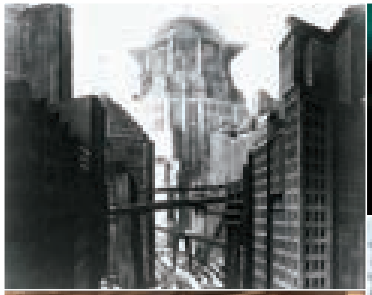
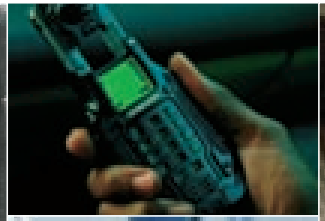
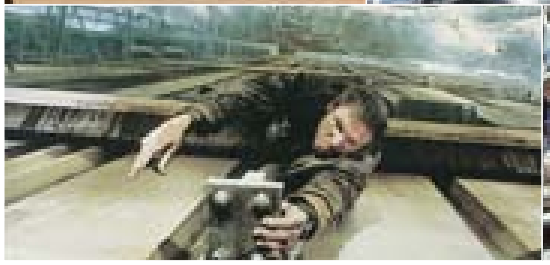






Den store illusion

Bag kulisserne på de store science fiction-filmproduktioner arbejder designere, scenografer og art directors hånd i hånd med instruktører og producenter på at skabe den perfekte illusion. Af ***Jakob Herold***

Dogmeregel nr. 1: Optagelserne skal laves på location. Rekvisitter og scenografi må ikke tilføres.

Således lyder det første bud i Thomas Vinterberg og Lars von Triers dogmedoktrin fra 1995. Et åbent oprør mod en filmindustri, som efter de to instruktørers mening havde mistet betydelig integritet – bl.a. gennem dyrkelsen af overlæssede tju-bang-produktioner gennemsyret af special effects og tynget af astronomiske budgetter.

Dogmefilmene har sat et nødvendigt fokus på historiefortællingens kvalitet, men det ændrer dog ikke ved det faktum, at ikke mindst de store science fiction-produktioner vedbliver med at fascinere biografpublikummet. Og så har genren tætte bånd til både videnskab og design, som fra tid til anden giver netop disse film en ekstra dimension.

I science fiction-klassikeren over dem alle, 'Metropolis' fra 1927, skabte den tyske stumfilmsinstruktør Fritz Lang med inspiration fra 1920ernes skyskraberarkitektur i USA et fremtidsunivers, der blev banebrydende for filmkunsten og satte nye standarder for filmscenografi. En anden milepæl er Stanley Kubricks '2001- A Space Odyssey' fra 1968. Kubricks nære relation til videnskabsmanden m.m. Arthur C. Clarke og senere NASA-konsulenterne Frederick Ordway og Harry Lange udgjorde grundlaget for filmens spektakulære og dengang hidtil usete scenografi. Havde det ikke været for filmens designere, Tony Masters og Ernest Archer, og deres omfattende arbejde med at visualisere eksempelvis supercomputeren HAL og rumskibet Discovery, havde '2001 – A Space Odyssey' ikke haft den samme massive effekt på en hel generation af science fiction-film, som den fik. Samarbejdet med NASA (foruden det sideløbende rumkapløb mellem USA og Sovjetunionen, som resulterede i den første bemandede månelanding i 1969) gav filmen et stænk af realisme, men til forskel fra Apollo-missionerne tog Kubrick og hans hold af designere publikum med på en rumrejse på første klasse. Et studie i hvidt, krydret med datidens karakteristiske Verner Panton-inspirerede farvesætning.

Det er en visuel reference som genfindes i George Lucas' 'Star Wars' og Steven Spielbergs 'Nærkontakt af Tredje Grad' (begge fra 1977) men måske endnu tydeligere i Ridley Scotts kommercielle gennembrud fra 1979, den dystre science fiction-skrækfilm 'Alien – Den 8. Passager'.

Tre år senere, i 1982, benyttede Scott sig af den franske tegneserietegner Moebius' kreative talent til 'Blade Runner' og hyrede desuden designeren Syd Mead til at stå for det konceptuelle scenografiske oplæg. Filmen blev med tiden en solid kommerciel succes, men frem for alt var den endnu en scenografisk milepæl i filmhistorien, som trak en smuk linje helt tilbage til Fritz Langs 'Metropolis'.

Op igennem 80erne og 90erne producerede et anseeligt antal ambitiøse science fiction-film, men det var først på tærsklen til det nye årtusind, at der skete store kunstneriske stilskift.

I 1999 introducerede brødrene Andy og Larry Wachowski 'The Matrix'. I en ny scenografisk stil, hvor kampsport a la John Woo mødte den regnvåde film noir-stil fra 'Blade Runner', skabte Wachowski-brødrene en actionmættet og paranoia-befængt cyberspace-æstetik, som resulterede i tre 'Matrix'-film og en hengiven Wachowski-kult.

Instruktøren Steven Spielberg har også sat nye standarder inden for filmdesign. Til filmen 'Minority Report' fra 2003 benyttede han sig af en til formålet oprettet tænketank bestående af designere, videnskabsmænd, arkitekter, forfattere og opfindere. Dette kreative hold brugte de første måneder af pre-produktionen på at visualisere et muligt fremtidssamfund anno 2054 – med et forbløffende anderledes visuelt bud på, hvordan en science fiction-film også kan se ud.

TEKST JAKOB HEROLD FOTO SYD MEAD, SCOTT ROBERTSON, 20TH CENTURY FOX, UNIVERSAL PICTURES M.FL.

BANEBRYDENDE SCIENCE FICTION-FILM

'Metropolis' (1927)
Instruktør: Fritz Lang
Produktionsdesignere: Karl Vollbrecht & Erich Kettelhut

'2001 – A Space Odyssey' (1968)
Instruktør: Stanley Kubrick.
Produktionsdesignere: Tony Masters og Ernest Archer.

'Alien – Den 8. Passager' (1977)
Instruktør: Ridley Scott.
Produktionsdesigner: Ron Cobb, Moebius og H.R. Giger.

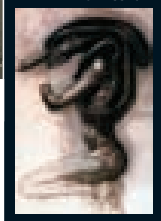
'Blade Runner' (1982)
Instruktør: Ridley Scott.
Produktionsdesigner: Syd Mead og Moebius

'The Matrix' (1999)
Instruktører: Andy og Larry Wachowski.
Produktionsdesigner: Owen Paterson

RUBRIK TIL DENNE BOKS OM NYERE FILM

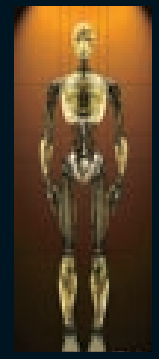
2001 – A SPACE ODYSSEY
Ifølge Guinness Book of Records brugte Stanley Kubrick under produktionen af filmen '2001 – A Space Odyssey' godt 60 % af filmens samlede budget på filmens scenografi. En rekord, som ingen siden har kunnet matche.

ALIEN – DEN 8. PASSAGER

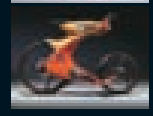


Den første film i en serie på fire, hvortil multikunstneren H.R. Giger skaber filmhistoriens mest skræmmende monster, mens designeren Ron Cobb, illustratoren Chris Foss og tegneserietegneren Moebius står for den 2001-inspirerede scenografi.

I, ROBOT
I Alex Proyas actiondrama 'I, Robot', som netop har haft dansk premiere, har tyske Audi købt sig til en plads i førersædet hos hovedpersonen Del Spooner, der spilles af Will Smith. Bilen er konceptmodellen Audi RSQ sportscoupé, som officielt er udviklet til 'I, Robot' under instruktørens strenge kontrol. Det fremgår dog med al tænkelig tydelighed, at Audi har haft en del klausuler i deres kontrakt med filmselskabet. Bilens front bærer tydelige referencer til Audis seneste faceliftede A6-serie og efterlader indtrykket af en overklassebil, som bestemt ikke passer til hovedpersonens sociale status.
Designeren Patrick Tatopoulos, som er kendt for sit arbejde med Roland Emmerich-filmene 'Stargate', 'ID4' og 'Godzilla', har til 'I, Robot' udviklet bl.a. de superavancerede NS-5 robotter, som Tatopoulos fandt inspiration til ved at studere sin iMac. Den transparente overflade og det venlige udseende tilførte robotten netop den distance til robotarketyper som James Camerons 'The Terminator', som Tatopoulos ønskede.

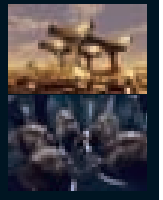


MINORITY REPORT
I 'Minority Report' skabte designerne Alex McDowell, Harald Belker og Scott Robertson en lang række spektakulære køretøjer og scenografier, som tager udgangspunkt i teoretiske oplæg fra den tænketank, Spielberg oprettede til filmen. Eksempelvis de imponerende MagLevs, som er magnetbaserede kørebaner, hvor bilen kører helt til døren – uagtet om denne skulle befinde sig på 45. etage.



I øvrigt lagde designeren Scott Robertson tre måneders arbejde i udviklingen af en række koncept-cykler til filmen. 11 fuldt funktionelle cykler stod klar til brug på settet, men i sidste ende blev kun en enkelt brugt – i godt tre sekunder.

THE CRONICLE OF RIDDICK
Tyskeren Holger Gross, som stod for det imponerende design til Roland Emmerichs film 'Stargate', har haft ansvaret for den altomfattende scenografi i 'The Cronicle of Riddick'. En scenografi, Holger Gross selv karakteriserer som 'necro-barok', med reference til filmens skurke, The Necromongers,



som hærger universet, før Hr. Diesel får sat en eftertrykkelig stopper for den leg.

VÆRD AT HOLDE ØJE MED

'Immortel' – forår 2005
'Robots' – 11. marts 2005
'Star Wars III – Revenge of the Sith' – 19. maj 2005
'Batman Begins' – 17. juni 2005
'Fantastic Four' – 1. juli 2005
'Superman V' – sommer 2006
'X-Men 3' – 5. maj 2006
'Spider-man 3' – 4. maj 2007

LINKS TIL PRODUKTIONSDESIGNERE

Syd Mead (bl.a. Blade Runner, Mission to Mars og Star Trek) http://www.sydmead.com/
Patrick Tatopoulos (bl.a. Stargate, Godzilla, ID4 og I,Robot) http://www.tatopoulosstudios.net/
Harald Belker (bl.a. Minority Report og Batman & Robin) http://www.haraldbelker.com/
Dough Chaing (bl.a. Star Wars) http://www.dchiang.com/
Scott Robertson og **Neville Page,** kendt fra 'Minority Report'. Udgiver bøger om produktionsdesign på forlaget Design Studio Press: http://www.drawthrough.com/