

Planet Pulp

17. årgang | Nr. 183 | januar '21

([http://www.planetpulp](http://www.planetpulp.dk))

Søg...



13. oktober 2017

Jacob Krogsøe (<http://www.planetpulp.dk/author/jacob/>)

Synes godt (

Blade Runner 2049



Tekst |

Print denne side |

Send som email (mailto:?

subject=Planet%20Pulp%20%3A%20Blade%20Runner%202049&body=Jeg%20anbefaler%20runner-2049%2F)

En fremragende indledning, en smuk visuel side og fine idéer kan ikke redde dette store skrummel af en film. Ambitionerne er tårnhøje, men det blivende aftryk er desværre banalt, og filmen er 45 minutter for lang.

(http://www.planetpulp.dk/billeder/film/blade_runner_2049/blade_runner_2049_plakat_stor.jpg)Denne anmeldelse indeholder spoilers!

"Gud, hvor det klæder godt! Hvor det sidder dejligt!" sagde de alle sammen. "Hvilket mønster! Hvilke farver! Det er en kostbar dragt!"

År 2049

Vi er i år 2049 i Californien. En Blade Runner er stadig en Blade Runner, altså en person der jager og pensionerer (dræber) replikanter/androider.



Betjent KD6-3.7, kaldet "K", der selv er en androide, er en Blade Runner. Han er i filmens indledning på jagt efter en replikant, som han finder og dræber. Men på replikantens grund, gravet dybt ned, finder han et kiste fyldt med knogler. Et lig er gemt væk.

Det sætter K på en rejse. En rejse, hvor han skal finde sig selv som en anden Pinocchio. Og en rejse, hvor der rippes op i fortiden. En fortid, hvor der står Rick

Deckard skrevet med store bogstaver.

Jeg skriver ikke denne anmeldelse for at provokere; jeg skriver den ikke fordi, jeg bare vil være på tværs. Jeg skriver den bare fordi, jeg undres.

"9/10 filmeksperter elsker den", "den bedste sequel nogensinde", "et sanserigt eksistentielt mesterværk", "du er ikke ekspert hvis du kan sige den er dårlig" osv. Stærke sager.

En af vor tids store instruktører

Så mine forventninger var skruet godt op. Ikke så meget på grund af idéen om en efterfølger til **Blade Runner**

(<http://www.planetpulp.dk/?p=24081>) (1982), men fordi instruktøren Denis Villeneuve er en af vor tids mest spændende navne.

Film som **Prisoners** (2013), **Sicario** (2015) og **Arrival**

(<http://www.planetpulp.dk/?p=43780>) (2016) er fremragende. Han har en fornem måde at fortælle historier på; historier der tør dvæle lang tid ved små scener og historier, hvor han har fået det bedste ud af sine skuespillere.

Jeg nåede dog også at høre nogle få, men stærke, kritiske røster, før jeg selv så filmen, så mine forventninger var afstemt på en behagelig måde.

Filmens indledning er enkel, smuk og effektiv. K's møde med replikanten, konfrontationen, kampen og fundet af kisten. Det er godt lavet. Universet sidder lige i skabet. Nærmest som var det et af de gode og stemningsfulde afsnit af første sæson af **True Detective** (<http://www.planetpulp.dk/?p=42030>) (2014), hvor krimigenren tilføjes noget mystisk, noget mytisk.

Og generelt må man sige, at filmen rent visuelt er en nydelse, både i forhold til billedekompositionerne, kamerabevægelserne, farverne og klipningen.

Lyddesignet er også fremragende. En stor dråbe malurt i dette bæger er dog Hans Zimmer og Benjamin Wallfischs musik, der er voldsom på den helt forkerte måde: larmende, for meget af det gode, lidt som et overgreb på mine ører.

Alle disse, mere eller mindre, fornemme elementer klinger dog hult, når man ser på det færdige resultat. Det føles som om, filmen insisterer på at være stor kunst, med de lange indstillinger og de mange antydninger, men at den samlede fortælling slet ikke understøtter de store ambitioner.

Overfladen er smuk

Fortællermæssigt lægger filmen stærkt ud. Et plot og et univers der lugter af storhed. En enkel og effektiv handling, hvor idéen om den nedgravede kiste er pirrende. Det kunne blive rigtig, rigtig godt.

Desværre er det kun på overfladen. Ret hurtigt udvikler filmen sig bare til en rejse fra det ene tableau til det andet og den fine fornemmelse, man har af filmen i indledningen, fortaber sig i noget, der minder om en struktur, man kunne finde i et middelmådigt computerspil, hvor intentionen er at vise det ene spændende oprin efter det andet uden at tænke så meget over, hvorledes stederne og stemningerne hænger sammen.

Som vi husker det fra slut 90'erne, hvor filmsekvenser blev bedre og bedre udført i computerspillene, dog ofte uden den store substans bag overfladen. Det vigtige var stadig handlingen og gameplayet, og **Blade Runner 2049** føles lidt som filmsekvenser til et computerspil.

Det gør også, at det aldrig helt kommer til at føles som en sammenhængende fortælling, men mere som små enkeltdele, som små forspil til den store forløsning, der udebliver.

Værst af alt gør det, at jeg slet ikke bliver følelsesmæssigt engageret i filmen, og det er et problem, da den jo netop på alle områder råber efter de store følelser.

Banalt

Det bliver dog for alvor slemt, da vi kommer til Las Vegas, holdt i **Fallout** (<http://www.planetpulp.dk/?p=8188>)-nuancer (hvis jeg skal blive i computerspilsverdenen) og møder Rick Deckard. Og nu begynder de forskellige aspekter af filmens negative sider at spille sammen.

For det første synes jeg ikke, at Deckard giver fortællingen noget som helst, og hvad dølen har han brugt de sidste 30 år på? Det er *fanwanking* af værste skuffe, der allerede blev tydeligt, da filmen hev Edward James Olmos' ikoniske karakter Gaff frem fra skabet uden at bruge ham til noget som helst andet, end et lille nik til mange fans. "Vi husker jer og elsker også den samme film" kan man næsten høre filmen hviske til os.

Da Deckard dukker op, mister filmen momentum, og handlingen rives i en klichéfuld retning. En retning, der kulminerer i det groteske pinagtige **James Bond**-agtige klimaks ved vandet, hvor K skal i en terminator-duel med androide/Lisbeth Salander-klonen Luv.

Om det er et forsøg på at genskabe noget af slutningen fra originalen skal jeg ikke kunne sige, men i takt med at scenen skrider frem, bliver det mere og mere banalt. Var det bare det? Var filmen "bare" en lille klon af **Blade Runner** og **A.I. Artificial Intelligence** (2001), komplet med Spielbergsk sødme og så lidt robotoprørstanker a la Asimov?

Men lad os lige hoppe tilbage til Deckard og Harrison Ford. Jeg elsker manden, det skal der ikke være nogen tvivl om. Her virker han dog træt og underligt uoplagt. Bevares, han har det skæve

smil, og et par actionscener, men Ford fremstår som en tam sammensmeltning af Han Solo/Richard Kimble/Indiana Jones og Deckard.

Det er faktisk bare Harrison Ford og ikke noget, der føles som en ægte karakter. Og det ser desværre ikke bedre ud med de andre skuespillere.

Ryan Gosling er komplet ligegyldig, nærmest kun med ét udtryk, men det skyldes primært hans karakter, som hverken har kant, varme eller noget som helt andet. Han er der bare – med et træt blik og en trist udstråling, og det er ikke nok i forhold til, at han er filmens protagonist i små tre timer!

Jared Leto er tåkrummende som Niander Wallace, men det skyldes primært de jammerlige replikker, der er kastet efter den stakkels mand, og selve konstruktionen af karaktererne og hans mildest talt lidt hullede motivationer for at gøre, som han gør.

Når der kastes grimme skygger

Jeg tænker The Architect fra **Matrix**-serien (1999, 2003), og det leder mig frem til sequel-snakken.

Den første **Matrix**-film var en vild sag; en fed film fyldt med fede idéer og fyldt med flere lag, hvor man som beskuer selv var med til at danne fortællingen bagved.

Det blev så ødelagt i de to efterfølgere, hvor alt blev afmystificeret, og hvor den ene plathed fulgte den anden. Det kastede skygger over den oprindelige **Matrix**-film.

Det samme gør sig gældende her, hvor **Blade Runner 2049** transformerer Deckard til en meget banal karakter, og selvom filmen ønsker og påberåber sig på alle leder og kanter at være tvetydig, mystisk og kunstnerisk, så ender den desværre med at fremstå ret tom.

Deckard bliver en stopklods for filmens egne ambitioner, han tynger filmen ned og gør den banal, hvilket filmens sidste 15 minutter mejsler i granit.

Men filmens største problem, udover at den blæser sig op til noget, den ikke er, er, at den er kedelig. 45 minutter for lang. Måske en time for lang.

Hvis man havde holdt tonen fra indledningen og havde lavet en original fortælling frem for noget, der minder om en kopi af mange andre ting, så ville **Blade Runner 2049** måske være blevet en god film.

Jeg forstår til fulde, at den roses for den visuelle side, men det er bare ikke nok i en fortællende film, og filmens ambition er jo ikke at efterligne artfilmen eller Andrej Tarkovskij, selvom man flere steder næsten kunne tro det.

Den vil "bare" fortælle en **A.I.**-lignende fortælling om jagten på det menneskelige og hvad det menneskelige er – tilsat lidt action og lidt lommefilosofi.

For drømmer androider om elektriske får eller kan de drømme om levende får? Og hvor ligger menneskeheden gemt? Hvad vil androider gøre, når de får en bevidsthed, og kan de blive mere menneskelige end ægte mennesker?

Spændende tematikker som den oprindelige **Blade Runner** belyste fint, og som dygtige science fiction-forfattere som Brian Aldiss og Isaac Asimov har udforsket flere gange.

I **Blade Runner 2049** bliver det aldrig til andet end en overfladebehandling, og når filmen endelig forsøger at stikke dybt, med Niander Wallaces skaber-idéer og idéen om et oprør, bliver det for alvor pinligt og fyldt med plothuller.

Korthuset falder sammen, så man sidder med et kortspil, fyldt med små fine enkeltdele, der dog ikke passer sammen, men hvor fans af filmen sikkert, og ganske forståeligt, vil se det som brikker til et puslespil, som endnu ikke er færdiglagt. Myten kan altså leve videre.

En møgfilm

Det er naturligvis ikke objektive sandheder, jeg har disket op med her. Langt fra. Men det er mine nedslag i forhold til, hvorfor filmen ikke åbner op for, at min smag elsker den.

Normalt vil jeg ikke kaste mig så meget over andre anmeldelser og holdninger, når jeg skriver om en film, men denne gang gør jeg gerne en undtagelse.

Det skyldes al den snak, der har været op til filmen, alle dem, der har udnævnt filmen til et ubetinget mesterværk og den store undren, jeg sad tilbage med, efter at jeg havde set filmen, som jeg bedst kan beskrive som undervældende og småtam. Så læs min tekst som en sund undren.

Når filmens magi mister sit tag på mig efter 15 minutter, bliver andre svagheder naturligvis tydeligere, end hvis man holdes fanget hele filmen igennem. Men det er en anden og ganske spændende diskussion.

“Men han har jo ikke noget på!” sagde et lille barn.



Titel: Blade Runner 2049

Instruktør: Denis Villeneuve

Manuskript: Hampton Fancher & Michael Green

Cast: Ryan Gosling (K), Jared Leto (Niander Wallace), Harrison Ford (Rick Deckard)

Foto: Roger Deakins

Klip: Joe Walker

Musik: Benjamin Wallfisch & Hans Zimmer

Spilletid: 164 minutter

Aspect ratio: 2.35:1

Sprog: Engelsk

Produktionsland, år: USA/UK/Canada, 2017

Produktionselskaber: 16:14 Entertainment, Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Scott Free Productions, Thunderbird Entertainment, Torridon Films, Warner Bros.

Stikord: 2'er (<http://www.planetpulp.dk/?p=6458>), Androider (<http://www.planetpulp.dk/?p=13966>), Fortsættelse (<http://www.planetpulp.dk/?p=6468>), Fremtiden (<http://www.planetpulp.dk/?p=2271>)



Jacob Krogsøe (http://www.planetpulp.dk/?page_id=894). Medstifter af Planet Pulp. Redaktør. Bosiddende i Århus, hvorfra han har færdiggjort sit studie på Film- og Medievidenskab på KUA. Har desuden taget tillægsuddannelsen på Journalisthøjskolen, og startede den 1. oktober 2011 som mediebibliotekar på Randers Bibliotek.

Er født på Fyn og opvokset i Sønderjylland. Har altid haft en stor passion for film, helt tilbage fra da han så film i sine bedsteforældres biograf i Hesselager. **Maltin's Film Guide [..]** (http://www.planetpulp.dk/?page_id=894)

Én kommentar til *Blade Runner 2049*



Ida Jacobsen
18. oktober 2017 at

Ååh øv. Ærlig, men ærgerligt. Jeg har som dig læst alle de vildt begejstrede kommentarer, men jeg tror jeg kommer til at have samme oplevelse som du havde.

Skriv et svar

Din e-mailadresse vil ikke blive publiceret. Krævede felter er markeret med

Kommentar

Navn

E-mail

Websted

Skriv kommentar