

Planet Pulp

17. årgang | Nr. 183 | januar '21

(<http://www.planetpulp.dk>)

Søg...



13. august 2018

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

Synes godt (

Ready Player One



Tekst |

Print denne side |

Send som email ([mailto:?](mailto:?subject=Planet%20Pulp%203A%20Ready%20Player%20One&body=Jeg%20anbefaler%20ready-player-one-2%2F)))

subject=Planet%20Pulp%203A%20Ready%20Player%20One&body=Jeg%20anbefaler%20ready-player-one-2%2F)

Spielberg leger med sin egen storhedstid i en overfladisk men også ganske underholdende filmatisering af Clines nørdbibel fra 2011. Potentiallet forløses dog ikke 100%.



(http://www.planetpulp.dk/billeder/film/ready_player_one/ready_player_one_boxcover_stor.jpg) Vi er i 2045. Jorden er et kedeligt sted. Folk søger tilflugt i en virtuel virkelighed.

Vores hovedperson, og filmens fortæller, Wade, bor i et gigantisk boligkompleks, kaldet The Stacks, som ligger i udkanten af Columbus, Ohio. Her bor han hos sin tante i en stor campingvogn/skurvogn; hele komplekset er bygget op af store stakke af disse typer – deraf navnet.

Men det meste af tiden gemmer Wade sig – både fysisk, i en hemmelig vogn, der ligger skjult under en masse affald, og i mere overført forstand, når han søger tilflugt som avataren Parzival i en virtuel virkelighed, der hedder OASIS.

Den store skattejagt i den virtuelle virkelighed

OASIS blev i sin tid skabt af de to venner James Halliday og Ogden Morrow, og da Halliday døde, lagde han en spektakulær opgave ind i den digitale virkelighed.

Den, der løser opgaven, får ejerskabet af OASIS. Et ejerskab som ALLE gerne vil have, da det er her, pengene er i filmens virkelighed – reklameindtægter og den slags.

Men nu er der gået flere år, og ingen har fundet den første ledetråd til opgaven. Highscore-listen er stadig tom. Men så lykkes det for vores hovedperson at løse den første del af opgaven, og så går den vilde skattejagt ellers.

Der klippes mellem den virkelige verden og den virtuelle, og som handlingen skrider frem, og skurkene finder frem til hvem, avataren Parzival i virkeligheden er, stiger spændingen.

Der kommer noget på spil. I OASIS kan man dø og miste sine ting, men man respawner. Det gør man ikke i den virkelige verden.

Så nu er det op til Wade/Parzival og en lille håndfuld allierede at gennemføre missionen, før det store firma Innovative Online Industries, anført af den skuragtige Nolan Sorrento, gør det.

Retrobølger

Retrobølger er i en konstant bevægelse. Der er altid nogen, der dyrker fortiden. Både med et glimt i øjet og med ægte kærlighed.

I disse år er der skyllet en voldsom og effektiv 1980'er-retrobølge ind over vores samfund. Bølgen kulminerede i 2016 med **Stranger Things** (<http://www.planetpulp.dk/?p=42942>), men det var netop kun kulminationen.

Igennem de sidste mange år har flere af mine venner eksempelvis dyrket computerspil fra 80'erne, ja selv soundtracks fra de selvsamme computerspil. Det var kort sagt populært, før **Stranger Things** ramte Netflix.

Men hvis man skal se på en form for *ground zero*, her inden for de sidste 10 år, som det ene sted, hvor man kan se, at den nuværende bølge sættes i gang, så kunne det være Ernest Clines nørdbibel **Ready Player One**.

Når jeg skriver Bibel, skal det naturligvis ikke tages bogstaveligt. Men nørddklassiker er også et specielt begreb at bruge, for kan noget allerede have opnået klassikerstatus efter bare syv år?

Under alle omstændigheder er det en roman, der har vækket genklang i de nørdiske annaler over hele verden.

Cline formår med romanen både at dosere nostalgien og spændingen på fornemste vis. Han formår at videregive den kærlighed, som mange mennesker har til 80'ernes nørdede kulturproukter, det være sig musik, film, computerspil eller rollespil. Hele denne potentiale metakatastrofe leverer Cline med ægte intuition og ægte kærlighed.

Cline er en af vor egne

Når man læser bogen, føler man, at Cline er "en af vor egne", en der selv har haft og har dyrket de samme ting i en tid før internettet, før man dyrkede i fællesskab, som man gør det i dag.

Og ved at flytte handlingen til fremtiden, og skabe et spændende plot, formår Cline at perspektivere kærligheden til 80'erne; han formår at lade nørderne shine.

I Clines univers er det nemlig vigtigt, at man kan en bestemt film udenad, at man ved, hvad Dungeons & Dragons er, og at man har spillet et utal af computerspil. Det er nemlig viden, der er nøglen til magt, eller mere præcist er det en nærmest OCD-agtig dyrkelse af nørddviden, som er nøglen.

Det er smukt, og romanen er spækket med fine detaljer. Rent sprogligt er den bestemt ikke noget vidunder men det er en helt anden historie.

Da filmen så skulle filmatiseres, og Spielberg blev valgt som instruktør, tænkte jeg, at det var smukt set.

For Spielberg, og specielt Spielbergs film fra 1970'erne og 1980'erne, har spillet en central rolle for Clines roman og for hele den magi som Cline hiver ud af sin arkæologiske gennemgang af 80'erne. Det er film som **Raiders of the Lost Ark** (<http://www.planetpulp.dk/?p=37>) (1981) og **E.T. the Extra-Terrestrial** (<http://www.planetpulp.dk/?p=1144>) (1982) blandt mange andre.

Spielberg er om nogen manden, der formår (eller måske formåede) at lave uforfalsket filmmagi. At han også kan så meget andet, fortæller jo "bare" historien om Spielberg som en af filmhistoriens vigtigste skikkelser.

Og ikke kun Spielbergs egne film fornemmer man i Clines roman, men også, og måske endnu mere tydeligt, dem han skrev eller producerede. Film som **Poltergeist** (<http://www.planetpulp.dk/?p=40068>) (1982), **Back to the Future** (<http://www.planetpulp.dk/?p=34791>) (1985), **The Goonies** (1986) og **Innerspace** (<http://www.planetpulp.dk/?p=39127>) (1987). Alle disse film, og en film som **The Shining** (<http://www.planetpulp.dk/?p=33221>) (1980), som Spielberg dog ikke havde noget med at gøre, spiller mere eller mindre centrale roller i både filmen og bogen.

Spielberg – filmens største styrke og filmens største problem

Filmens største styrke, og faktisk også største problem, er Spielberg. På den positive side kan Spielberg sit kram. Både i forhold til spænding og stemning.

Problemet er, at filmen bare bliver lidt et ekko af, hvad Spielberg kan, eller specifikt hvad han kunne, før han skiftede til det mere alvorlige og eksperimenterede gear i starten af 1990'erne.

Det er lidt som at lade en mand, som et museum er baseret på, være den, der viser rundt. Det bliver lidt en kopi af en kopi. Man ville rent faktisk ønske, at Spielberg havde sluppet tøjlerne noget mere, havde leveret lidt mere vildskab, som man ser i glimt i den fine **The Shining**-homage.

Her er der noget på spil; her ser man en instruktørs vision fremfor en instruktør, der realiserer en vision, som langt hen ad vejen er baseret på selvsamme instruktørs visioner fra "de gode gamle dage".

Det rykker ikke ved, at filmen underholder bravt, men det gør også, at filmen aldrig kommer op på klassiker-niveau, og at den aldrig rykker sig helt fri fra at være Spielberg på autopilot.

I forhold til om det er en vellykket filmatisering, må jeg svare et lille ja på to fronter. Den ene front er den, hvor filmen skal bedømmes på egne præmisser, som selvstændigt værk, og den anden som en adaption af et eksisterende værk.

Hvis man ikke har læst bogen, kan man godt glæde sig til at blive indbudt til en fest. Der er smæk på, visuelt er den flot, og der er mange fine detaljer.

I den sammenhæng synes jeg dog ikke, at der bliver brugt nok krudt på at etablere verdenen, hele OASIS, som i filmen nærmest bare bliver en undskyldning for de mange fine actionscener.

I få scener rammer filmen den rendyrkede nostalgi og det drama, som faktisk er til stede, og det sker de steder, hvor Parzival besøger museet, hvor vi ser scener fra skaberens liv.

Her får man også et indblik i hvor omfattende, selve konceptet er, men i størstedelen af filmen er det mest en overfladisk, men effektiv, skøjten hen over et univers, man fornemmer er meget større.

Selve filmens ægte virkelighed er også kun overfladisk behandlet, og der kommer ikke meget kød på hverken karakterer eller konflikter, da man hurtigt skal videre.

Nörden skinner ikke så tydeligt igennem som i bogen

Som adaption er filmen tro mod det meste af ånden fra romanen. Cline har da også været en tur forbi manuskriptet. Men mange af nuancerne og detaljerne fra romanen mangler, hvilket er naturligt, da det netop ikke er en tv-serie med 24 afsnit.

Det største problem er dog, at selve idéen med, at det er den store nørdviden, det kejtede, der redder dagen, er reduceret til små detaljer.

Det er jo netop en af kernerne i romanen. At nørden, som ofte får skudt i skoene, at han/hun spilder tiden med en ligegyldig dyrkelse af gentagelser og fortiden, bliver dagens helt.

I filmen bliver Parzival mere til en almindelig actionhelt, og det fungerer da også ok, men her lader man en ægte mulighed for storhed falde på gulvet. De opgaver, der løses i filmen, er simpelthen for nemme, og det går for hurtigt.

Det er hverken svært eller farligt for vores hovedpersoner, og når filmen tager tilløb til at stikke dybere, som i scenen med **The Shining**, afmonteres det hurtigt. Det er en let og elegant dans på overfladen.

Uforløst potentiale

Her havde filmen vundet meget ved at give sig lidt mere tid til opgaverne, ved at lade nørddelene fylde mere.

Så kunne man med fordel have skåret et par actionscener væk, og filmen kunne sagtens have været 15 minutter længere. Et sjældent eksempel på en moderne monsterproduktion, der IKKE føles for lang.

Så tænker du sikkert: *"Jamen, det er jo en mainstream blockbusterfilm, der skal kunne blive set af folk, der ikke kender til bogen, og som ikke er nørder."* Og det har du jo ret i.

Min pointe er blot, at begge målgrupper, både dem uden kendskab og nørderne, der kender til det hele, sagtens kunne være blevet endnu mere omfavnet med nogle få justeringer.

Sådan som filmen fremstår, er den hverken ægte dårlig eller ægte sublim. Det er en fin underholdningsfilm, teknisk veludført, med et spændende univers og et nogenlunde medrivende plot. Men mere er det heller ikke, og det er måske også nok?



Titel: Ready Player One

Instruktør: Steven Spielberg

Manuskript: Zak Penn & Ernest Cline, baseret på romanen af Ernest Cline

Cast: Tye Sheridan (Parzival / Wade), Olivia Cooke (Art3mis / Samantha), Ben Mendelsohn (Sorrento), Lena Waithe (Aech / Helen), T.J. Miller (I-R0k), Simon Pegg (Ogden Morrow), Mark Rylance (Halliday)

Foto: Janusz Kaminski

Klip: Sarah Broshar, Michael Kahn

Musik: Alan Silvestri

Spilletid: 140 minutter

Aspect ratio: 2.39:1

Sprog: Engelsk

Produktionsland, år: USA, 2018

Produktionsselskaber: Amblin Entertainment, De Line Pictures, Dune Entertainment, Farah Films & Management, Reliance Entertainment, Village Roadshow Pictures, Warner Bros.

Jacob Krogsøe ([http://www.planetpulp.dk/?](http://www.planetpulp.dk/?page_id=894)

[page_id=894](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)

Skriv et svar

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

Kommentar

Navn

E-mail

Websted