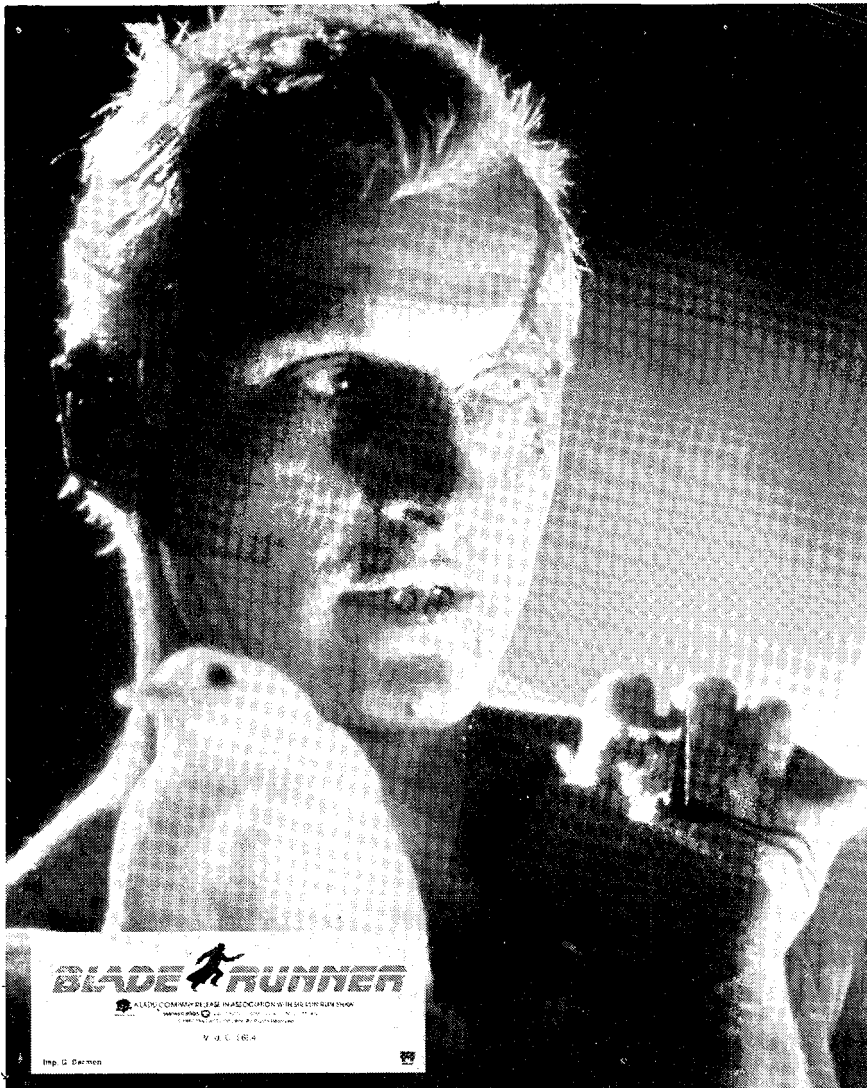


»Metusalems« venner – den mekaniske dukke, replikanten Pris (»the basic pleasure model«) og den trætte genetic designer J. F. Sebastian.

»That jipperish he talked was
City-speak, guttertalk, a
mish-mash of japanese, spanish, german an' what
have you ...« (Deckard om Gaff).

Sprog

Disse forskelle viser sig også med stor tydelighed i det sproglige. Det er velkendt, hvordan det amerikanske sprog i sit afsæt fra det slebent engelske har vundet en sanselig konkretion, der næsten føles mime-



»Men jeg så ham dø« – Roy lige før han opgår i allet og lader duen lette, heavy metal-poesi.

tisk, symbolsk benådet i al sin teknisk forslugne umiddelbarhed. Omvendt er intet næsten værre end filosofiske floskler og ideologi, udsat for velmenende amerikansk, store ord som tykke kartofler i munden.

»Blade Runner« mestrer alle disse ærkeamerikanske sprog. Velplejet, rytmisk i kadencen, præcist karakteriserende. Det rækker fra det ny-grimme City-speak (Gaff), det kynisk afstumpede (Bryant), det cool barskrabede (Holden), til det tomt religiøst-bureaukratiske, formelle (Tyrell), det stofligt naive (Deckard) og topper typisk nok i replikanten Roys barokke heavy metal-poesi: »Fiery the angels fell/deep thunder rolled/around their shores/burning with the fires of Orc ...«, og i slutningens farvel, skanderet af dødens komme: »I've seen things/you people wouldn't believe./Attackships on fire off the shoulder of Orion./I've watched C-beams/glitter in the dark near the Tannhäuser Gate.All these/moments/will be lost/in time/like/tears/in rain./Time/to die ...«

Set med sprogvidenskabens kølige øjne har tanken om Adams navngivning af dyrene og tingene altid været en latterlig myte. Den bygger dog på den i digtningen bestandig fornyede forvisning om, at benævnelsens udtryk og indhold er ét, mimer hinanden. Baudrillards tre simulakrum-ordner reflekterer (metaforisk) over historiens gradvise løsnen af de mimetiske bånd, der splitter tegnet i dets dele og afslører referenten som en hul tomhed, en fiktion. Myten lever dog troligt videre, enhver lykkeligt forelsket kender stunden, hvor den heldige formulering af en sag får en stoflig præcision, der synes at skabe hvad den benævner, en symbolsk korrespondance, tvingende, sand. Også »Blade Runner« har den stund, da Deckard og Rachel genopdager kærlighedens ord, der atter engang bliver kød, da han »brutalt« tvinger hende i seng. Og den har også den allegoriske refleksion over tabet, ironisk nok formuleret af Gaff, der lige før slutningen »trøster« Deckard angående Rachels (tror han) skæbne: »It's too bad she won't live. But then again, who does?« Han råber det over taget, indover flyvebilslarmen, råt hæst, men der er en sorg deri, en blødhed i moduleringen, der ved om det symbolske Andet.

Give me a hard copy right there!

Udover replikantfiguren i sig selv og sprogets forskellige lag er det privilegerede »simulakre« tegn i filmen som antydet fotoet.

Susan Sontag skriver: »I stedet for blot at registrere virkeligheden

er fotografiet blevet normgiver for, hvordan vi ser på tingene, og har derigennem ændret selve forestillingen om virkeligheden og realismen«. ¹⁶

Et andet sted kalder hun fotoet »et privilegeret øjeblik, forvandlet til en flad genstand«. Hendes betragtninger ligger i øvrigt i forlængelse af Benjamins tanker om reproduktionen og går generelt på den ændrede virkelighedsopfattelse, hvor selv den fotografiske form er blevet bøjningsmønster for virkelighedserfaringen.

Det er typisk, at »Blade Runner« reflekterer denne situation dobbelt. »Blade Runner«'s overvældende, fysisk påtrængende billeder suger tilskueren ind i en stærk illusion om LA 2019, men skjuler ellers ikke, i sit velkalkulerede arrangement, at den jo tydeligvis er en fiktion uden anden referentiel garanti end den sociologisk-æstetiske fantasi, der har fremskrevet vores verden til dens. Men det er ikke bare det. »Et privilegeret øjeblik forvandlet til en flad genstand«, – det er vilkåret for selv det mest duftende auratiske portræt af den elskede, – *dengang*, allerede sekundet efter med tidens, dødens, tingsliggjorthedens mærke. Den meditative forsænken sig i det flade billedobjekt er just derfor allerede en sorg, tegnets udtryk og indhold er altid allerede revet fra hinanden. Det er Deckards situation foran hans egne fotos. Men det er unægtelig i skærpet forstand Leons og Rachels. »Leon's photos had to be as phony as Rachel's. I didn't know why a replicant would collect photos. Maybe they were like Rachel, they needed memories«.

For Leon besidder billedet al tænkelig aura, en mimetisk nænsomhed, det er en ægte kopi. Netop derfor bliver Deckards kirurgiske indgreb en så ekstremt privat indtrængen, en ufølsom voldtægt, en omverdens beherskende sadisme – med tømmermænd vel at mærke. Hans moralske sans sensibiliseres. Det er den slags dobbeltheder, der forlener filmen med en helt speciel melankoli. Og giver Deckard, og os, en chance for at se dobbelt.

Oplysningens dialektik

Som omtalt er der ingen ende på krydsreferencerne og kombinations- og kollisionsmulighederne i konstruktionen af Nowhere City. Det samme gælder de filmiske referencer, genbruget af filmhistoriens inventar. For nok er der tale om en slags Film Noir, men denne var netop ikke så meget en klart defineret genre, snarere et tonefald, en stil hvori forskellige indhold medieredes. Også 40'ernes film brugte

løs af fortidens greb, ikke mindst de mere eller mindre katastrofiske tyveres tyske ekspressionistfilm – mange af 40'ernes Hollywood-instruktører var jo flygtninge og emigranter. Og i »Blade Runner« kan man da også uden besvær nikke genkendende til Lang's »Metropolis« – bl.a. via Tyrells gestalt – til billeder fra Pabst og Murnau og Welles – Sebastians trappeopgang f.eks. – til belysninger, vinklinger, steders stemninger og meget mere.

Det er ikke særlig mærkeligt, der er heller ikke lagt vægt på det – man kan sagtens nyde det uden at kende referencen præcist – det er blot logisk, eftersom LA 2019 er »den fuldendte tid«, hvori altings co-eksistens er forudsætningen, den billedlige intertekstualitet er ubesværet.

Mere perspektivrigt er det at overveje filmens forbrug af mytisk stof. Der er rigeligt at tage fat i. For nu at starte udefra, kan vi nævne den ironiske drejning af Europas mere end hundredårige Amerikamyte, begejstret udråbt fra reklame-rumskibene, over byens gader, nu som rum-myte: »A new life awaits you in the off-world colonies, the chance to begin again, – in a golden land of opportunity and adventure«.

I centrum står naturligvis selve replikant/androide-tanken, der er så gammel som vores civilisation, her er troldmanden og hans lærling, her er Frankenstein, det blonde Übermensch, Pygmalion, her er drømmen om den perfekte Mimesis, den cartesianske dualisme, krop og sjæl. Og her er Europas centralmyte, Faust – forklædt som Prometheus. Dr. Eldon Tyrell kort sagt. Han er filmens vigtigste mytiske figur. Og han afføder selv myter. Som »God of Bio-mechanics« omgiver han sig med en religiøs aura, han vil være pave, mindst. Som »geni«, tørt indskrumpet intelligens – komplet med visdommens ugle, skarpe brillesyn, skakspil et al. – har han sine drømme. Om det totalt rationaliserede liv, men også om den fortabte søn (Roy) og Uskylden (Gretchen/Rachel). Men de vender sig begge fra ham. Roy knuser ham afmægtigt vredt, da det står klart, at det står uden for Tyrells »jurisdiction« at gribe ind i den genetiske konstruktion og forlænge hans liv. Den hule patos er svimlende i denne scene, hvor Tyrell stolt påtager sig paterniteten til den endelig hjemkomne: »The light that burns twice as bright, burns half as long. And you've burned so very, very brightly, Roy. Look at you, you're the prodigal son. You're quite a prize«. Og: »Revel in your time«, trøster han guddommeligt.

Men fanges lige her, han har sat større ting i gang end han – eller nogen? – kan kontrollere.

Tidligere har han forkyndt evangeliet for Deckard: »Commerce is

our goal here at Tyrell. »More human than human« is our motto«. Men hvor han i målsætningen ideologiserer bevidst svarende til det »let begrebsløse sådan-er-det-nu-engang«, – så viser han i mottoet det ubevidste frem, det der ironisk fælder ham, midt i den mest rationelle kalkule. Eller rettere: midt i kalkulen sniger det irrationelle sig ind. For mål og motto harmonerer jo ikke. Magtperfektionen spænder ben for sig selv, når den i den kommercielle performativitetens navn skaber »produkter«, hvis behov tendentielt strider mod slave-riets tekniske fungeren, higende efter menneskelighed, – bortset fra at dette overmodets skisma også sætter ordensmagten på en noget nær umulig opgave. Replikanterne skulle være »a benefit« som alle andre maskiner (som Deckard siger), men bliver som perfekte simulakre med altfor menneskelige imaginære forhåbninger, en kollektiv »hazard«, (næsten) umulige at afsløre, trække tilbage. Også moralsk.

Dette er i sidste ende filmens centrale fortælling: Oplysningens dialektik. Den instrumentelt totaliserende fornuft slår bak, falder sig selv uafvidende tilbage i irrationalisme og griber efter religionens myte. Og det er fortællingen om den store fortællings fallit. Ikke nogen legitimationshistorie. Snarere en »mikrologi« (Lyotard), til at læse, hvor som helst naturbeherskelsen bliver mål i sig selv.

At indse, forstå *det*, og give liv til noget andet, hvor småt det end måtte synes, det er det første fornødne. Det er i den sammenhæng man må forstå Roys sære testamente. Efter tilsyneladende at have spillet junglelovens lige kamp med Deckard afstår han fra voldens magt, sender tværtimod i dødsøjeblikket en hvid due (!) mod himlen, som en anden Jesus, komplet med naglen gennem hånden. For ham, ensom og forladt af »Gud«, indspundet i hans net, er der ingen bedre vej. Han når dog at give stafetten videre, til Deckard, og det er allerede noget, lige meget hvor længe man nu måtte have igen. *Vi* forstår måske: »I didn't know why he saved my life. Maybe in those last moments he loved life more than he ever had before. Not just his life, anybody's life, my life. All he wanted were the same answers the rest of us want. Where do I come from, where am I going, how long have I got? All I could do was sit there an' watch him die«.

Som næsten overalt i filmen balancerer det patetiske og det ironiske. Og en vis ironisk humanisme er måske den eneste farbare vej.

Ud i det blå

Genresystemet binder dog tilsyneladende til slut. Der er jo *happy end* på, til overflod med høj sol og grønne bakker og dale. Dicks kustoder

skriger sikkert højt over sentimentaliteten. Men man kan let tage fejl. Campovergearingen er udpræget, forlener lykken med absurd-ironisk skær, og hvad oplever man ikke til allersidst?

Helt atypisk disco-piskende musik og hurtige helikopter-travellings henover Oregons grønne bakkesider, en mennesketom dal der snævrer sig ind, som var vi på vej til Kubricks fatale »Ondskabens hotel« (»The Shining«)! I hvert fald, slutningens lykkeskær står ikke til troende, den minimale, mirakuløse åbning er absolut »lokal«.

Den camp-sublime Liebesflucht får lov til at stå som et levende paradoks ... I en situation, hvor hverken en Dicks åbne, desillusionerede protest eller den traditionelle Hollywood-Make believe står til troende. Den eneste mulighed er det paradokse chok: at *simulere* en happy end, d.v.s. tydeliggøre, at flugtens eneste »sted« er *billedet* af den, – ud i det blå ...

Kultfilm

I en perspektivrig artikel om »Casablanca« har Umberto Eco fundet over, hvad der egentlig gør en kultfilm til kultfilm.¹⁷

Det har bl.a. at gøre med den skamløse svælgen i klicheer, situationer der allerede er gennemtrukket af intertekstuel, »arketypisk magi«. Eco understreger, at disse ansamlinger af klicheer som forudsætning for at virke må besidde instruktørens ærlige og redelige forvirring: hvordan dog gestalte denne situation – om ikke efter velkendte mønstre?

Under indspilningen af »Casablanca« stod det f.eks. lige til det sidste uklart – for alle – hvem Ingrid Bergman/Ilse egentlig skulle have, Rick (!) eller Victor Laszlo. Noget tilsvarende kan man godt forestille sig om »Blade Runner«. Hvordan overhovedet komme ud af denne historie? I hvert fald, hele den kringledede manus-historie vidner om svære valg og stor usikkerhed, som kun instruktionens stil til slut bringer i en art orden. Eller: Hvordan gestalte mødet mellem den stilisede Macho-mand og would-be-kvinden Rachel? Klicheerne står på spring, og det skamløse styrtdyk ind i dem er måske den eneste mulighed. I hvert fald giver det scenen – the candlelight hour – dens særlige flavour af tusind gange set, af for meget-hed og stærk, stileret intensitet, som da Rick, da det endelig skal være, afstår fra at bruge vold over for den rimeligt nok instinktusikre og undvigende Rachel, stopper sit anlagte slag i luften, åbner hånden og lader det

glide over i et kærtegn og rituelle verbale ordrer om at gentage kærlighedens formler: I want you, touch me, kiss me, I love you ...

Ikke et øje er tørt, man føler sig taget, et godt stykke under det æstetisk korrektes bælttested, men det virker. Og måske er det tilkitschede udtryk netop sandt, fordi det bevæger sig halvt ubevidst rundt mellem klicheerne, i hvis sammenstød noget andet opstår.

Som Eco siger det: »When all the archetypes burst out shamelessly, we plumb Homeric profundity. Two clichés make us laugh but a hundred clichés move us because we sense dimly that the clichés are talking among themselves, celebrating a reunion. Just as the extreme of pain meets sensual pleasure, and the extreme of perversion borders on mystical energy, so too the extreme of banality allows us to catch a glimpse of the Sublime. Nobody would have been able to achieve such a cosmic result intentionally. Nature has spoken in place of men. This, alone, is a phenomenon worthy of veneration«. ¹⁸

Happy end?

Den amerikanske science-fiction-filmforsker Vivian Sobchack¹⁹ opererer med to store bølger i amerikansk science-fiction-films historie. Den første – groft 50'ernes – ernærer sig især af koldkrigsangsten, hvorefter de frygtede russere fantasmagorisk kan tage form af »Body Snatchers« og andre uhyrer fra rummet. Mens den næste – Reagan-tidens, vores – snarere drømmer utopisk videre på ny-imperialismens potens, i form af raket-penetreringen af rummet. »Blade Runner« ekkoer begge bølger og reflekterer dystopisk, allegorisk på både angsten og den teknologiske erobring. At det ikke sker i en »klar politisk kritik med prognostisk værdi« skal man være temmelig usensitiv for at brokke sig over.²⁰

Mere frugtbart som sagt at se »Blade Runner« som et vidnesbyrd om sammenfletningen af post-moderne og moderne. Med Fredric Jameson prise filmens forsøg på at give krop til Late, late Capitalismens Andet, ikke længere naturen, men teknologien, der i sin primært reproduktionsmæssige art er så svær at gestalte æstetisk, visualisere. Prise forsøget på at forny »den kognitive kortlægning i social såvel som i en rumlig henseende«. ²¹

Og samtidig erindre om Lyotards sublime æstetik, efter hvilken »det postmoderne ville være det som i det moderne henviser til det ufremstillelige i selve fremstillingen« – af den camp-sublime hyper-space-tid. Herom straks.

Magtens opretholdelse

Samfundsbilledet i *Blade Runner* har fællestræk med situationen i visse moderne metropoler. Den historiske midtby beherskes af store koncernhovedkvarterer og ghettoiserede samfund under kronisk de-route. Middelklassen har trukket sig tilbage til forstæderne («the off world colonies»). Det er ikke længere industrisamfundets mægtige fabriksanlæg som socialiserer masserne, men virksomhederne er som følge af nye kommunikationsformer og teknikker blevet decentrerede og diffuse. Noget af Tyrell Corporations fremstillingsvirksomhed synes at foregå på niveauet for simpel vareproduktion – f.eks. kineseren der fremstiller biomekaniske øjne.

Den overleverede opdeling i klassebestemte strata er opløst i diverse subkulturer. De socialt opløste dele af byerne gennemstrefjes af kretinerede rockere, punkere og diverse kugleskøre bander, såkaldte »nut-case factions«. Disse subdrenge udgør en stor del af gadens flimmer i *Blade Runner*. På den ene side er det civile samfund (forstået som det liberale retssamfunds ideelle, selvberørende orden, uden den udøvende magts indgriben) under hastig afvikling. På den anden side er politiets kontrol af den sociale jungle præget af en sporadisk partisanvirksomhed. De store korporationer, eksemplificeret ved The Tyrell Corp., synes at have samme beføjelser som statsmagten med hensyn til at dirigere politiets virksomhed. Egentlig politiske institutioner forekommer at være smuldret bort. Den sociale integration finder sted gennem avertering og overvågning, funktioner der går i eet i de »reklameskibe«, der langsomt glider rundt over byen.

Ved fremstillingen af replikanter har kapitalen nået, ikke blot »darwinismens højeste stadium«, men også en syntese af kapitalens skikkelse som arbejdskraft og produktionsapparat, hvor de biomekaniske maskiner (som det antydes i Roys dialog med Tyrell) i kraft af en superhuman intelligens kan kortlægge menneskets genetiske materiale og forsåvidt forædle og videreudvikle kopier, der er endnu bedre end de kopier de selv udgør.²² Hermed er evnen til at kontrollere en privat kapital blevet absurd, hvorfor Tyrell Corp. udstyrer sit produkt med en kort levetid; en indbygget forældelse som ikke blot i cirkulationens hellige navn tjener en vedvarende efterspørgsel, men også er en nødvendig forudsætning for kapitalens kontrol. Der opstår altså den i princippet ikke ukendte situation, at et led i sofistikeringsen af et produkt bliver dets programmerede tilintetgørelse. Tyrell Corp. producerer objekter »more human than human«, dens business er genetisk tingsliggørelse, for hvilken den af indlysende årsager vil skaffe sig uindskrænket spillerum. På den anden side må den for ikke at

ende i den situation at blive elimineret som kapital, bede politiet om at skelne kopien fra originalen og eliminere dens eget produkt, eller i det mindste de mest vellykkede eksemplarer. Den samme kapital som skaber kopierne og simulerer det menneskelige må altså fastholde en originalitetsforestilling knyttet til en tilstand den selv undergraver. Dette er en sen udgave af kapitalens antinomier.

Til denne skelnen hører et ekstremt fint optisk udstyr og avancerede tests, hvoraf det fremgår, kunne man sige, at »sjælen sidder i øjet«. Som en anden Medusa, der fik de mennesker der mødte hendes øjne til at stivne til støtter, og som helten Perseus lod stivne for hendes eget blik ved at holde et spejl op – i form af et blankpoleret skjold – således møder mennesket sit eget blik under Voight-Kampff-testen, ser (som gradvis Deckard) sin egen afhumanisering.

Blade Runner beskriver en mekanisme ifølge hvilken mennesket, jo mere det kontrollerer naturen instrumentelt, oplever en stadig større afstand i forhold til at opfatte naturen som helhed. Hvor naturen som led i den økonomiske logik bliver til simulakrer, pågår en udviskning af det Andet. I sin aggressive insisteren på at gøre kontrollen over naturen, den egne og den ydre, total, indledes en dødsdiskurs som i filmen møder sit eget åsyn.

Det kan undre, ja forekomme ganske anakronistisk, at Dr. Tyrell, på tværs af en enhver anonymisering af kapitalmagten, fremstår som et fuldt karakteriseret individ, som kapitalmagten selv, reproduktions-teknologiens 'ånd' – den der som Jameson siger er »ufremstillelig« i sin abstrakthed og mangel på fysisk prægnans. Modsat de tidligere produktionsteknologiers emblematiske maskinerier, lokomotivet f.eks.

Der er naturligvis et moment af regression heri, kliché. Filmhistoriens intertekstuelle væv foreskriver den, en action-film må have en modstander, den Onde. Men noget andet kunne også være på spil. Måske er det sådan, at denne regres også er nødvendig i filmens eget 2019-univers. Tyrell er nødvendig som kransekagefigur, som en gestalt, der – omend nok så fjernt – kan »interpellere« masserne. Deraf måske også hulheden i hans væsen, han er *ikke* den virkelige magt. Deraf måske også den forbløffende lethed, hvormed han kan ombringes. Han kunne selv have været en replikant, ja var det faktisk i et tidligt manuskriptudkast, hvor Roy i dødsstunden hysterisk begræder, at »Gud er død«!

Masserne som et sløret tableau

Deckard befinder sig tilbagevendende i byens strøm af mennesker. De heterogene strømme i gadens flod er et element som helten må bane sig vej igennem, som danner mønstre, en masse i skred eller skiftende, småmønstrede figurationer, som filmhistorisk rækker fra Griffith og den russiske revolutionsfilm frem til 40'ernes gangsterfilm. Og som dér, ligesom i *Blade Runner*, kan afløses af lokaliteter, som masserne er skyllet væk fra, har forladt, steder for opgør, dueller. Ligeså udeltagende og anonyme som de massefyldte. Vanskelige lokaliteter for en sporhund. Billedernes mætningsgrad gør det næsten umuligt at percipere og udfinde spor. Deckard må strejfe meget omkring for at hindre det hele i at stivne til tableau, som uigennemtrængelig masse. Hans uro ligger i overfladen, ligesom billedene selv. Ikke i en logisk strategi, der perspektiverer rummet. Som bounty-killeren i spaghetti-westerns er Deckards politimand nærmest uskuelig fra de typer han jager, og der er ikke nogen rekurs til en højere retsinstans via uniform eller sherifstjerne. Kun assimilering med miljøer hvor »ting« foregår. Som colt'en er lov i westernfilmen, behersker også Deckard sin omverden gennem sit strittende hypertechniske skydevåben, sin laser-colt. Han er som sin skæve fætter Indiana Jones en syntese af flere heltetyper.

Deckard må se sig for. Hans evne til at skelne beror på hårfine distinktioner. Overhovedet *ser* der meget. Ikke blot Tyrells ugle har øjne der ser ud som optiske konstruktioner, også lyssætningen på Rachels øjne i skumringen får dem til at se ud som de »katteøjene«, der fremkommer på dårlige farvebilleder. Tilsvarende bærer Tyrell tykke, fintsløbne briller, og ægypteren med speciale i det vekselvarme dyr, slangen, bærer dobbelte okularer af den type der tillader juvelerer at afgøre ægthed eller foretage minutøse indgreb. Hvor filmen tydeligt nok tematiserer øjet der *ser* og det menneskelige øje reduceret til analytisk organ, det gennemtrængende blik, de falliske synskegler osv., så er det samtidig en synsmæssig tour de force at *overvære* denne film, at drages ind i dens univers af stilistisk suveræne billeder, det spektakulære opbud af lyd og dekoration. Fortabelsen i rummet, de virtuose montager, kombinatorikken i denne gigantiske maskine af historiesyntese og retro-trash. Det rum vi har med at gøre er hyperreelt: »Det normale rum udgøres af ting eller organiseres gennem ting. Her taler vi om tingenes opløsning. I hyperrummets slutstadium kan man ikke længere tale om bestanddele. Det var almindeligt at tale om sådanne ud fra dialektikken af subjekt og objekt, men i en situation hvor subjektet og objektet er opløst er hyperrummet den

yderste objekt-pol og intensiteten den yderste subjekt-pol, selvom vi ikke længere har subjekt og objekt. Gennem at rumliggørelsens begreb erstatter temporaliseringen, føres vi i alle hændelser tilbage til arkitekturen og til nye erfaringer om rummet, som adskiller sig meget fra dem vi tidligere har haft af byens rum«. ²³

I fremmaningen af dette hyperreelle rum besidder *Blade Runner* et visuelt æstetisk mesterskab, som skaber en homogenisering af værket, der ikke tillader den radikale diskontinuitet i det akustiske og optiske, som vi traditionelt vil opfatte som 'billede' på sønderdelingen af vores forhold til historien og det sammenhængsskabende. *Blade Runners* kunstgreb – om man vil – består i at skildre diskontinuiteten som kolportage, men uden at den bliver smertelig som erfaring i værkets *form*. Den omhandler og udmaler det brudfyldte, men gør det ikke for alvor til udfordring og æstetisk produktivkraft. Hvilket utvivlsomt har bidraget til filmens popularitet.

Inden for den helt hallucinerende blanding af Hollywood-banale og »seriøse« sugetter, kunne man videre spørge til filmens tematisering af sine egne udsagn, dens – som det synes – drømmeagtige udforskning af sig selv som civilisationsopera, som maskine for det imaginære. Kritikken af humanismens endeligt ud fra »oplysningens dialektik« ligger lige for. Udtrykt i superreplikanten Roys transcendering af destruktion og det livstruende i sin egen dødsstund, og i Deckards og Rachels forening under den euforiserende flyvetur til slut. Men man kunne også hævde, at filmen peger på, at traditionel psykologi og humanisme, på godt og ondt, er udspillet. Scott kunne f.eks. have valgt at lade filmen ende i desillusionering, hvilket ville have været en humanistisk protest. En happy end til pålydende er som allerede nævnt også vanskelig og uspiselig. Han må derfor ekspedere parret ud-i-det-blå, altså kapitulere overfor at sætte en morale på historien. Menneskene repræsenterer samfundet som en organisation af betydning i videste forstand. De er i filmen flade som replikanterne og med identiteter i fragment. Figurerne er blotte ornamenten inden for fortællekonventioner, der er overbelastet med redundans. Filmen er her tvetydig. Den vil nødvendigvis ende i kraftesløs ironi, men har samtidig vanskeligt ved at udtrykke sin egen humanistiske protest inden for de Hollywood-koder den benytter.

Blade Runner forbliver en apokalyptisk billedbog, en yderst sensuel ruin, et *stilleben* med en drømmeagtig ligestilling af levende og dødt, af ting og det altfor menneskelige.

Credits:

»Blade Runner«. USA 1982.

Prod.: Michael Deeley

Instr.: Ridley Scott.

Manus: Hampton Fancher, David Peoples.

Foto: Jordan Cronenweth.

Klip: Terry Rawlings.

Musik: Vangelis.

Medv.: Harrison Ford (Deckard), Sean Young (Rachel), Rutger Hauer (Roy), Joe Turkel (Tyrell), Joanna Cassidy (Zhora), Daryl Hannah (Pris), Brion James (Leon), M. Emmet Walsh (Bryant), Edward J. Olmos (Gaff), William Sanderson (J.F. Sebastian).

Længde: 117 min. Udlejn.: Warner & Metronome.

Noter

1. Fra »Postmodernisme og den sene kapitalismes kulturelle logik«, in *Kultur & Klasse* 51, s. 90-91.
2. Således »Blade Runner« – »Production Notes« (ved J. Perenchio og B. Yokin) s. 6.
3. Jvf. diskussionen i den amerikanske miljødebat af gen-teknologiens evne til at duplikere så at sige alt levende. Konsekvenserne af at mennesket, »while he has, in scientific terms, become natural... the nature of his 'naturalness' escapes him«, diskuteres af *J.P. Telotte* i artiklen »Human Artifice and the Science Fiction Film« (in *Film Quarterly* 36: 3/83) Artiklen tager udgangspunkt i *Hannah Arendts* udsagn i *The Human Condition*: »The human artifice of the world separates human existence from all mere animal environment, but life itself is outside this artificial world, and through life man remains related to all other organisms. For some time now, a great many scientific endeavours have been directed toward making life also »artificial«, toward cutting the last tie to which even man belongs among the children of nature ... There is no reason to doubt our abilities to accomplish such an exchange, just at there is no reason to doubt our present ability to destroy all organic life on earth«.
4. Scott omtaler dette forhold i forbindelse med anvendelsen af punkere som statister. »They came in looking like bloody peacocks, which I didn't want. And by dressing them down, you immediately get the effect of the punks physical essentials: the oddball haircuts, that peculiar look of the face, because they either shave their eyebrows or their hair. And then the glimpses you get of them on the street are great because they are desaturated – just odd people on the street. Because things will fade. That characterization will fade and something else will take its place«. Interview med Ridley Scott, in *Film C*, jul.-aug 1982.
5. Arkitekten *Robert Venturi* skrev i 1964 bogen *Complexity and Contradiction in Architecture*. Såvel i sin egenskab af arkitektur-teoretiker og som praktiserende arkitekt er Venturi centralt placeret under udviklingen af den amerikanske post-moderne arkitektur.

6. Se *Manfredo Tafuri*: »Giovanni Battista Piranesi, l'architettura come «utopia negativa»«, in: *Atti del convegno sul Bernardo Vittone* Torino 1972. Og *Miranda Harvey: Piranesi – the Imaginary Views*, London 1979.
7. Oversat (af Jannick Storm) til dansk som *Drømmer androider om elektriske får?*, Notabene 1973.
8. Interview med Dick, in: *Starlog*, febr. 1982.
9. I »Blade Runner« – optagelsesrapport, *Los Angeles Times* 19/7-81.
10. *Walter Benjamin*: »Historiefilosofiske teser« VI, in feks.: *Kulturindustri*, Rhodos 1973, s. 183.
11. Inspireret af *Erick Alliez & Michel Feher*: »Blade Runner – den sofistikerte by«, *Profil* 1986.
12. Jvf. *Torben Kragh Grodal*: »Melankoliens potens. Miami Vice«, in: *Kultur & Klasse* 56.
13. *Peter Larsen* anvendte i en meget oplysende artikel (in: *Kultur & Klasse* 56) denne sekvens som materiale i en diskussion af Walter Benjamins tanker omkring reproduktionsmediernes, tabet af auraen, og omkring de social-psykologiske, historiske forandringer i perceptionen. Larsen bruger især sekvensen til at betone en komponent i omgangen med billeder/fotos, som Benjamin underspiller, nemlig den aktivt indgribende, den 'sadtistisk' omverdensherskende. Derved underspiller Larsen dog nok selv det klassiske, melankolske forsænkende moment der også er i Deckards betragtning af Leons billeder. Leons fotos allusion til Van Eycks malerier, især »Arnofinis bryllup«, understreger auraens tilstedeværelse for netop den erindringshungrende replikant. Deckards opsporing af vildtet – Zhora, »both Beauty and the Beast« – er een lang spændingskurve, hvor et først upåagtet skæl (fisk?) i Leons badekar, via opdagelsen i hans foto, via en slangeekspert, fører til Taffey Lewis' natklub, hvor Zhora som »miss Salomé« danser med slangen. Deckard trænger sig – under cover: »The federal committee for moral Abuses«! – ind på Zhora, der dog gennemskuer ham, slår ham ned, og flygter, for så alligevel at blive skudt ned. Her fungerer en normal krimi-indicie-logik (jvf. *Carlo Ginzburg*, in: *Kultur & Klasse* 54), som altid lystfyldt i sin fremadskriden, men samtidig ernærende sig af den melankoli/sorg, der ligger i meditationen over »ligestyldige« objekter, der pludselig betyder. Hvilke i sidste ende peger på netop den Benjaminske allegoreses indsigt: at enhver ting – i et degraderet univers – kan betyde hvad som helst andet, erstattes af hvad som helst andet. Det kommer sig ikke så nøje på detaljen (jvf. evt. *Harald Steinhagen*: »Om Walter Benjamins allegori-begreb«, in: *Kultur & Klasse* 47). Den sorg er også Blade Runners.
14. »Feeling« bruges i filmen og i den konkrete situation som et »nærhedens« begreb, f.eks. sanselig empati, medfølelse, hvorimod »emotions« er mere abstrakte, affektive, en anonym kapacitet så at sige, hvor den enkelte er ved at blive et mere tilfældigt eksemplar af sin art.
15. *Jean Baudrillard*: »Geschichte ein Retro-Scenario«, in: *Kool Killer oder der Aufstand der Zeichen*, Merve Verlag, Berlin 1978, s. 53.
16. *Susan Sontag: On Photography*, NYC 1985, s. 95 og 25.
17. *Umberto Eco*: »Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage«. Fra essaysamlingen *Faith in Fakes*, Secker & Warburg, London 1986. s. 209.
18. *Eco*, op.cit. s. 198.
19. *Vivian Sobchack: The Limits of Infinity*, New York 1980.
20. Jvf. dog *Douglass Kellner, Flo Leibowitz & Michael Ryan*: »Blade Runner A Diagnostic Critique«, in: *Jump Cut* 29. Den angriber også filmen for dens »reaktionære, sexistiske kvindesyn«. Sandt er det, at alle kvinder (vi lærer at kende i filmen) primært er seksualobjekter, strækkende sig fra den barnlige Pris – »a basic pleasure model«, »the standard item in military clubs in the outer colonies« over den dæmonisk fristende Zhora – Salomé/Eva – til den poetisk følsomme unge kvinde Rachel. Men synspunktet glemmer tilsyneladende helt, at de alle er replikanter, omhyggeligt designet for mandlige ønskedrømme: »The custom-tailored, genetically engineered, humanoid replicant, designed especially for your need«,

som den udenjords reklame lokker. Gadelivets kvinder er omvendt nedslidte ældre »little people«. It's a Man's world ...

21. *Jameson*, op.cit. s. 101 og 104. Det kunne iøvrigt synes som om hele *Jameson*'s artikel var skrevet op omkring en konkret forståelse – af *Blade Runner*! Rettere: en lang række af hans pointer (intensitet/følelse, camp-sublime, tid/hyperrum, (u)fremstillelighed, kognitiv kortlægning, ideologikritikkens utilstrækkelighed osv. osv.) kan hente belæg i *Blade Runner*. Som antydet.
22. *Umberto Eco* gennemrejste midt i 70'erne USA og opsøgte overalt de mest udsøgte museumsrædsler udi duplikeringen af fortiden, ikke mindst den klassisk-europæiske. Tilsammen danner disse undersøgelser billedet, ikke uvelkendt, af en civilisation der til det yderste er besat af »a philosophy of immortality as duplication«, – i en form, der er afgørende modelleret efter *reklamens kerne-slogans*: »The real thing!« og »More, more, more!«. Hertil passer *Tyrells* motto jo perfekt, ligesom realitetseffekten, det at kopien faktisk bliver (eller opfattes som) mere ekspressiv, mere virkelig, end den fjerne, ukomplette original, er fælles for de to registre. *Eco*: »Travels, in Hyperreality« (1975), in: *Faith in Fakes*, jvf. note 17.
23. Citeret efter »Det postmoderna – senkapitalismens kulturella dominant«. *Fredric Jameson* interviewet af *Anders Stephanson*, in: tidsskriftet *Zenit* nr. 1-2 1987, s. 74 f.

