

Forside (/)

If it ain't broke, don't fix it

Er det lykkedes for HBO at bryde årtiers forbandelse?



HBOs nyeste serie "The Last of Us" ser ud til endelig at have knækket koden til at oversætte computerspil til tv. Kilde: HBO

Skrevet af



Rune Graulund (/rune-graulund)
Lektor i amerikansk litteratur og kultur (/rune-graulund)
(/rune-graulund)
12 artikler
0 indlæg

(/rune-graulund)

Hvordan banker man liv i et gammelt lig? Dr. Frankenstein gjorde det som bekendt ved at sammensætte en helt ny krop ud af gamle dele af forskellige lig og så sætte gang i skabelsesprocessen med et skud elektricitet. Men det gik jo, som den slags har en tendens til, skidt. Resultatet af Frankensteins eksperiment, "væsenet", "monsteret", "dæmonen", blev til en skabning, som Dr. Frankenstein ikke ville kendes ved, som han væmmedes over, og som over tid blev hans ulykke.



På papiret burde HBO's nye serie The Last of Us lide samme skæbne. Ikke alene har det som et centralt omdrejningspunkt den åh så fortærskede apokalypse, ligesom den er endnu en omgang knoglesuppe på det mest fortærskede monster af dem alle, zombien, og derved selvfølgelig i overført forstand også pandemien, COVID-19, og den efterhånden knap så "ny coronavirus". For hvis der er noget, som zombien som figur minder os om, så er det smitte og karantæne.

Som Frankenstein, der plyndrede kirkegårde og lighuse for at skabe sig sit væsen, så har skaberne af The Last of Us altså på papiret kastet sig ud i ligskænderi af den værste skuffe. Både i valg af genre (zombieapokalypse) og fortærsket aktualitet (pandemi), men måske værst af alt, fordi serien bygger på et computerspil, hvilket historisk set aldrig har ledt til kunstneriske meritter. Hver enkelte del af denne cocktail burde alene dømme serien ude. Og at sætte dem sammen burde være decideret katastrofalt.

I skrivende stund har The Last of Us dog hele 97 pct. positive anmeldelser på Rotten Tomatoes. Det er to procent højere end selv Chernobyl, den ellers så massivt kritikerroste genfortælling af Tjernobykatastrofen fra 1986, som den ene af skaberne af The Last of Us, Craig Mazin, også stod bag. Chernobyls kritikernesucces kan man forstå, da emnet er både historisk og tungt samt kraftigt inspireret af nobelprismodtageren i litteratur Svetlana Aleksijevitjs Bøn for Tjernobyl, en vægtig titel, der består af vidneudsagn fra overlevende fra katastrofen. Men The Last of Us, historien om en svampezombievirus, der lægger USA øde for 10.000 gang?

THE LAST OF US Trailer (2023)



THE FIRST OF THEM? ER SPILFORBANDELSEN BRUDT?

Ser man tilbage over forsøg på at skabe filmiske udgaver af computerspil, fra Mortal Kombat, Street Fighter til Rampage, Hitman, Assassins Creed og Uncharted, Tomb Raider og Prince of Persia, så



delers de alle den samme skæbne: De var dårlige. Habile skuespillere som Angelina Jolie, Alicia Vikander, Tom Holland, Jake Gyllenhaal og Michael Fassbinder har alle brændt nallerne på filmatisering af spil, og det har været alment kendt, at film og tv bygget over computerspil sjældent bliver store hits og aldrig bliver habil filmkunst.

Film og tv bygget over computerspil har fejlet af mange årsager, måske til dels fordi både produktet og de forventede forbrugere som udgangspunkt ikke er blevet taget seriøst (<https://www.itechpost.com/articles/115505/20221212/witcher-showrunner-denies-claims-writers-show-mocked-book.htm>), men herudover kan to primære årsager identificeres. For det første er der spørgsmålet om målgruppen. Er filmen eller tv-serien skabt for at tækkes folk, der har spillet det originale oplæg? Eller skal det bredere ud? Følger man de loyale fans og gengiver spillet tro mod karakterer, plot og så videre? Eller tager man blot inspiration i oplægget og vender sin opmærksomhed mod dem, der ikke i forvejen kender spillet?

Den anden årsag til den svære overgang er at finde i den originale tekst, spillet, der skal fortolkes. For i modsætning til film, der bygger på romaner, så er et computerspil væsentligt anderledes end en tekst eller litteratur i den gængse forstand. Til tider er der jo faktisk stort set ikke nogen historie som sådan at finde. Tetris, Snake eller Donkey Kong er ikke ligefrem at sammenligne med Lev Tolstojs Krig og Fred eller Sally Rooneys Samtaler med venner. I den helt dumme ende har dette ledt til film som Pixels og Angry Birds samt den syrede og surrealistiske Super Mario Bros (den fra 1993 – der er åbenbart endnu en på vej i 2023), der var et af de første forsøg på at føre spil fra den ene skærm til den anden. I denne afdeling finder vi spil nærmest uden historie eller plot, hvorfor filmskaberne har særdeles frie hænder til at fortolke noget så banalt som "ost æder prikker og forfølges af spøgelse". Resultatet bliver derefter.

I den anden ende har vi så historietunge fortællinger som The Last of Us.

Spillet er bredt anerkendt for at være et af de bedst fortalte, velskrevne og rørende computerspil nogensinde, og som sit klicheagtige B-filmsagtige emne til trods tager sine karakterer og sin fortælling et hundrede procent seriøst. Her er det de modsatte problematikker, der gør sig gældende, for hvor langt skal man følge oplægget, og kan det overhovedet lade sig gøre at overføre en interaktiv oplevelse til et passivt medie som film?

Mazin og Neil Druckmann, skaberne af det originale spil og medforfatter på tv-serien, har dog efter nærmest alles mening tilsyneladende knækket koden. Men er The Last of Us en enlig svale og grundet oplæggets fortællermæssige kvalitet simpelthen bare det første computerspil, der havde det, der skulle til for at hoppe fra den ene skærm til den anden, eller står vi over for et reelt gennembrud?

IF IT AIN'T BROKE...



Som enhver, der har set et vellidt litterært værk maltrakteret, vil vide, så er det en svær balancegang at overføre et værk fra et medie til et andet. Stanley Kubricks mesterværk af en gyser, *Ondskabens Hotel*, er eksempelvis forhadet af skaberen af det litterære forlæg, Stephen King. De friheder, som Kubrick tog sig i forhold til originalen, og som nogle vil mene gjorde den bedre end bogen, er ifølge King utilgivelige. På samme vis har Jack Reacher-filmene i årevis skullet tage flak for valget af Tom Cruise i hovedrollen, fordi han er for lille (i romanforlæggene beskrives Jack Reacher som en mejetærsker af en mand og ikke som en petit italiensk vintage sportsvogn, som Cruise jo til sammenligning må siges at være).

Den forbandelse, der har hvilet over film og tv bygget på computerspil, hvor det oprindelige forlæg rent faktisk har haft en solid og velskrevet historie, må nok historisk set siges at følge denne tendens til lidt for fri fortolkning i en langt mere udpræget grad end filmiske fortolkninger af romaner. Muligvis nok, fordi spilmediet simpelthen ikke er blevet taget lige så seriøst som litteraturen, men til dels også, fordi mange spil indtil for relativt nyligt virkelig heller ikke har været særligt godt skrevet. Man har altså satset på fanbasen og brandet, som spillet giver, for at skabe buzz og indtægt, men ellers ikke været videre interesserede i at videreføre specifikke scener og fortællinger fra spillene.

I al sin enkelhed kan Mazin og Druckmanns formel for seriens succes dog opsummeres som præcis det modsatte af dette. For som det engelske udtryk så simpelt udtrykker det: *If it ain't broke, don't fix it.*

GLÆDEN GENSYN, GODT HÅNDVÆRK... OG RUIN PORN

Der er indtil videre kun tre afsnit af serien ude, og der kan jo nå at ske meget endnu. Men som en, der har været gennem spillet adskillige gange, så forekommer det mig, at alle de primære storybeats er beholdt. Visse scener gentages endda kameravinkel for kameravinkel stort set uændret fra spillet, eksempelvis en flugt i bil i første afsnit, hvor kameraet forsøger at genskabe spillets "point of view". Delelementer er ændret, ligesom der ikke er gjort forsøg på at finde skuespillere, der ligner karaktererne fra spillet. Som en fortælling, der til at begynde med fokuserer på en enlig far, der gennem hårdt arbejde og flid forsøger at skabe et tåleligt liv for sin datter, så er der en subtil pointe i at ændre den mandlige hovedrolle fra den lidt generiske hvide arbejderklassemand Joel i spillet til Pedro Pascals latinobaggrund. Herudover er næsten alle centrale elementer fra den originale historie dog at finde i serien. Jeg formoder også, at de har beholdt det helt store twist, der i spillets sidste timer for alvor vender op og ned på, hvem der er de gode, og hvem der er de onde. Og så har jeg allerede sagt for meget for de uindviede.





Højkulturelle The New Yorker har ikke en, men hele to artikler om serien, det ene af dem et seks sider langt feature interview, der tager sig grundig tid til at udforske seriens tilblivelse og de svære valg, som Druckmann og Mazin har stået overfor. En stor del af spillet går med at udforske apokalyptisk ruin porn-æstetik, og serialiseringen af spillet dvæler også ved dette aspekt i lange passager.



Verden er faldet fra hinanden, og zombierne og onde mennesker har overtaget. Men det er ikke ren lort. Faktisk er det langt henad vejen smukt. Og det er måske i virkeligheden der, seriens kvalitet skal findes. For først og fremmest er *The Last of Us* helt basalt bare godt håndværk. Sets, skuespil, manuskript, lys, lyd, alt spiller. Er præmissen særlig original? Nej, på ingen måde. Absurd nok, og lidt magisk, så er seriens særlige kvalitet dog netop at finde i denne mangel på ønske om at genopfinde den dybe tallerken. For den velkendte dybe tallerken, som den præsenterer os for, fungerer. Og så har den reel dybde og en hel del ynde såvel som melankoli at byde på.

VIRUS, SVAMP, PAPIR: APOKALYPSENS BANALITET

Mazins tidligere succes med serien *Chernobyl* havde som sit fokus en meget tidstypisk katastrofe: en koldkrigskatastrofe og en atomkatastrofe. En af seriens mange meritter var netop den måde, den gennem nedsmeltningen af en atomreaktor viste bredere frakturer i det sovjetiske samfund som sådan. *The Last of Us* har, som de fleste zombiefortællinger, en lidt historieløs generisk placeholder som sit omdrejningspunkt. For zombien er som monster og katastrofe netop kendetegnet ved at være anonym og uden nogen andre særlige kendetegn end at komme væltende i en endeløs hob. De kan være hurtige (*28 Days Later*) eller langsomme (*The Walking Dead*), være forårsaget af videnskabelige eksperimenter, der er gået galt (*I Am Legend*), eller sprede sig fra et meteornedslag (*Night of the Living Dead*). Men i bund og grund markerer zombien i sin grundessens en anonym masse af destruktiv og invasiv fremmedhed, der er umulig at holde stangen over tid. Detaljerne er i sidste ende ikke så vigtige. Det er uundgåeligheden og det evindelige pres, der tæller.

Der er som bekendt et væld af kalamiteter, der for tiden truer os, som individer og som art. Global opvarmning, voldsommere vejr, smeltende poler, skovbrande, arternes masseuddøen, overbefolkning, krig og ressourceknaphed, atomkrigens genkomst, mikroplastik, automatisering og så videre og så videre og så videre. Her passer zombien som symbol på menneskets modgang næsten i alle huller og kan stå til mål for det meste. For i modsætning til den steds- og tidsspecifikke katastrofe, der udfolder sig i *Chernobyl*, så er zombiekatastrofen ofte grænseløs. Over tid såvel som sted bomber zombieudbruddet al civilisation tilbage til nul, og over tid er der ingen steder, der går fri.





The Last of Us part 1 og 2 kom ud til Playstation i henholdsvis 2013 og 2020. Kilde: Playstation.com

I The Last of Us, spillet såvel som serien, er zombierne (som aldrig kaldes zombier – men det er nu alt andet lige det, de er) en slags svampezombier, en mutation af svamp og menneske, der uden plan eller tanke bare dræber og smitter, dræber og smitter. Netop svampe har, ligesom zombien, været i fokus hos antropologer som Anna Tsing og økofilosoffer som Timothy Morton, der i deres forskning har anvendt svampe som aktualitet og metafor for verdens (sørgelige) tilstand, men vi ser det også i film som Jaco Bouwers Gaia eller Alex Garland's Annihilation, hvor mennesker og svampe går i en form for symbiose, hvor menneskets agens og bevidsthed opløses, men en forbindelse til "naturen" genoprettes. En hjerneløs masse af biologisk materie spreder sig alle vegne, umulig at stoppe, umulig at kommunikere eller forhandle med.



The Last of Us



Gaia



Annihilation

EN FUCKED-UP MÅNE

Som Joels datter siger det ved smittens udbrud i 2003, umiddelbart inden hun bliver skudt og dræbt af en soldat, der koldblodigt får ordre til at dræbe hende, fordi hun formodes smittet:



“Maybe it’s everywhere?”

I 2023, i den virkelige verden såvel som i Mazin og Druckmanns, kan vi kun bekræfte, at ”it” IS everywhere. Som Ellie siger det, da hun træder ud i det bogstaveligt talt udbombede Boston: *“It’s like a fucked-up moon.”*

Og det er jo apokalypsens refræn, i fiktionen såvel som i den verden, vi hver dag ser forandret mod det værre.

Vores planet er ikke vores planet mere. Det er en fucked-up moon, ligesom vi alle er fucked, fordi ”it” er over det hele – som en svamp, der har bidt sig fast i verdens bagdel og ædt sig gennem alt og alle. Der er ikke noget at gøre, ingen steder at flygte hen.

Hvor Cormac McCarthys roman Vejen, som The Last of Us uvægerligt vil blive sammenlignet med, så er det dog ikke hundrevise af nuancer af grå, der tegner verdenen i hverken tv-serien eller spillet. For selvom alt er fucked, så er det en verden, der trods alt også er hjerteskrærende smuk, både i det, vi har mistet, og det, der er tilbage.

Og her kommer melankolien så i spil igen, men i spil såvel som i serien med et glimt af håb. For den fornemmelse, man sidder tilbage med, som gamer såvel som seer, så er det, ja, det er en ”fucked-up moon ”og ”it IS everywhere”.

Men vi bliver ved. For hvad andet kan vi?

KOMMENTARER

UDVALGTE JOB (/KOMMUNIKATION-JOB)



T.R Forsikring

Presseansvarlig
(/kommunikation-job/lb-

Frist: 14. februar



**Uddannelses- og
Forskningsministeriet**

**Pressechef (/kommunikation-
job/uddannelses--og-**

Frist: 15. februar



Roskilde Universitet

**(/kommunikation-job/ruc-
studentermedhjælper-1-1-1)**

Studentermedhjælper
(/kommunikation-job/ruc-

Frist: 19. februar



**(/kommunikation-job/greenpeace-
head-of-investigations)**

Head of Investigations
(/kommunikation-job/greenpeace-

Frist: 22. februar

