



Estetisk-filosofiska fakulteten

Björn Pettersson

Brist på själslig insikt?

Utomjordingar och deras forskning kring människan i *Dark City*

Lack of spiritual understanding?

Aliens and their research about humans in *Dark City*

Filmvetenskap D-uppsats

Datum/Termin: vt 2012
Handledare: John Sundholm
Examinator: Patrik Sjöberg
Löpnnummer: X-XX XX XX

Abstract

The paper examines how human inner properties and the interpretation of the external world are explained and presented in *Dark City* (Alex Proyas, 1998). Aspects as the relationship between the body and soul/consciousness, body snatching, memory transferences and dystopian cities are analyzed. The field of study is compared to a general science-fiction film perspective regarding the aspects. *Dark City* contains an alien race with a common mind, but who lacks soul and individuality. They represent what humanity can become if the scientific development goes too far. They conduct research about the human soul to save their own race. They fail to reach the soul through scientific experiments, which include memory transferences. The only remaining explanation is that the soul has an immaterial origin. This is against the common materialistic view in the current science-fiction genre; the inner aspects are to a large extent explained from a cognitive/neural perspective. This means that *Dark City* implicitly criticizes movies and theories which state that we may be able to understand and create copies of the human consciousness.

Keywords:

Dark City, Alex Proyas, Science fiction, paranoid fantasy, body snatching, memory transference, soul, consciousness, dystopian cities, Daniel Schreber.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<u>INLEDNING</u>	4
BAKGRUND.....	4
EN KORT RESUME AV <i>DARK CITY</i>	5
SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNINGAR.....	7
METOD OCH MATERIAL.....	8
AVGRÄNSNINGAR OCH PROBLEM.....	9
FORSKNINGSLÄGET.....	10
<u>GENREKONTEXT</u>	12
RELATIONEN MELLAN KROPP OCH MEDVETANDE/SJÄL INOM SCIENCE-FICTION.....	12
ANVÄNDANDE OCH ÖVERTAGANDE AV KROPPAR.....	16
MINNESÖVERFÖRINGAR OCH UPPFATTANDET AV DEN EXTERNA VÄRLDEN.....	19
STÄDER OCH HISTORISKT PERSPEKTIV.....	21
<u>UTOMJORDINGARNAS FYSIK OCH MEDVETANDE</u>	23
VISUELLT UTSEENDE, BETEENDE OCH ORGANISATION.....	23
ÖVERTAGANDE AV KROPPAR OCH EGENTLIG FYSIK.....	24
MEDVETANDE OCH TANKENS FÖRMÅGOR.....	26
<u>UTOMJORDINGARNAS FORSKNING</u>	29
NEUROVETENSKAP, BEHAVIORISM OCH IMMATERIELL ÅSKÅDNING.....	29
<u>UTOMJORDINGARNAS EXPERIMENT</u>	32
MINNESAPPLICERINGAR, AMNESI OCH SPRÅK.....	32
UPPFATTANDET AV DEN EXTERNA VÄRLDEN.....	35
STADEN.....	37
<u>SAMMANFATTNING</u>	39
<u>KÄLLFÖRTECKNING</u>	41
TRYCKTA KÄLLOR.....	41
LITTERATUR.....	41
OTRYCKTA KÄLLOR.....	42
INTERNET.....	42
FILMFÖRTECKNING.....	42

Inledning

Bakgrund

Ända sedan uppsatsförfattaren för närmare trettio år sedan såg *Star Wars* (Georg Lucas, 1977) och *Det var en gång rymden* (Albert Barillé, 1982) har denne varit mycket fascinerad av science-fictionfilm. Till en början bottnade intresset i rymdskepp, rymdvarelser och laservapen. När uppsatsförfattaren började studera filosofi och kognitiv neurovetenskap upptäckte han att många av frågeställningarna kring människans medvetande och uppfattande av den externa världen kunde appliceras på filmgenren. Det var som att en helt ny och väldigt intressant värld öppnades!

Uppsatsens mål är att analysera filmen *Dark City* (Alex Proyas, 1998) för att utreda filmskaparnas syn på människans dualism och i viss mån uppfattande av den externa världen. Begreppet dualism avser i detta fall förhållandet mellan den fysiska kroppen och de själsliga förmågorna. *Dark City* handlar om en utomjordisk ras som forskar kring den mänskliga själen och dess individualitet. Utomjordingarna har ett kollektivt medvetande och minne. Filmen kan bland annat betraktas som en jämförelse mellan ett materialistiskt och ett immaterialistiskt förhållningssätt till människans dualism. För att kunna undersöka *Dark City* har uppsatsförfattaren skapat en översiktsbild av hur filmskapare inom filmgenren har skildrat och förklarat människans inre med utgångspunkt i hennes dualism och i viss mån uppfattande av den externa världen. Denna ställs i relation till *Dark City*.

Hur kan människans inre egenskaper och hennes uppfattande av den externa världen definieras? Dessa områden har länge varit centrala inom filosofin och de inbegriper flera komplicerade underliggande frågeställningar. Trots århundraden av grubbel och dagens vetenskap finns det inga definitiva svar, något som medfört ett stort handlingsutrymme för science-fictionfilmskapare. Inom genren är utredandet av människans inre egenskaper ett återkommande tema, exempel på filmer är *Dark City* är *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) och *Johnny Mnemonic* (John Longo, 1995).

Utifrån ett historiskt perspektiv går det att finna de grundläggande förutsättningarna för science-fictiongenren inom den vetenskapliga revolution som i huvudsak skedde under 1600-talet. Denna medförde en materialistisk världssyn och en brytning med den medeltida, kristna och auktoritetsbetonade skolastiken. Efter en tid växte det fram ett bestående motsatsförhållande mellan vetenskap och religion, något som har reflekterats inom science-fictiongenren. Båda perspektiven har dessutom använts för att förklara människans inre egenskaper.

Science-fiction kan betraktas som en fantasi om vad som skulle kunna vara möjligt utifrån ett naturvetenskapligt perspektiv. Utifrån ett materialistiskt perspektiv finns det flera olika förklaringar till hur kroppen ger upphov till människans själsliv. Ett övergripande perspektiv som

har vuxit fram inom science-fictiongenren under de senaste årtiondena är att medvetandet kan förstås utifrån den biologiska hjärnans anatomi och funktion. Forskningen som utomjordingar i *Dark City* bedriver tycks utgå från detta perspektiv. Det finns dock ett ifrågasättande inom genren kring huruvida människans inre egenskaper är unika. Detta har resulterat i frågeställningen om hon kan återskapas. Här finns det beröringspunkter till ett immaterialistiskt perspektiv, detta utgår till stor del från en religiös grund. Åskådningen förutsätter att människan består av mer än kropp och minnen och att det är denna, immateriella, del (den så kallade själen) som gör oss mänskliga. Själen kan inte nås med vetenskapliga metoder. De båda perspektiven står i motsatsförhållande till varandra och enligt vetenskapsteoretikern Paul Feyerabend (1924-1994) är materialismen och dualismen kropp/själ ett inkommensurabelt teoripar.¹

En sammanhängande aspekt med människans inre egenskaper är hur hon uppfattar den externa världen. Hur kan hon veta att hennes bild är sann? Inom genren finns det flera filmer som i likhet med *Dark City* kan betecknas som paranoida fantasier. De utgår från en skeptisk grund som innebär att världen inte är så som karaktärerna uppfattar den. Ett exempel är *Matrix* (Wachowski, Andy och Larry, 1999). I denna är det som karaktärerna uppfattar som verkligt datorgenererat.

En kort Resume av *Dark City*

Filmen inleds med en kort presentation av utomjordingarna och därefter förflyttas åskådarna till ett hotellrum, där en man vid namn John Murdoch vaknar upp i badkaret. Han har ett litet blödande sår i pannan och har, förutom mindre fragment, förlorat minnet. Vid sidan av sängen upptäcker han en mördad flicka med konstiga spiralformade skärsår på kroppen. Han flyr från hotellet och försöker utifrån sina få ägodelar och minnesfragment att ta reda på sin identitet. Murdoch är inte säker på vad han är kapabel till och försöker därför, med negativt resultat, att utreda om han är en mördare. Under sitt sökande kommer han till insikt om att det försiggår underligheter i staden. Invånarna är vid första anblicken vanliga människor som tror sig bo i en ordinär amerikansk storstad. Denna är i själva verket belägen på en enorm utomjordisk rymdstation och utgör grunden för ett vetenskapligt experiment. Stationen består av en övre del där människorna lever och en undre del där utomjordingarna bor. Det bakomliggande syftet med utomjordingarnas forskning är att de vill ta del av den mänskliga själen och dess individualitet. De anser sig kunna rädda sin egen ras från utdöende genom att ta del av denna. Det presenteras dock ingen tydlig förklaring till varför de håller på att dö ut. Utomjordingarna tycks ha nått en vetenskaplig slutpunkt, men trots detta kan de inte förklara den mänskliga själen. Deras vetenskap ställs därför i opposition till ett immateriell dualistisk perspektiv.

Utomjordingarnas forskning omfattar experiment där de med jämna mellanrum bygger om staden och ger försökspersonerna nya identiteter. Dessa innehåller minnen med hela livshistorier vilka är synkroniserade med den rumsliga miljön. Syftet är att studera hur försökspersonerna

¹ Chalmers, 1996, s. 152.

handlar i förhållande till sina nya minnen. Beter de sig som de förväntas göra? Utomjordingarna kan till exempel förse en försöksperson med en mördarpersonlighet för att se om denne kommer att "fortsätta" mörda.

Med utgångspunkt i deras avancerade teknologi har utomjordingarna utvecklat en psykisk förmåga som de kallar för toning. Denna innebär att de med tankens kraft kan påverka den fysiska verkligheten. Av någon oklar anledning har även Murdoch utvecklat förmågan och han blir därför jagad av utomjordingarna. De hoppas kunna förena sig med den mänskliga själen genom att överföra sitt kollektiva minne till honom.

Dark City är en paranoid fantasi och Proyas menar att dr. Daniel Paul Schrebers (1842-1911) självbiografiska sjukdomsbeskrivning, ett klassiskt fall av paranoia, är en central inspirationskälla.² Schreber var en hög sachsisk jurist och han beskrev sina sjukdomsupplevelser i *Denkwürdig-keiten eines Nervenkranken* (1903), titeln kan översättas till "Tänkvärdheter av en nervsjuk". Under sina anfall trodde han att det fanns själsdödare, en form av demoner. Begreppet själamord kan jämföras med djävulen och demoners försök att bemäktiga sig själar. Schreber anklagade bland andra sin läkare dr. Fleschig för att vara en av dessa själamördare och hävdade att denne kunde kopiera sig själv, enligt Schreber fanns det 40-60 kopior av honom.³ I *Dark City* kan själsdödarna motsvara utomjordingarna, inte minst genom att de genom sin forskning försöker att bemäktiga sig den mänskliga själen. Deras enhetliga utseende innebär även att de nästan är kopior av varandra. Filmskaparna har dock inte behandlat Schrebers hela sjukdomshistoria utan de har plockat ut bestämda delar.

² Intervju med Proyas om Schreber, *Dark City – Directors Cut* (2008).

³ Freud, 1996, s. 450.

Syfte och frågeställningar

Uppsatsens syfte är att analysera hur människans inre egenskaper och hennes uppfattande av den externa världen har tolkats och gestaltats i filmen *Dark City*. Hur förklaras förhållandet mellan det materiella och immateriella? Vad vill filmen förmedla och vilken position intar den i en samtida science-fictionkontext? För att kunna genomföra undersökningen utreds kortfattat förhållandet mellan materiella och immateriella förklaringsmodeller av människans dualism inom science-fictionfilmgenren. Detta för att förmedla en grundläggande förståelse för ämnet och skapa en begreppsapparat för att kunna analysera *Dark City*. Inom denna del utreds även flera sammanhängande områden som gestaltandet av relationen mellan kropp och själ, övertagandet av människokroppar, minnesöverföringar, uppfattandet av den externa världen och hur filmerna reflekterar den samhälleliga kontexten. Dessutom utreds några aspekter som har sammankopplats med postmodernism; simulering, hyperrealitet och tillplattande av det historiska perspektivet.

För att tydligare definiera människan i *Dark City* utreds även utomjordingarna eftersom de representerar ett motsatsförhållande. Från vilken grund utgår deras gemensamma medvetande och minne? Hur sker övertagandet av mänskliga kroppar och hur skiljer de sig beteendemässigt från människan? För att skapa en djupare kontextuell förståelse jämförs utomjordingarna med liknande varelser inom science-fictiongenren. Vad representerar de drag som skiljer dem från människan? Även de mänskliga försökspersonerna i *Dark City* utreds eftersom de är att betrakta som konstgjorda individer.

Grunden för att illustrera forskning inom science-fiction torde till stor utgå från existerande vetenskapliga teorier. Rimligtvis är detta en av premisserna för gestaltandet av utomjordingarnas forskning. Från vilka vetenskapliga områden går det att urskilja influenser?

Utomjordingarnas experiment torde påverka hur försökspersonerna uppfattar den externa världen. Detta sammanfaller med ett filosofiskt ifrågasättande av hur människan uppfattar verkligheten. Hur kan detta beskrivas? Staden är intimt sammanbunden med utomjordingarnas minnesöverföringar. Hur förhåller sig denna till andra dystopiska städer inom genren?

Metod och material

Analysen av *Dark City* är indelad i två block. Det första behandlar utomjordingarnas fysik och medvetande. Det andra utreder deras forskning, teorier och experiment. Här behandlas även försökspersonernas perception av den externa världen och staden. För att inordna uppsatsen inom en filmvetenskaplig kontext och skapa en bakomliggande kontext för analysen inleds den med en orienterande och historisk översikt som förklarar de områden som berörs. Denna utreder hur filmskapare tidigare har förhållit sig till medvetandet/själens, övertagande av mänskliga kroppar, minnesöverföringar, perception av den externa världen och städer.

Uppsatsämnet kan beskrivas som relativt vagt definierat, något som har medfört svårigheter att finna en klar, strukturerad och avgränsad metod. Vid närmandet av frågeställningarna har ett relativt stort antal filmer och avsnitt av olika TV-serier studerats. Tydliga exempel har sedan jämförts med olika filmforskarens teorier. Dessa är dock tyvärr inte alltid djuplodande, bitvis kan teorierna liknas vid ett stort fragmentariskt lapptäcke vilket uppsatsförfattaren har försökt att sy samman till en helhet. Ett exempel på svårbehandlat område är minnesöverföringar. Det finns flera forskare som skriver att de förekommer, men som inte förklarar hur överföringarna sker. Slutsatserna är därför främst baserade på jämförelser av filmexempel. Den bakomliggande anledningen till att utreda minnesöverföringar och relaterade aspekter som baseras på vetenskap är att dessa speglar filmskaparnas inställning och förståelse av den samtida vetenskapen. Detta reflekterar ett grundläggande perspektiv inom genren: *vad som är möjligt utifrån ett vetenskapligt perspektiv*. Filmernas trovärdighet hänger samman med gestaltandet av vetenskapliga framsteg. Trovärdigheten ökar genom större kunskaper och ett genomarbetat ”vetenskapligt system”.

Vid närmandet av science-fictiongenren har främst Vivian Sobchacks *Screening Space* (2 ed, 1993), Anette Kuhns antologi *Alien Zone II* (1999), J. P. Telottes *Replications – A Robotic History of the Science Fiction Film* (1995), John-Henri Holmbergs *Inre landskap och yttre rymd* (2002) använts. Det finns en rad sammanhängande filosofiska aspekter till vetenskap och det mänskliga medvetandet inom science-fiction. För att belysa relevanta beröringspunkter har utgångspunkterna varit Michael Philips *Philosophy and Science Fiction* (1994) och Mark Rowlands *The Philosopher at the end of Universe* (2005).

Vid sidan av filmvetenskapliga källor har även andra ämnen som kognitiv psykologi, neurovetenskap och filosofi använts för att förmedla en djupare förståelse kring utomjordingarnas forskning. Den fiktiva vetenskapen inom filmgenren bygger till viss del vidare på teorier inom dessa områden. För att utreda sammanhängande aspekter vilka betraktas som postmoderna har författaren utgått från de franska filosoferna Jean Baudrillards (1929-2007) och Jean-François Lyotards (1924-1998) teoribildningar. Dessutom behandlas även kort dr. Schrebers sjukdomshistoria, ett klassiskt fall av paranoia. Detta är en inspirationskälla för *Dark City*.

Det finns en stor mängd information kring *Dark City* och science-fiction i allmänhet på internet, men det är problematiskt att verifiera anonyma sajters sanningshalt. Urvalet har därför främst utgått från sajter som är knutna till institutioner och tidskrifter. Dessa förmedlar en högre trovärdighet än anonyma privatpersoners hemsidor. En sajt som har varit till stor nytta för att finna artiklar kring *Dark City* och relevanta filmer är *Movie Review Query Engine*.⁴ Det är en sökmotor som är specialiserad på filmrecensioner. Förutom ovan nämnda källor finns det ett antal mindre centrala källor som har varit till hjälp, dessa kommer att presenteras i den löpande texten.

Avgränsningar och problem

Science-fictiongenren sträcker sig över litteratur och film, båda riktningarna arbetar med samma områden och frågeställningar. Detta speglas bland annat av att många böcker har blivit filmatiserade, till exempel bygger *Blade Runner* på *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (Philip K. Dick, 1968). Uppsatsens begränsade omfång innebär dock att det främst är den filmiska delen som kommer att behandlas. Användandet av begreppet science-fictiongenren avser därför främst den filmiska delen.

Den definitionsmissiga problematiken kring det mänskliga medvetandet har medfört en rad svårigheter, något som motiverar flera avgränsningar. Det går till exempel inte att förmedla några exakta definitioner av begreppen medvetande och själ eftersom det inte finns några tillfredsställande preciseringar. Innebörden hos olika begrepp tolkas i hög utsträckning utifrån mottagarens bakgrundskunskaper. Olika mottagare kan därför tolka ett begrepp på skilda sätt. Författaren måste därför tydligt precisera hur denne definierar begreppens innebörd. En sammanhängande aspekt är att det även förekommer en del språkliga problem vid översättande av terminologi. De flesta källor som använts är engelskspråkiga. Till exempel kan termen ”mind” motsvara alla psykiska fenomen inom en människa. Svenskan har inte någon motsvarande term utan delar upp begreppet i flera underliggande områden som medvetande, själ och sinne etcetera.

Den vetenskapliga terminologi som figurerar inom filmgenren är inte helt homogen och det förekommer att begrepp har skiftande betydelse i olika filmer. Detta speglar att science-fiction även handlar om att kunna tolka vetenskapliga teorier och fantasier.

Ifråga om jämförelsematerial har främst rymdvarer och konstgjorda människor som tillkommit genom forskning analyserats. Den bakomliggande orsaken till detta är att det är svårt att skapa en tydlig distinktion mellan de grundläggande teorierna, kring människan, inom dessa fält. De tenderar till att överlappa varandra.

⁴ <http://www.mrqe.com> (2012-02-24).

På grund av uppsatsens begränsade omfång kommer parallellerna mellan *Dark City* och Daniel Paul Schrebers sjukdomsbeskrivning endast att behandlas kort.

För att enklare hålla isär rymdvarelserna i *Dark City* och de som förekommer inom den övriga science-fictiongenren benämns de första för utomjordingar och de senare för rymdvarelser.

Forskningsläget

Det går att närma sig science-fictionfilmer utifrån deras historiska och samhälleliga kontext. En konvention som under lång tid var rådande inom genren är att människan skiljer sig från ickemänniskan genom att de senare saknar känsloliv. Människan har högre kognitiva förmågor och känslor. Utifrån denna konvention kan ickemänniskorna ha det första, men inte det andra. Intelligens, ensamt, kan därför inte betraktas som ett mänsklighetskriterium. Utifrån denna grund finns det flera perspektiv för att närma sig gestaltandet av människans inre aspekter. Eftersom det essentiellt mänskliga och det ickemänskliga står i motsatsförhållande till varandra krävs det logiskt en definition av det ena begreppet för att förstå det andra. Under de senaste årtiondena har distinktionen mellan människa och ickemänniska blivit allt otydligare. Detta kan spegla en existentiell ångest i dagens samhälle.

Den vetenskap och teknologi som presenteras rymmer ofta ett inneboende motsatsförhållande. Dels finns det en lockande kraft och samtidigt rymmer teknologin en potentiell destruktivitet. Förhållandet grundlades tidigt och kan till exempel ses i *Metropolis* (Fritz Lang, 1926). Under 1950-talet bestod hotet av dold kommunistisk infiltration och utplåning genom kärnvapenkrig. Hotbilden förändrades vid kalla krigets slut och det samtida hotet kommer från samhällets likriktningskrav. Det värsta som kan hända är att förlora sin identitet och sin individualitet.

Det går inte att undersöka den immateriella åskådningen, det vill säga att människan har en själ, genom ett vetenskapligt perspektiv. Utifrån ett materialistiskt historiskt perspektiv finns det flera perspektiv som under 1900-talet och fram till idag har använts för att undersöka människans inre egenskaper. Här kan behaviorism, kognitionsvetenskap, neurovetenskap och psykoanalys nämnas. Behaviorismen studerar det observerbara beteendet hos människan, riktningen utgår från att hon inte är mycket mer än en reflexapparat. Kognitionsvetenskapen ägnar sig åt att kartlägga människans högre kognitiva förmågor. Neurovetenskapen utreder hur människan fungerar utifrån sin hjärna. Psykoanalysen forskar kring människans undermedvetna vilket till stor del förmodas ge upphov till känslomässiga reaktioner. Utvecklingen inom filmgenren har främst gått mot ett neurologiskt och kognitivt perspektiv. Framåtskridandet inom dessa områden, från 1960-talet och framåt, är en bidragande orsak. Det går även kognitivt att närma sig icke-människan genom att studera hur filmpubliken identifierar henne. Vilka mentala och känslomässiga reaktioner är inblandade i klassificeringen? Här kan den danske filmprofessorn Torben Grodals kognitiva

forskning nämnas. Han tar bland annat upp drag som negativt och automatiserat beteende.

Utifrån de paranoidea fantasiernas bearbetning av vad som är verkligt utifrån människans sinnen går det att dra paralleller till ett filosofiskt skeptiskt perspektiv. Inom filosofin har relaterade frågor behandlas under drygt tvåtusen år utan att det har formulerats ett definitivt svar.

Genrekontext

Relationen mellan kropp och medvetande/själ inom science-fiction

Det fanns under stumfilmseran filmer som enligt dagens måttstock skulle klassas som science-fiction. Det är dock problematiskt att lättvindigt inordna dem som sådana eftersom de föregick genreklassificeringen. Begreppet science-fiction kom inte i bruk förrän i slutet av 1920-talet och det användes då endast inom vissa litterära magasin. Redaktören Hugo Gernsback (1884-1967) myntade 1929 begreppet science-fiction, innan dess hade han använt uttrycket scientifiction.⁵

Ett annat problem är att genren inte är enhetlig eftersom den innehåller flera underliggande fält. Generellt sett använder sig science-fictionskaparna av två tillvägagångssätt. Det första är att bygga vidare på någon samtida, mer eller mindre underbyggd, vetenskaplig teori och det andra är att använda någon existerande teknik, till exempel kärnvapen, för att visa vilka konsekvenser som användandet kan medföra. Uppsatsförfattaren upplever att det främst är den första metoden som används vid gestaltandet av människans inre aspekter, något som är tydligt i *Dark City*.

Vid närmandet av framtidsteknologin inom science-fiction går det att urskilja ett spänningsförhållande som utgår från två skilda perspektiv. Det första innebär de positiva löften om vad teknologin kan medföra. Teknologin utgör följaktligen en lockelse. Det andra perspektivet utgår från en oro över farorna med att använda teknologin eftersom denna ofta rymmer en inneboende destruktiv kraft. Det senare temat finns tydligt representerat i *Dark City* och kommer att analyseras senare i uppsatsen. Enligt Telotte kan den mörka destruktiva kraften lura i alla våra teknologiska skapelser.⁶ Han benämner motsatsförhållandet för ”att tala med dubbla röster”. En tidig film som exemplifierar detta är *Metropolis*. I denna beskrivs ett futuristiskt högstående teknologiskt och kapitalistiskt samhälle. Det finns visioner om ett idealsamhälle, men samtidigt missbrukas teknologin. Filmen visar bland annat vilka konsekvenser som missbruket kan få för samhället och individerna. Telotte menar att motsatsförhållandet är en grundläggande orsak till filmernas inflytande över publiken.⁷

För att kunna definiera den med människan sammanhängande problematiken är det av vikt att åskådliggöra olika tolkningar av relationen mellan kropp och medvetande (/själ). Det är inte enbart fråga om huruvida människan har en själ, utan också på vilket sätt medvetandet/själen interagerar med kroppen oavsett bakomliggande förklaringsmodell. Inom medvetandefilosofin kallas denna dualism för ”kropp och själproblemet”. Det faktum att det finns olika tolkningar av människans inre aspekter innebär att gränsen mellan människa och ickemänniska inte faller inom en skarp definitionsram. Det går att närma sig problemet genom att utreda de bakomliggande

⁵ Holmberg, 2002, s. 68.

⁶ Telotte, 1995, s. 124.

⁷ Telotte, 1995, s. 58.

kraven för mänsklighet. En teori som tycks förena filmskapare och filmforskare är människans förmåga att kunna hysa känslor. Det är dock svårt att analysera basen för dessa, då de förutom att vara subjektiva också innefattar ett brett område som bland annat inbegriper sensationer.⁸ Groden menar även att flexibilitet, det vill säga förmågan till frivilliga handlingar och tankar, är ett centralt kriterium.⁹ Vidare kan även minnen och etik ses som mänskliga drag. Vilka utgångspunkter har dessa kännetecken? Philips menar att det finns tre övergripande åskådningar som kan användas för att utreda människans inre egenskaper.¹⁰ Dessa perspektiv kommer att ställas i relation till varandra för att utreda *Dark City*. Det första innebär att människan har en själ och åskådningen utgår oftast från en religiös bas. Åskådningen kan spegla en kristen grundsyn som bottnar i att människan är skapad till Guds avbild och att hon är skapelsens krona. Detta skall dock inte tolkas på ett fysiskt utan innehållsmässigt plan. Gud betraktas som god och kärleksfull vilket har till följd att dessa aspekter också kännetecknar människans innersta. Relationen mellan kropp och själ kan förklaras utifrån den franske filosofen René Descartes (1596-1650). Hans åskådning var länge dominerande inom filosofin och denna utgår från att människan består av en själslig substans (*res cognita*) och en fysisk (*res extensa*). Deras interaktion möjliggjordes av en förbindelse i tallkottskörteln. Den själsliga substansen är immateriell och kan därför inte nås genom vetenskapliga metoder. Descartes har senare blivit kritiserad för att ha fört in medvetandeforskningen i en återvändsgränd.

Vid 1900-talets mitt hade kristendomen ett större inflytande i samhället än vad den har idag, något som också speglades inom science-fictiongenren. Ett berättardrag som tidigt etablerades var att ickemänniskan saknar själ och därför är ond. Grundläggande är att hon saknar förmåga att hysa känslor. Konventionen har bland annat sina rötter i den tyska föreexpressionismen, något som kan ses i *Homunculus* (Otto Rippert, 1915).¹¹ Denna handlar om en artificiellt skapad, själslös och ond människa. Temat levde sedan vidare och det faktum att rymdvarelserna definierades som själlösa innebar att de stod under människan som därigenom behöll sin särställning som skapelsens krona. Temat återspeglas i *Dark City* eftersom försökspersonernas så kallade själ representerar en högre egenskap som utomjordingarna är i avsaknad av. En kritisk, filosofisk, invändning är att det är djärvt att många filmer menar att rymdvarelser och andra ickemänskliga varelser saknar själ. Det går inte att bevisa att människan har en själ.

Den andra förklaringsmodellen är behaviorismen. Riktningen grundades av den amerikanske psykologen John B. Watson (1878-1958) i början av 1900-talet och är materialistisk. Enligt behavioristerna var det mänskliga medvetandet omöjligt att studera empiriskt, något som ledde fram till uppfattningen att psykologin skulle inriktas mot det objektivt studerbara beteendet hos människor och djur. Grunden var lagd vid hur subjekten reagerade på yttre påverkan, det vill säga

⁸ Philips, 1984, s. 177.

⁹ Groden, 1997, s. 123.

¹⁰ Philips, 1984, s. 178-179.

¹¹ Brosnan, 1991, s. 2.

förhållandet mellan stimuli och respons. Watson och B.F. Skinner (1904-1990), en annan central förgrundsgestalterna inom behaviorismen, ansåg att den mänskliga naturen skapades genom individens förstärkningshistoria, det vill säga erfarenheter. De utgick från att människan från tidig ålder var formbar. Skinner hävdade att han utifrån en barngrupp skulle kunna forma de olika individerna till att bli vad han önskade. Enligt Philips innebär behaviorismen att en tanke, känsla eller upplevelse helt enkelt är att bete sig, eller förväntas bete sig på ett speciellt sätt.¹²

Den tredje åskådningen är neurovetenskapen som kort kan definieras till att likställa mentala tillstånd med olika tillstånd hos den biologiska hjärnan. Denna åskådning utgår främst från att det mänskliga medvetandet har sin grund i den biologiska hjärnan. Kropp och medvetande kan utifrån detta perspektiv betraktas som två sidor av samma mynt. Enligt Philips är deras relation problematisk eftersom mentala tillstånd har egenskaper som hjärntillstånd saknar.¹³ Det kan exemplifieras med begreppet kvalia som innebär hur vi upplever saker. Exempelvis vad en känsla eller färg betyder för mig, något som inte kan reduceras till vetenskapliga termer.¹⁴ Uppsatsförfattaren tolkning är att materialismen förutsätter att människan går att likställa med en maskin, något som innebär att det utifrån ritningen går att förstå funktionen till fullo.

Åskådningen är inte specifik för den samtida science-fictionengenren utan dess rötter kan bland annat spåras tillbaka till den franske 1700-talstänkaren dr. Julien Offray de la Merritt och dennes skrift *L'homme Machine* (1748) som betyder maskinen människan.¹⁵ Under de senaste årtiondena har det vuxit fram en diskurs inom science-fictionengenren som menar att det finns en analogi mellan den mänskliga hjärnan och datorer.¹⁶ Denna åskådning förekommer även inom kognitionsvetenskapen och innebär att det går att dra paralleller mellan hjärnan och datorer ifråga om strukturell uppbyggnad och funktion. Utifrån denna parallell går det att anknyta till filmer som hävdar att medvetandet kan likställas med dataprogram. En film som tydligt visar detta är *The 13th Floor* (Josef Rusnak, 1999). I denna har forskarna, med hjälp av datorer, byggt upp ett stort antal artificiella människor. En konsekvens av att det i filmen går att byta personligheter mellan verkliga och konstgjorda människor är att gränsen mellan individ och maskin/dataprogram suddas ut. *The 13th Floor* och liknande filmer tycks visa att människan inte är mer än vad som kan programmeras i en dator. Människan mister därigenom sin särställning som skapelsens krona. Telotte drar slutsatsen att filmerna ytterst försöker att hjälpa oss att urskilja och skilja det mänskligt originella från den konstgjorda kopian.¹⁷ Filmerna innebär därför en möjlighet att definiera och bekräfta vad som är mänskligt. Uppsatsförfattaren menar att en ytterligare konsekvens är att människan ersätter Gud och intar dennes position. Skaparen, det

¹² Philips, 1984, s. 178.

¹³ Philips, 1984, s. 179.

¹⁴ Grodal, 1997, s. 11.

¹⁵ För mer information se, Rolf Lindborg, *Maskinen människan och doktor La Mettrie*, 1984, Doxa AB, Lund.

¹⁶ Kuhn, 1999, s. 204.

¹⁷ Telotte, 1995, s. 127.

vill säga vetenskapsmännen och det som de representerar, blir det högsta. Bilden av människan som skapare är dock problematisk eftersom denna är sammanbunden med henne som förgörare.

Ifråga om kopior kan det samtida förhållandet till viss del förklaras utifrån den franske filosofen Jean Baudrillard (1929-2007). Centrala begrepp för hans teoribildning är simulering och hyperrealitet. Informationsteknologins snabba framväxt har medfört en explosionsartad informationstillgång. Media översköljer mottagarna med bilder, tecken och symboler. Dessa refererar i hög utsträckning till sig själva istället för något reellt existerande. De bär inte längre någon relation till verkligheten. Simuleringarna medför att bilden eller modellen blir verkligare än det verkliga. Hyperrealitet innebär ett tillstånd där distinktionen mellan objekt och deras representationer har blivit upplöst.¹⁸

Teolotte applicerar Baudrillards hyperrealitet och simuleringar på science-fictiongenren. Det går att närma sig förhållandet mellan konstgjorda och verkliga människor utifrån Baudrillard. Teolotte menar att en bild inte kan existera på egen hand utan att den kräver en kontext. "An image isn't only a technical reality: to have an image you need a scene, a myth, the imaginary." Teolotte menar att det huvudsakliga problemet med det hyperreella är att det sker en bortkoppling och devalvering av originalet. Hyperrealiteten kan därför medföra en ångslan rörande vår egen position och vårt värde i förhållande till kopian. Simuleringarna underminerar vad som är verkligt och medför möjligheten att det kanske inte finns något bakom kopian, det vill säga varken original, historia eller mening.¹⁹ Detta perspektiv kommer att ställas i relation till de mänskliga försökspersonerna i *Dark City*.

Uppsatsförfattaren har ifråga om gestaltandet av människans inre egenskaper även funnit att det går att urskilja en form av motsatsförhållande inom genren. Dels är det de subjekt, vilka främst har skapats genom mänskliga försök som väcker frågor om det har en själ/medvetande/individualitet etcetera. Detta kan till exempel ses i *The Bicentennial Man* (Chris Columbus, 1999). Dess motpol är människor som har haft högre mentala egenskaper, men som av olika anledningar har förlorat dessa. Exempel på filmer är *The Time Machine* (George Pal, 1960) och *Planet of the Apes* (Franklin J. Schaffner, 1969). Utomjordingarna kommer att jämföras med det senare perspektivet eftersom de kan betraktas som en metafor för vad människan kan bli om utvecklingen går för långt.

¹⁸ Woods, 1999, s. 26.

¹⁹ Teolotte, 1995, s. 113.

Användande och övertagande av kroppar

Det finns beröringspunkter mellan tidiga science-fictionfilmer där forskare arbetar med kroppar för att skapa konstgjorda människor och övertagningsfilmer. Till stor del resulterar båda i något okänt och skrämmande. Under 1930-talet kom det flera filmer där galna forskare använder kroppar som råmaterial för att skapa konstgjorda människor. Vid sidan av etiska aspekter bottnar det skrämmande hos experimenten i frisläppandet av destruktiva krafter. Filmerna innebär även att det sker en devalvering av människan.²⁰ Här kan till exempel *Frankenstein* (James Whale, 1931), *Island of the Lost Souls* (Erle C. Kenton, 1933) och *Doctor X* (Michael Curtiz, 1932) nämnas. En central inspirationskälla för dessa filmer är robotillverkaren Rotwang i *Metropolis*. Konventionen med galna vetenskapsmän kom sedan att leva vidare, något som kommer att visas i analysen av *Dark City*.

Det är inget nytt tema inom science-fiction att rymdvarelser tar över mänskliga kroppar. En av de första filmer som det förekommer i är *It Came from Outer Space* (Jack Arnold, 1953),²¹ denna följdes upp av bland andra *The Invasion of the Body Snatchers* (Don Siegel, 1956). Gestaltandet av rymdvarelser i mänskliga kroppar spelar till stor del på publikens förväntningar. De ser ut som vem som helst och förväntas därför att bete sig normalt. Genom sitt beteende skiljer de sig dock från mängden. Sobchack hävdar att användandet av mänskliga kroppar förvandlar dem till något okänt, något som stämmer väl överens med utomjordingarna i *Dark City*. I framförallt de äldre filmerna finns det alltid något som avslöjar dem. Siegel menar att det främst sker genom ett negativt beteende, med detta avser han att de inte gör allt som förväntas av dem.²² Ett exempel är en obesvarad kyss i *The Invasion of the Body Snatchers*. Ett senare exempel förekommer i *The Puppet Masters* (Stuart Orme, 1994) där en vacker ung kvinna konstaterar att de övertagna männen inte reagerar på hennes närvaro som de borde. Enligt Grodal kännetecknas icke-mänskliga varelser, som rymdvarelser i olika former och artificiella människor, inom science-fictiongenren ofta av tomma ansikten och stirrande ögon. Deras beteende utmärks av enhetlighet utan större individuella variationer, något som ofta resulterar i stela rörelsemönster. Icke-människorna tenderar också att tala på ett stelt, monotont och konformistiskt sätt.²³ Analysen kommer att visa paralleller mellan Grodals beskrivning och utomjordingarna.

En möjlig förklaringsgrund för övertagningsfilmerna är den paranoia som präglade det amerikanska samhället under kalla kriget. Denna medförde en rädsla för kommunistisk infiltration. Enligt Sobchack kan rymdvarelserna i *The Invasion of the Body Snatchers* ses som en förtäckt bild av kommunismen. Kokongerna i vilka kopiorna av personerna skapas kan på ett metaforiskt plan representera kommunismens idéer som gradvis tar över en person och som till slut lämnar kvar en oförändrad yta med en totalt förändrad insida.²⁴ Under 1950-1960-talen fanns

²⁰ Telotte, 1995, s. 17.

²¹ Brosnan, 1991, s. 70.

²² Sobchack, 1987, s. 125.

²³ Grodal, 1997, s. 107.

²⁴ Sobchack, 1987, s. 122.

det även ett tema som innebar att rymdvarelser till viss grad intresserade sig för den mänskliga naturen. Bakgrunden till detta var att de genom de övertagna kropparna, mot sin vilja, började anamma mänskliga känslor som kärlek och svartsjuka. Detta kan till exempel ses i *I Married a Monster from Outer Space*, (Gene Fowler Jr., 1958). Att uppleva känslor är dock inte detsamma som att kunna definiera dem. Temat har återkommit i nyinspelningen av TV-serien *V* (Kenneth Johnson, 2009). I denna har ödleliknande rymdvarelser förklätt sig till människor genom att använda ett utanpå liggande lager av reproducerad mänsklig hud och vävnad. Genom detta blir även de påverkade av mänskliga känslor.

Uppsatsförfattaren har funnit att det finns två huvudsakliga tillvägagångssätt för att gestalta hur rymdvarelser tar över människor. I framförallt de äldre filmerna blir offren kopierade med allt utom känslor, något som faktiskt innebär att rymdvarelserna inte tar över de ursprungliga kropparna, något som innebär att det inte finns någon räddning för individerna. Ett senare exempel på temat är *Star Trek: Voyager* avsnittet *Demon* (Anson Williams, 1998). Det har dock skett en utveckling mellan exemplen eftersom en uppenbar skillnad är att de senare kopiorna har förmåga att hysa känslor.²⁵ Detta kan spegla att ifrågasättandet av den egna identiteten har tillkommit som tema. Det andra tillvägagångssättet innebär att rymdvarelserna till sin form tydligt skiljer sig från sina värdar. Dessa rymdvarelser är oftast ål eller insektsliknande och de tar sig in kroppen på sina offer. Exempel på detta är *Star Trek, The Wrath of Khan* (Nicholas Meyer, 1982).²⁶ För dessa offer finns det ofta ett hopp, det vill säga att de kan räddas om rymdvarelsen överger eller avlägsnas från kroppen. Analysen kommer att påvisa likheter och skillnader mellan *Dark City* utifrån detta tema. En annan liknande övertagningsfilm som delvis sammanfaller med förevarande exempel är *The Brain Eaters* (Bruno Vesota, 1958). I denna sätter sig varelserna utanpå sina offer och sticker in tentakler i dem för att kunna kontrollera deras nervsystem. En tredje variant kan ses i *X-files*-avsnittet *Piper Maru* (Rob Bowman, 1996). I denna förekommer det en rymdvarelse som består av en oljeliknande konsistens.²⁷ Utifrån detta perspektiv finns det även paralleller till brukandet av nanoteknologi för att kontrollera offren. Metoden innebär att offren får mikroskopiska robotar injicerade, dessa tar sedan tar över kroppen. Detta förekommer bland annat hos *Star Trek*-rasen Borg och i TV-serien *4400*.

Samhällsutveckling efter kalla kriget medförde förändringar som avspeglades inom science-fictionengenren. Hotet om en kommunistisk infiltration upphörde, men samtidigt tycks det ha blivit svårare att definiera de bestående värden som fanns kvar att skydda. De tidigare övertagningsfilmerna utspelade sig ofta i mindre amerikanska landsbygdssamhällen. Sobchack menar att dessa representerar en bild av det amerikanska kärnsamhället.²⁸ Bilden tycks ha krackelerat och det kan tolkas som att de senare filmskaparna strävar efter att skapa mening i en korrupt värld.²⁹

²⁵ <http://www.startrek.com/startrek/view/library/episodes/VOY/detail/100165.html> (2012-02-24).

²⁶ Brosnan, 1991, s. 197.

²⁷ http://www.tv-links.eu/tv-shows/The-X-Files_727/season_3/episode_15/ (2012-02-17).

²⁸ Sobchack, 1987, s. 128.

²⁹ Kuhn, 1999, s. 205.

Analysen kommer att undersöka hur dessa två perspektiv används i *Dark City*. Tellotte menar att hotet om en omedelbar utplåning genom exempelvis kärnvapenkrig har ersatts med en existentiell fruktan. Det nya hotet innebär en smygande och gradvis utplåning av individen. Teknologin har medfört att gränsen mellan människan och det artificiella har blivit flytande.³⁰ Detta kan delvis sammanfalla med Sobshack som menar att de övertagna människorna på ett metaforiskt plan speglar samtidsmänniskans ångest.

“The ultimate horror in science fiction is neither death or destruction but dehumanisation, a state in which emotional life is suspended, in which the individual is deprived of individual feelings, free will, and moral judgement . . . this type of fiction hits the most exposed nerve of contemporary society: collective anxiety about the loss of individual identity, subliminal mindbending, or downright scientific/ political brainwashing.”³¹

En samtida ras inom science-fictiongenren som kan exemplifiera ovanstående är Borg i *Star Trek-serierna*.³² Denna är cybernetisk vilket innebär att det är en hybridvarelse mellan biologisk organism och artificiella teknologiska beståndsdelar. I *Star Trek, The First Contact* (Jonathan Frakes, 1996) berättas det att de en gång var som människan, det vill säga otillräckliga, svaga och organiska. De utvecklades genom sin vetenskap och smälte slutligen samman med sin teknologi. Borg har som mål att söka fulländning genom denna. Deras teknologiska evolution medförde ett gemensamt medvetande och minne, något som innebär att de enskilda drönarna saknar individualitet. Borg torde förmedla en tydlig kritik mot vetenskap och likriktning eftersom deras bruk av teknologin medför ett utsuddande och uppslukande av individer. Detta stöds av citatet: “It is my opinion that the Borg are as close to pure evil as any race we've ever encountered.” – Captain Amasov of the U.S.S. Endeavor.³³ Borg skiljer sig från utomjordingarna i *Dark City* eftersom de aktivt sjanghajar levande individer, de är på intet sätt utdöende. Liksom utomjordingarna tar de inte över personliga identiteter utan en mänsklig konformistisk identitet.

Även Borg har svårt att förstå den mänskliga naturen, något som bottnar i hennes ologiska och oförutsägbara handlingar. Till skillnad från utomjordingarna har de dock ingen lust att ta del av den mänskliga naturen eftersom de betraktar denna som ologisk och ineffektiv. En annan film som tydligt belyser människans irrationella beteende är *The Bicentennial Man*. I denna finns det ett underliggande tema som innebär att det är mänskligt att göra misstag. Detta går emot naturen hos utomjordingarna och Borg. Det sägs också i filmen: ”att förneka känslor är att förneka det som gör oss mänskliga”.

³⁰ Teleotte, 1995, s. 187.

³¹ Sobchack, 1987, s. 123.

³² <http://www.startrek.com/startrek/view/library/aliens/article/70558.html> (2012-02-24).

³³ *Star Trek: Voyager*, avsnitt *Scorpion, part one*.

Minnesöverföringar och uppfattandet av den externa världen

Inom filmgenren förekommer det en rad filmer inom vilka det är möjligt att byta minnen och personligheter mellan olika individer. Dessa växlingar utgår dock inte från en enhetlig grund. Utifrån de filmexempel, med vetenskaplig grund, som uppsatsförfattaren har tagit del av råder det en stor samstämmighet att medvetande och minne har en materiell bas. En logisk slutsats kring identitetsbyten, oavsett bakomliggande förklaringsmodell, är att kroppen, minnen och det essentiellt personliga måste kunna separeras. Detta medför ett utsuddande och ifrågasättande av individen, något som kan ses i *Dark City*. Det finns även filmer som inte har en direkt vetenskaplig grund och i dessa presenteras en del fantastiska förklaringar med mer eller mindre övernaturliga toner.

En av de enklaste överföringsmetoderna innebär att mottagaren, som är en passiv åskådare med sina egna minnen intakta, kan ta del av minnesinspelningar från andra människor. Denne erfar då upplevelserna och de känslor som är förenade med dem. Filmerna *Brainstorm* (George Trumbull, 1983) och *Strange Days* (Kathryn Bigelow, 1995) är exempel på denna typ. I filmerna spelas upplevelser in och upp genom elektroder som är placerade på försökspersonernas huvuden. Det finns även andra filmer som likställer minnet och medvetandet med digital information. Exempel på detta är *The 13th Floor*. I denna har vetenskapsmännen lyckats komprimera det mänskliga medvetandet (inklusive minnen) till ett dataformat som de via en datalänk kan installera i en mottagare som befinner sig i en digital värld. Dessa styrs sedan av människor i fysisk dvala. Ett snarlikt exempel är *Avatar* (James Cameron, 2010), i denna används konstgjorda individer som liknar ursprungsbefolkningen på planeten Pandora. Även dessa styrs av människor i fysisk dvala. Det kan även påpekas att nanoteknologimetoden bygger på digital information.

Inom filmgenren finns det även metoder som är baserade på den biologiska hjärnan eller den genetiska strukturen. Ett tillvägagångssätt är att transplantera den biologiska hjärnan eller minnesceller mellan försökspersonerna, exempel på det första är *Brain Waves* (Ulli Lommel, 1982) och *Murder in My Mind* (Robert Iscove, 1997) är ett på det andra. Ett tredje sätt är den typ av holistiskt minne som förekommer i *The Fifth Element* (Luc Besson, 1997), där karaktären Lee Loo är inblandad i en förödande flygolycka. Det enda som återstår av henne är ett fåtal celler, utifrån vilka vetenskapsmännen återskapar henne. Trots detta har hon (kopian) kvar sina ursprungliga minnen. De är följaktligen utlokaliserade till kroppens alla celler istället för att vara koncentrerade till hjärnan. Det antyds att hennes förmåga är baserad på genetisk ingenjörskonst.

Det finns också filmer med rymdvarelser som ärver sina minnen. Här kan *Alien: Resurrection* (Jean-Pierre Jeunet, 1997) nämnas. I denna har den klonade Ripleys DNA blivit så blandat med rymdvarelsernas att hon ärvt deras genetiska minne.³⁴

En konsekvens av minnesöverföringarna är att de kan förändra försökspersonernas perception av den externa världen. Grunden för antagandet är att människan inte har en autentisk bild av denna, utan att det som vi upplever som verkligt är en tolkning. Interpretationen bestäms till stor del av individens språk och erfarenheter, det vill säga minnen. Minnesöverföringarna torde därför i viss mån styra försökspersonerna. Det blir som en ny tillämpning av Descartes argument om den bedrägliga demonen.³⁵ Det enda som Descartes inte kunde tvivla på var hans egen existens. Han tänkte, alltså existerade han. Allt annat inklusive den egna kroppen kunde vara en illusion. Vid analysen ställde han upp ett tankeexperiment med en demon som manipulerade honom att tro diverse saker. Ett exempel på frågeställning är hur man kan veta att ens minnen är verkliga? Hur kan individen veta att dessa inte tillfördes henne ett ögonblick tidigare? Detta är snarlikt *Dark City* där försökspersonerna kontinuerligt tillförs nya minnen.

Hjärnan i ett akvarium (Brain in a vat) är en senare variant av Descartes argument.³⁶ I detta har demonen bytts ut mot en forskare som har en hjärna i ett akvarium. Han förser denna med nervstimuleringar vilka hjärnan upplever och tolkar som sin fysiska verklighet. Utifrån *Hjärnan i ett akvarium* går det att dra tydliga paralleller till *Matrix* och *Vanilla Sky* (Cameron Crowe, 2001). Dessa handlar om människor som på ett omedvetet plan blir påverkade av en extern kraft. De är nedsövda och upplever den av datorer simulerade världen som sin fysiska verklighet. I *Matrix* har människan förlorat ett krig mot sina maskiner, något som medfört att hennes främsta uppgift blivit att alstra bioelektricitet åt maskinerna. *Vanilla Sky* handlar om en man som har råkat ut för en svår olycka, hans kropp blir nedfryst om hans medvetande hålls vid liv i en artificiell värld. På grund av felaktigheter i programmet utvecklas hans tillvaro till en mardröm.

För att skingra eventuell förvirring hos läsaren är det på plats med en kort orientering kring hur minnet förklaras inom neurovetenskapen. Utifrån ett fysiologiskt perspektiv skapas minnen genom att det sker förändringar i kapaciteten hos de synaptiska överföringarna mellan neuronerna (nervcellerna).³⁷ Dessa orsakar nya signalvägar genom hjärnans neurala kretsar, vilka brukar benämnas som minnesspår. Dessa kan sedan aktiveras av medvetandet (mindet) till att reproducera minnet. Ett minne är en rekonstruktion av en händelse, det är inte en inspelning. Det bör även påpekas att neurovetenskapen fortfarande inte kan förklara den neurala mekanismen bakom en tanke.³⁸

³⁴ Kuhn, 1999, s. 190.

³⁵ Nordin, 1995, s. 284.

³⁶ Rowlands, 2005, s. 39.

³⁷ Guyton, 1992, s. 249.

³⁸ Ibid.

Städer och historiskt perspektiv

Gestaltandet av en stad bestående av en övre och en undre del går att spåra tillbaka till *Metropolis*. Denna utspelar sig i en futuristisk stad där onda kapitalister bor ovan jord och förtrycker arbetare som lever under marken. Det finns även senare filmer vilka tycks vara inspirerade av denna som *Star Trek: The Original Series*-avsnittet, *The Cloud Minders* (Jud Taylor, 1969). Regissören George Pal vände dock på strukturen i sin *The Time Machine* (1960).³⁹ I denna blir människan förtryckt av Molokerna som är en underjordisk ras. Det går att dra tydliga paralleller till *Dark City*. Molokerna har uppstått genom att mänskligheten har delat sig i två grenar. De har dock inget intresse av människans inre natur utan använder henne uteslutande som arbetskraft och föda. Det går att dra slutsatsen att strukturen har en stark mytologisk innebörd. Var håller de flesta onda varelser till inom den västerländska mytologin? I mörkret och underjorden, vilka har en intim koppling till död och ondska. Utifrån ett strukturalistiskt perspektiv kan det även påpekas att upp och ned är binära motsatsförhållanden där upp symboliserar det goda.⁴⁰

Inom science-fiction finns det två huvudsakliga typer av städer, de ljusa utopiska som visar hur väl framtiden kan gestalta sig och de mörka dystopiska. Dessa förmedlar mörka framtidsvisioner där utvecklingen inte har infriat några löften om bättre levnadsförhållanden. De kan därför betraktas som en implicit kritik mot dagens samhällssystem. *Future noir* är en term som används för att beskriva dessa filmer. Vid sidan av *Dark City* är ett tydligt exempel på dystopisk stad den som förekommer i *Blade Runner*. Staden i denna kan beskrivas som ett mörkt labyrintartat gytter med artificiella ljuskällor.

Blade Runner har blivit klassificerad som en postmodern film, den innehåller drag som tillskrivits riktningen. I likhet med *Dark City* är staden uppbyggd av pastischer, det vill säga en blandning av olika stilelement. Förutom drag från skilda kulturer finns det förmoderna, modernistiska och futuristiska byggnader. Det går därför att följa stadens arkitektoniska utveckling. För att förtydliga detta har filmskaparna utgått från Los Angeles, och omformat denna.⁴¹

Heterogeniteten medför ett tillplattande av det historiska perspektivet vilket speglar att postmodernismen innehåller drag av historieförnekande. Detta kan förklaras utifrån den franske filosofen Jean-François Lyotard (1924-1998). I *La condition postmoderne* (1979) utreder han kunskapens legitimering och tillstånd. Han koncentrerar sig främst på vetenskaplig kunskap och vänder sig mot modernismen och dess strävan efter att nå en enhetlig totalitet av all kunskap.⁴²

En av utgångspunkterna i Lyotards teoribildning är att förkasta de stora berättelserna, det vill

³⁹ Kuhn, 1999, s. 87.

⁴⁰ Fiske, 1998, s. 128.

⁴¹ Kuhn, 1999, s. 103.

⁴² Andersson & Hedling, 1995, s. 169.

säga större idémassiga system som utger sig för att kunna förklara världen.⁴³ Storheten hos en berättelse är inte beroende av längd och komplexitet. De är oftast mycket korta, enkla eller abstrakta trots att de representerar skeenden som sträcker sig över långa tidsperioder. Berättelserna kan därför ange centrala teman i olika världshistoriska berättelser.⁴⁴ De kan till exempel ha en religiös, vetenskaplig eller politisk grund. Inom systemen inordnas den enskilda människan och får en plats och betydelse i en vidare kontext. Utifrån de stora berättelserna kan historien ses som en linjär process som leder framåt, uppåt och därigenom har ett slutmål. Genom att ifrågasätta dem kom Lyotard fram till att berättelserna inte hade någon solid grund och därför kunde inte heller deras slutmål vara sanna. En följd av detta var att även vägen till målet miste sin betydelse. Utifrån detta perspektiv kan historien betraktas som död. Detta perspektiv kommer att jämföras med utomjordingarnas utveckling och vetenskapliga framåtskridande. Lyotard menar att dagens rotlösa tillstånd bottnar i att modernismen strävade efter att bryta med traditionen och dess narrativ till förmån för vetenskapen. När övertron på den senare bröts gick det inte att återknyta till varken traditionen eller modernismens historiesyn.

Vid närmandet av stora berättelser och metaberättelser, vilka har till syfte att legitimera den stora berättelsen, går det att urskilja två bakomliggande perspektiv som ligger till grund för forskning. Det första behandlar emancipation och utgår från den franska upplysningsfilosofin. Här finns det en politisk grund med kopplingar till staten. Frigörelsen som man vill uppnå baseras på människors rätt till kunskap. Barbara Creed tolkar det till att forskningens mål är att skapa ett samhälle fritt från fattigdom och orättvisor, kort sagt att förbättra människors liv.⁴⁵ Det andra perspektivet är den spekulativa filosofin som utgår från den tyska idealistiska filosofin. Riktningen utgår från ett system och dess mål är att förverkliga den universella idén.⁴⁶ Perspektivet vill sammanföra det vetenskapliga sökandet efter sanning med en strävan efter rättvisa i det moraliska och politiska livet. Sammanförandet av perspektiven utgår från tre underliggande regler; all kunskap kan härledas till en grundläggande princip och det finns ett ideal som styr socialt och etiskt handlande. Det tredje är att det finns en strävan efter att sammanföra principen och idealet till en enda idé.

⁴³ Andersson & Hedling, 1995, s. 168.

⁴⁴ Wadenström, 1998, s. 27.

⁴⁵ Andersson & Hedling, 1995, s. 169.

⁴⁶ Lyotard, 2005, s. 33.

Utomjordingarnas fysik och medvetande

Det ges ingen utförlig presentation av utomjordingarna och deras ursprung. Det framgår dock att deras släkte är lika gammalt som tiden och att de härstammar från andra sidan universum. De har färdats genom detta för att finna bot för sin dödlighet.

Visuellt utseende, beteende och organisation

Vid första anblicken verkar utomjordingarna vara en humanoid ras. De har människoliknande kroppar och ett mycket enhetligt utseende. Förutom mindre kroppsliga skillnader verkar det inte heller finnas några individuella identitetstecken hos flertalet av dem. De är alla likbleka och har hårlösa huvuden. Inom många kulturer läggs det stor vikt vid håret då detta är lätt att förändra och att det förmedlar mycket information om bäraren.⁴⁷ Förmodligen är det ingen slump att en del själ- och personlighetslösa varelser inom science-fictiongenren saknar hår eftersom en stor del av individualiteten sitter i detta.⁴⁸ Likformigheten gäller även deras klädsel, de är iförda långa svarta skinnrockar och under dessa har de en typ av skinnklädsel. En annan faktor som bidrar till att förstärka deras enhetlighet är ett obeskrivbart ljud som verkar vara gemensamt för dem. Utomjordingarna sammanfaller med Grodals beskrivning av rymdvarelser och icke-människor inom genren. De har relativt tomma ansikten, stirrande ögon, ett enhetligt beteende och tenderar att tala på ett stelt, monotont och konformistiskt sätt.

Majoriteten av utomjordingarna har manliga kroppar, men det finns även ett fåtal kvinnliga som lätt kan misstolkas för män. Ingen av utomjordingarna tycks hysa några könsspecifika beteenden. Användandet av en större andel tydligt gestaltade ”kvinnliga” utomjordingar skulle troligen ha dragit ned konformiteten och gjort dem mer individuella. Förmodligen hade det också minskat det intryck av ofruktbarhet som deras homogenitet inger. Creed har studerat hur könen betraktas inom science-fictiongenren. Hon menar att kvinnan ofta representerar köttslig lusta, medan mannen kan klassas som intellektuell och fjärran från kroppen. Kvinnan kan därför ses som ett distraktionsmoment, då hon genom sin närvaro väcker mannens libido och hindrar honom från att göra vetenskapliga framsteg.⁴⁹ Utomjordingarna tycks vara fast beslutna att nå så långt som möjligt och det finns, så att säga, inte mycket som hindrar dem.

Utomjordingarna har en organisationsstruktur som vilar på en hierarkisk grund. De håller vid flera tillfällen rådsliknande sammankomster. Under dessa står de upp med en vajande kroppshållning, på en läktare som påminner om en anatomisk teater. Den ledande utomjordingen heter Mr. Book (Ian Richardson). Han har några fysiska kännetecken, i form av en äldre kropp

⁴⁷ Fiske, 1998, s. 96.

⁴⁸ Här kan det militära bruket att snagga soldaterna nämnas, detta har i princip samma visuella verkan som utomjordingarnas kala huvuden.

⁴⁹ Andersson & Hedling, 1995, s. 179.

och ett hakstöd, som skiljer honom från de övriga. Utifrån deras hierarki går det att dra paralleller till Borg, vars drottning styr kollektivet. Utomjordingarna tycks dock inte vara lika hårt styrda eftersom alla Borg är en, utom drottningen som är många.⁵⁰

Övertagande av kroppar och egentlig fysik

Vid en närmare granskning visar det sig dock att utomjordingarna inte alls är en människo-liknande ras. Deras utseende beror på att de återanvänder döda människokroppar som en integrerad biomekanisk dräkt. Genom att placera sig i huvudena kan de kontrollera kropparna. Användandet av döda kroppar stärker intrycket av själlöshet. Utifrån en immateriell åskådning lämnar själen kroppen i samband med döden, något som har till följd att utomjordingarna tar över ett tomt skal. Detta torde innebära en själlös varelse i ett själlöst skal, något som medför att utomjordingarna är fysiskt utestängda från den mänskliga själen. Till skillnad från rymdvarelserna i *I Married a Monster from Outer Space* så börjar de inte att anamma mänskliga känslor genom kropparna.

Utifrån skallarna går det att dra slutsatsen att de förmodligen har blivit inopererade eftersom vissa skallar uppvisar stora och tydliga ärr. *Dark City* ansluter sig därför till de ”övertagningsfilmer” där rymdvarelserna till sin form är tydligt avskilda från sina värdar. Utifrån de filmexempel som författaren har studerat är det ovanligt med rymdvarelser som väcker upp och kontrollerar döda människor. De enda exempel som författaren har funnit är *Plane 9 from Outer Space* (Edward D. Wood Jr, 1959) och *Star Trek*-rasen Kobali. Denna förökar sig genom att reanimera döda kroppar från andra raser. För att förvandla kropparna till Kobali förändrar de den cellulära strukturen. Ingreppet brukar medföra svåra minnesförluster rörande kroppens ”tidigare” liv. Det faktum att uppsatsförfattaren inte har kunnat hitta några andra ”övertagningsfilmer” där rymdvarelser, som till sin form är tydligt avskilda från värden, tar över döda kroppar möjliggör slutsatsen att medan det i de andra filmerna ofta finns en chans till räddning så finns det inget hopp i *Dark City*.

Detta stöds av att manusförfattarna menar att utomjordingarna kan betraktas som ett varnande exempel. De har nått så långt de kan i sin evolution och representerar vad människan kan bli om hon förlorar sin själ, individualitet och mänsklighet. Utomjordingarna har nått till en punkt där det inte längre finns något kvar att göra.⁵¹ Utifrån deras teknologiska nivå drar uppsatsförfattaren slutsatsen att de till priset av sin individualitet har upptäckt det mesta genom vetenskapen. En möjlig tolkning är att om likriktningen, den vetenskapliga och teknologiska utvecklingen går för långt så försvinner allt hopp, människan dör i sig själv och lämnar kvar ett tomt skal som kan tas över av en extern kraft. Även utomjordingarnas färd genom universum kan vara en omskrivning av detta. Denna har medfört att de har kommit så långt bort som möjligt från sitt ursprung. Uppsatsförfattaren menar att detta kan innebära att *Dark City* ansluter sig till de filmer där

⁵⁰ <http://www.startrek.com/startrek/view/library/characters/VOY/bio/1112104.html> (2012-02-24).

⁵¹ Intervju med manusförfattarna Lem och Goyer, *Dark City – Directors Cut* (2008).

människan har förlorat sin individualitet. Utomjordingarna har gått till ett lägre stadium och de står i en beroendeställning till människan eftersom hon har egenskaper som de saknar.

Vid en jämförelse med Sobschacks resonemang går det att dra slutsatsen att filmskaparna har frångått konventionen att övertagandet hotar den trygga lantliga miljön. Utomjordingarnas syfte tycks inte vara att infiltrera och ta över världen. De har full kontroll över människorna och tycks nöja sig med detta. Uppsatsförfattaren menar att utomjordingarnas tillvägagångssätt snarare anspelar på att det knappt finns några värden kvar att försvara. Människans individualitet tycks vara det enda som fortfarande har någon betydelse.

I en scen där åskådarna får skåda in i Mr. Books huvud visas en utomjording. Varelsen kan beskrivas som bläckfiskliknande, men till skillnad från dessa djur har den ett svansliknande utskott. Den har en centralkropp och från denna utgår det flera armar. Utomjordingen har något som kan beskrivas som en rund mun med spetsiga tänder i två cirkelformade rader och den ”skallar” oavbrutet med dessa. Vid två tillfällen förekommer det även att döende utomjordingar tar sig ut ur sina värdkroppar. Utifrån deras form drar uppsatsförfattaren slutsatsen att de hyser likheter med multipolära neuroner, det vill säga en typ av nervceller.⁵² Deras centralkropp kan sägas motsvara nukleus (cellkärnan), de mindre utskotten (armarna) dendriter och det större utskottet (svansen) ett axon. En bidragande faktor är de blå blixtar som skjuter genom kroppen på en utomjording under dennes dödskamp. Dessa påminner om hur de elektriska impulser som går genom neuronerna har illustrerats.

En hjärncellsliknande varelse i huvudet på en människa torde ge vissa associationer. Detta möjliggör även slutsatsen att de enskilda utomjordingarna kan vara en del av något större, till exempel en hjärna eller nätverk, som alstrar ett medvetande. Tanken att en varelse kan existera i form av rumsligt fristående enheter förekommer inom science-fictiongenren. Det kan till exempel ses i *Star Trek: Voyager*-avsnittet *Operation: Annihilate!* (Herschel Daugherty, 1967), där rymdskeppet Enterprise kommer till en koloni vars befolkning har börjat bete sig underligt. Snart upptäcker de en mängd stora gul-vit-bruna organismer. Dessa hyser likheter med hjärnceller och bildar, trots att de saknar fysisk kontakt, ett nätverk. Organismen attackerar och tar över människor genom att infektera deras nervsystem. En tydlig skillnad mot utomjordingarna är att organismen inte tycks ha uppnått samma medvetandenivå och att dess mål med att ta över människor inte är lika väl uttalat.

Utomjordingarnas strävan efter att förena sig med den mänskliga själen torde innebära att de avser att bli en hybridvarelse. Genom att studera relaterade exempel går det att dra slutsatsen att så länge det inte är fråga om humanoida varelser så blir blandningen oftast misslyckad. Denna typ av hybrider skapas ofta under obehagliga omständigheter. Ett exempel är *The Village of the Damned* (John Carpenter, 1995), en dag sövs invånarna i en by och när de vaknar har några

⁵² Gazzania, Ivry & Mangun, 1998, s. 28.

kvinnor blivit gravida. Avkomman får mänskliga kroppar, men mentalt sett är de inte mänskliga.⁵³ Även Borgs assimileringar innebär en blandning. Det faktum att dessa sker mot individernas vilja medför att de nya drönarna blir till under obehagliga omständigheter. Det finns dock exempel som visar att korsningar mellan olika raser inte behöver innebära att avkomman blir själlös. Detta kan exemplifieras med stjärnbarnet (Jenny Beck och Brandy Gold) i den ursprungliga TV-serien *V*. Hon är en blandning mellan ödlevarelse och människa. Utifrån den bisarra karaktär som utomjordingarnas experiment uppvisar kan korsningen inte ske under annat än hemska former. Uppsatsförfattarens slutsats är att filmskaparna följt konventionen om att en onaturlig födsel medför varelser med mentala brister.

Medvetande och tankens förmågor

Utomjordingarnas medvetande (mind) är problematiskt att utreda. Vad avses egentligen med att det är gemensamt? Hur kan förbindelsen mellan dem preciseras? Är deras individuella medvetanden, genetiskt sett, stöpta i samma form och har de därigenom en liknande typ av nedärvda minnen som monstren i *Alien: Resurrection*? En faktor som försvårar förståelsen är att det inte ges någon förklaring av utomjordingarnas reproduktionsförhållanden, men en möjlig ledtråd är att filmskaparna till en början avsåg att göra dem insektslika. Idén förkastades dock eftersom detta redan gjorts till leda.⁵⁴ Tanken skulle dock kunna innebära ett idémässigt arv om en gemensam ursprungskälla som motsvarar drottningen hos vissa insektsarter. Temat förekommer inom science-fictiongenren, här kan till exempel monstren i *Alien*-serien nämnas.

Utomjordingarna kallar sin psykiska förmåga att kunna förändra den fysiska världen för toning. Förmågan utgår från kraftfulla maskiner som är lokaliserade under staden, med hjälp av dessa kan de fokusera sin psykiska energi. En tidig film som det går att dra paralleller till är *Forbiddan Planet* (Fred Wilcox, 1954). I denna kommer en jordisk expedition till en ödelagd planet. Orsaken till dess undergång är att invånarna byggde en maskin som medförde att de med tankens kraft kunde påverka den fysiska verkligheten. Vad de inte räknade med var att även deras mörkare undermedvetna fantasier förkroppsligades.⁵⁵ Utifrån maskinen och dess underjordiska placering går det att dra tydliga paralleller till *Dark City*. En påtaglig skillnad är dock att *Forbiddan Planet* snarare utgår från en psykoanalytisk grund. Maskinen framkallar bland annat användarens onda alterego. Detta har sin grund i det som psykoanalytikerna kallar för människans omedvetna.

Forbiddan Planet har samma struktur som *The Time Machine* och *Dark City*. Dessa filmer innehåller en tydlig underliggande kritik mot vetenskapen. *Forbiddan Planet* skiljer sig mot de två andra genom att det onda i underjorden, representerat av deras maskiner, har kommit i

⁵³ <http://www.us.imdb.com/title/tt0114852/plotsummary> (2012-02-24).

⁵⁴ Intervju med Lem och Goyer, *Dark City – Directors Cut* (2008).

⁵⁵ Telotte, 1995, s. 123.

överläge och totalt tillintetgjort den övre delen. Den snabba och totala förintelsen kan tolkas som en omskrivning för den kärnvapenskräck som präglade USA på 1950-talet.⁵⁶

En annan inspirationskälla till *Dark City* tycks vara *Star Trek: The Original Series*: avsnittet *The Cage* (Robert Butler, 1966).⁵⁷ I denna finns det en humanoid ras, Talosianerna, som med tankens kraft kan framkalla illusioner. De har även förmågan att läsa tankar och minnen. Utifrån dessa kan de skapa verklighetstroga illusioner där flera personer kan interagera. Syftet med illusionerna är att studera människans reaktioner och hennes känslor. Talosianerna har ett enhetligt utseende i form av kala huvuden och de bor liksom utomjordingarna under marken. Deras förfäder ödelade planeten, men tillståndet på ytan har stabiliserats och de söker efter en lämplig ras som kan återuppbygga planeten. Den långa isoleringen har medfört att de har glömt av hur deras förfäders maskiner fungerar. Utifrån en rad tester har de kommit fram till att människan är den mest lämpade rasen och de har beslutat sig för att skaffa något som kan liknas vid en slavkoloni.⁵⁸ Talosianerna betraktar liksom utomjordingarna människan som sitt sista hopp för överlevnad. Båda verkar dock slutligen bli dömda till undergång.

Utomjordingarna verkar inte ha någon telepatisk förbindelse, hade de haft förmågan skulle de förmodligen inte behöva prata sinsemellan. Tal har en låg informationsöverföringskapacitet. Ett exempel som stärker antagandet är de utomjordingar som först får bevittna Murdochs toningsförmåga, när de berättar om denna blir de till en början inte trodda. En telepatisk förmåga hade medfört att de övriga inte hade behövt ifrågasätta påståendet. Filmiskt sett är det dock tacksamt att de kommunicerar på ett sätt som är begripligt för åskådarna. Utomjordingarna uppvisar dock likheter med rymdvarelserna i *The Puppet Masters*. Trots att dessa består av fristående enheter betraktar de sig som en varelse. De måste dock utbyta information med varandra genom en fysisk sammankoppling.

En aspekt som visar att det finns en hierarki i *Dark City* är att mängden psykisk energi inte är jämt fördelad bland utomjordingarna, Mr. Book har större psykiska krafter än de andra. Här går det återigen att dra paralleller till Borg vars drottning är den psykiskt kraftfullaste. Borgs kollektiva medvetande är lättare att förstå än utomjordingarnas. De är psykiskt sammankopplade genom något som kan liknas vid ett trådlöst nätverk.

Murdoch har inledningsvis svårt att förstå och använda sina nyvunna psykiska krafter. Det är först när han får ett konstgjort minne, skapat av dr. Schreber, som han kan kontrollera sin förmåga. Överföringsscenen innehåller tydliga frälsaranspelningar. Murdoch utsätts för en symbolisk korsfästning och när han stiger ner från korset kan han använda sina krafter för att ta kontroll över utomjordingarnas maskiner, besegra dem och frälsa människorna ur mörkret.

⁵⁶ Telotte, 1995, s. 115.

⁵⁷ http://www.absolutenow.com/m/1998_Dark_City108.html (2012-02-24).

⁵⁸ [http://en.memory-alpha.org/wiki/The_Cage_\(episode\)](http://en.memory-alpha.org/wiki/The_Cage_(episode)) (2012-02-24).

Det går här att dra paralleller till Schreber som såg sig kallad att frälsa världen och återsänka människan dess salighet. I *Dark City* kan detta gestaltas av att hotellrummet som Murdoch först vistas i har nummer 614. Det finns skribenter som har dragit paralleller till Bibelns Johannes-evangelium (engelska: *John*).⁵⁹ I 6:14 står det: ”Då människorna såg vilket tecken han hade gjort, sade de ”Detta måste vara profeten som skall komma hit till världen”.⁶⁰ En uppenbar skillnad mellan Murdoch och Schreber är att denne led av osäkerhet kring sin könsidentitet. Han upplevde att Gud höll på att förvandla honom till kvinna, något som var nödvändigt för att han skulle kunna frälsa världen.⁶¹ Schreber trodde att han var den enda kvarvarande och verkliga människan, genom könsbytet skulle han kunna fortplanta sig med Gud och föra människosläktet vidare. Detta tema förekommer inte i *Dark City*.

Det går även att dra paralleller till *Metropolis*. I denna poängteras att det måste råda ett sunt förhållande mellan hjärna och hjärta hos den som styr. Detta medför en bättre situation för de flesta människorna i samhället. Eftersom utomjordingarna är i avsaknad av mänskligt känsloliv måste deras förhållande mellan hjärna och hjärta vara skadat. En möjlig konsekvens av Murdochs maktövertagande är att förhållandet mellan hjärna och hjärta återställs eftersom han använder teknologin för goda ändamål.

⁵⁹ Intervju med Robert Ebert, *Dark City – Directors Cut* (2008).

⁶⁰ Bibeln NT 81 (1988), s. 146.

⁶¹ Freud, 1996, s. 431.

Utomjordingarnas forskning

Det förekommer ingen tydlig definition av utomjordingarnas forskning eller de premisser som ligger till grund för denna. Detta är inte ovanligt inom science-fiction, vetenskaplig kunskap och teknologi är ofta relativt vagt skildrade. En möjlig metod för att utreda deras forskning är att närma sig deras bakomliggande grund. Utomjordingarna har liksom människan ett minne och de tycks forska i gemensamma beröringspunkter.

Utomjordingarna kan motsvara en senare variant av de galna vetenskapsmän som figurerar i science-fictionfilmer från *Metropolis* och framåt. En parallell som stärker antagandet är att de använder kroppar som råvaror för sina experiment. En skillnad är att deras försökspersoner inte uppfattas som skrämmande av publiken. Uppsatsförfattaren menar dock att temat även finns representerat i utomjordingarna. De kan med fog betraktas som skrämmande, inte minst med tanke på att de återanvänder döda mänskliga kroppar. Vidare tycks deras tillstånd vara konsekvensen av en lång utveckling. Utifrån deras vetenskapliga sökande kan de sägas ha utgjort sin egen experimentella råvara. Utomjordingarna kan därför betraktas som en varning om att det finns en inneboende destruktiv kraft i teknologin.

Neurovetenskap, behaviorism och immateriell åskådning

Det går utifrån Philips teorier att närma sig utomjordingarnas forskning. Deras experiment förutsätter en omfattande neurologisk undersökning, de har försökt att utreda människan genom att analysera hennes hjärna. Det faktum att utomjordingarna kan plocka ut minnen ur försökspersonerna, kopiera, blanda och transplantera dem innebär att de förstår stora delar av hjärnans funktion. Hade själen suttit i hjärnan så hade de med stor sannolikhet ha upptäckt den.

Utomjordingarna utgår från att minnet har en central betydelse och att det är nyckeln till det som gör oss mänskliga. Deras behandling av minnen torde visa att filmmakarna menar att dessa utgår från en materiell grund. Det vill säga att de bildas och lagras i hjärnan och därigenom kan förstås utifrån ett vetenskapligt perspektiv. En konsekvens av detta är att kropp och minnen kan separeras från varandra. *Dark City* tycks dock visa att människan är betydligt mer komplicerad än summan av sina minnen, något som innebär att det finns luckor i utomjordingarnas teorier. Trots att Murdoch har förlorat sitt episodiska minne går det fortfarande att klassificera honom som människa. Det neurologiska närmandet tycks inte ha gett något tillfredsställande resultat och utomjordingarna har därför övergått till en behavioristisk forskning. De utsätter försökspersonerna för olika beteendemässiga experiment och studerar deras reaktioner. Även detta tillvägagångssätt verkar ha misslyckats. Uppsatsförfattaren drar därför slutsatsen att filmskaparna tycks mena att det enda som återstår är den själsliga åskådningen. Den mänskliga själen torde vara oberoende av minnen, något som innebär att utomjordingarna inte kan nå fram till denna genom sin forskning.

I slutet av filmen säger Murdoch till Mr. Hand (Richard O'Brien) att det inte går att hitta den faktor som gör oss mänskliga i våra huvuden. Utomjordingarna har helt enkelt bedrivit sin forskning från en felaktig grund och de har letat på fel ställe. Detta kan indikera en Cartesiansk dualistisk åskådning av kropp och själproblemet. Antagandet stöds av att Proyas anser att människan har något som motsvarar en själ och att denna är grunden för det som gör oss mänskliga: "I believe that we have a spirit or a soul or whatever you wanna call it. And that's really who we are. Our experiences and our past are not really who we are."⁶²

Proyas åskådning innebär sannolikt att själen inte går att återskapa. Uppsatsförfattaren tolkar det som att *Dark City* implicit kritiserar de materiella åskådningar som hävdar att vi kommer att kunna förstå medvetandet utifrån den biologiska hjärnan, inklusive annan science-fiction som leker med tanken att kunna skapa exakta människokopior. Uppsatsförfattaren anser därför att *Dark City* intar en speciell plats inom den samtida science-fictiongenren eftersom filmen implicit tycks använda vetenskapen för att falsifiera denna till förmån för det oförklarliga.

Utifrån förmågan att kunna hysa känslor går det att göra en relevant jämförelse mellan människorna i *Dark City* och replikanterna i *Blade Runner*. Även filmskaparna bakom *Blade Runner* tycks mena att människan är mer än summan av sina minnen. Replikanterna är kopior i alla avseenden förutom att de saknar det "essentiella mänskliga" vilket yttrar sig genom deras avsaknad av korrekta känsloreaktioner. Deras skapare ansåg att detta var något som de skulle lära sig på egen hand, men deras programmerade livslängd på fyra år innebar dock en begränsning och replikanterna försågs därför med mänskliga minnen. Även denna åtgärd misslyckades eftersom de fortsatte att vara oförmögna att hysa empati för andra varelser. Detta skiljer dem från människorna i *Dark City* som också får nya minnen, men som trots detta har förmåga att hysa känslomässiga reaktioner.

Ett av få filmexempel som uppsatsförfattaren har hittat rörande rymdvarelser som forskar kring den mänskliga själen är nyinspelningen av TV-serien *V*. De ödlelika varelserna i denna försöker att öka takten i sin egen evolution genom att addera fördelaktiga egenskaper från andra raser till sitt eget DNA. I serien framgår det att människans själ är unik eftersom de inte har funnit något motsvarande hos någon annan ras. Det pågår en diskussion bland ödlorna huruvida det är önskvärt att de tar över den mänskliga själen och de känslor som är sammankopplade med denna. Frågan får kanske sin lösning i säsong 2. Ett annat exempel som det går att dra paralleller till är *Visitors of the Night* (Jorge Montesi, 1995). I denna försöker rymdvarelser att avla fram en hybridvarelse som ska vara kapabel till att hysa känslor. Även dessa varelser ägnar sig åt att röva bort människor, men till skillnad från utomjordingarna sker kidnappningarna utifrån den klassiska ufomytologin. Efter fullbordade experiment återbördas försökspersonerna till jorden.⁶³

⁶² Intervju med Alex Proyas, *Dark City – Directors Cut* (2008).

⁶³ För mer information rekommenderas Whitley Strieber *Communion* (1987) utgiven på svenska som *Närkontakt* (1989) och *Breakthrough* (1995), utgiven på svenska som *Genombrott* (1990).

I filmen berättas det att rymdvarelserna vill förena sin intelligens med människans känslor för att sammanföra det bästa från båda. Detta låter snarlikt utomjordingarna och en möjlig slutsats är att filmerna antyder att ”vetenskaplig intelligens” och känslor är oförenliga.

Utifrån utomjordingarnas sökande efter odödlighet går det att dra paralleller till en uråldrig diskurs som kan spåras ända tillbaka till det sumeriska *Gilgamesj-eposet* (ca 2800 f.kr.).⁶⁴ Denna innebär att människan förgäves söker odödlighet och därigenom kännetecknas av sin dödlighet. Genom att använda utomjordingarna som en metafor för vad människan kan utvecklas till går det att dra slutsatsen att hon inte, hur hårt forskarna än sliter, kommer att kunna övervinna sin dödlighet. Detta tema förekommer även i en del andra science-fictionfilmer som till exempel *The Bicentennial Man*. I denna finns det en robot som har förmågan att hysa känslor och han vill bli accepterad som människa. Han får dock flera avslag med motiveringen att han i egenskap av robot är odödlig. Det är först när han gör sig dödlig genom att låta sin kropp bli nedbrytbar som han slutligen blir klassificerad som människa. Uppsatsförfattaren drar därför slutsatsen att utomjordingarna förmedlar en varning om att det kan vara farligt att mixtra med det naturliga, att förlänga livet innebär ingen garanti för en lycklig framtid. Det går även att dra paralleller till Lyotard och dennes kritik av modernismen samt Creeds tolkning. Om utomjordingarna representerar vad människan kan komma att utvecklas till så har forskningen och modernismens strävan efter en totalitet av kunskapen knappast bidragit till att förbättra människors liv.

⁶⁴ Warring, 2003.

Utomjordingarnas experiment

Utomjordingarna verkar utföra flera experiment varje natt. Dessa tycks vara strukturerade till att omfatta ett fåtal huvudpersoner kring vilka det byggs upp en minnesmässig och rumslig miljö. Utomjordingarna studerar sedan hur försökspersonerna beter sig i förhållande till sina nya minnen, det vill säga förhållandet mellan stimuli och respons. Forskningen kan beskrivas som ett modifierat behavioristiskt tillvägagångssätt. Inom den traditionella behaviorismen sågs människan som en oväsentlig svart låda, det som var av värde var förhållandet mellan stimuli och respons. Genom att betrakta försökspersonerna som en svart låda går det att dra slutsatsen att utomjordingarna öppnar och programmerar om dem. Förfarandet innebär att försökspersonerna är att betrakta som konstgjorda individer.

Det torde krävas en enorm datorkapacitet för att samla information och hålla ordning på alla fakta kring utomjordingarnas experiment. Datorer lyser dock med sin frånvaro, det enda stället där de gör sig påmindra är när dr. Schreber betraktar ett minnespreparat i ett mikroskop. Då visas det en display med digitala tecken. Dessa torde sannolikt härröra från någon form av dator. Åskådarna får över lag inte se mycket av utomjordingarnas teknologi utan det som visas är snarare vad den orsakar. Teknologin torde logiskt sett vara beroende av något som motsvarar datorer. Begreppet dator är förövrigt något som kan klassas som relativt flytande.⁶⁵

Minnesappliceringar, amnesi och språk

I *Dark City* är alla människors minnen sammansatta illusioner. Det enda undantaget är doktor Schreber som tack vare sin bakgrund har fått behålla sina yrkeskunskaper. Framställningen av minnespreparaten sker under doktors överseende i ett laboratorium. Detta är utrustat med mikroskop, provrör och en del annan teknisk apparatur. Slutprodukten, det vill säga minnena är i vätskeform. Minnesöverföringen till försökspersonerna sker genom deras pannor med hjälp av en injektionsspruta. Det går inte utifrån filmen att avgöra preparatets beståndsdelar eller hur det är avsett att verka i försökspersonerna. Med tanke på att Murdoch knappt har några minnen är det troligt att det inbegriper en raderingsfunktion, skulle det vara fråga om en överskrivningsprocess så borde Murdoch kunna erinra sig minnen från tidigare liv. Minnespreparat tycks främst ge sig på strukturer som hyser delar av det explicita minnet. Detta är uppbyggt av två underliggande minnessystem, det episodiska och det semantiska.⁶⁶ Det första innehåller minnen av händelser och det andra har bland annat till uppgift att sköta kunskaper som rör språk och fakta. Hjärnan delar upp språk och begrepp i olika kategorier. Detta tycks främst ske i Wernickes område som ligger i vänster tinninglob.⁶⁷ Preparatet verkar lämna delar av det semantiska minnet i fred. En faktor som stöder detta är att Murdoch trots sitt raderade minne har ett utvecklat språk.

⁶⁵ Churchland, 1992, s. 65.

⁶⁶ Gazzaniga et al., 1998, s. 314.

⁶⁷ Gazzaniga et al., s. 389.

Detta styrks även av att Murdoch vid två tillfällen träffar en man (Ritchie Singer). Vid deras första möte arbetar denne som portier på ett hotell (i början av filmen) och den andra gången som tidningsförsäljare. Han säger sig då ha haft samma arbete i tjugofem år. Vid båda tillfällena använder han sig av samma språkliga fras ”No days off for good behaviour”. Utifrån detta går det att dra paralleller till *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987). Även dennes minne är utsuddat, men ändå använder han sig av en del språkliga fraser från sin levnad. Från ett åskådarperspektiv är det dessutom praktiskt att kunna identifiera karaktärerna genom deras tal, något som innebär att det skapas en kontinuitet.

Utifrån Baudrillard's teori om hyperrealitet menar uppsatsförfattaren att försökspersonerna i *Dark City* kan betraktas som kopior. Trots att de är verkliga fysiska människor så är deras identiteter och den kontext som de verkar inom artificiell. Försökspersonerna har reducerats till en yta utan innehåll. Originalen, det vill säga enheten av kropp och identitet har förlorat sin betydelse. Detta kan spegla samtidsmänniskans ångest rörande vad som är verkligt och till vilken grad hon själv är konstgjord.

Det enda språk som förekommer i *Dark City* är engelska vilket torde underlätta utomjordingarnas forskning. Ett enhetligt språk innebär en minskad arbetsbörda. Det går här att göra en relevant jämförelse med *Blade Runner*. I denna består befolkningen av en etnisk blandning och på gatorna talas det ett språk som består av element från engelska, japanska, tyska och spanska.⁶⁸ Det multikulturella samhället skiljer *Blade Runner* från *Dark City*, där huvudparten av invånarna är vita.

Den ende förutom dr. Schreber och Murdoch som verkar ha kunskap om de faktiska förhållandena i staden är en före detta polis vid namn Eddie Walenski (Colin Friels). Han har enligt egen uppgift vaknat upp under en toning. När han försöker att berätta om sina upplevelser uppfattas han som tokig och det slutar med att han tar livet av sig. Enligt utomjordingarna händer det undantagsvis att folk vaknar upp under toningarna. Dessa människor brukar då inte ha några minnen och de irrar vilset omkring. Walenski kan vara ett exempel på att detta inte behöver inträffa. Han har utifrån sin egen tolkning upptäckt sanningen, men kan inte göra något åt den eftersom han helt enkelt sitter fast i tillvaron. Det finns dock en sannolikhet att fallet Walenski är ett av utomjordingarnas experiment.⁶⁹ Grunden för antagandet är att de studerar hur försökspersonerna beter sig i olika situationer. Walenskis situation är speciell och en tänkbar frågeställning är hur försökspersonen reagerar när han vet sanningen och ingen tror på honom. Tanken stöds av att utomjordingarna låter honom hållas trots att han utgör ett hot. De har full kontroll över staden och invånarna och borde snabbt få vetskap om att Walenski känner till sanningen.

⁶⁸ Kuhn, 1999, s. 116.

⁶⁹ Intervju med Proyas, *Dark City – Directors Cut* (2008).

Utifrån Murdochs amnesi går det att dra tydliga paralleller till *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1994). I denna försörjer sig en man vid namn Johnny (Keanu Reeves) på att smuggla information med en i huvudet inopererad hårddisk. Vid implementerandet fick han betala ett högt pris som innebar att han tvingades radera en stor del av sitt långtidsminne, detta innehöll bland annat hela hans barndom. Ingreppet medförde att han förlorade sin identitet vilken bottnar i ihågkomna upplevelser.⁷⁰ Vid en jämförelse går det att se att *Johnny Mnemonic*, *Dark City* och *Blade Runner* innehåller en del gemensamma drag som förlust av kontroll, splittrad subjektivitet, historieförnekande och fragmentisering. Johnny, replikanterna och Murdoch saknar förvärvade identiteter och de har därför inget att hålla fast vid i tillvaron. En annan aspekt som förenar filmerna är brukandet av fotografier som minnesförstärkare. Karaktärerna blir lättare övertygade om sina identiteter om det finns fotografier som bekräftar deras minnen. Decard i *Blade Runner* uttrycker det så här: "I dont know why replicants would collect photos, maybe they were like Rachel. They needed memories."⁷¹ Uppsatsförfattaren menar att detta kan spegla en ängslan om vad som är verkligt utifrån Baudrillard's hyperrealitet. Foton kan fungera som en garanti för att individen har en historia och inte är artificiell, men de kan även användas för att manipulera karaktärerna.

Utomjordingarnas experiment omfattar inte bara minnesöverföringar till mänskliga försökspersoner. De har även präglat medlemmar av sin egen ras med mänskliga minnen. Resultaten har dock inte varit positiva. När utomjordingarna ska spåra upp Murdoch ser de inte någon annan utväg än att prägla en av sina egna, vid namn Mr. Hand, med de minnen som var avsedda för Murdoch. De hoppas kunna hitta honom genom att följa hans minnesfragment. Vid minnesöverföringen uppstår det påtagliga förändringar hos Mr. Hand. Han tycks ha kvar sin personlighet och samtidigt ha tillgång till de minnen som var avsedda för Murdoch. Genom ingreppet blir han brutalare och börjar mörda utifrån sina fiktiva minnen. Filmskaparna tycks här ha följt konventionen att den som saknar själ automatiskt är ond. Det faktum att Mr. Hand saknar själ torde innebära att han inte har några spärrar som kan hindra honom från att följa sina nya minnen och impulser. I slutet av filmen säger Mr. Hand till Murdoch att han fick reda på vad denne kände och att han fick uppleva hur det är att vara mänsklig. Murdoch svarar då att Mr. Hand inte alls upplevde hur det var att vara mänsklig, utan bara en konstruktion av hur han (Murdoch) förväntades känna och att denna inte kan jämföras med honom. Uppsatsförfattaren menar att detta kan innebära att *Dark City* menar att människan inte kan återskapas och att originalet är viktigare än kopian.

Det verkar inte förekomma några andra husdjur än guldfisken, som visas i början av filmen och fiskarna i terrariet Neptunes World. Det förekommer inga högre stående djur som hundar och katter. Dessa känner bland annat igen sina ägare och de kan hysa minnen och präglingar. Det

⁷⁰ Kuhn, 1999, s. 206.

⁷¹ Kuhn, 1999, s. 192.

pågår förövrigt en filosofisk debatt om huruvida de har något medvetande.⁷² Deras mentala egenskaper innebär att de skulle behöva ompräglas vid utomjordingarnas experiment, något som skulle kunna innebära en tyngre arbetsbörda. Fiskar skiljer sig mot dessa djur eftersom de inte kan kommunicera eller präglas på sina ägare.

Uppfattandet av den externa världen

Utomjordingarna håller på ett bokstavligt och metaforiskt plan människorna i mörkret. Det tycks inte förekomma något ifrågasättande av tillvaron inom den mänskliga populationen i *Dark City*. De tycks inte reflektera över aspekter som inte stämmer. Ett tydligt exempel på att något är fel är avsaknaden av dagar. Invånarna tycks finna sig i att omvärlden är som de uppfattar den genom sina fem sinnen, något som innebär att försökspersonerna skulle kunna klassificeras som ”sunda förnuftsrealister”.⁷³

Vid flera tillfällen förekommer det reklam för det lilla kustsamhället Shell Beach. De flesta människor tycks känna till dess lokalisering, tills de blir ombedda att lämna en vägbeskrivning. Det visar sig då att de inte har en aning om vägen dit. Minnet av Shell Beach verkar vara något perifert som de inte reflekterar över. Det tycks inte heller finnas någon som spontant vill åka dit, skulle de mot förmodan försöka så kommer de bara till tunnelbanans ändstation. I förhållande till den mörka staden torde det ljusa Shell Beach representera ett idealsamhälle. Det går att finna beröringspunkter mellan det lilla kustsamhället och de samhällen som förekommer i de tidigare ”övertagningsfilmerna”. De värden som dessa samhällen representerar har gått förlorade i *Dark City*. Idealbilden har därför reducerats till en rekonstruktion, utomjordingarna kontrollerar människornas minnen och därmed även deras drömmar. Enligt Kuhn är Shell Beach en vykortskonstruktion av protagonisternas viljor och deras önskningar. Dessa tycks vara lika instabila som själva staden.⁷⁴ *Truman Show* (Peter Weir, 1998) sammanfaller delvis med detta eftersom staden i denna anspelar på traditionella amerikanska värden. Huvudkaraktärens vet inte om det själv, men han är huvudperson i en dokusåpa. Hela hans värld är inrymd i en enorm studiobyggnad som simulerar de förhållanden som råder utanför. Han bor i vad som ser ut att vara en liten trevlig kuststad, men alla hans medmänniskor är egentligen skådespelare. Det är en mer eller mindre svunnen idealbild som förmedlas till dokussåpans tittare.

När Murdoch besegrar utomjordingarna och ställer saker till rätta ”återskapar” han Shell Beach. Detta kan tolkas som att han på ett konkret plan återupplivar de kärnvärden som finns i de

⁷² <http://consc.net/online/search?searchStr=animals&filterMode=keywords> (2012-02-24).

⁷³ Warburton, 2000, s. 94.

⁷⁴ Kuhn, 1999, s. 141.

tidigare övertagningsfilmerna. Under slutstriden förstörs utomjordingarnas minnesbank, något som innebär att Murdoch inte kan återställa försökspersonernas ursprungliga minnen. Trots att människorna i staden fortfarande är kopior drar uppsatsförfattaren slutsatsen att Murdoch ger dem möjligheten att efter omständigheterna bli mer verkliga individer. Experimenten och manipulationen upphör, något som innebär att de får möjlighet att utveckla och leva inom en mer konstant identitet. Utifrån Baudrillard drar uppsatsförfattaren slutsatsen att försökspersonerna får förutsättningar att upphöra att vara en konstgjord yta utan djup.

Uppsatsförfattaren anser att "hjärnan i akvariet", *Matrix* och *Dark City* falsifierar Descartes eftersom han kom fram till att vår tolkning av omvärlden måste vara sann. Han menade att Gud är så god att han inte skulle lura oss.⁷⁵ Descartes förbisåg att det kunde existera andra faktorer som oberoende av Gud kunde förleda oss. Utomjordingarna, *Matrix* och vetenskapsmannen är exempel på detta. Givetvis är de exempel på science-fiction, men de är liksom Descartes teorier tankeexperiment. I förhållande till *Dark City* finns det dock en skillnad mellan "hjärnan i akvariet" och *Matrix*. Centralt för dessa är att människorna förses med minnen och sinnesintryck genom en kontinuerlig stimulering. I *Dark City* får försökspersonerna sina minnen injicerade och får agera utifrån dessa. En likhet mellan *Dark City* och *Matrix* är att dessa bygger på interaktion mellan en stor mängd människor. Detta skiljer dem från "hjärnan i akvariet" och *Vanilla Sky* eftersom dessa utgår från en ensam hjärna runt vars medvetande det skapas en artificiell värld.

Det går även att dra paralleller mellan den ursprungliga Schreber och *Dark City* rörande frågor om identitet och vad som är verkligt. Schreber brottades med frågor om vem han var och vad som var verkligt. Han ifrågasatte att hans medmänniskor var verkliga och att den externa världen var så som han uppfattade den. Detta kan illustreras med att Schreber under en sjuktransport genom Leipzigs gator började misstänka att staden egentligen var en teaterkuliss. Han drog paralleller till de kulisser som den ryske prinsen Potemkin sägs ha satt upp i samband med att kejsarinnan Katarina II besökte den utvecklade landsbygden. Han ville ge henne intrycket att denna blomstrade. Detta speglar att Schreber trodde att världen hade blivit ödelagd och att han var den enda verkliga kvarvarande människan. Han beskrev sina "falska" medmänniskor som "flytande och improviserade" personer.⁷⁶ Dessa motsvarar tillfälliga och förgängliga skepnader vilka uppstod, försvann eller upplöstes efter en kort tids existens. Här går det att dra tydliga paralleller till Murdoch som också befinner sig i något som motsvarar en kulisstad och hans medmänniskor är inte verkliga. Försökspersonerna får med jämna mellanrum nya identiteter, de existerar följaktligen bara en viss tid i varje skepnad.

⁷⁵ Nordin, 1995, s. 281.

⁷⁶ Schreber, 2000, s. xix.

Staden

Utifrån stadens struktur går det som tidigare nämnts att dra paralleller till *Metropolis*, en påtaglig skillnad är att strukturen i *Dark City*, liksom i *The Time Machine* och *Forbidden Planet*, har blivit omvänd. Det onda, representerat av utomjordingarna, har blivit lokaliserat till underjorden.

Det förekommer inte någon egentlig presentation av staden och dess storlek. I slutet av filmen visas dock staden från ett fågelperspektiv och det klarläggs att det är en storstad. Faktorer som styrker detta är dess väl utbyggda allmänna kommunikationer som bussar, tunnelbana och stora bilvägar. Vid genomgången av ett experiment använder sig utomjordingarna av en karta som visar att staden är uppbyggd enligt en spiralformad plan. Detta stärks av att den före detta polisen Walenski säger sig ha åkt runt i cirklar för att finna en väg ut. Här går det även att dra paralleller till en scen där doktor Schreber utför ett experiment med en råtta som ska finna vägen genom en rund labyrint. Experimentet kan symbolisera människorna som också är instängda i en labyrint. Stadsplanen kan även förklara spiralerna som de mördade kvinnorna har fått ristade på sina kroppar. Dessa kan vara en symbol för utomjordingarna.

Staden i *Dark City* skiljer sig mot den i *Blade Runner* vilken är gestaltat utifrån en evolutionär grund, det vill säga att den har utvecklats fram till sitt nuvarande tillstånd. För att skapa staden har utomjordingarna slagit samman stulna minnen till en enhet, blandningen av olika minnes-element från olika årtionden under 1900-talet innebär att den uppvisar en bisarr heterogen blandning. Utomjordingarnas stad har ingen historisk förankring eller kontinuitet. Vid en jämförelse med Lyotard går det att dra slutsatsen att det råder rotlöshet och att historien är död. Detta speglas bland annat av att försökspersonerna inte har någon historia och att om utomjordingarna representerar vad människan kan komma att utvecklas till så har hon inte heller någon framtid. Vid en jämförelse med Lyotards stora berättelser tycks utomjordingarna ha följt en linjär process i sin vetenskapliga utveckling, men trots detta har de missat målet. De kan inte nå fram till kunskapen om den mänskliga själen, något som innebär att de inte kan sammanfatta all kunskap till en universell totalitet eller idé.

Dark City tycks lokalisera åskådaren till en värld från 1940-1950-talet, men ändå inte. En bidragande faktor till intrycket är att filmskaparna använder pastischer, detta innebär att de blandar drag från olika stilelement och filmgenrer⁷⁷. Förutom science-fiction kan drag från bland annat film noir och tysk expressionism urskiljas. Enligt Proyas är *Dark City* en blandning mellan New York och ett europeiskt inflytande så som Prag.⁷⁸ Detta stärks av att det går att tolkat in Kafka-paralleller.⁷⁹ Blandningen innebär ett tillplattande av det historiska perspektivet.

⁷⁷ Woods, 1995, s. 215.

⁷⁸ Intervju med Proyas, *Dark City – Directors Cut* (2008).

⁷⁹ Intervju med Lem och Goyer, *Dark City – Directors Cut* (2008).

Utifrån Baudrillard's hyperrealitet går det att dra slutsatsen att staden är en rekonstruktion. Den är att betrakta som en yta utan djup där det varken finns original eller historia. De bilder, tecken och symboler som bygger upp staden refererar i hög utsträckning till sig själva istället för något reellt existerande. Bilderna är dock inte fristående utan de ingår i en kontext vilken bland annat anspelar på åskådarnas bakgrundskunskaper.

Ornament och dylikt som brukar förekomma i en stad är minimalt representerade i *Dark City*, de enda större utsmyckningarna är reklamaffischer för Shell Beach. Även detta skiljer *Dark City* från *Blade Runner* där det förekommer ett stort antal utsmyckningar, bland annat en mängd reklamskyltar. Enligt arkitekturteoretikern Robert Venturi har skyltar och liknande element en roll som kommunikativa element.⁸⁰ *Dark City* skiljer sig utifrån denna aspekt från vad han betraktar som den ”generella” postmoderna staden. Denna är överdekorerad med skyltar och dekorativa element, Venturi använder Las Vegas som exempel. Uppsatsförfattaren anser att bristen på skyltar och utsmyckningar kan tyda på att utomjordingarna har byggt sin stad så rationellt som möjligt för att underlätta sina experiment, det vill säga att de bara använder de mest nödvändiga elementen. Det skulle innebära en ökad arbetsbörda att skapa och hålla reda på fler element och dess sammanhängande data.

Utomjordingarna omarbetar staden varje natt för att kunna utföra nya experiment med syftet att lära sig mer. När de ska bygga om staden tar de fram en stor analog klocka som de, mellan sessionerna, håller dold i ett stort metallansikte. Utomjordingarna stannar klockan vid 12 och söver då samtidigt hela befolkningen. Flera recensenter hävdar att de stannar tiden, men detta är inte troligt. Förmågan att kunna kontrollera tiden är en aspekt som förekommer inom science-fictionengenren, men det är troligare att utomjordingarna endast söver befolkningen. Grunden för antagandet är att försökspersonerna skulle frysas i ögonblicket om utomjordingarna stannade tiden, i filmen visas det vid flera tillfällen att de ramlar omkull när de sövs. Temat att söva eller paralysera en stad är inget nytt påfund inom science-fictionengenren. Detta går bland annat att spåra tillbaka till *Paris qui dort* (René Clair, 1925). Denna handlar om en galen forskare som med hjälp av en speciell ljusstråle paralyserar befolkningen i Paris.⁸¹

⁸⁰ Venturi, Denise & Izenour, 1997, s. 8 ff.

⁸¹ Brosnan, 1991, s. 2.

Sammanfattning

Uppsatsens syfte är att analysera hur människans inre egenskaper och hennes uppfattande av den externa världen har tolkats och gestaltats i filmen *Dark City* (Alex Proyas, 1998). För att kunna genomföra undersökningen utreds förhållandet mellan materiella och immateriella förklaringsmodeller av människans dualism inom science-fictionfilmgenren, detta för att förmedla en kortfattad och grundläggande förståelse. Närmandet inleds med en översiktlig genrekontext där centrala aspekter för uppsatsen behandlas. Dessa är hur filmskapare har förhållit sig till grunden för medvetandet/själen, förhållandet mellan materiella och immateriella förklaringsmodeller, övertagande av mänskliga kroppar, minnesöverföringar, vetenskapliga teorier, uppfattandet av den externa världen och gestaltandet av städer.

Dark City handlar bland annat om en utomjordisk ras som bedriver forskning kring den mänskliga själen och dess individualitet. De är utdöende och tror sig kunna säkra sin fortlevnad genom att ta del av själen. Deras experiment utgår från att de har kidnappat ett stort antal människor och byggt en stad, vilken är baserad på stulna minnen, på sin enorma rymdstation. Utomjordingarna bygger med jämna mellanrum om staden och förser då försökspersonerna med nya minnen. Dessa innehåller hela livshistorier vilka är synkroniserade med den rumsliga miljön. Deras syfte är att studera hur försökspersonerna beter sig i förhållande till sina nya minnen. De kan till exempel förse en individ med en mördarpersonlighet för att se om denne kommer att "fortsätta" mörda utifrån sina fiktiva minnen.

Undersökningen belyser hur *Dark City* skildrar förhållandet mellan materiella och immateriella åskådningar av människans inre egenskaper, det vill säga medvetande/själ och dess förhållande till kroppen. Vidare utreds utomjordingarna eftersom de kan betraktas som en själlös motpol till människan, deras forskning och experiment. De representerar vad människan kan utvecklas till om den teknologiska och vetenskapliga utvecklingen går för långt. Utomjordingarna har ett gemensamt medvetande och minne, de saknar individualitet. Vidare utreds även kort ett klassiskt fall av paranoia, dr. Schreber vilket är en inspirationskälla för *Dark City*.

Det går att urskilja neurologiska och behavioristiska drag inom utomjordingarnas forskning. Deras experiment tycks inte utmynna i något konkret resultat och vetenskapen får ge vika för ett immateriellt perspektiv. Uppsatsförfattaren drar slutsatsen att filmskaparna bakom *Dark City* menar att människan har en immateriell själ vilken existerar oberoende av minnen. Hon är mer än summan av sina minnen. Utomjordingarna kan inte nå fram till själen genom sin forskning. *Dark City* skiljer sig därför från många samtida science-fictionfilmer vilka utgår från att människans inre egenskaper kan förklaras och återskapas utifrån ett materialistiskt perspektiv.

Utomjordingarna har ett mänskligt utseende, men skenet bedrar. De tar över döda människokroppar vilka de använder som integrerade biomekaniska dräkter. Inom genren är det ovanligt med rymdvarelser som tar över döda kroppar. I *Dark City* kan detta illustrera att det inte finns

något hopp för de övertagna. Tidigare symboliserade övertagningarna bland annat en rädsla för kommunistisk infiltration. Filmskaparna har frångått temat och författaren anser att *Dark City* ansluter sig till en samtida diskurs som innebär en ångest över det teknokratiska, byråkratiska och likriktade samhället. Det värsta som kan hända är att förlora sin identitet och individualitet.

De aspekter av utomjordingarnas experiment som utreds är minnesappliceringar, perception av den externa världen och staden. Även vid skapandet av försökspersonernas livshistorier använder sig utomjordingarna av stulna minnen. Filmmakarna torde därför mena att minnen utgår från en materiell bas och att de kan separeras från kroppen. Utomjordingarna tycks i huvudsak bearbeta det episodiska minnet och lämna det semantiska minnet ifred. Detta kan illustreras med att en del karaktärer fortsätter att använda samma språkliga fraser trots att de har bytt identitet/minnen.

Utomjordingarnas experiment innebär att de i viss mån styr försökspersonernas perception av den externa världen. Människorna tycks inte reflektera så mycket över sin situation trots att det finns flera aspekter som inte stämmer, till exempel saknas dagar. Uppsatsförfattaren har därför gjort en kort jämförelse med filosofen René Descartes (1596-1650) argument om den bedräglige demonen, denne lurade människor att uppfatta verkligheten fel. Dessutom dras paralleller till den senare varianten *hjärnan i akvariet*. Demonen har här blivit utbytt mot en vetenskapsman som genom nervstimuleringar lurar en hjärna som är placerad i ett akvarium.

Inom denna del utreds även en del aspekter rörande filosofen Jean Baudrillards (1929-2007) begrepp simuleringar och hyperrealitet. Media översköljer mottagarna med bilder, tecken och symboler. De bär inte längre någon relation till verkligheten utan refererar i hög utsträckning till sig själva. Hyperrealiteten underminerar vad som är verkligt, bilden eller modellen riskerar att bli verkligare än det verkliga. Utifrån detta perspektiv utreder uppsatsförfattaren några aspekter som är sammanbundna med försökspersonerna och staden. Försökspersonerna kan betraktas som konstgjorda kopior och staden har ingen historisk förankring eller kontinuitet. Den uppvisar genom blandningen av minnesfragment en stor heterogenitet rörande stilblandning, något som medför ett tillplattande av det historiska perspektivet. Staden har en spiralformad stadsplan, något som bland annat förstärks genom ett experiment med en råtta i en rund spiralformad labyrint. Denna kan representera människorna i staden, det finns inte någon väg ut.

Källförteckning

Tryckta källor

Litteratur

- Andersson, L. G. Hedling, E., red., *Modern filmteori 2*, 1995, Studentlitteratur, Lund
- Bibeln NT 81, 1988, Verbum, Stockholm.
- Brosnan, John, *The Primal Screen*, 1991, Orbit, London och Sydney.
- Chalmers, Alan, F., *Vad är vetenskap egentligen?*, 1996, Nya Doxa, Nora.
- Churchland, Patricia, *The Computational Brain*, 1992, The MIT Press, Cambridge, U.K.
- Dick, Philip, K., *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968, Doubleday, New York, USA
- Fiske, John, *Kommunikationsteorier*, 1998, Wahlström & Widstrand, Stockholm.
- Freud, Sigmund, *Samlade skrifter, del 6, fallstudier*, 1996, Natur och kultur, Stockholm.
- Gazzania Michael, Ivry Richard, Mangun George, *Cognitive Neuroscience*, 1998, W.W. Norton & Company Ltd., New York och London.
- Groben, Torben, *Moving Pictures*, 1997, Clarendon Press, Oxford, U.K.
- Guyton, Arthur, *Basic Neuroscience*, 2 ed, 1992, W.B. Saunders company, Philadelphia, London, Toronto, Montreal, Sydney, Tokyo.
- Kuhn, Anneth, red., *Alien Zone II*, 1999, Verso, London och New York.
- La Merritt, Julien, O., D., *L'homme Machine*, 1748, Frankrike.
- Lindborg, Rolf, *Maskinen människan och doktor La Merritt*, 1984, Doxa AB, Lund.
- Liotard, Jean-François, *La condition postmoderne*, 1979, Minuit, Paris, Frankrike.
- Liotard, Jean-François, *The Postmodern Condition*, 2005, Manchester University Press, U.K.
- Nordin, Svante, *Filosofins historia*, 1995, Studentlitteratur, Lund.
- Philips, Michael, *Philosophy and Science Fiction*, 1984, Prometheus Books, New York, USA.
- Rowlands, Mark, *The Philosopher at the End of the Universe*, 2005, Ebury Press, U.K.
- Schreber, Daniel, P., *Denkwürdigkeiten eines Nervenkranken*, 1903, Mutze, Leipzig, Tyskland.
- Schreber, Daniel, P., *Memoirs of My Nervous Illness*, 2000, New York Review Books, USA.
- Sobchack, Vivian, *Screening Space*, 2ed, 1987, Ungar, New York, USA.
- Strieber, Whitley, *Breakthrough*, 1995, Harper Collins, New York, USA.
- Strieber, Whitley, *Communion*, 1987, Avon, New York, USA.
- Strieber, Whitley, *Genombrott*, 1990, Forum, Stockholm.
- Strieber, Whitley, *Närkontakt*, 1989, Bonniers, Stockholm.
- Telotte, J., P., *Replications – A Robotic History of the Science Fiction Film (1995)*, University of Illinois Press, Champaign, USA.
- Venturi, Robert, Brown, Denise, S. & Izenour, Steven, *Learning from Las Vegas*, 1997, 15th printing, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London.
- Wadenström, Ralf., *Små och stora Europeiska historier*, 1998, Helsingfors universitet, Finland.
- Warburton, Nigel, *The Basic of Philosophy*, 2000, Routledge, London och New York.

Warring, Lennart & Kantola, Taina (översättning) *Gilgamesj-eposet*, 2003, Natur och Kultur, Stockholm.

Woods, Tim, *Beginning Postmodernism*, 1999, Manchester University Press, Manchester, U.K.

Otryckta källor

Internet

<http://consc.net/online/search?searchStr=animals&filterMode=keywords> (2012-02-24).

[http://en.memory-alpha.org/wiki/The_Cage_\(episode\)](http://en.memory-alpha.org/wiki/The_Cage_(episode)) (2012-02-04).

<http://futurefossil.blogspot.com/2010/01/dark-city-reality-projector.html> (2012-02-14).

http://www.absolutenow.com/m/1998_Dark_City108.html (2012-02-04).

<http://www.eskimo.com/~noir/ftitles/darkcity2/index.shtml> (2012-02-14).

<http://www.startrek.com/startrek/view/library/aliens/article/70558.html> (2012-02-24).

<http://www.startrek.com/startrek/view/library/characters/VOY/bio/1112104.html> (2012-02-24).

<http://www.us.imdb.com/title/tt0114852/plotsummary> (2012-02-24).

<http://www.us.imdb.com/title/tt0114852/plotsummary> (2012-02-24).

<http://bryininberlin.blogspot.com/2008/02/dark-City-usa-1998.html> (2012-02-24).

<http://www.mrqe.com> (2012-02-24).

<http://www.startrek.com/startrek/view/library/episodes/VOY/detail/100165.html> (2012-02-24).

http://www.tv-links.eu/tv-shows/The-X-Files_727/season_3/episode_15/ (2012-02-17).

<http://www.us.imdb.com/title/tt0102181/> (2012-02-24).

Filmförteckning

Alien, Regi: Ridley Scott, År: 1979.

Aliens, Regi: James Cameron, År: 1996.

Aliens III, Regi: David Fincher, År: 1994.

Alien: Resurrection, Regi: Jean-Pierre Jeunet, År: 1997.

Blade Runner, Regi: Ridley Scott, År: 1982.

Bicentennial Man, Regi: Chris Columbus, År: 1999.

Brainstorm, Regi: Douglas Trumbull, År: 1983.

Brain Waves, Regi: Ulli Lommel, År: 1982.

Dark City, Regi: Alex Proyas, År: 1998, Filmbolag: New Line Cinema Home Entertainment.

Dark City, Directors cut, Regi: Alex Proyas, År: 2008, Filmbolag: New Line Cinema Home Entertainment.

Homunculus, Regi: Otto Rippery, År: 1915.

Det var en gång rymden, Regi: Albert Barillé, År: 1982.

Doctor r X, Regi: Michael Curtiz År: 1932.

Frankenstein, Regi: James Whale, År: 1931.
I Married a Monster from Outer Space, Regi: Gene Fowler Jr., År: 1958.
The Invasion of the Body Snatchers, Regi: Don Siegel, År: 1954.
Island of the Lost Souls, Regi: Erle C. Kenton, År: 1933
Il était une fois... l'Espace, Regi: Albert Barillé, År: 1982.
It Came from Outer Space, Regi: Jack Arnold, År: 1953.
Johnny Mnemonic, Regi: John Longo, År: 1995.
Matrix, Regi: Andy Wachowski och Larry Wachowski, År: 1999.
Metropolis, Regi: Fritz Lang, År: 1927.
Murder in My Mind, Regi: Regi: Robert Iscove, År: 1997.
Paris qui Dort, Regi: René Clair, År: 1925.
Planet of the Apes, Regi: Franklin J. Schaffner, År: 1969.
Plane 9 from Outer Space, Regi: Edward D. Wood Jr, 1959.
Robocop, Regi: Paul Verhoeven, År: 1987.
Star Trek - The First Contact, Regi: Jonathan Frakes, År: 1996.
Star Trek: The Original Series, Operation: Annihilate!, Regi: Herschel Daugherty, År: 1967.
Star Trek: The Original Series, The Cage, Regi: Robert Butler, År: 1966.
Star Trek: The Original Series, The Cloud Minders, Regi: Jud Taylor, År: 1969.
Star Trek, The Wrath of Khan, Regi: Nicholas Meyer, År: 1982.
Star Trek: Voyager, Demon, Regi: Anson Williams, År: 1998.
Star Wars, Regi: George Lucas, År: 1977.
Strange Days, Regi: Kathryn Bigelow, År: 1995.
The Brain Eaters, Regi: Bruno Vesota, År: 1958.
The Fifth Element, Regi: Luc Besson, År: 1997.
The Time Machine, Regi: George Pal, År: 1960.
The 13th Floor, Regi: Josef Rusnak, År: 1999.
The Puppet Masters, Regi: Stuart Orme, År: 1994.
Truman Show, Regi: Peter Weir, År: 1998.
Vanilla Sky, Cameron Crowe, År: 2001.
V-The Series, Skapare: Kenneth Johnson, År: 1983.
V, Skapare: Kenneth Johnson, År: 1999.
Visitors of the Night, Regi: Jorge Montesi, År: 1996.
4400, Skapare: René Echevarria & Scott Peters, År: 2004–2007.