

Steamboy

Steamboy

Steamboy er en film vi ønsker å like. Katsuhiro Ôtomos forrige film, *Akira* (1988), var banebrytende og står som en ubestridt klassiker. 16 år er gått og spenningen rundt utgivelsen av *Steamboy* har økt i takt med utsettelsene den er blitt offer for. Innrømmelsen av at filmen ikke helt holder mål sitter derfor langt inne.

Steamboy
Katsuhiro Ôtomo
Katsuhiro Ôtomo Mash Room, Steamboy Committee
2004
Universal
16:9 Fullskjerm
Dolby Digital 5.1
126 min.
2

5

Romantisk grunnholdning?

Handlingen i

Steamboy er lagt til Viktoriatidens England. Tre generasjoner mannlige Steam er autodidakte dampteknologigener: Farfar, Far og vår helt - sønnen Ray. På et laboratorium i Alaska blir Farfar vel ivrig i vitenskapens tjeneste, og overbelaster sin dampmaskin. Far forsøker å stoppe Farfar, som på sin side repliserer at framskritt krever risiko, og derigjennom formulerer filmens konflikt. Filmen proklamerer på ingen måte noe antivitenskapelig budskap, men den vektlegger betydningen av vitenskapsmannens bevissthet om sitt ansvar. Vitenskapelig kunnskap er makt, og denne kunnskapen blir fort misbrukt - om man ikke har vitenskapens opprinnelige, nestekjærlige formål for øye. Slik tematiserer

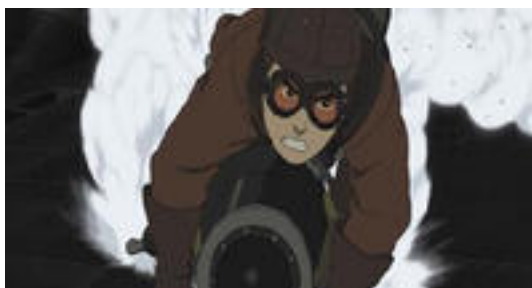
Steamboy en romantisk grunnholdning: Vitebegjæret er syndig dersom det ikke styres av annet enn nettopp begjær. Parallellen til Mary Shelleys

Frankenstein er klar, uten at

Steamboy dermed kan sies å utstråle fremskrittsevgring. At vitenskapen ikke lar seg stoppe blir stadig gjentatt i filmen, men utviklingen bør åpenbart temmes og tøyles. Filmen antyder at vitenskapelig kunnskap er makt, og at makt tenderer mot å korrumpere. Men, det er her *Steamboy* kanskje blir litt vel enkel.

Etter at Farfar har gitt for mye gass, eksploderer maskineriet, og vi tror det koster Far livet. Han kommer imidlertid igjen - i en mer kynisk og mindre sympatisk utgave. Han vender Farfars mantra om fremskritt og risiko mot Farfar selv. Saken er nemlig den: Farfar og Far har oppfunnet en revolusjonerende dampkule med et enormt energipotensiale. Pengegriske amerikanere fra O'Hara-stiftelsen vil benytte seg av dampkulen for å produsere et monstrøst våpen og selge det til høystbydende nasjon. Farfar betror dampkulen i sin sønnesønns varetekt, men ikke før har Ray satt fingrene i den, før to frakkekledde menn står på døren. Ray og dampkulen blir kidnappet av de slemme O'Hara-mennene, og vel innelukket på deres territorium dukker Rays Far opp. Halvveis mekanisert etter ulykken og med en gal vitenskapsmanns vyer, vil Far bygge et gedigent Damptårn med alle fasiliteter og finesser som en våpenforhandler kan ønske seg. Far selv er ikke utpreget krigersk, men hans interesse for egen storhet, egne teknologiske ferdigheter,

overskygger alt annet. Heldigvis er Farfar og Ray gode vitenskapsmenn som greier å nedkjempe og tilintetgjøre Damptårnet, og således redder London fra den sikre undergang.



Vakkert univers

Ikke uventet er

Steamboy visuelt vakker. Om ikke historien bærer preg av at filmen har tatt lang tid å lage, så gjør estetikken det. Viktoriatidens England er levende gjengitt. Alt fra store oversiktsbilder til detaljerte skildringer av blåsende damp fra roterende tannhjul gir et troverdig bilde av England i den industrielle revolusjonens begynnelse. Også i fargebruken understrekes det fortidige. Filmen er holdt i duse farger, scenene er enten ikledd en bruntone som minner om det sepiabrune vi kjenner fra gamle fotografier, eller gråblått som i sin tur understreker det mekaniske - jern og stål. Ôtomo og hans stab er videre kunstnere i å opprettholde illusjonen om liv og bevegelse i et tegnet univers. Ingenting står stille. Hjul trekkes rundt, damp blåses ut og mennesker beveger seg både i for- og i bakgrunn. Kamera kjører inn i bildeplanet, som tidvis gir illusjon av å være tredimensjonalt. Panoreringer, tilter og kjøringer forsterker illusjonen av et levende univers. Bruken av dramatiske bildeutsnitt som ultranære og stortotale bilder, er også med på å gjøre filmen visuelt spennende samtidig som de driver historien videre. Ôtomos team spiller på hele spekteret, og det er en nytelse å se.

Steam-cyberpunk

Det kan umiddelbart virke besynderlig at Ôtomo har valgt fortiden som bakteppe for sin nye film, og ikke fremtiden. Ôtomo har imidlertid ikke begrenset seg til fortidens tekniske muligheter. Som nevnt er filmen svært overbevisende i sin skildring av bylandskap, bygninger, kjøretøy og diverse tekniske innretninger, men Ôtomo utstyret ofte sine innretninger med funksjoner som er uforenlige med 1800-tallets teknologi. Det monstrøse Damptårnet representerer naturligvis en mild overdrivelse av teknologiens funksjonalitet, men allerede ganske tidlig i filmen - i O'Hara-kidnappernes jakt på den unge Ray - blir et utall lett utidsriktige kjøretøy benyttet: lokomotiv med fangarmer og zeppelin med klør. Drivstoffet er imidlertid tidsriktig: damp og gass. Disse konstruksjonene er fornøyelige fordi de tilsynelatende forholder seg til det historisk korrekte, men likevel åpenbart bryter med dem. Ôtomo selv har brukt den svært så treffende betegnelsen steampunk om filmen, og demonstrerer herved både bruddet med og slektskapet til cyberpunken. I filmen kommer slektskapet særlig tydelig frem idet filmen nærmer seg klimaks. Den halvt mekaniserte Far styrer damptårnet ved hjelp av sine maskinelle deler. Ved å inkorporere sin mekaniske arm i Damptårnets kontrollkammer, og sitt forstørrelsesglassøye med tårnets superforstørrelsesblikk, ikler han seg Damptårnet slik at det blir en forlengelse av ham: han transformeres fra halvt maskin, halvt menneske til mer maskin enn menneske. Mer bokstavelig er cyberpunken i filmens klimaks. Damptårnet er i ferd med å eksplodere over London, men Farfar har funnet veien inn til tårnets andre kontrollkammer (les: hjerne), mens Ray sin oppgave er å dra ned i Damptårnets motor (les: kropp) for å tjuvkoble monsteret og styre det unna Londons kjerne og ut i Themsen hvor eksplosjonen vil være kontrollert. Idet Ray, på sin lille hjemmelagde damprakett suser ned i Damptårnets indre (tarmer og blodårer), blir han angrepet av en mekanisk kjempehånd. Det viser seg at en O'Hara-skurk har ikledd seg en cyberhanske og slik

fjernstyrer den mekaniske hånden. Denne sekvensen er en klar parallell til cyberpunken, på tross av at elektronisk mekanikk er byttet ut med damp, stempel og tannhjul.



Steamboy er følgelig en film som tematisk sett ikke bryter med sine cyberpunk-forgjengere i den grad en skulle anta, gitt tidsepoken filmens historie er lagt til. Historien bryter imidlertid med tidligere animerte klassikere fra Japan som

Akira og

Ghost in the Shell (Mamoru Oshii, 1995), og det faller ikke heldig ut for *Steamboy*. For på tross av at heller ikke *Steamboy* på noen måte er fremtidsfiendtlig, er den hakket mer moraliserende. Karakterene i så vel

Akira som

Ghost in the Shell kan synes monotone, men historien er mer subtil slik at det monotone i karakterene glir inn som en naturlig del av et delvis fremmed univers. Filmene er interessante fordi de evner å få oss som publikum til å oppleve den mekaniserte verden, oppleve vitenskapen på avveier, men uten å gi fasitsvar. Tilsvarende subtilitet tillater historien i *Steamboy* ikke sin rollebesetning. Vi er aldri i tvil om hva som er godt og ondt, og heller aldri om hvor det hele bærer hen.

Steamboy postulerer sitt budskap, men vi opplever det aldri.

Utgivelsen:

DVD-utgavens bildekvalitet er det ikke noe å si på, noe som er viktig i en film hvor estetikken spiller en så stor rolle. Lyden er spilt inn i Dolby digital 5.1. og fungerer utmerket. På DVDens lydspor kan du velge mellom japansk og engelsk som begge fungerer bra.

Hva ekstramateriell angår er DVDen sparsomt møblert. Vi finner fire trailere som åpenbart er der i reklameøyemed. Vi hadde vært mer interessert i fakta om den omfattende produksjonen av filmen - særlig fordi den ble offer for så mange utsettelse. Alt i alt, er utgivelsen hva den må være, men heller ikke mer.

Anmeldt av Tonje Bjander, 31.07.05

Takk til Universal for anmelderkopi

Ja

[steamboy cover;](#)