

Tekst 5

Thomas Conradsen: "Dommedagen drager"

Feature, Berlingske, 9. november 2015

Feature

Dommedagen drager

I årtusinder har vi gennem kulturen og troen dyrket Jordens og menneskehedens uundgåelige endeligt. Sidste skud på stammen er det længe ventede computerspil Fallout 4, der lader spillerne udforske en post-apokalyptisk verden. Men hvorfor tiltrækker den ultimative katastrofe os så meget?

Mandag d. 9. november 2015

Af Thomas Conradsen



Tegningen er fra planlægningsfasen til »Fallout 4«. I starten af spillet går verden under, og derefter skal man forsøge at overleve i et mennesketomt dystopia. »Fallout 4« udkommer på tirsdag til PC, Xbox One og PlayStation 4. Foto: Bethesda Game Studios

1 »Da den sidste nagle blev sat i den sidste planke, faldt den første regndråbe, og skønt det bare var én lille vanddråbe, forplantede lyden sig som et dommedagsslag fra himlen mod jorden.

Nu vidste Noa, at tiden var inde, og da regnen begyndte at slå mod Arkens dæk, samlede dyrene sig ved floden nær det store skib. [...] Da de sidste to var kommet om bord, 5 åbnede himlens sluser sig. Nu var der ikke længere forskel på land og vand, ingen horisont og ingen himmel, kun vand.

Alting blev oversvømmet, intet gik fri, bortset fra Arken, som flød på vandet med dens besætning og de dyr, som var tiltænkt den ny verden.«

Sådan lyder Bjarne Reuters omskrivning fra 2012 af historien om Noas ark fra 1.

¹⁰ Mosebog i Bibelen. Arken var blot en af adskillige apokalyptiske tekster i Bibelen om ødelæggelsen af samfundet og menneskeheden, som vi kender dem.

Men Bibelen var hverken det første eller det sidste sted, der skildrer dommedagen. Fortællingen om den sumeriske sagnkonge Gilgamesh, der blev konge og dommer i underverdenen, stammer helt tilbage fra det babylonske rige og er mellem 3.500 og ¹⁵ 4.000 år gammel.

Vi dyrker stadig den ultimative udslettelse

Og springer vi frem til i dag, stortrives historierne om den ultimative ødelæggelse stadig. Sangskrivere – bl.a. sværvægttere som Bob Dylan, David Bowie og The Rolling Stones – har skrevet tekster om en døende verden. Hundredvis af film portrætterer hændelsen, hvad enten det er zombier, vulkaner, vira, atombomber, rumvæsner eller klimaforandringer, der giver menneskeheden dødsstødet. Lige fra den voldsomme »Mad Max: Fury Road«, der bjergtog anmeldere og biografpublikummer i maj, til den nuttede, men tankevækkende Pixar-klassiker »Wall-E«, hvor en ensom robot kører rundt og presser skrald på jorden, mens dovne og overvægtige mennesker bogstaveligt talt *feder* den i ²⁵ rumskibe og venter på, at deres planet atter bliver beboelig.

I litteraturen har forfattere som Stephen King med »The Stand« og Cormac McCarthy med sin Pulitzervindende »The Road« inviteret læserne ind i dystopiske universer efter *faldet*. I den førstnævnte deler de gode og onde mennesker sig i to og forsøger at genopbygge hver deres version af samfundet. I den anden forsøger Drengen og Manden ³⁰ at overleve, mens de trøstesløst skubber en indkøbsvogn foran sig i en verden dækket af aske.

Der er dog ét hjørne af kulturen, hvor det post-apokalyptiske formentlig dyrkes mere end noget andet sted: Computerspillene. Grunden er, at spillerne ikke blot nøjes med at læse, se eller høre om de nye verdener, der opstår, når de gamle hører op. De kan lige- ³⁵ frem bevæge sig rundt i dem og selv forsøge at overleve og tilpasse sig. Ifølge adjunkt fra Aarhus Universitet, Mathias Clasen, der for tiden forsker i netop post-apokalyptisk kultur, gør dette computerspillene til den mest direkte måde for mennesker til afprøve deres egen moral og dømmekraft, hvis det værst tænkelige skulle ske. Og på tirsdag kommer det næste seriøse spil i genren, et spil, som millioner af fans har ventet på: ⁴⁰ Nemlig 4. afsnit af den utroligt populære og prisvindende serie »Fallout«.

I »Fallout 4« skaber man sin egen figur og »lever« så for en stund med sin ægtefælle og baby i en idyllisk forstad til Boston. Det varer dog ikke længe, før atombomberne begynder at falde fra en klar, blå himmel, og gigantiske paddehatteskyer øjeblikke senere ses i horisonten. Man styrter ned i overlevelsesrum nummer 111, og vågner først ⁴⁵ 200 år senere.

Den nye verden er kaotisk og brutal. På den enorme losseplads, der tidligere var Boston, skal man finde sit ståsted blandt mutanter, farlig forurening og mangel på stort set alt. De mennesker, man møder på ens vej, veksler typisk fra at være egoistiske til direkte livsfarlige. Og til forskel fra spilleren er de født ind i denne nye verden, mens ⁵⁰ man selv husker det, der var før. Spillets chefdesigner Todd Howard forklarede for nylig til den britiske avis The Telegraph, hvorfor udviklerne fra Bethesda i modsætning til de tidligere spil lader spilleren opleve den uspolerede verden i starten.

»Det er vigtigt, at spilleren kommer op fra overlevelsesrummet med en følelse af tab og tanken »jeg ville ønske, at alt var som før«. At man som spiller – og menneske – ⁵⁵ føler, at man har tabt alt,« siger Todd Howard.

Chefdesigneren håber, at Fallout 4's indledning vil knytte spillere mere direkte til

deres figur, og at temaerne som tab og selvtilstrækkelighed vil stå klart for dem lige fra starten.

»Vi har alle oplevet, at dårlige ting sker i vores liv, og af og til ønsker vi os tilbage til tidspunktet lige før, det gik galt. Det er akkurat det, vi forsøger at gøre med Fallout 4. At vi som mennesker må se i øjnene, at vores liv kan forandre sig til det ukendelige på grund af de valg, vi træffer,« siger Todd Howard.

Ikke alt i spillet er dog nedslående. For via sin figur forsøger man at opbygge et nyt hjem. Det kan godt være, at samfundet brød sammen, men håbet bestod.

⁶⁵ **Dommedag er en personlighedstest**

At det netop er atombomber, der udsletter civilisationen i Fallout 4, er meget typisk for denne genre. Siden Anden Verdenskrig har det været et gennemgående træk i litteratur, musik, film og spil, at dommedag skyldes mennesket selv. Det forklarer adjunkt Mathias Clasen fra Institut for Kommunikation og Kultur på Aarhus Universitet.

⁷⁰ »Dommedag er absolut ikke nogen ny opfindelse. Bibelen er jo for eksempel fuld af forskellige beskrivelser af den. Men den moderne dommedagshistorie forandrede sig under og efter Anden Verdenskrig. For her stod det klart for alle, at mennesket havde skabt teknologierne til at lægge verden øde,« siger Clasen.

Ifølge forskeren er der lavet flere kvantitative studier af årsagen til samfundets sammenbrud i *science fiction*-værker før og efter Anden Verdenskrig. Før 1939 var naturkatastrofer årsagen til dommedag i to ud af tre værker. Efter 1945 fik mennesket skylden i to ud af tre værker.

Og den trend varer ved.

Mennesket bliver – også i denne litterære genre – set som deres egen værste fjende.

⁸⁰ Udover det barske syn på mennesket, indeholder litteraturen ofte en kritik af det samfund, vi har bygget op.

»Når alt bliver nulstillet, får mennesket en mulighed for at bygge noget nyt op. Noget bedre. Dybest set handler genren om, at der i det moderne liv er en længsel mod mere autenticitet. Vi drømmer om færre skatteopgørelser og terminsbetalinger og flere ægte og betydningsfulde udfordringer. Mange mennesker higer simpelthen efter et mere primitivt liv, og det er en af grundene til denne genres store succes. Et liv, hvor tingene sættes på spidsen, og vi kæmper for at overleve og hver dag må træffe hårde moralske beslutninger, som det er tilfældet i »Fallout«-serien eller i en hvilken som helst zombiefilm eller -spil,« siger Mathias Clasen.

⁹⁰ Et gammelt udtryk siger, at »man skal være varsom med, hvad man ønsker sig, for måske får man det«. Det skete i »Palle alene i Verden«, der blev skrevet af Jens Sigsgaard og Arne Ungermann i 1942. Sigsgaard, der var psykolog, havde efter eget udsagn snakket med hundredvis af børn om, hvad de ønskede sig højest, og mange af dem svarede: »At være alene i verden«. I bogen starter det da også som en drøm for Palle, og ⁹⁵ han spiser alt det slik, han er i stand til, og kører en vild tur i sporvognen. Men siden bliver oplevelsen et mareridt for drengen, forklarer Mathias Clasen.

Den historie er et eksempel på, at mennesket er konstrueret til at tænke i *worst case scenarier*.

»Vi er i besiddelse af en veludviklet forestillingsevne, der gør, at vi kan gennemleve nogle af livets mørkeste begivenheder rent intellektuelt. Gennem kulturen forbereder vi os på atomkrig og virusudbrud på samme måde, som vi forbereder os på mere almindelige ting som dødsfald og skilsmisse,« siger Mathias Clasen.

»At spille eller læse om apokalypsen er langt fra ren eskapisme. Det er nærmere en genre, der giver os indsigt i menneskets væsen og psykologi, men også i vores samfund

¹⁰⁵ og kultur. Det giver det enkelte individ en idé om, hvordan de ville reagere i ekstreme situationer,« siger Clasen.

Kirken droppede dommedagshistorierne

Hvor dommedagsfortællingen står stadigt stærkere i den populære kultur i disse år, er den i sin klassiske form forsvundet ud af kirken, hvor den for 600 år siden var en selv-
¹¹⁰ følge. Ifølge præst Rikke Juul fra Rosenvængets Sogn på Østerbro i København er hun og kollegerne i folkekirken i dag »meget påpasselige« i forhold til emnet.

»Der var en stor fascination af religiøs splatterlitteratur i middelalderen, og det plan-
tede en frygt i folk, som kirken dengang misbrugte til at få magt over menighederne,«
siger Rikke Juul.

¹¹⁵ Mennesker har også i moderne tid kastet sig ud i dommedags-agtige profetier i religi-
onens navn. For eksempel påstod religiøse fraktioner i 1980'erne, at AIDS var Guds dom
over de homoseksuelle, siger hun.

»Det pudsige er, at dette var det diametralt modsatte af, hvad Jesus stod for. Han stil-
lede sig jo *netop* på de udskammede og fordømtes side. Derfor kan man sige, at domme-
¹²⁰ dagsspekulationer tit er hævnfantasier og ønskedrømme om, at Jesus vender tilbage og
giver »mig« ret over de andre,« siger Rikke Juul.

At der ikke tales om dommedag i klassisk forstand i de danske kirker, betyder dog
ikke, at begrebet ikke længere har betydning, men man fortolker det anderledes.

»Man kan sige, at der hver dag er dommedag. Ifølge den kristne forståelse af men-
¹²⁵ nesket, er vi i stand til at skelne mellem godt og ondt. Det betyder, at vi altid kan træffe
valg – altså være med til enten at bygge noget godt eller nedbryde noget godt. Fordi vi
er i stand til at skelne, bliver vi automatisk dommere i vores eget liv. Men idet vi vælger,
fælder vi også en dom over os selv: »Valgte jeg at gøre det rigtige eller ej?«,« siger Rikke
Juul.

¹³⁰ Sognepræsten mener desuden, at vi kan bruge beskrivelserne af de postapokalyptiske
verdener til at minde os selv om, at vi skal sætte pris på vores hverdag.

»Det svarer lidt til at besøge Auschwitz. Vi bliver bekræftet i, at vores liv og kedelige
dagligdag ikke er ligegyldig,« siger Rikke Juul og fortsætter: »Det er på alle måder vig-
tigt, at vi er kritiske over for os selv og hinanden. I mindfulness-bølgen er der en stoisk
¹³⁵ tanke om, at man skal droppe det, man begærer. At man skal stoppe med at rende rundt
og dømme hinanden. Det er for så vidt en god tanke, for mennesker har det med at over-
drive meninger en hel del: Vi kan jo ikke gå ind i en bus uden at dømme medpassage-
rernes friserer, påklædning og opførsel,« siger hun.

»Men hvis vi får det fint med det hele, bliver alt ligegyldigt, og som mennesker er vi
¹⁴⁰ kaldet til *ikke* at være ligeglade. Der *er* noget, der er vigtigere end andet. Det vigtige er
tit det, vi tager for givet og glemmer at værne om. Derfor kan det måske være godt nok
med et middelalderligt dommedagsgys for at minde os om, hvad det er, vi egentlig lever
for,« siger hun.

Klimakrisen mangler symbolet

¹⁴⁵ Et af de store spørgsmål er, hvordan dommedags-kulturen ændrer sig fra dette punkt.
De religiøse profetier var startskuddet, og Anden Verdenskrig var den store *gamechan-
ger*. De senere år er klimaforandringer begyndt at snige sig ind i plottet i adskillige film,
bøger og spil. Men ifølge Mathias Clasen savner denne katastrofeform det klare symbol,
der gjorde krigen så stærk.

¹⁵⁰ »Anden Verdenskrig ændrede kulturen så radikalt, fordi det skete så pludseligt. I
løbet af få år gik det op for os, hvor skrøbelig Jorden er, og hvor destruktivt mennesket

kan være. Paddehatte-skyen er stadig det stærkeste symbol på den øjeblikkelige destruktion,« siger Mathias Clasen.

Men hvis vi skal tage den amerikanske digter T.S. Eliot's ord bogstaveligt, så slutter verden ikke med et brag. I »The Hollow Men« fra 1925, der blandt andet inspirerede Francis Ford Coppolas storfilm »Apocalypse Now« og Stephen King's »The Stand«, konkluderer han følgende:

This is the way the world ends

160 *This is the way the world ends*

This is the way the world ends

Not with a bang but a whimper.