



Att skapa en trovärdig fiktiv värld

Ett samtal om //Blade runner 2049//

Hur gestalta etiska och existentiella frågor konstnärligt? Hur skapar man trovärdiga fiktiva världar? Vad är en maskin och vad innebär det att vara människa? Marcus Prest och Mio Lindman samtalar utifrån filmerna Blade Runner och Blade Runner 2049.

Jag träffar författaren och journalisten **Marcus Prest** (som har en bakgrund i filosofin vid Åbo Akademi) på Portti i Åbo. Vi såg *Blade Runner 2049* (regisserad av **Denis Villeneuve**) en vecka före det, och nu sätter vi oss ner och diskuterar *Blade Runner*-filmernas värld för att genom det komma in på mera allmänna frågor om vad det betyder att skapa trovärdiga, fiktiva världar. Prest skriver själv skönlitteratur och hans senaste roman, *Android*, som innehåller en mängd referenser till den första *Blade Runner*-filmen, kom ut år 2015.

Blade Runner-filmerna placerar oss i en värld där replikanter, organiska robotar, skapas av stora företag för att användas som slavarbetskraft. När replikanterna börjar frigöra sig försöker människorna eliminera dem. I såväl filmen från 1982 (regisserad av **Ridley Scott**) och den från 2017 är huvudpersonen en polis med uppgift att eliminera replikanter.

Vi börjar med att diskutera varför den ursprungliga *Blade Runner* åldrats på ett värdigt sätt. Prest konstaterar att filmen

Ridley Scott var också noga med att ordet "android" aldrig fick nämnas, eftersom man med android lätt associerar till klassiska sci-fi-föreställningar om vad en robot är. Därför ordet replikant, som jag har för mig att Ridley Scott hämtat från biovetenskapen – vilket för tankarna närmare 'klon' och något organiskt snarare än en delvis mekanisk varelse.

– Inte heller frisyrerna eller kläderna i filmen har några markörer som placerar dem i början av 80-talet. Mest är det tidlösa plagg som hör ihop med noir-filmerna efter andra världskriget. En del punk-estetik och läder förekommer också, men den kunde också finnas i, säg, **Brandofilm**en *The Wild One* från början av 1950-talet.

Människa och android

Att replikanterna knappat har några maskinreferenser alls är inte enbart bra, utan kanske också ett problem, föreslår Prest.

– Tematiken om människa och android, människa och maskin, blir aldrig levande. Det finns ingen öppen fråga om

Tematiken om människa och android, människa och maskin, blir aldrig levande. Det finns ingen öppen fråga om huruvida androiderna är människor eller inte.

inte har tidsmarkörer som gör att filmen enkelt skulle kunna identifieras som ett verk skapat 1982.

– Det finns inte många för tiden typiska tekniska referenser i filmen, förutom möjligen Esper-fotoutforskningsmaskinen och till exempel hur bildskärmarna ser ut, men det är obetydligt. Även om filmen fokuserar på replikanter finns det inget väldigt tidsspecifikt i hur en android ser ut. Androiderna ser helt ut som människor. Man ser aldrig deras innanmäten.

huruvida androiderna är människor eller inte. De beskrivs som kännande levande varelser och tittaren förhåller sig till dem redan från början som människor – det finns aldrig någon fråga, ingen spänning eller osäkerhet. Som sagt ser vi aldrig deras innanmäten, som i *Alien*, filmen Ridley Scott regisserade innan *Blade Runner*. Där visar sig en av besättningsmedlemmarna vara en android, till allas fasa.

– I den första *Blade Runner*-filmen vet vi att androiderna

har en begränsad livstid och vi ser hur en android, Pris, för en sprattlande dödskamp som indikerar att hon är en maskin, men vi förhåller oss till det som att hon dör. Inte som en apparat som går att reparera och slå på igen.

– Men ändå är replikanterna varelser som tillverkas. I den första filmen kommer det fram i att det finns en person som designat ögonen, en person, som på fritiden ägnar sig åt att göra leksaker, och antagligen ska det betyda att det finns en hel stab andra experter som har hand om olika delar. Speciellt det där med att ögonen tillverkas skilt för sig indikerar att replikanterna plockas ihop på något sätt.

– I den nya filmen önskar replikanttillverkaren Wallace att han kunde få androiderna att reproducera sig. Då blir det igen på ett nytt sätt oklart vad en android i filmen är. Om det är eftersträvansvärt att replikanterna ska få barn, vad är då poängen med dem? Skapades de inte just för att det går snabbt att tillverka dem? Att föda barn, uppfostra dem, utbilda dem, vänta på att de växer tar ju evigheter i jämförelse med något slags serieproduktion?

– Poängen med dem var väl att de är färdiga som de är och genast kan sättas i arbete. Det etiska problemet i den första filmen är att de växer sig till människor, och att de börjar tänka och känna själva, och dessutom börjar de förhålla sig till sina minnen som är inplantade. Om de är barn som föds och ska växa upp för att sättas i slavarbete finns det knappast någon moralisk fråga alls: de är människor och om slavarbete är rätt eller fel är inte en fråga för publiken – vi vet svaret. Det blir lätt en snyfthistoria utan moralisk spänning. Men det finns ändå något galet med replikanterna i den första filmen, särskilt i **Rutger Hauers** Roy Batty – som är något slags övermänniska som också verkar ha latenta ambitioner som är mer problematiska än att leva ett lyckligt medelklassliv ifall han bara fick leva lite längre. Det finns något oroande över de förrymda replikanterna i den första filmen, som jag tycker att saknas i den nyare.

Är filmen en uppgörelse med hur vi behandlar andra människor? Behandlar vi varandra som om vi inte vore verkliga varelser utan som om vi allihop vore maskiner som man kan förhålla sig till enligt protokoll och aldrig själv bli människa? Prest resonerar att det i den roman av **Philip K. Dick** som den första filmen baserar sig på finns sådana frågor, om det än kanske måste sägas med ett visst förbehåll, Dicks romaner skapar ofta en känsla av surrealism kring en mängd teman. I den första *Blade Runner*-filmen genomför androidjägaren, polisen Deckard, sitt uppdrag som en kall byråkrat, men det han gör skaver i honom och gör honom allt mer desillusionerad och osäker på vem och vad han är. I den senare filmen möter vi också en androidjägare som

börjar tvivla på sitt uppdrag på grund av att han reflekterar över sig själv.

Estetik och existentiella dimensioner

Prest vill lyfta fram en sorts estetisk öppenhet som fungerar i filmen från 1982.

– Den första *Blade Runner* är vag på ett sätt som fungerar. Båda filmerna handlar om minnen och hur de präglar en som människa, vad det betyder för oss om våra minnen inte stämmer, när vi berättar en historia om oss själva som inte stämmer. Men jag tror att Ridley Scott lyckas komma åt djupa saker lite av misstag. Det kan hända att det är hans estetiska känsla som öppnar för det existentiella. Scotts film lyckas nå något existentiellt eftersom hans film saknar program. Om Scott skulle ha något särskilt, något väldigt specifikt att säga om vad det är att vara människa, är det lätt hänt att filmen skulle ha blivit sentimental och dålig. Nu öppnar den istället på en mängd sätt. En bra konstnär är inte programmatisk.

En bra konstnär är inte programmatisk.

Estetiken i ett verk kan ge upphov till politiskt besvärliga öppningar, men detta är något som enligt Prest kan ses som konstens villkor. Något programmatiskt kommer lätt in när man ser det som viktigt att få specifika ideologiska saker sagda, och att sedan värna om att andra saker absolut inte uttrycks för att det blir obehagligt eller för att man upplever att det är politiskt riskabelt för att man är rädd för att den dumma publiken tolkar filmen fel. Då kör man över estetiken eller det som kunde bränna till i storyn och saker läggs till rätta eller stängs av. Säg att en story för åt ett håll som gör att impopulära eller till och med groteska politiska ståndpunkter kan visa sig ha en begriplighet – istället väljer man att porträttera alla som har sådana ståndpunkter som helt enkelt onda och främmande.

Vi kommer igen in på huvudpersonen i *Blade Runner* från 1982.

– Deckards uppgift är att vara bödel och han ställer upp. Han plågas av det, han verkar till exempel dricka för att



Marcus Prest

bedöva sig, men han slutar inte innan han stoppat / dödat alla han har på sin lista. Filmen försöker inte bestämma hur vi ska förhålla oss till den här karaktären. Det är något man själv kan ta ställning till.

– Här kommer estetiken in igen. I *Blade Runner* behöver vi inte veta exakt vad det är som har hänt som lett fram till att världen ser ut som den gör, men regissören måste ha en enormt bra känsla för vad det är som ska visas och vad det har för effekt, vilka suggestioner det som visas väcker. En bra film ligger nära popsången eller kanske en dikt. Det finns en mängd antydningar och ekon hela tiden. Till skillnad från, säg, ett propagandaverk som utgår från ett budskap snarare än något man kunde kalla melodi eller en känsla.

– Det är inte så att det måste finnas ett uttänkt “djup” under ytan, inget som någon behöver kunna artikulera, men man måste ha en extremt välutvecklad känsla för hur olika aspekter i bilder och ljud ekar. Det här är igen släkt med noirfilmen – de långa skuggorna, staden som en varelse, en miljon berättelser som vandrar omkring. Det är effekter som öppnar för vidare tolkning snarare än avgränsar till en specifik tolkning.

Att skapa en trovärdig fiktiv värld

I *Blade Runner* från 1982 är staden levande på ett annat sätt än i *Blade Runner 2049*. Det pågår många saker – staden myllrar och lever sitt eget liv, noterar Prest. Det finns många detaljer som man kan snappa upp som bidrar till det som filmen som helhet är. Trafikstockningar, ett Hare Krishna-tåg går förbi, någon leder en struts genom ett folkmyller i en gränd. Det finns öppningar åt alla håll, hela tiden, en mängd latent berättelser. Detta myller är anmärkningsvärt,

tillägger Prest, eftersom det ofta saknas i sci-fin, eller i varje fall innan den första *Blade Runner*-filmen.

– När **Umberto Eco** skrev *Rosens namn* (1980), som utspelar sig i ett kloster på medeltiden, visste han till exempel hur han hade tänkt sig miljön på ett så noggrant plan att han visste hur långt avståndet var mellan de olika rummen i vilka romanen utspelar sig, hur länge det tar att gå till biblioteket från ett visst rum exempelvis, han hade ritat upp klostret och alla karaktärer för sig själv, teckningarna är inget läsaren får ta del av. Det noggranna planerandet betyder att när karaktärerna går och diskuterar, är det inte som om diskussionerna pågår i oändlighet, utan det finns ett antal olika begränsningar. Det kan låta som små och banala saker. Men det betyder mycket för den fiktiva världens trovärdighet att den inte viker sig, att det finns friktion och det här känner läsaren instinktivt. Det är precis samma saker som gör att **Tolkiens** *Midgård* känns trovärdigt – i meningen att man inte ifrågasätter hur snabbt karaktärerna rör sig i landskapet, och så vidare. Den påhittade terrängen och bakgrunden gör inte undantag för storyn utan är något karaktärerna och författaren måste förhålla sig till och därför blir det också spännande. Det som på engelska kallas *suspension of disbelief* håller.

– I *Blade Runner 2049* kan vi se det i hur replikanten Luv (en replikant med specialförmågor som arbetar för replikanttillverkande företaget Wallace) promenerar in på polischefens kontor, och mördar denna och promenerar ut igen utan problem. Det är det andra mordet Luv gör inne på polisstationen och vi får ingen förklaring till hur det är möjligt att hon kan hålla på som hon gör. Åtminstone jag fick en känsla av seriefigur och effektsökeri. Handlingarna

verkar ske i ett vakuum. Och på tal om vakuum – om det inte finns några växter alls kvar i världen, vilket regissören säger i ett Youtube-klipp: vad är det människorna andas i så fall? Varifrån kommer syret? Igen frågor som kanske är nördiga att ställa om en scifi-film – men grundtonen i filmen är att det vi ser är allvarligt menat. I *Blade Runner 2049* verkar det igen som om att estetiska idéer kört in i en återvändsgränd.

Det är inte så att det måste finnas ett uttänkt "djup" under ytan, inget som någon behöver kunna artikulera, men man måste ha en extremt välutvecklad känsla för hur olika aspekter i bilder och ljud ekar.

Vi diskuterar också hur detaljerna i en film som i den första *Blade Runner* har en estetisk sida. Prest nämner den klassiska scenen då replikanten Roy Batty håller på att dö, eller sluta fungera, och yttrar några ödesmättade ord om sitt liv. Det lilla talet är nästan obegripligt och innehåller detaljer vi inte har grepp om. Batty beskriver sina erfarenheter som soldat på en främmande planet. "I've watched C-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate." Namnet Tannhäuser Gate har inte förekommit tidigare i filmen och tittaren vet inte riktigt vad det är förutom en Wagnerreferens, men namnet sätter vår fantasi i rörelse.

Bristande självförståelse

Det är enligt Prest en utmaning att skildra den dystopiska värld som *Blade Runner 2049* tar sig an. Hur skildrar man en kall värld utan att perspektivet blir lika kallt? Karaktärernas problem med att leva i den världen måste komma till uttryck på något sätt. Vi ser nog å ena sidan huvudpersonen K:s förändring, att det är något som tänds i honom och att han börjar reflektera över sig själv och sitt förflutna. Men svagheten i perspektivet blir exempelvis tydligt i K:s relation till sin "flickvän", Joi. Joi visar sig vara ett operativsystem. Vad innebär det att någon har ett förhållande med ett

operativsystem? Filmen går inte in på problematiken. Dess intresse för skillnaden mellan människa och replikant visar sig, än en gång, vara ytligt, men intresset för vad det betyder att älska något vars verklighet är ettor och nollor är ännu mera flyktigt. Filmens undersöker aldrig K:s relation till sin "flickvän", utan i filmens värld är det hela tiden som om Joi är en människa.

Denna svaghet sammanhänger, menar Prest, med andra konstiga idéer om vad det betyder att vara medveten eller levande. Under början av 2000-talet fanns det en tendens att behandla AI som om den vore en självständig kraft som inte säger något om våra egna mänskliga strävanden. Och ännu längre tillbaka går tendensen att förstå oss själva, vårt medvetande, genom den innovation som finns i blickfånget för tillfället. Det har gällt kameran och nu gäller det hur vi beskriver oss själva genom algoritmernas språk.

– Vi gör oss själva till ett slags maskiner. Vi reducerar människan till en sorts apparat. Då är det lätt att avfärda medvetandet, eller för att ta ett laddat ord, "själen", som en illusion. I *Blade Runner* blir det däremot svårt att tala om replikanterna som något annat än människor, utifrån hur de skildras.

– I Ridley Scotts senaste film, *Alien: Covenant* (2017), som utspelar sig i ett systeruniversum till *Blade Runner*, finns en bra första scen där roboten David, spelad av **Michael Fassbender** möter sin skapare Weyland, spelad av **Guy Pearce**. Weyland har skapat David i enlighet med sin bild av vad det perfekta är. David är en bild av en övermänniska och med den sortens ideal är det helt följdriktigt att David spårar ur och blir en dödsängel, en doktor **Mengele**. I Weylands värld är allt som stör honom bortreducerat, och dit hör allt som skulle tvinga honom att möta en annan människa utan förbehåll. Och det är något av den sortens ideal som spökar i Roy Batty också. Och därför finns det en spänning i den första *Blade Runner*-filmen som saknas i den andra. Replikanterna i den nya filmen framstår inte som någons perversa idé om perfektion, utan snarare som rena offer.



Mio Lindman

är chefredaktör för *Ikaros*