



# Kent Academic Repository

Vaage, Margrethe Bruun (2004) *Sansning, tenkning, teknologi: Hvordan fungerer Stella Polaris?* Norsk medietidsskrift, 11 (1). pp. 6-23. ISSN 0804-8452.

## Downloaded from

<https://kar.kent.ac.uk/70149/> The University of Kent's Academic Repository KAR

## The version of record is available from

[https://www.idunn.no/nmt/2004/01/sansning\\_tenkning\\_teknologi\\_hvordanfungerer\\_stella\\_polaris](https://www.idunn.no/nmt/2004/01/sansning_tenkning_teknologi_hvordanfungerer_stella_polaris)

## This document version

Publisher pdf

## DOI for this version

## Licence for this version

CC BY-NC (Attribution-NonCommercial)

## Additional information

## Versions of research works

### Versions of Record

If this version is the version of record, it is the same as the published version available on the publisher's web site. Cite as the published version.

### Author Accepted Manuscripts

If this document is identified as the Author Accepted Manuscript it is the version after peer review but before type setting, copy editing or publisher branding. Cite as Surname, Initial. (Year) 'Title of article'. To be published in *Title of Journal*, Volume and issue numbers [peer-reviewed accepted version]. Available at: DOI or URL (Accessed: date).

## Enquiries

If you have questions about this document contact [ResearchSupport@kent.ac.uk](mailto:ResearchSupport@kent.ac.uk). Please include the URL of the record in KAR. If you believe that your, or a third party's rights have been compromised through this document please see our [Take Down policy](https://www.kent.ac.uk/guides/kar-the-kent-academic-repository#policies) (available from <https://www.kent.ac.uk/guides/kar-the-kent-academic-repository#policies>).

Margrethe Bruun Vaage

## Sansning, tenkning, teknologi: Hvordan fungerer *Stella Polaris*?

### Abstract

A discussion of *Stella Polaris* using Sobchack and Deleuze: The remarkable vividness of the sounds in this film is thought-provoking – it is as if someone remembers, yet is unable to uncover any stable subjects in the narrative: The filmic perception as technological is different from our bodily perception. Our human perception centralizes impressions synesthetically, whereas the sense impressions in the film are fragmented, detached, a-centered and a-situated. The tension in the film experience stems from the way the film awakens whole sense impressions in us, even though the filmic impressions themselves are detached and dispersed.

### Keywords

- Film Theory
- Film Analysis
- Phenomenology
- Perception Theory

*Farmor hadde engang en blå sykkel. Hun hadde jobbet på telegra-fen for å spare opp til å kjøpe den. Så sto den der, skinnende blank og nyinnkjøpt nede i kjelleren, den dagen tyskerne satte fyr på husene i Honningsvåg. Farmor fortalte meg om det da jeg var lita jente. Hun husket så godt den blå sykkel: Kunne hun ikke fått lov til å ta den med, den var jo helt ny? Dette illustrerte for første gang okkupasjonen under andre verdenskrig for meg. Farmors minner ble mine minner. Jeg husker alt dette når jeg i voksen alder ser en film på kino: Stella Polaris er en film om det å minnes. Den er glimt av inntrykk og opplevelser, nettopp slik som vi husker det. Men hvem er det egentlig som husker i Stella Polaris? Hvordan samhandler vi som tilskuere sanselig og reflektivt med denne filmen? Vi skal i denne artikkelen se hvordan de sterke sansningene i Stella Polaris virker på en særegen måte på oss fordi inntrykkene er teknologisk medierte.*

I *Stella Polaris*, en film av Knut Erik Jensen fra 1993, møtes tilskueren av en fragmentert fortelling preget av stillhet. I en av åpningssekvensene er vi i et lite fiskevær nordpå: En sengelig-gende kvinne våkner opp, og ser ei ung jente ved sengekanten sin som sier en av filmens få replikker til henne: «Du må våkne.» Kvinnen smiler, står opp og går stillferdig rundt i det gamle huset hun har våknet opp i; trappa fører henne ned til ei dagligstue med gulnede familieportretter på veggene og den trygge lyden av vegguret som slår timen. I stillhet åpner hun ei dør, og lydene utenfra, vinden og måkene, strømmer imot oss.

De påfølgende sekvensene er kanskje tilbakeblikk fra kvin-nens oppvekst og hverdagsliv i fiskeværet – hvordan hun som ungjente leker med en gutt som hun i voksen alder forelsker seg i. Vi følger de to gjennom utbruddet av andre verdenskrig, okkupasjon, evakuering og nedbrenning, storbyeksil, og til slutt hjemkomst og gjenoppbygning. Filmen kan tolkes som

minner, kanskje som kvinnens bevissthetsstrøm fra sykesengen. Kanskje filmen er om en krise, et sammenbrudd – kvinnen kalles tilbake fra en nedslitt og tom storby som virker faretruende og destruktiv, til sin egen fortid i et fiskevær preget av ro. Fra sykesengen blander kvinnen sammen ulike tider fra barndom og voksen alder, hun gjenopplever minnene på nytt, de trenger inn i nåtiden og florerer. Måten lydene blir brukt i fragmentene bygger opp under at det vi ser ikke er i nåtid, men minner i tilbakeblikk: I de ulike sekvensenes stillhet trer noen få lyder frem – og det er jo kanskje nettopp slik vi husker minner, ikke i hele lydbilder, men de spesielle enkeltlydene.

Det som kompliserer dette første utkastet til en analyse, er at det synes å være to ulike versjoner av jentas og guttens voksenliv. Vi ser fragmenter både av et tradisjonelt og et industrialisert liv i fiskeværet, der mannen og kvinnen ikke er synlig eldre i den tradisjonelle enn i den industrielle æra. De to scenariene kan ses som to ulike versjoner av en og samme historie: Vi får se to versjoner av et voksenliv – som om tiden etter krigen har blitt spaltet i to, og bare den ene linjen gjennomgår den industrialiseringen vi i Vesten har gjennomgått.

Det er likevel stadig ikke nok å forklare fragmentene vi ser som to parallelle versjoner av kvinnens og mannens oppvekst og hverdagsliv i ung voksen alder – det er scener der vi også ser de voksne og barna samtidig. I en scene ligger jenta og gutten på kaia og fisker, og mannen og kvinnen ser på. Ingen ting tyder på at kvinnen er jentas mor, for vi ser aldri noen kontakt mellom de to. Også for den mannlige karakteren finner vi de samme problemene: I noen scener drukner gutten ved brygga som barn, i andre drukner han i en ulykke på en industrialisert fiskeskøyte som voksen.

Disse sekvensene kan vanskelig passes inn i en lineær narrativ tid, og det synes heller ikke mulig å tilskrive karakterene stabile identiteter. I stedet for å tolke disse motsetningsfylte sekvensenes sammenstilling som tegn på kvinnens sammenbrudd, og dermed avskrive noen av dem som drømmer eller som galskap, kan vi velge å holde fast på fortellingens kompleksitet. Vi kan holde fast på at filmens ulike sekvenser alle like godt kan være sanne i fortellingen. Karakterene kan like godt være voksne på det fremdeles tradisjonelle 40-tallet som på det industrialiserte 90-tallet; mannen kan like gjerne drukne som barn som voksen. Det er som om filmen utforsker ulike alternative versjoner av karakterenes liv. Vi skal komme

tilbake til denne kompleksiteten i andre halvdel av denne artikkelen. Forløpig er det nok å konstatere at en rasjonell forståelse av historien som fortelles, synes å være et vanskelig sted å begynne vår analyse.

## Det sanselige filmbildet

*Stella Polaris* er et filmdikt skrevet med sanselige virkemidler. Kan det være slik at et sanselig samspill med filmen kan gjøre filmopplevelsen tankefull eller meningsfull? Å påstå at sansning og tenkning er nært knyttet sammen, burde ikke være et spesielt dristig utsagn – det meste av det vi tenker, relateres jo direkte eller indirekte til det vi har sanset i verden rundt oss. Slik burde det være enkelt å si at sansning og tenkning også henger nær sammen i filmopplevelsen. Filmteorien har likevel ofte neglisjert dette sanselige aspektet i sine analyser. Kanskje noe av årsaken kan være at sansningene vi mottar i kinosalen er vanskelige å teoretisere rundt – de er ikke som annen sansning. Det vi ser og hører i kinosalen er mediert av en teknologisk konstruksjon. Denne teknologiske instansen gjør filmopplevelsen ulik annen sansning. Vi skal se på noen teori-dannelser som prøver å konkretisere hva vår sanselige samhandling med denne teknologien innebærer for vår opplevelse av filmen.

Både Vivian Sobchack (1992) og Steven Shaviro (1993) peker begge på at filmbildets persepsjon krever en annen type tenkning enn hva filmteorien har vært dominert av. Shaviro ser i rådende filmteori en seiglivet filosofisk antakelse om at bevisstheten konstitueres før kroppen, og at lingvistikken kommer før bildene. Dette kan være grunnen til at mange av *Stella Polaris'* kvaliteter vil gå tapt i en tradisjonell filmanalyse – *Stella Polaris* har ingen dramaturgisk oppbygning i ordinær forstand, som vi har sett er en rent intellektuell analyse av historien et vanskelig prosjekt. Shaviro påstår videre at teoriene bidrar til å «(...) reduce the question of perception to a question of knowledge, and to equate sensation with the reflective consciousness of sensation» (Shaviro 1993:26–27). I nyere filmteori kan vi se en dreining bort fra dette fokuset på det lingvistisk artikulerte og bevisst tenkte, mot en oppjustering av det kroppslige og sanselige. Noen filmbilder er slik at de «insist before, and persist beyond, the act of recognition that stabilizes and rationalizes perception», skriver Shaviro (Sha-

viro 1993:29). Noen bilder gir mening før vi gjenkjenner dem og rasjonelt sett forstår hva de viser oss, de gir oss en sanselig opplevelse som henger igjen lenger enn forståelsen av dem gjør. Dette fokuset på filmerfaringens sanselige aspekt er nær knyttet til kritikken av film som representasjon. Teorier om film som representasjon fokuserer på den rasjonelle forståelsen av fortellingene, men vi skal se hvordan også de sanselige inntrykkene vi får i filmopplevelsen kan forklare publikumsposisjonen som produktiv og aktiv.

Vår påstand er med andre ord at *Stella Polaris* i første omgang forstås best ut fra sine perseptuelle kvaliteter, og ikke rasjonelt som fortelling. I en film dominert av stillhet, blir de få lydene vi hører viktige: Vi hører lyder fra dagliglivet i fiskeværet, som for eksempel en trebåt som glir ut i vannet. Gleden over å høre slike lyder blir ofte avskrevet som eksess, eller som mindreverdige attraksjonsaspekter, i filmanalyser. Men i en film som *Stella Polaris* er lydene og følelsene de gir opphav til, kanskje nettopp en av veiene til verket. Lydene hjelper oss kanskje ikke til å finne ut av fortellingen i seg selv – til det er lydene for generelle. Det kan være hvem som helst som (gjen)opplever disse lydene. På den andre siden er de vektlagt på en slik måte at man får et distinkt inntrykk av at det er noen som husker – hvem er det som husker alle disse lydene i *Stella Polaris*? Hendelser som gjentar seg – fiskebruket, havet og naturen – er lydsatt sterkere enn de mer situasjonsspesifikke lydene, som barnas lek eller de voksnes elskov. Ett av de svært få unntakene er jentas innstendige oppfordring til kvinnen i senga om å våkne. Dette kan være et opprop for en ny perseptuell bevissthet: I en film som motsetter seg innpasning i en fortelling, tvinges vi til å fokusere på filmens øvrige kvaliteter, og ikke de lingvistiske, bevisste og rasjonelle. Filmens sansemessige kvaliteter settes i høysetet.

Tillat meg nå å ta utgangspunkt i mine egne første reaksjoner på *Stella Polaris*: I begynnelsen kjemper jeg for å forstå, jeg resonnerer og kalkulerer; hvem er det jeg ser?, er det nåtid?, tilbakeblikk?, mor?, datter?, og så videre. Men så glir tankene mine unna – kanskje er det en av de få fremtredende lydene som snarere enn å fange oppmerksomheten min, henleder den: Jeg hører lyden av vinden, måkene og bølgene som klukkende slår mot trebåten, og det er som om jeg selv kan lukte sjøen – og i noen øyeblikk blir dette alt jeg klarer å tenke på. I møte med lydene i filmen gjenkjenner jeg også de hele sanseintrykkene, jeg sanser samtidig med personene på ler-

retet. Hvem er det som husker, hvem er det som hører i *Stella Polaris*? Det er kanskje like mye jeg selv. I mange av scenene kan det være hvem som helst: Mange av lydene kan være hvem som helst sine minner. Filmmediets evne til å gjenskape lydene gir meg som tilskuer muligheten til å (re)konstruere hele sanseinntrykk, og slik fylle ut filmens bilder med egne inntrykk.

### *Tilskuerens synestetiske sansning*

Med utgangspunkt i eksistensiell og semiotisk fenomenologi, inspirert av Maurice Merleau-Ponty, gir Sobchack oss en forklaringsmodell for hvordan sanseinntrykkene vi erfarer når vi ser film kan være så sterke og livaktige, slik mitt minne om lukten av sjø fremsto så klart for meg (Sobchack på web 22.01.2001). Hun argumenterer for at det er et gap mellom den faktiske filmerfaringen, og det begrepsapparatet vi har til disposisjon for å omtale den. Ofte vil uttrykkene vi bruker om filmerfaringen likevel avsløre vår erfarings struktur: *Babettes gjestebud* er en fest for øyet, kan vi si, og denne uttrykksmåten sier noe om i hvor stor grad vi er i stand til å leve oss inn i smakene og luktene i luksusmiddagen vi ser på lerretet. På kino er det en diffus grense mellom hva vi i salen ser noen sanser på lerretet, og hva vi selv som publikum sanser. Vi sanser det filmen sanser – bokstavelig talt.

Sobchack forklarer dette med å peke på hvordan sansene våre virker synestetisk: De virker alltid sammen, en sansing fører til stimulering av en annen sans. Dette skjer automatisk, uten bevisst tenkning: Et visuelt inntrykk av sjø fra filmen kan gi opphav til minnet om lukten av sjø, en sansning vi assosierer som nær knyttet til bildene vi ser – så nær at utelukkende bildet er i stand til å fremkalle lukten forbausende livaktig. Vi bruker vår egen kroppslige erfaring til å fylle ut inntrykkene og skape mening i det vi ser. I filmerfaringen er sansingen dermed alltid både spesifikt lokalisert i vår egen kropp og diffust lokalisert i det vi sanser på lerretet. Vi danner oss forståelse for det vi ser på lerretet også gjennom de andre sansene disse inntrykkene mobiliserer. Gjennom synestetisk persepsjon erfarer vi filmen som på samme tid virkelig og «som om» virkelig: Ambivalensen i filmerfaringen mellom det virkelige og det «som om»-virkelige har et fenomenologisk presist opphav i måten sansene våre virker i kombinasjon med hverandre på.

Filmen stimulerer med andre ord sansene våre og forestillingsevnen vår. Dette sanselige samspillet med *Stella Polaris* ble det som ga meg en følelse av å «komme inn i» filmen. Jeg ble slått av de sterke sansningene filmen fremkalte hos meg, og dette satte forestillingsevnen min i sving: Bildene av sjø og lyden av båten som glir ut i sjøen fikk meg til å huske somrer i Nord-Norge, den rolige følelsen av å ha fri, det å sitte i standkanten uten noen andre gjøremål enn å se på dønningene, lukten av sjø. Først etter noen minutter i herlig avslappet kontemplasjon vender tankene mine tilbake til filmen, uten egentlig noen følelse av utroskap mot historien som fortelles: Det er som om det er meningen at bildene skal fremkalle noe i meg, tagningene er lange og dvelende og sanselige, slik at jeg skal få god anledning til å fylle på med hva som enn måtte frembringes av bilder og tanker.

Jeg begynte deretter å gruble over hvorfor bildene fremkalte nettopp de forestillingene i meg som de gjorde: I møtet med *Stella Polaris* kom den bevisste tanken alltid for meg noen skritt bak, strevende med å forstå det sansene først fremkalte. Dette vil være et kjent fenomen for de som har lest Marcel Prousts romanverk *På sporet av den tapte tid*: Både i filmen og i romanen er sansningene i seg selv essensielle for fremdriften av verket. I tradisjonell narrativ film og litteratur brukes sansninger først og fremst for å fortelle en historie – oppmerksomheten blir ikke bevisst trukket mot disse verktøyene. I Prousts romanverk derimot, så vel som i *Stella Polaris*, er sansningene selv «mysteriet» som må løses – sansningene selv blir gjenstand for etterforskning. Disse to verkene synes begge å kretse rundt spørsmål om hvordan sansningene er i stand til å bryte ned de tilsynelatende absolutte skillene i kronologisk tid: Jeg hører en lyd, og jeg blir trukket tilbake til andre tider, jeg (gjen)kjenner minner, det er som om jeg sanser dem helt på nytt. Måten sansene våre virker synestetisk kan forklare hvordan fortiden kan trenge inn i nåtiden på denne måten. Et sanseintrykk gir opphav til flere andre, men bare om vi er åpne for det: Forutsetningen for min resepsjon av *Stella Polaris* er nettopp at fortellingen er åpen – fortellingen er fragmentert, det er lett å finne smutthull til å dvele over egne inntrykk og minner, heller enn å følge filmens gang. Komplikasjonen av fortellingen, måten historien ivesentliggjøres på mens de umiddelbare inntrykkene trer i forgrunnen, er en forutsetning for gleden jeg føler ved å se på filmen.

Sobchack trekker noen filosofiske konklusjoner av måten vi ikke alltid evner å opprettholde skillet mellom persepsjonene på filmen, og persepsjonene vi selv har som publikum (Sobchack 1992). Hun argumenterer for at filmatisk kommunikasjon er i en særstilling semiotisk: Filmspråket er mer grunnleggende i vår væren enn verbalspråket – fundamentet for filmatisk kommunikasjon er kroppslig. Filmatisk kommunikasjon leder oss tilbake til persepsjonen, og demonstrerer dermed hvordan all kommunikasjon vokser ut av en kroppslig væren (Sobchack 1992:3–26). Slik bruker Sobchack tanker fra semiotisk fenomenologi i analyse av filmens kommunikasjon.

### *Den kroppslige filmatiske kommunikasjonen*

Når jeg ser *Stella Polaris*, fyller jeg ut inntrykkene jeg får fra filmen med mine egne sanseinntrykk og lar dette være grunnleggende i min filmopplevelse. Jeg klarer å lage mening i fragmentene selv på denne måten: For eksempel antar jeg at det er noen som ser, noen som husker, når kameraet glir sakte gjennom nedlagte fiskebruk og vindskeive kaianlegg – jeg antar at kameraets rettethet viser en intensjon noen har, og dette tillegger jeg mening. I semiotisk fenomenologi går man ut fra at vi kommuniserer mening allerede som kropp i verden nettopp fordi en enkel handling som det å se på noen, avslører hva vår intensjonalitet er rettet mot. Vår handling kan slik tolkes som et uttrykk av andre rundt oss. På denne måten vokser det frem en spontan mening av vår væren i verden, en primær semiotisk kode generert av vårt levde, kroppslige, eksistensielle og intensjonelle engasjement. Mening i kommunikasjon utvikles slik dialogisk og dialektisk mellom persepsjon og uttrykk, mellom subjekt og objekt. I mangel på dialog og en helhetlig historie, kan *Stella Polaris* sies å demonstrere den primære kroppslige kommunikasjonen, basisen for all filmatisk kommunikasjon, mer enn en gjennomsnittlig spillefilm. Min kommunikasjon med filmen følte givende selv i de øyeblikk jeg var ute av stand til å opprettholde en rasjonell, utspørrende holdning til det jeg så, men heller tillot filmens sanselighet å virke på meg.

Sobchack påstår videre at fundamentet for denne primære kroppslige strukturen i filmatisk kommunikasjon er å finne i en kroppslig eksistensstruktur felles ikke bare for filmager og publikum, men også for filmen selv. Hun starter med filmen som ser: Filmens sanser og retter sin oppmerksomhet mot noe,



lik vårt menneskelige øye. Spørsmålet er hvorvidt filmens persepsjon er lik vår menneskelige, eller grunnleggende annerledes. Det er i dette spørsmålet vi skal skille lag med Sobchack. La oss først kort skissere hvordan hun argumenterer for sin posisjon – konsekvensene hun trekker kan være symptomatiske for hennes eksistensielle, fenomenologiske tilnærming.

Sobchack peker selv på at filmens kropp er annerledes enn vår – fordi den er teknologisk. Filmens teknologiske kropp som annerledes enn menneskelige kropper vil spesielt komme til uttrykk i filmer som benytter seg av en fortellersynsvinkel i første person entall: Vi føler som tilskuere at det er noe inautentisk i at en «kropp» som er teknologisk, skal fremstå som menneskelig. Filmens synsvinkel gir ingen troverdighet når den skal fremstå som synsvinkelen til et menneske. Proporsjonene til menneskelige lemmer vil for eksempel ikke stemme med synsvinkelen: Dersom filmen ser sine «egne» armer strekke ut mot noe, vil ikke dette stemme med perspektivet vi selv har på våre egne armer. Tilskueren vil merke filmens teknologiske basis som en diffus motstand mot å se filmens synsvinkel som menneskelig – et ekko av den teknologiske medieringen som Sobchack kaller *ekkofokus*. Filmens teknologiske mediering blir aldri transparent for oss tilskuere. Spor etter teknologien er tilstedeværende som et diffust ekko (Sobchack 1992:230–248, 177–178).

På den andre siden fastholder likevel Sobchack at når vi som publikum relaterer oss til filmen, så er måten vi danner mening på svært lik vår meningsdannelse i interaksjon med andre (menneskelige) kropper. I eksistensiell funksjon har filmen dermed for Sobchack en struktur lik vår egen (Sobchack 1992:21–23). Teknologien er det som muliggjør filmens persepsjon og uttrykk, slik vår organiske kropp muliggjør det samme for oss (Sobchack 1992:166–167). Den filmatiske kommunikasjonens basis blir dermed filmens kroppslige eksistens, til felles med publikum: Filmene retter sitt blikk mot noe og avslører seg selv som intensjonell, selektiv og aktiv – og vi tolker dette som et uttrykk. Men la oss opponere mot Sobchack på dette punktet: Tolker vi filmens sansninger egentlig i det hele tatt som et *kroppslig* uttrykk?

### *Filmen som kroppslig subjekt*

I *Stella Polaris* er det svært mange scener hvor det ikke er noe subjekt i tagningene, det er ikke alltid noen karakterer vi kan

knytte sansningene i filmen til. Dette er en av årsakene til at det blir så diffust hvem det er som sanser i de ulike scenene. Konsekvensen blir at spørsmålet om hvem som sanser, hjem-søker min filmopplevelse. I tråd med Sobchack kan vi si at sekvensene der kameraet beveger seg rundt og sanser nærmest på egen hånd, ikke stemmer med et menneskelig perspektiv: Kameraet sanser på en annen måte, for eksempel er kameraets synssans begrenset til et firkantet utsnitt, mens vår synssans også har sidesyn. Når vi ser filmens sansninger, vil slike begrensninger bidra til at vi hele tiden på ett nivå eller et annet er klar over at det vi ser er teknologisk mediert. Sekvensene der kameraet fremstår som et subjekt, vil forstyrres av et ekkofokus. La oss så si at sansningene bare kan knyttes til filmen selv: Vi klarer ikke å bestemme hvilke sansninger som eventuelt skulle tilhøre hvilke av karakterene i filmen. Synsvinkelen stemmer ikke med menneskelig persepsjon. Hva med å tilskrive alle de diffuse sansningene et eneste enkelt subjekt – filmen – og slå oss til ro med at de tilsynelatende fragmenterte sansningene på denne måten kan samles et enhetlig subjekt likevel? Vi kan si at sansningene rett og slett er teknologiske, de er filmens sansninger, annerledes enn mine organiske sansninger. Sobchack opererer med filmen som et slikt subjekt med en (teknologisk) kropp i filmerfaringen.

Problemet med å tilskrive alle sansningene i *Stella Polaris* et slikt teknologisk subjekt, er at filmen synes å sanse en hel masse motsetninger – hvis filmen er ett subjekt, burde sansningene være sammenfallende, sentrerte og situerte. Det er de ikke. Et annet problem er at jeg heller ikke på noe tidspunkt i min filmopplevelse synes å tenke på, eller så mye som vurdere, filmens sansninger som sentrerte på denne måten. Tvert imot synes filmens sansninger som teknologiske å være så grunnleggende forskjellige fra mine menneskelige sansninger, at de kanskje ikke kan tilskrives noe enhetlig subjekt overhodet. Filmkameraet kan sanse helt uavhengig av en kroppslig, situert væren – slik vår væren er. Kameraets persepsjon trenger ikke være sentrert i én enkelt synsvinkel – slik vår persepsjon er. Filmens sansninger kan slik være fra multiple synsvinkler, et utgangspunkt som er ubeboelig for vår menneskelige, kroppslige persepsjon. Og når filmens sansning som teknologisk er så grunnleggende forskjellig fra vår menneskelige sansning, hvorfor skal vi da i det hele tatt tilskrive filmen et enhetlig subjekt eller en kropp? Den beste måten å møte *Stella Polaris* på, trenger ikke å være å lete etter noe enhetlig subjekt

i erindringene. Filmens vesensforskjell fra oss synes jo nettopp å være dens asentrente, asituerte persepsjon. Sobchacks diskusjoner av filmens øye som situert, ja, hele begrepet om filmens kropp, synes irrelevant når filmens synsvinkler er multiple og radikalt forskjellige fra en menneskelig situert væren i tid og rom.

Vi kan nå oppsummere Sobchacks posisjon og spalte ut fordelene ved hennes tenkning rundt film som vi kan ta med oss videre på den ene siden, og de filosofiske konklusjonene hun trekker som vi ikke sier oss villige til å godta, på den andre. Sobchack peker på vår synestetiske sansning som en mulig forklaring på vårt sanselige samspill med det vi ser på lerretet, og dette synes plausibelt. Hun diskuterer videre filmens teknologiske fundament og hvordan dette vil gi seg til uttrykk i et teknologisk ekkofokus som hindrer oss i glemme at filmen er teknologisk mediert. Dette synes også rimelig. Men hun ender til syvende og sist likevel opp med å menneskeligjøre filmteknologien, når hun i sine analyser bruker begrep som «filmkropp» og diskuterer filmen som et subjekt. Trenger filmen å være et subjekt lik oss for at vi skal kunne samhandle med dens sansninger? Vi skal i vår diskusjon bevare tanken om at filmen som sanselig er grunnleggende for vårt samspill med den. Samtidig skal vi holde fast på at filmens sanselighet er teknologisk fundert, og understreke at dette utgjør en vesentlig og viktig faktor. Det at filmens sansninger er teknologiske, får viktige konsekvenser for filmopplevelsen.

Vi husker at vi begynte med å konstatere hvordan fortellingen i *Stella Polaris* syntes så ugjennomtrengelig at vi ikke ville bruke den som utgangspunkt i analysen. Vi bestemte oss likevel for å anta at det var en hensikt med at fortellingen var så komplisert, og bestemte oss for ikke å ignorere de puslespillbitene som ikke «passer inn». Vi lot så disse spørsmålene ligge, og startet med filmens sanselighet. Nå beveger vi oss bort fra den mer introverte kontemplasjonen – utfyllingen av egne minner som de sanselige inntrykkene i første omgang satte i gang i meg. Spørsmålet om den kompliserte fortellingen i filmen trenger seg nå på. Vi skal likevel ikke forlate konklusjonene vi foreløpig har kommet frem til; tvert imot skal vi nøste videre på hvilke konsekvenser møtet med disse teknologiske sansningene har for hvordan vi tenker i møtet med filmen. Til dette skal vi bruke en teori som lar oss ta *Stella Polaris* som fragmentert, løsrevet, asentrent og asituert på alvor – Gilles

Deleuzes tenkning rundt film. Vi skal se på Deleuzes begrep om den åndelige automaten i film som et annet forsøk på å teoretisere rundt den kollektive samhandlingen filmerfaringen synes å sette i gang. I Deleuzes teorier unngår vi den menneskeliggjøringen av teknologien som Sobchacks fenomenologiske tilnærming førte oss opp i.

## Filmens maskinelle tenkning

Deleuze bruker begrepet om en åndelig automat i filmen om filmens evne til å fungere som en tankevekkende konstellasjon i bøkene sine om film (Deleuze 1986 og 1989a). Den åndelige automaten er en påvirkelsesprosess, et potensial filmen har til å trekke tilskueren inn i en kombinatorikk der hun tvinges til å tenke, til å danne nye tankemessige formasjoner i samspill med filmen. Vi skal raskt skissere hvordan Deleuze ser fremveksten av dette potensialet i filmhistorien.

Deleuze viser hvordan moderne film har utviklet seg til å evne å bryte ned det dominerende systemet av *organisk narrasjon*: Hos Sergej Eisenstein og i klassiske Hollywood-narrativer, fører handlingene i en sekvens alltid til reaksjoner i de påfølgende sekvensene – sekvensene er knyttet sammen i kjeder i et organisk og totaliserende narrativ. Deleuze setter et skille (ikke uten historiske unntak) med utviklingen av avantgarde-filmer etter andre verdenskrig. I enkelte filmer vokser det frem en krise i det *organiske regimet*. I disse eksperimentende filmene fører ikke nødvendigvis inntrykk til noen reaksjon, episoder trenger ikke finne sin løsning, etterfølgende sekvenser trenger ikke være noen videreføring av foregående sekvenser. Snarere enn kjeder av sekvenser med sterke kausalrelasjoner seg imellom, finner vi rene optiske og auditive sekvenser, koblet fra narrasjonen som et hele. I begynnelsen av denne utviklingen kan sekvensene som ikke passer inn kanskje avskrives som subjektive drømmer eller hallusinasjoner, som avvik fra en ellers organisk og objektiv fortelling. Men etter hvert utvikles filmer der distinksjonen mellom subjektiv og objektiv rett og slett mister sin relevans:

We run in fact into a principle of indeterminability, of indiscernibility: We no longer know what is imaginary or real, physical or mental, in the situation, not because they are confused, but because we do not have to know and there is no longer even a place from which to ask (Deleuze 1989a:7).

Snarere enn ekspansjoner i kausale handlingskjeder på lerretet, ser Deleuze muligheten i disse løsrevne bildene og lydene til å fortsette sekvensene i tankerekker i tilskueren. Vi er ikke lenger i stand til å tro at vi har overblikk over alt av relevans for handlingen i bildene vi ser. I stedet oppstår gap i handlingsrekkene, noe som er nødvendig for at vi selv skal kunne produsere tanker. Det er som om kausalkraften i filmen, som før ble holdt stramt i tømmene for bare å dra filmens handling fremover, glipper ut i noen av gapene i handlingen for så å virke på oss i stedet. I dette nye bilderegimet, som Deleuze beskriver som det *krystallinske regimet*, blir beskrivelsen av hva som er imaginært og virkelig, komplisert, og etter hvert brutt fullstendig ned; likeså med narrasjonens lovlige forbindelser i rom, og kronologiske relasjoner i tid; til slutt finner vi sammenbruddet også i skillet mellom subjektive og objektive synsvinkler, der skillet mellom hva karakterene subjektivt sett ser, og hva vi (kameraet) objektivt ser, blir umulig å holde fra hverandre (Deleuze 1989a:126ff). Konsekvensen av disse transformasjonene er at det vokser frem filmer som virker som et kollektivt maskineri som tvinger oss til å tenke på grunn av en uutholdelig og provoserende kompleksitet. Vi blir en del av filmmaskineriet, vi fyller inn gap i filmen med våre egne refleksjoner. Filmen vi ser er et produkt like mye av våre egne refleksjoner rundt den, og ikke bare bildene på lerretet.

Vi kan fastslå at *Stella Polaris* synes å passe godt inn i Deleuzes beskrivelse av det krystallinske regimet: Vi har ikke klart å finne ut om det vi ser er virkelig, drøm eller imaginært, vi vet ikke om noen av sekvensene er subjektive mens andre kanskje er objektive; i fortellingen synes tid og rom, slik vi kjenner disse, å være brutt ned. Det fragmenterte spatiotemporelle spillet Deleuze beskriver, synes å komme til sin rett i *Stella Polaris*. Vi vet ikke hvor vi er eller når vi er. Vi vet ikke hva vi ser, eller hvem som ser. Vi blir ikke alltid gitt noen følelse av kontinuitet mellom fragmentene verken i tid eller rom, ingen forankring, ingen identitet, bare løsrevne sansninger. Alt vi som publikum har å forholde oss til, er at vi hører og ser, og dette er utgangspunktet vi har for å gi filmen mening. Foreløpig har vi slått fast at det nettopp er gapene Deleuze beskriver som har vært produktive i møtet med filmen – jeg ble selv delaktig i filmopplevelsen, filmen satte i gang assosiasjonsrekker i meg. Men filmopplevelsen min stoppet ikke ved dette. La oss se hva slags videre refleksjoner som kan vokse ut av et slikt samspill.

Den åndelige automaten i film begrenser seg ikke til å produsere spesifikke tanker, til forskjell fra tenkningen i organisk narrasjon. I det krystallinske regimet virker filmene snarere til å synliggjøre vanskeligheten ved å tenke:

(...) what forces us to think is the 'impower [impouvoir] of thought', the figure of nothingness, the inexistence of a whole which could be thought (...) (Deleuze 1989a:168).

(...) the unthinkable, which none the less cannot but be thought» (Deleuze 1989a:170).

Perspektivet vi skal følge i Deleuzes tenkning er denne tematikken rundt tankens forskyvning, heller enn å følge de utstrakte klassifikasjonene i hans analyser av filmmediet videre. Det er i fokuset på tenkningens radikale utfordringer at vi kan finne nyttig innsikt for vår analyse også av den sanselige filmerfaringen. I Deleuzes Nietzscheanske analyse av det krystallinske regimet i filmhistorien, synes det sanselige å bli neglisjert. *Stella Polaris* passer beskrivelsen av regimet godt, men filmens sanselige kvaliteter faller utenfor. Vi skal derfor konsentrere oss om et tema fra Deleuzes tidligere tenkning og se hvordan en analyse av serialiteten i *Stella Polaris* kan forklare hvordan det nettopp er i sin sanselighet at filmen også virker tankevekkende. En slik analyse av sanseintrykkenes serialitet i *Stella Polaris* kan komplementere Deleuzes analyse av den åndelige automaten i film.

## Løsrevne sansninger i serier

Lydene i *Stella Polaris* er viktige for meg når jeg som tilskuer prøver å få mening ut av filmen. Lydene er viktige fordi de er så sterke, så slående. Filmteknologien har evnen til å gjen-skape lydene fra opptaket så nøyaktig at det er umulig å høre forskjellen på den originale og den reproduserte lyden. Vi kan ikke skjelne mellom lyden av båten som glir ut i vannet på filmen, og lyden vi faktisk hadde hørt dersom vi selv hadde vært til stede. Denne uskjelbarheten gjør at lydene i filmerfaringen er nærværende på en slik måte at det blir irrelevant å avskrive dem som kopier: I første omgang kunne vi si at lydene i *Stella Polaris* er kunstige kopier eller avspillinger av noe som har skjedd, der vår oppgave vil være å finne ut hva som «virkelig» skjedde, hvordan omstendighetene var der lyden «virkelig» forekommer. Men i filmopplevelsen min blir

oppmerksomheten min snudd bort fra fokuset på filmens lyder som representasjoner i en fortelling. I stedet blir filmens lyder som teknologiske og kunstige åpenbart. Lyden av båten som glir ut i vannet kan være hvem som helst sine sansninger, hvem som helst sine minner – i filmen fremstår de rett og slett bare som sansninger, løsrevet fra noe subjekt: Det er ikke alene tilskuerens sansninger, de tilhører heller ikke karakterene på filmen eller filmskaperen selv. Filmens lyder er som persepsjoner frigjort fra subjekter eller identiteter, ettersom vi ikke klarer å fastslå hvem det er som hører. Sansningene er teknologiske, det er filmens materiale som bringer dem frem. Deleuze kaller slike persepsjoner i kunst som ikke peker tilbake på noe partikulært individ for et *persept*: Perseptet er sansninger kunst bevarer og frembringer, sanselige inntrykk løsrevet fra kunstneren selv når det bevares i et medium. Inntrykkene i *Stella Polaris* fremstår som persepter, stående alene som enkelthendelser i filmen.

Vi har nå én bestanddel i maskineriet vi er i ferd med å oppstille i *Stella Polaris* – lydene som enkeltstående persepter løsrevet fra karakterene. Vi har videre vanskeligheter med å knytte noen identitet til karakterene selv også. Karakterene fremstår også som enkelthendelser i hver eneste scene av filmen – de gjentas i episoder som likner på hverandre, men alltid likevel er preget av forskjeller: Det synes som om det er én kvinnelig hovedperson i filmen, som at hun er en og samme person – men det er en scene der hun ser seg selv danse. Gutten synes å kunne vokse opp til å bli mannen i filmen, men i en scene drukner han allerede som gutt. Mannen er i samme alder både på førtitallet og på nittitallet. Like mye som lydene vi hører, fremstår dermed karakterene i filmen som enkelthendelser. Både lydene og karakterene fremstår som «nye» i hver eneste sekvens, liknende hendelser repeteres i ulike variasjoner gjennom filmens gang.

Deleuze beskriver et sted hvordan enkelthendelser i en struktur gir opphav til serier (Deleuze 2001:36–41, 48–57). En serie i *Stella Polaris* kan tenkes som våre forsøk på å legge sammen puslespillbitene for å lenke de ulike enkeltepisodene sammen til et helhetlig bilde. Siden ingen av våre forsøk lykkes i å binde alle episodene sammen, forblir likevel enkelthendelsene unike og forskjellige fra hverandre. Mange av hendelsene kan tolkes på minst to, og som oftest flere, måter. Hver enkelt episode gir dermed opphav til flere serier, der ingen serie kan sies å være mer original enn noen annen. Tvert

imot river denne serielle strukturen skillet mellom original og kopi ned – ingen av lydene, karakterene eller episodene er mer originale enn andre. De fremstår alle som løsevne, som *simulakra*: I Deleuzes lesning av Platons tenkning blir simulakret et produktivt begrep, fordi det skildrer det som ikke likner på noen modell, men som er grunnlagt i ulikheter eller forskjeller (1989b). Simulakret kan ikke vurderes ut fra noen modell: Det er en kime til forandring og deformering i simulakret – fokuset trekkes bort fra det like og det sanne, og mot de alltid tilstedeværende forskjellene.

Allerede i filmbildene som avkuttet kan vi finne kimen til en filmopplevelse som preget av en slik simulakrelogikk: I *Stella Polaris* åpner kontrasten mellom det faktiske fraværet av båten som glir ut i vannet, til lukten av sjø som jeg opplever som så bemerkelsesverdig livaktig, for refleksjoner. Filmens sansninger fremstår som forbausende nærværende sett i kontrast til fraværet av objektet som ble filmet – i dette tilfellet båten. *Stella Polaris* er i så måte en utforskning av kameraets muligheter til å innspille inntrykk på en radikalt annerledes måte enn vi selv sanser. *Stella Polaris'* sansninger er så slående på tross av, eller kanskje nettopp på grunn av, en teknologisk mediering som kutter bildene og lydene av fra sin opprinnelse. Fascinasjonen for filmen stammer kanskje fra bildenes og lydenes frittstående atskillelse fra det representerte objektet. Når bilder og lyder spilles inn, avsondres de fra sine omgivelser, de blir tatt ut av en homogen kontinuitet i rom og tid og satt sammen som fragmenter i en film der de virker produktivt. Måten de er satt sammen på i filmens helhet blir det essensielle, og ikke hvordan de er reproduksjoner eller imitasjoner.

Den serielle strukturen i *Stella Polaris* støtter i tillegg opp under simulakrelogikken. Fortellingen drives fremover av ulike historier som utvikler seg simultant med hverandre. Vi er ikke i stand til å skille de ulike løsningsforslagene våre fullstendig fra hverandre, heller ikke å innordne filmens hendelser hierarkisk på noen måte. Vi kan knapt bestemme de ulike historienes utspring. Det synes utelukkende å være en uskjelbarhet mellom de ulike historiene filmen skisserer. Spenningen mellom de ulike heterogene historiene gir resonans, de oscillerer og glir stadig over i hverandre når vi i filmens gang prøver å lage nye koplinger mellom de ulike episodene vi ser. Kvinnen og jenta lager for eksempel en slik oscillerende serie i *Stella Polaris*. Vi kan si at de danner en kompleks enhet i den



serielle strukturen: Vi kan tro at kvinnen er jentas mor, eller at de er samme person i ulike tider, men de opptrer noen ganger sammen. Slike scener hindrer enhver stabil fortolkning av hva det er vi ser, de hindrer enhver urettferdig vektlegging av en episode fremfor en annen. Scenene der de fire karakterene i filmen opptrer i samme sekvens kompliserer filmens serialitet, de gir opphav til stadig nye fortolkninger som glir over i hverandre og skifter plass i strukturen etter som vi arbeider oss innover.

I bunn og grunn er det de sterke lydene i *Stella Polaris* som virker som distribusjonsprinsippet i den serielle strukturen: De fremstår som noen sine sansninger, men vi kan ikke bestemme hvem det er som sanser. Sansningene passer ikke noen av karakterene bedre enn andre: Lydene synes å tilhøre flere serier på samme tid, eller ingen av dem. De er persepter uten individuelt opphav. Lydene sørger for at vi stadig lurer på hvem det er som sanser, vi prøver oss på ulike løsninger, og slik knyttes enkelthendelsene i ulike serier sammen og sirkulerer. Lydene fungerer som et paradoksalt element i strukturen, en tom plass som alltid er malplassert, i eksess eller i mangel, som verken tilhører utelukkende den ene eller den andre serien, men som alltid sirkulerer mellom dem. Deleuze kaller en slik instans i den serielle strukturen for en *differensiator* (Deleuze 2001:51). Det er lydene som unike hendelser som bryter skillet mellom kopi og original i den serielle strukturen ned: Det blir i en slik simulakrelogikk umulig å bestemme serienes opphav.

Lydene er sanselige inntrykk som på grunn av teknologisk mediering er løsrevne. Selv om lydene ikke kan tilskrives noe bestemt individ, synes de likevel så inntendig å be om å bli oppfattet som noen sine minner: De er så slående sterke, at vi stadig spør: Det må da være *noen* som husker? Dette gir opphav til spørsmålet som hele tiden hjemsøker min filmopplevelse, eller hva Deleuze kaller *det aleatoriske punktet* (Deleuze 2001:56): Dette spørsmålet korresponderer med lydenes tomme plass i strukturen – et spørsmål vi ikke finner noe svar på. Den serielle strukturen opprettholdes dermed av spørsmålene den gir opphav til. Serien fungerer ved å være problematisk. Problemene vi støter på har ingen løsninger, spørsmålene ingen svar, fordi problemene og spørsmålenes mening vedvarer også i løsningen. Hvem sine minner ser vi? Ethvert svar som besvarer spørsmålet vil føre problemet videre idet et annet svar alltid er like mulig.

For Deleuze har moderne kunstverk denne evnen til å fortelle flere historier på samme tid. Som i *Stella Polaris*, ligger det i dette at vi ikke bare ser ulike synspunkter på en og samme historie, men divergerende historier, historier som ikke alle kan være sanne samtidig. *Stella Polaris'* ulike historier er heterogene historier som virker side om side, uten at én er mer virkelig enn en annen. Det er når karakterene ikke lenger er komplette individer at filmen blir kompliserende, snarere enn dominert av identifikasjon og gjenkjennelse. Filmen er eksperimentering og kan bare møtes med eksperimentering: *Stella Polaris* er en film som tilskueren må ta i bruk. I *Stella Polaris* kan vi dermed, i tillegg til å gjenkjenne Deleuzes beskrivelse av det krystallinske regimet, gjenkjenne en virkelig simulakrelogikk: Simulakret er som den åndelige automaten betegnet av sin «evne til å fremskaffe en virkning», men ikke i kausal forstand (Deleuze 1989b:108). Virkningen simulakret og den åndelige automaten frembringer er kompliserende og divergerende. Det er ingen modell eller sannhet vi vil komme frem til. Målet er å skape nye forbindelser. Vår analyse kan stå som et eksempel på hvordan et serielt maskineri kan fungere i en film: Filmopplevelsen blir preget av kontemplasjon, undring og vedvarende problemløsning. Det er lydene som setter den serielle strukturen i sving, som er grunndelene i maskineriet som virker tankevekkende på oss. Det er den teknologiske sanseligheten som er opphavet til tankevirksomheten hos publikum – det er filmens sansning som løsrevet som tvinger oss til å tenke med og fylle inn.

## Avsluttende tanker

I det maskinelle samspillet Deleuze ser for seg (utviklet særlig i samarbeid med Félix Guattari i andre bøker enn de jeg har tatt i bruk her), blir den organiske kroppen en begrensning – eller snarere blir vår måte å begrense vår tenkning rundt kroppene våre, en hemske. Kunstens måte å sette deler av våre kroppar i sving i dynamisk samspill med ulike estetiske arrangement kan virke frigjørende: Vi kan forestille oss en sanselighet som ikke nødvendigvis er kroppslig. *Stella Polaris* gjør oss i stand til å forestille oss persepter uavhengig av noe individ eller organisme. I Deleuzes tenkning har vi dermed redskap til å forholde oss til filmmediet som sanselig, uten dermed å være lik våre menneskelige kroppar. Deleuzes kritikk mot fenomenolo-

gien er da også at den opprettholder et sentrert og situert subjekt, og at den deduserer frem regler for all persepsjon ut fra disse menneskelige betingelsene. Deleuze poengterer at filmatisk kommunikasjon skaper problemer for et slikt synspunkt, som vi har sett (Deleuze 1986:57). Sobchack kritiserer på sin side Deleuze for å forsømme tilskueren som kroppslig (Sobchack 1992:30–32).

Artikkelen er et bearbejdet utdrag fra artikkelforfatterens hovedoppgave *Maskinell tenkning – med Gilles Deleuze i forbindelseslinjene mellom film og tanke* (2001), Institutt for kunst- og medievitenskap, NTNU. I tillegg til alle som var til hjelp i arbeidet med oppgaven, særlig Stig Kulset, Aud Sissel Hoel, Knut Ove Eliassen og Trond Lundemo, vil jeg takke Ragnar Braastad Myklebust og Steffen Borge for å ha kommentert artikkelutkast.

Vi har i vår diskusjon latt Sobchacks tematisering av tilskuerens sansning danne grunnlaget for vår diskusjon av seriliteten eller det maskinelle samspillet med filmen. Vår holdning kan dermed være at det er fruktbart å forklare vår kommunikasjon med filmen med utgangspunkt i vår kroppslige væren som tilskuere, men at filmens sansninger kan være en radikal utfordring til vår tendens til å sentrere persepsjonen i enhetlige subjekter like fullt: Spenningen i filmopplevelsen består kanskje nettopp i måten filmens sansninger vekker hele sanseinntrykk i meg, selv om de selv er avkuttete og fragmenterte. En sanselig samhandling med et estetisk verk vi vet er teknologisk, er dermed sakens kjerne: *Stella Polaris* fungerer tankevekkende fordi den som teknologisk konstruksjon er så slående sanselig.

**Margrethe Bruun Vaage** cand.philol

Institutt for kunst og medievitenskap, NTNU, 7491 Trondheim  
e-post: margrethebruunvaage@hotmail.com

## Referanser

- Deleuze, Gilles (1986 [1983]): *Cinema 1: the movement-image*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deleuze, Gilles (1989a [1985]): *Cinema 2: the time-image*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deleuze, Gilles (1989b [1969]): «Platon og simulakret», *Agora. Journal for metafysisk spekulasjon*, nr. 2–3, 1989.
- Deleuze, Gilles (2001 [1969]): *The Logic of Sense*, London: The Athlone Press.
- Shaviro, Steven (1993): *The Cinematic Body*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Sobchack, Vivian (1992): *The Address of the Eye. A Phenomenology of Film Experience*, Princeton: Princeton University Press.
- Sobchack, Vivian (2001): «What My Fingers Knew. The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh», <[www.sensesofcinema.com/contents/00/5/fingers.html](http://www.sensesofcinema.com/contents/00/5/fingers.html)>, besøkt 22. januar 2001.