

Blade Runner (Director's Cut)

Blade Runner är något av en modern science fiction-klassiker, en spännande men samtidigt melankoliskt meditativ film som utspelar sig i Los Angeles år 2019 och handlar om en före detta blade runner (en specialpolis med uppgift att eliminera robotar) som får i uppdrag att spåra och förgöra några till jorden avhoppade konstgjorda människor, så kallade replikanter. Uppdraget försvåras då han upptäcker att han hyser varma känslor för en av replikanterna, samt drabbas av misstanken att också han eventuellt kan vara en sådan.

Rekommenderad från Gymnasiet

En filmhandledning av Ludvig Hertzberg

Filmens handling

Filmen inleds med en introducerande text: "I början av 2000-talet när Tyrells robotutveckling NEXUS-fasen: en individ som är praktiskt taget identisk med en människa – och benämns 'replikant'. Nexus 6-replikanterna var överlägsna i styrka och rörlighet – och minst lika intelligenta som de ingenjörer som skapat dem. Replikanterna användes utanför jorden som slavarbetare – vid den farliga utforskningen och koloniseringen av andra planeter. Efter ett blodigt myteri av ett Nexus 6-team i en koloni förbjöds replikanterna att vistas på jorden... straffet var döden. Speciella polispatruller, Blade-runner-grupper – hade order att skjuta för att döda när de avslöjade en replikant. Detta kallades inte avrättning, utan avsked." Det hela utspelar sig i Los Angeles, år 2019.

I ett av Tyrell-bolagets kontor pågår ett förhör med Leon Kowalski, en nyanställd på företaget. Man ställer frågor för att granska hans känslomässiga reaktioner, med apparatur som ska avläsa dessa. Efter en liten stund drar Leon plötsligt fram en pistol och skjuter utfrågaren.

Rick Deckard, före detta blade runner, uppsöks av polisen Gaff (som också är en hängiven origamist – den



Deckard – i rollen Harrison Ford – på jakt efter replikanter i ett dystopiskt Los Angeles anno 2019.

asiatiska konsten att vika ihop små pappersmodeller av djur), som ber honom följa med till den forne chefen, kapten Bryant. Bryant berättar att sex Nexus 6-replikanter nyligen påträffats, varav en omkommit då han försökt ta sig in på Tyrells kontor. Man misstänker att de försöker nästla sig in i Tyrell-koncernen för att där komma åt att ändra i programmet som begränsar deras livslängd på fyra år. Därför har man testat alla nyanställda vid Tyrell, och påträffade då en av dem – Leon. Bryant vill därför ha hjälp av Deckard att uppsöka och förinta de resterande. Deckard har överhuvudtaget ingen lust att ställa upp, men tvingas till det genom utpressning.

Deckard besöker direktören för Tyrell Corporation, doktor Eldon Tyrell. Han ber Deckard intervjuva hans dotter Rachel, för att på så vis demonstrera hur testet fungerar på en verklig människa. När Deckard, efter att Rachel lämnat rummet, tveksamt drar slutsatsen att hon måste vara en replikant medger Tyrell det, men tillägger att hon är "speciell". Själv vet hon inte om att hon är replikant, men har fattat misstankar om att hon är det. För att få klarhet i saken söker hon på kvällen upp Deckard, som låter henne förstå hur det ligger till; bland annat är hennes barndomsminnen inte hennes egna,

utan implantat av någon annans.

Deckard spårar upp Zhora, en replikant som arbetar som ormdanserska, och dödar henne. Han attackerar av en annan, Leon, men räddas av Rachel som dödar denne i sista sekunden. Förvirrad av sina känslor för Rachel bestämmer sig Deckard för att hans överordnade gjort fel i att sätta upp henne på dödslistan.

Under tiden har de två andra replikanterna, Roy och Pris lyckats spåra upp J F Sebastian, en annan genetiker som står Eldon Tyrell tillräckligt nära för att kunna ordna ett möte med honom. De övertalar Sebastian att föra dem till Tyrell. Hos honom får de veta att programmeringen är oåterkallelig, deras liv kan på inget sätt förlängas. Därefter dödar de J F Sebastian och Tyrell.

Deckard är Roy och Pris på spåret igen och lyckas döda Pris sedan hon attackerat honom. Roy leker katt och rätta med Deckard, men räddar honom ändå då han är nära att falla från hustaket strax innan Roy själv dör. Rachel och Deckard återförenas, men är osäkra hur lång tid de har på sig tillsammans. I den avslutande scenen, när de lämnar Deckards lägenhet och är på väg in i hissen, upptäcker de en av Gaffs origamifigurer på golvet. Den föreställer en enhörning.

Filmens öde

På produktionsbolaget var man tveksam till den film som regissören Ridley Scott ursprungligen hade färdigställt, och krävde vissa ändringar. Man var rädd för att filmen skulle vara för svår att följa och förstå, och föreslog därför att Scott skulle lägga till en så kallad "voice-over", det vill säga en berättande och förklarande röst, tillhörande Deckard. Man tyckte från bolagets sida också att slutet borde vara lyckligare. Scott lade därmed till en avslutande sekvens (med filmmaterial hämtat från Stanley Kubricks *The Shining*) som vittnar om att Deckard och Rachel lyckas fly iväg, ut ur staden till ett naturskönt landskap. Med dessa ändringar – som Ridley Scott gjorde mot sin vilja – fick filmen sin premiär 1982, och blev en måttlig publikframgång. Och bland kritikerkåren i Sverige var mottagandet svalt. En vanlig synpunkt var att filmen var ett framgångsrikt bländverk, men att den genomarbetade ytan saknade innehåll. Vanlig var också reaktionen att den inte var så spännande som man väntat sig. Man tycks ha haft svårt att ta filmen på sina egna villkor, och lockades istället att ställa den mot dess litterära förlaga, eller mot filmen *Alien*, som Scott hade regisserat dess förrinnan.

1992 lanserades en ny version av *Blade Runner*, med undertiteln *Director's Cut* ("regissörens klippning"), som på det stora hela liknade den ursprungliga versionen. Den har alltså varken "voice-over" eller entydigt lyckligt slut. Däremot lade Scott till en helt ny scen (den här gången hämtad från hans egen film, *Legend*, från 1985): Deckards dröm om enhörningen. Vissa andra – mindre anmärkningsvärda – variationer förekommer också. Idag anses *Blade Runner* av det stora flertalet vara ett filmhistoriskt mästerverk.

Samtiden i framtiden

Bilden av framtiden i *Blade Runner* är intressant i flera avseenden. När filmen gjordes 1982, var det fortfarande 37 år kvar till den tid den utspelas i. Nu har vi snart nått halvvägs och börjar därmed vara mogna att bedöma hur klarsynta dess framtidsprofetior var. Företagen bakom vissa varumärken som skymtar förbi i reklamskyltar har gått i konkurs. Än är inte bildtelefoner särskilt vanliga, men utvecklingen av telefoniteknologin har för all del varit explosionsartad. Och så vidare. Intressantare är kanske ändå att studera hur samtiden sett – och satt sin prägel på – bilden av framtiden.

Även om det som ofta i science fiction-genren handlar om framtiden kunde man säga att det *egentligen* handlar om samtiden. Man framställer en värld som den skulle kunna komma att se ut för att på det viset uppmärksamma tendenser i samtiden. På det viset är framtidskildringar ofta på sätt och vis karikatyrer av samtiden, där man överdriver vissa moderna aspekter i vår värld för att bättre få syn på dem. Man behöver bara gå till äldre dagars framtidskildringar för att upptäcka hur tydligt de speglar sin samtids perspektiv på världen.

På ett sätt var *Blade Runner* banbrytande för hur man tänkte sig framtiden. En tidigare rådande föreställning gavs emblematiskt uttryck bland annat i Stanley Kubricks *2001*, från 1968. Enligt detta synsätt skulle människor komma att leva i välorganiserade, rymliga, symmetriska och antiseptiskt rena omgivningar. Framförallt skulle de i olika avseenden bli mer robotlika: rationella, duktiga, asexuella. Kort sagt: människan skulle ha gjort sig av med sina mänskliga drag. Men i *Blade Runner* har världen, trots all teknisk framfart, kvar sin mänsklighet. Staden verkar mer kaotisk än välorganiserad och "förorenad" åtminstone av reklam. På gatorna ser vi inte bara en homogen typ av människor, utan tvärtom den mångfald av olika kulturer och subkulturer som vi är vana vid. Gatubilden verkar dock anmärkningsvärt "asiatisk", som om man föreställde sig att asiatier framöver kommer att inta en allt större plats i det amerikanska samhället. Det här speglar också en tendens i filmskaparnas samtid – datorer och högteknologi hade börjat få allt större vikt och genomslag, och inom den branschen hörde just östasiaterna till ledarna.

På ett annat sätt är framtidsbilden i *Blade Runner* ganska typisk för större delen av 1900-talets framtidskildringar – i det att den är dystopisk (pessimistisk). I *Blade Runner* utmålas en till bristningsgränsen urbaniserad värld, staden verkar trång men ödlig på samma gång. Det ligger en ganska anonym och hotfull – långt ifrån trivsam – stämning över Los Angeles. De inledande etableringsbilderna av staden med sina eldspyende byggnader ger också associationer till populära bilder av helvetet.

★ Vilka olika aspekter beror denna stämning på? Tänk på hur staden mest verkar vara en asfaltdjungel, utan träd eller annan växtlighet, och på byggnadernas storlek. Att filmen mestadels utspelar sig nattetid, ibland i regnväder. Inomhus är rummen inte särskilt

välbelysta, alla vi träffar tycks bo där i ensamhet. Musiken. Intrigen med Deckards ganska hänsynslösa uppdrag. Dessa grepp har *Blade Runner* för övrigt lånat från den 'hårdkokta' fyrtiotaldeckargenren "film noir" (som innefattar filmer som *Riddarfalken från Malta* John Huston, 1951 och *Double Indemnity* Billy Wilder, 1944).

Världen i *Blade Runner* verkar på många sätt förfallen. Byggnaderna verkar förfallna, marknadskrafterna tycks ha fått totalt spelrum på bekostnad av det sociala skyddsnetet. Och man har gått över en moralisk gräns vad gäller genmanipulation och robottillverkning. Människan har i denna mening börjat "leka Gud" i och med att hon har lärt sig skapa liv, hos replikanterna, samtidigt som hon styr över deras öden. Denna etiska problematik har varit ett återkommande tema i sagor och folklore i alla tider: judarnas Golem, Frankensteins monster, Pygmalion, Pinocchio, robotar (som var fiktion innan de blev verklighet), osv.

★ Varför är den pessimistiska framtidsbilden så vanlig? Dels kanske det speglar en allmän rädsla för den teknologiska utvecklingen? Dels kanske det ger uttryck för vår upplevelse av att urbaniseringen leder till att vi förlorar gamla livsmönster? Att vi kommer allt längre ifrån ett slags naturnära och harmoniskt – "naturligt" – tillstånd.

Människan och maskinen

Det som skiljer "Nexus 6"-robotarna från de tidigare "generationerna" sägs vara att man gett dem ett känsloliv och självmedvetande. Det har man gjort genom att implantera minnen. Som en försiktighetsåtgärd, med tanke på eventuella oförutsedda och oönskade följder, har programmerarna ("genetikerna") på Tyrell Corporation begränsat deras livslängd till fyra år.

Replikanten Roy citerar vid ett tillfälle det kända ordspråket "Jag tänker, alltså är jag", som ursprungligen myntades av 1600-tals filosofen René Descartes (uttalas "Dekart", d v s anmärkningsvärt likt "Deckard"). Descartes sentens är representativ inte bara för hans egen filosofi, utan i stort sätt för hela det moderna västerlandets människosyn. Enligt detta – "dualistiska" – perspektiv består människan av en kropp, men det som utmärker henne är att hon dessutom har en själ. Hon har minnen, och med dem självmedvetande och känslor. Man har inte medlidande med en sten man stiger på

eftersom det verkar så otroligt att den skulle ha känslor. Men det finns förstås omtvistade gråzoner. Hur är det med djur? Och vilken är skillnaden mellan t ex myggor och hundar i detta avseende? Robotar och andra datorprogram tycks bli allt mer intelligenta, ibland kan man t o m tala om att de tänker själva – kanske utvecklar de snart en egen vilja som går stick i stäv med de avsedda uppgifterna?

★ I någon mening kan *Blade Runner* ses som ett tankeexperiment kring sådana frågeställningar. Om man lyckades göra robotar som till utseendet exakt liknade människor, och om det dessutom vore möjligt att implantera minnen (fast hur skulle det gå till?), skulle man då kunna låta bli att förhålla sig till dem som till "riktiga" människor? Skulle det innebära att man inte kunde hysa känslor för någon om man visste att hans eller hennes personlighet var konstgjort konstruerad? (Tänk till exempel på barns intresse för nallar och Tamagotchis.) Visar inte Deckards känslor för Rachel på motsatsen? Och inte minst, hur skulle man kunna försäkra sig om att man inte själv är en sådan robot? Skulle man inte kunna tänka sig att *alla* gestalter i *Blade Runner* är replikanter – det finns ju ingenting som kunde bevisa motsatsen? I vissa avseenden kan man kanske tycka att replikanterna t o m är *mänskligare* än de som ändå får antas vara "riktiga" människor.

★ Om det vore omöjligt att avgöra skillnaden mellan en människa och en maskin, vad spelar skillnaden då egentligen för roll? Vi säger att människor har en själ, men *vet* vi det verkligen? Är det inte helt enkelt tvärtom: att det primära är att man förhåller sig på ett visst sätt till människor i sin omgivning – på ett sätt som skiljer sig från ens förhållande till exempelvis stenar och robotar – och att man sedan beskriver denna skillnad genom att säga att människor är besjälade? Deckard förhåller sig till Rachel som om hon hade en själ, alltså är hon för honom en människa (även om vetenskapen om hennes "upphov" kanske skulle få honom att använda något annat ord för hennes väsen – "android", eller liknande.)

Mångtydigheten

Till skillnad från många andra Hollywood-filmer lämnar *Blade Runner* ett flertal frågetecken efter

sig. Ibland kan det helt enkelt vara svårt att hänga med och uppfatta allt som krävs för att man ska få grepp om sammanhangen, men oftare är filmen avsiktligt otydlig eller mångtydig, en känsla som kanske stärks av stämningen och det kontemplativa tempot. Till exempel väcks frågan om huruvida Deckard själv är en replikant, men den förblir obesvarad.

★ Vad är det som talar för, och vad talar emot, att Deckard skulle vara en replikant? Fundera över varför filmen (liksom dess litterära förlaga "Do Androids Dream of Sheep?") låter bli att ge besked. Skulle inte en del av poängen gå förlorad om man fick veta hur det egentligen låg till?

★ Det är inte heller helt självklart vad enhörningen spelar för roll. Vad vill den efterlämnade pappersenhörningen säga? Kanske att Gaff varit på plats, men ändå av någon (vilken?) anledning skonat Rachels liv? Är det ett sätt för Gaff att låta Deckard förstå att han är en replikant? (Han hade kunnat känna till vilka minnen och drömmar som implanterats i Deckard, däribland drömmen om enhörningen.) Varför en enhörning?

Fotnot

Blade Runner är ökänt otydlig vad gäller antalet replikanter. När Deckard för första gången träffar kapten Bryant säger denne att sex replikanter, tre manliga och tre kvinnliga, tagit sig till jorden. På datorn förevisar han filerna på fyra av dessa (Leon, Roy, Zhora och Pris), och berättar att den tredje manliga replikanten omkommit i den elektriska skyddsmuren då han försökt ta sig in i Tyrells byggnad. Då återstår alltså en ospecificerad (kvinnlig) replikant. Även om man därmed utgår från att det är Rachel som avses förblir det ändå ouppklarat, bland annat eftersom hon fortfarande är vid liv när Roy säger till Pris att det "nu är bara vi två kvar".

Mer att läsa

Litterär förlaga, eller kanske rättare; inspirationskälla, till *Blade Runner* var populära science fiction-författaren Philip K Dicks roman "Do Androids Dream of Electric Sheep?" (från 1968). Den översattes till svenska första gången med namnet "Androidens drömmar" (Malmö, Bernce, 1974) och på nytt 1994 som "Blade Runner" (Lund, Bakhåll). Som ofta är fallet med filmatiseringar skiljer sig de två i många hänseenden, bland

annat har boken två centralgestalter, Deckard och Isadore, men handlingsförloppet är i stort sett liknande.

Blade Runner har inspirerat en hel del kommenterande litteratur. Särskilt kan rekommenderas böckerna "Future Noir: The Making of Blade Runner" (Paul Simmons, HarperCollins, 1996) och "Blade Runner" (Scott Bukatman, BFI Modern Classics, 1997). På internet har filmen ett flertal hemsidor, bland vilka <http://scribble.com/~uwi/br/> fungerar som en god startpunkt.

PRODUKTIONSUPPGIFTER

USA, 1982; Director's Cut 1992

Manus: Hampton Fancher & David Peoples

Förlaga: Do Androids Dream of Electric Sheep? av Philip K. Dick

Regi: Ridley Scott

Foto: Jordan Cronenweth

Klippning: Marsha Nakashima

Scenografi: (Art director David Snyder – visual futurist: Syd Mead

Arkitekt: Lawrence G. Paull

Kostym: Charles Knode & Michael Kaplan

Musik: Vangelis

I ROLLERNA

Rick Deckard – Harrison Ford

Rachel – Sean Young

Roy Batty – Rutger Hauer

Pris – Daryl Hannah

Gaff – Edward James Olmos

Captain Bryant – M. Emmet Walsh

J.F. Sebastian - William Sanderson

TEKNISKA UPPGIFTER

Speltid: 1 tim 57 min

Format: Panavision 1:2,35

Ljud: Dolby Stereo

Censur: Från 15 år

Svensk premiär: 10.9.1982

(Director's Cut 4.12.1992)

DISTRIBUTION

Svenska Filminstitutet, Box 27 126, 102 52 Stockholm tel 08 66511 00, fax 08 661 18 20 www.sfi.se

