

# En rejse i tid

En komparativ analyse af *Solaris* og *2001: A Space Odyssey*



Navn: Troels Thøgersen & Jesper Clausen

Studienummer: 201508076 & 201505027

Eksamensopgave i Medieanalyser i kulturelle kontekster

Underviser: Bodil Marie Stavning Thomsen

Aarhus Universitet

Antal tegn (med mellemrum, uden forside, litteraturliste og sidehoveder): 53.896

## Indholdsfortegnelse

<b>Indledning</b> .....	<b>3</b>
<i>(Udarbejdet i fællesskab)</i>	
<b>Metodiske overvejelser</b> .....	<b>4</b>
<i>(Udarbejdet i fællesskab)</i>	
<b>Analyse</b> .....	<b>5</b>
<b>Bestemmelsen af filmgenren</b> .....	<b>5</b>
<i>(Jesper er ansvarshavende for dette afsnit)</i>	
<b>Neoformalistisk analyse af filmens tidlige elementer</b> .....	<b>7</b>
<i>(Jesper er ansvarshavende for dette afsnit)</i>	
<b>Aktuel tid versus virtuel tid</b> .....	<b>13</b>
<i>(Troels er ansvarshavende for dette afsnit)</i>	
<b>Det haptiske billede</b> .....	<b>19</b>
<i>(Troels er ansvarshavende for dette afsnit)</i>	
<b>Konklusion</b> .....	<b>22</b>
<i>(Udarbejdet i fællesskab)</i>	
<b>Perspektivering</b> .....	<b>23</b>
<i>(Udarbejdet i fællesskab)</i>	
<b>Litteraturliste</b> .....	<b>25</b>
<i>(Udarbejdet i fællesskab)</i>	

## Indledning

Slutningen af 60'erne og starten af 70'erne var en periode i verdenshistorien, der især var præget af koldkrigsstriden mellem Sovjetunionen og USA. Striden udmærkede sig på flere fronter, hvilket blandt andet manifesterede sig i en kamp om at indtage verdensrummet. Denne fascination af det store mystiske univers satte også sit præg på filmindustrien, hvor der med få års mellemrum udkom to epokegørende science fiction film fra hvert sit kontinent; *2001: A Space Odyssey* (1968) fra den amerikanske instruktør, Stanley Kubrick og *Solaris* (1972) fra den russiske instruktør, Andrei Tarkovsky. Af den årsag har de to film været genstand for meget sammenligning. De to film har også åbenlyse fællestræk, idet de begge skildrer en rejse i tid og rum. Der er dog også tale om to film, som afviger markant fra hinanden i den tematiske såvel som den filmsproglige fremstilling af rummet. *2001: A Space Odyssey* omhandler menneskets evolutionshistorie - fra abernes tid til årstallet 2001, hvor kunstig intelligens er en del af menneskets teknologi. I *Solaris* er fokuset rettet mod individet og teknologien fungerer som et redskab til at materialisere indre sindsstemninger som samvittighed og sorg i det ydre. Til trods for at *Solaris* adskiller sig fra *2001: A Space Odyssey* ved at kredse om ét individ, forbindes de to film ved at skildre tid på et plan, der afviger fra en lineær struktur. Men hvordan kan tid skildres uden for en lineær struktur? Det vil være spørgegrundlaget, som denne opgave kredser om.

For at undersøge denne problemstilling vil vi i denne opgave lave en komparativ analyse af *2001: A Space Odyssey* og *Solaris*. Indledningsvis vil vi med udgangspunkt i Joshua Meyrowitz' tre paradigmer om medier præsentere vores metodiske og teoretiske udgangspunkt, hvorfra vi vil belyse opgaven. Dernæst vil vi undersøge genre som fænomen og karakterisere science fiction som filmgenre. Herefter vil vi med udgangspunkt i Bordwell & Thompsons begrebsapparat fra *Film Art* (2016) analysere, hvordan de to film anvender filmtekniske virkemidler i fremstillingen af tid. I forlængelse heraf vil vi undersøge tiden i de to film ved inddragelse af Gilles Deleuzes tanker om aktuel og virtuel tid. Endeligt vil vi i analysen udforske filmenes affektive elementer ud fra teori om det haptiske billede. Afslutningsvis vil vi opsummere vores væsentlige iagttagelser i en konklusion og herefter brede vores analytiske pointer ud i en perspektivering til to de nyere film: *Interstellar* (2014) og *Gravity* (2016). Vi skal for øvrigt gøre opmærksom på, at vi har udarbejdet afsnittene

i fællesskab, men er individuelt ansvarlige for forskellige afsnit, hvilket står anført i indholdsfortegnelsen.

## Metodiske overvejelser

I artiklen “Tre paradigmer i medieforskningen” (1997) definerer den amerikanske medieforsker Joshua Meyrowitz tre overordnede metaforer, som er essentielle for forståelsen af medier. Meyrowitz skelner i den forbindelse mellem mediet som kanal, mediet som sprog og mediet som miljø. Kanalmetaforen omhandler de elementer, som kan flyttes fra det ene medie til et andet og er således stort set uafhængigt af, hvilket medie det formidles gennem. Det drejer sig om indholdsmæssige elementer såsom budskaber, temaer, objekter, genrer og strukturer og virkningerne af disse elementer. Sprogmetaforen adskiller sig fra kanalmetaforen ved at fokusere på det enkelte medies unikke “grammatik”. Med andre ord koncentrerer sprogmetaforen sig om de variabler, som kun kan fungere inden for et medie eller en bestemt type medier. En analyse af en films sproglige virkemidler kunne således være en undersøgelse af, hvilke variabler der kan manipuleres med inden for et givent medie og virkningerne af disse manipulationer. En analyse af mediet som miljø adskiller sig fra de andre to metaforer, da miljøanalysen ikke koncentrerer sig om at analysere en medietekst, men derimod om at analysere mediet i sig selv. (Meyrowitz 1997, 58-66)

Det metodiske udgangspunkt vil i denne opgave være de to førstnævnte metaforer. Vi vil indledningsvis tage afsæt i kanalmetaforen, idet vi karakteriserer science fiction som genre og de strukturelle forventninger, der normalt knyttes hertil. Herefter vil sprogmetaforen være det metodiske udgangspunkt, da vi vil belyse, hvordan filmmediets specifikke udtryksmuligheder formidler filmenes tematikker. (Meyrowitz 1997, 60-63). Vi vil i den filmsproglige analyse anvende Bordwell og Thompsons neoformalistiske begrebsapparat fra *Film Art* med henblik på at undersøge væsentlige æstetiske og filmtekniske greb til at formidle tid. Herefter vil vi undersøge tid i et mere abstrakt omfang, idet vi med udgangspunkt i Deleuzes æstetiske teori om filmen fremanalyserer de to films relation mellem aktuel og virtuel tid. Endeligt vil vi med afsæt Laura U. Marks *Touch: sensuous theory and multisensory media* (2002) undersøge, hvordan de to film anvender haptisk æstetik til at aktualisere seeren affektivt.

## Analyse

### Bestemmelsen af filmgenren

Det kommende afsnit vil forsøge at afdække filmgenrebegrebet og herunder de karakteristika, der gør sig gældende for science fiction genren, da science fiction er den genrekategori, de to film hovedsageligt bevæger sig inden for. Herudover vil afsnittet skitsere, hvordan *2001: A Space Odyssey* og *Solaris* opererer inden for samme kategori.

En genre bruges til at karakterisere et værk ud fra en vurdering af dets form og dets indholdsmæssige særpræg. Filmgenrestudiet har gennem de sidste årtier etableret sig selv som et område, der er separeret fra det litterære genrestudie. En af de centrale filmgenreteoretikere, Rick Altman, forklarer i sin bog *Film/Genre* (1999), hvad der helt generelt forstås ved forestillingen om filmgenren. I sin bog henviser han til teoretikeren Dudley Andrew, der forklarer, at der til filmiske genrebestemmelser knytter sig flere betydninger. Andrew betegner blandt andet genren som: en model eller formel for den filmiske industrielle produktion; en struktur der danner en formel ramme om produktionen af enkeltproduktioner; et mærke der er vigtig i kommunikationen i distributionsleddet; en kontrakt i forhold til tilskuernes reception. (Altman 1999, 13-14). Altman nævner i forbindelse med en filmgenres tilblivelse teoretikeren Frank Schatz, der forklarer en filmgenres oprindelse som en proces mellem publikum og filmindustrien:

The genre film reaffirms what the audience believes both on individual and on communal levels. Paradoxically, then, the standard view of film genre sets up the industry and the audience each as an agent of the other. While in one sense ‘genres are “made” by the collective response of the mass audience, in a more fundamental way they are originally established and named by the film-producing industry. In an apparently continuous loop, like two serpents biting each other’s tails, industry and audience are seen as locked in a symbolic relationship leaving no room for a third party. (Altman 1999, 16).

På den ene side er det den kollektive respons fra seerne, der er med til at skabe og definere en filmgenre, men på den anden side er det også filmproducenterne, der

oprindeligt har etableret og døbt dem. Genrerne bliver altså defineret af filmindustrien og efterfølgende bliver de anerkendt af publikum. Genredefinitionen er altså en uendelig cyklus mellem de to parter. (Altman 1999, 16).

Som tidligere nævnt kan både *Solaris* og *2001: A Space Odyssey* betegnes som science fiction film, da begge film indeholder elementer af science fiction filmgenrens karaktermæssige særpræg. Genren optrådte for første gang på det hvide lærred i 1902, da filmskaberens Georges Méliès udgav sin film *Voyage Dans La Lune* (1902). Filmen er en vild fabulerende rumrejsehistorie, som i dag danner basis for, at Méliès regnes for grundlæggeren af science fiction film. (Tybjerg 2014). Science fictions indtog stammer dog helt tilbage til den litterære genre. Forfattere som H.G. Wells og Jules Verne, er med tiden ofte blevet betegnet som nogle af stamfædrene til genren. Det er desuden Vernes værk, som Méliès' har ladet sig inspirere af i sin kortfilm. (Sauerberg og Barbano 2016).

I forbindelse med science fiction film henviser Lukasz Boron i sin artikel "Méliès and Early Cinema(gic): Conjuring the Science-Fiction Film Genre" (2011) til Vivian Sobchack, der beskriver science fiction filmgenren som et forsøg på at møde seerens forventninger om et værk, hvor filmtekniske elementer som design og special effects cinematografi bruges at vise seeren ting, der ikke eksisterer, ting der er spekulative, noget der forbløffer seeren ud fra det faktum, at de ikke findes ude i verden på den anden side af lærredet. (Boron 2001, 17). Et klassisk science fiction greb til at forbløffe seeren er eksempelvis filmenes implementering af kunstig intelligens og skildringer af rejser i det ydre rum. Både Kubricks fremtidsodysse og Tarkovskys psykologiske odysse besidder de karakteristika, som Sobchack bruger til at beskrive science fiction genren. *2001: A Space Odyssey* forsøger at portrættere en overskuelig fremtidshorisont, hvor mennesket har søgt ud i det ydre rum. De teknologiske fremskridt som beboede rumstationer på månen og kunstig intelligens er med til at forbløffe seeren. Selvom det ikke bliver nævnt, hvorvidt *Solaris* afbilder et fremtidigt univers, foregår den alligevel i et fiktionelt univers, hvor seeren bliver taget med ud på en rumstation, der kredser om den mystiske planet, Solaris.

Science fiction er dog ikke kun en filmgenre, der udelukkende forholder sig til det fantasifulde og ikke-realiserbare. I artiklen "Looking Upward: H.G. Wells,

Science Fiction and the Cinema” (1986) henviser Barry Keith Grant til science fiction forfatteren Cyril Kornbluth, der med egne ord forklarer, hvorfor forfattere anvender science fiction greb i deres værker: “The science fiction writer churns out symbols every time he writes of the future or an alternate present; he rolls out symbols of people, places, things, relationships, as fast as he can work his typewriter or his pen.” (Grant 1986, 154). Citatet markerer genrens flertydigheder. Selvom en science fiction film måske foregår i det ydre rum er det ikke nødvendigvis ensbetydende med, at det er det eneste, der foregår. I både *Solaris* og *2001: A Space Odyssey* bruges genrens remedier også til at skildre andet end det narrative, der foregår på realplan. I *Solaris* bidrager science fiction elementerne blandt andet til at formidle hovedkarakterens komplekse sindsliv. I *2001: A Space Odyssey* bevirker teknologien muligheden for en rejse i rummet, men filmen lancerer samtidigt en kritik af teknologiens rolle i menneskets fremtidige liv, såfremt teknologien får lov til at udvikle sig i samme hastighed som i filmen.

### **Neoformalistisk analyse af filmens tidlige elementer**

Vi har i det foregående afsnit skitseret nogle væsentlige karaktertræk vedrørende science fiction genrens struktur og dens historiske baggrund. Det følgende afsnit vil dykke dybere ned i *Solaris* og *2001: A Space Odyssey*, idet vi med udgangspunkt i Bordwell & Thompsons begrebsapparat vil stille skarpt på, hvordan de to film benytter sig af filmtekniske virkemidler i formidlingen tid.

Både *Solaris* og *2001: A Space Odyssey* skildrer rejser i tid. I førstnævnte er tidsrejsen dog mere af mental karakter, da hovedkarakterens nærmere oplever en rejse i egne erindringer. I Kubricks science fiction film er der både tale om en konkret rejse i evolutionshistorien og i en konkret menneskes liv. En måde, hvorpå tid både kan komprimeres og forlænges er ved hjælp af klippingen. Hvornår der skal klippes i en film er noget, der altid vil dele vandene blandt folk i filmbranchen. Klippets timing mellem filmens optagelser bevirker i høj grad de æstetiske eller tekniske udfald. I bogen *Film Art* nævner Bordwell & Thompson et bredt virvar af klippingsmetoder og deres funktion i det filmiske univers. I *2001: A Space Odyssey* er klippingen en fundamental del af den måde, som filmen formidler tid på. Et helt centralt greb ses ved

overgangen fra filmens første del til filmens anden del. Åbningssekvensen indledes med overskriften "The Dawn of Man". Her befinder vi os ude i den afrikanske ørken blandt menneskets primater flere millioner år før menneskets tilblivelse. Ude i ørkenen vandrer aberne rundt blandt andre dyr. Vi bliver kastet midt ind i en stamme af aber, der lever side om side med tapirer. Det bliver hurtigt gjort klart, at deres plads i naturens hierarkiske orden er langt nede. Først bliver en af aberne angrebet af en leopard, og dernæst bliver stammen jaget bort fra deres vandhul af en anden stamme. Der sker en umiddelbar forandring i den hierarkiske orden, da en sort monolit pludselig viser sig for aberne. Monolitten bliver en katalysator for en bevidsthedsudvidelse hos abestammen efter, de har opdaget den. Da aberne efterfølgende vandrer rundt i ørkenen og undersøger gamle tapirskeletter, går der pludselig et lys op for en af aberne. Dyreskeletbenene kan pilles fra hinanden, så de kan fungere som et redskab til at forsvare sig med. I scenen klippes der mellem billeder af abens undersøgende blik og den sorte monolit, der peger op mod solen for at pointere monolittens rolle i filmen. I den efterfølgende scene lever abestammen ikke længere fredeligt sammen med tapirerne, da opdagelsen af dette nye våben har skabt et gevaldigt skel i rangordenen mellem abestammen og tapirerne. Et skel, der også vil ændre abernes position i det naturlige hierarki markant. Våbnet skal vise sig at være starten på menneskets evolution på jordkloden. Det nyligt opdagede våben er desuden med til at starte et oprør mod den anden abestamme, der munder ud i, at de genvinder deres gamle vandhul. Den opponerende stamme kan nemlig ikke stille noget op mod deres dræbende tapirknogler. Scenen munder ud i, at en af de sejrende aber kaster sin knogle langt op i luften. Kameraet indstilles til slow motion, mens det stiller skarpt på knoglens bevægelse i luften, indtil den rammer sit toppunkt og atter må returnere til jorden. Da den er på vej ned mod jorden klippes der til en rumstation, der befinder sig flere millioner år fremme i tiden. I afsnittet "Graphic Relations between shot A and B" døber Bordwell & Thompson denne form for klipning "Graphic match". Denne klipningsteknik beskrives i afsnittet som et skift mellem to billeder og kan både have til formål at skabe en glidende overgang eller en brat kontrast. Filmskaberer kan således forbinde sine optagelser ved hjælp af et graphic match. I et graphic match kan former, farver, den overordnede komposition og bevægelsen fra optagelse A samles op i kompositionen af optagelse B. (Bordwell & Thompson 2016, 220)



Klipningen mellem optagelse A - knoglens bane i luften - og optagelse B - rumstationen der bevæger sig rundt i det mørke univers - skaber netop et graphic match, qua den hvide farve mellem knoglen og rumstationen, samt deres overordnede overordnede komposition. Ved hjælp af dette grafiske match skabes der en flydende overgang mellem sekvensen på jorden og sekvensen i rummet, og der kan således elegant springes flere millioner år frem i tid. Ligeledes skabes der en parallel mellem abernes dødbringende knogle og rumskibet. Det indikerer en kohærens mellem opdagelsen af knoglen og menneskets teknologiske udvikling.

En anden klippeteknik, der anvendes til at skildre en tidsforskydning i *2001: A Space Odyssey* findes i filmens sidste scene. Denne gang er det dog ikke en rejse i evolutionen, der bliver skildret, men en rejse i en enkelt mands liv. Doktor David Bowman er ombord på et rumskib, der er blevet sendt afsted for at undersøge en anden sort monolit, der er blevet opdaget i kredsløb omkring Jupiter. Bowman bliver undervejs kastet ind i en form for vortex, da han begiver sig ud for at undersøge monolitten i sin rumkapsel. Vortexet kaster ham og rumkapslen ind i et helt hvidt soveværelse. Mens Bowman sidder inde i sin kapsel vises der et stilbillede af soveværelset med den hvide rumkapsel stående midt i det hele. Fra et close up af Bowman, der sidder plantet i sædet inde i sin kapsel og kigger forundret ud af vinduet, klippes der 180 grader ud mod det indvendige vindue, som han pludselig befinder sig på den anden side af. Han er tilsyneladende blevet ældre, men stadigvæk iført den røde rumdragt. Han bevæger sig undersøgende rundt i rummet, mens han betragter værelsets interiør og dets badeværelse. På badeværelset kigger han forbavset på sig selv i spejlet, indtil han pludselig får øje på en ældre udgave af sig selv, der sidder i en mørk kåbe ved et bord og spiser mad. Herigennem skiftes narrationen til den ældre Bowman i den sorte kåbe, mens den anden Bowman nu er helt forsvundet. Endnu engang får han øje på en ældre udgave af sig selv. Denne gang i en gammel og nedslidt udgave, der ligger i sengen overfor spisebordet. Endnu engang skiftes narrationen, men denne gang til den gamle og nedslidte udgave af Bowman. Det interessante ved denne mærkværdige scene, er brugen af den klippeteknik, som Bordwell & Thompson kalder for jump cuts. I *Film Art* karakteriserer de jump cuts som et greb, hvorved der klippes mellem to optagelser af det samme subjekt. Når de to optagelser blot adskiller sig en smule i vinklen og i kompositionen, vil der automatisk opstå et jump på skærmen.

(Bordwell & Thompson 2016, 255-256) Brugen af jump cuts skaber en fremstilling af et menneskeliv, der forstummer i løbet af få minutter. Intensiteten stiger i klipningen, som Bowmans liv skrider frem årti for årti. På den måde illustrerer jump cuts, hvor hurtigt det menneskelige timeglas rinder ud. Således understreges det, hvor skrøbeligt et menneskelig er. Bowmans blik på sig selv - fra han står i døråbningen, til han sidder ved bordet, og til sidst ligger i sin seng, viser en erindring over fortidens minder. De hober sig op, mens han ligger helt udmattet og nedslidt på det, der ligner et dødsleje.

En scene, der står i diametral kontrast til foregående sekvens er en hændelse på rumfærgen Discovery One, der har kurs mod Jupiter. Ombord på rumfærgen er foruden Bowman også doktor Frank Poole samt tre andre videnskabsmænd, der ligger i kryogen dvale. Da computeren HAL 9000 pludseligt slukker for respiratorne, der huser de dvalebefindende videnskabsmænd og kaster Poole ud i solsystemet, bliver det Bowmans største opgave at stoppe HAL. Vi følger Bowman, der kæmper sig bravt gennem korridorerne på den store rumfærg. Scenens brug af real time og long takes står i skarp kontrast til den sidste scene i det hvide soveværelse, hvor der benyttes jump cuts for at springe frem i tiden. De filmtekniske valg betoner nemlig, at afmonteringen af HALs inderste processer kerne ikke er ligetil, og derfor bliver scenen trukket ud i langdrag. Hvis den sidste scene understreger, hvor hurtigt tiden går, gør denne scene det stik modsatte. Den skildrer en lang og sej magtkamp mellem mand og maskine. Da Bowman kravler op af en stige skiftes kameravinklen. Her skiftes der til, hvad der i Bordwell & Thompsons termer kaldes for en low-angle framing, da der filmes nedefra, mens han kravler op ad stien. Da han er kravlet op ad stien, bliver der ligeledes brugt en low-angle framing, mens han åbner en låge, der fører ind til kontrolrummet. Brugen af en low-angle framing antyder, at magtbalancen mellem Bowman og HAL er blevet vundet af Bowman. Nu er det ikke længere HAL, der har kontrollen, hvilket udtrykkes gennem HALs desperate monolog over højtaleranlægget, hvor han bønfalder ham om at stoppe. (Bordwell & Thompson 2016, 209-210)

I *Solaris* er distinktionen mellem forskellige tider blandt andet markeret ved et sort-hvidt filter og et almindeligt farvebillede. I filmens første sekvens præsenteres Kelvin ved familiens hjemstavn. Her vandrer han rundt i en billedflade med en bred vifte af lyse og klare farver. Kort inde i filmen får Kelvins familie besøg af en tidligere pilot

fra rumstationen ved Solaris. Den tidligere pilot, Henri Berton, har medbragt en optagelse fra et møde, der skal advare Kelvin om Solaris. På mødet genkalder han over for nogle videnskabsmænd at have mødt et fire-meter-højt barn, men må desværre erkende, at hans videooptagelser fra hændelsen ikke har fanget disse erindringer. Dette resulterer i, at majoriteten af videnskabsmændene ikke vil vedkende sig Bertons historie. Optagelsen vises i sort-hvid, hvilket er med til at markere, at den er optaget og dermed knyttet til fortiden. Når der dukker et fotografi op, er det ligeledes i sort-hvide nuancer. Idet den sort-hvide nuance skaber en relation til fortiden, opstår der en tvetydighed i nogle af filmens kronologiske scener, da der veksles mellem det sort-hvide og en farveflade. Inden Kelvin forlader jorden for at udforske problemet på rumstationen brænder han stort set alle sine minder fra fortiden ved sin hjemstavn, inklusiv et fotografi af hans afdøde kone Hari. Denne scene bliver vist i et sort-hvidt filter på trods af, at den synes at foregå i præsens og optræder umiddelbart efter vi har inde i huset set det og dets omgivelser i et flor af farver. Det sort-hvide filter pointerer, at hans handlinger er en akt med det formål at lægge fortiden bag sig og komme videre. Det skal dog senere vise sig, at fortiden ikke kan forties af ildens flammer. Den vil tværtimod komme til at hjemsøge ham på hans rejse. Da Kelvin ankommer rådvild til rumstationen, sker der flere skift mellem billedets naturlige farver og dets brug af et sort-hvidt filter. Kelvins liv står pludselig på en tærskel mellem virkelighed og erindring, da hans afdøde kone pludselig dukker op. De sort-hvide nuancer skaber en sammensmeltning mellem den aktuelle nutid og fortidens erindringer, og de to dimensioner synes uadskillelige. Denne dualitet vil blive uddybet nærmere i næste analytisk med afsæt i Deleuzes filosofi.

*Solaris* benytter også nogle af de samme filmtekniske greb som *2001: A Space Odyssey*, blandt andet hvad angår klipningen. To gange i filmens forløb bruges der et graphic match til at forbinde to optagelser. Første eksempel på dette indtræffer lige efter, at Hari forsøger at tage sit eget liv ved at drikke flydende ilt. Kelvin skynder sig hen for at hente et håndklæde, som han svøber hende ind i, så hun kommer til sig selv. I den efterfølgende scene klamrer hun sig fast til ham inde på værelset. Hun betvivler sin egen eksistens, men Kelvin lover hende, at han ikke vil tilbage til jorden, men i stedet blive sammen med hende på rumstationen. Fra en optagelse hvor de ligger og holder om hinanden, klippes der til en anden scene, hvori han vågner op, badet i sved

med Hari liggende på den anden side af sengen. Den overordnede komposition mellem de to optagelser er sammenfaldende og derfor skabes der et graphic match. Da Kelvin forlader sengen og kaster en skjorte over sig, stiller han sig midt i en korridor på rumstationen med blikket rettet direkte ind i kameralinsen. Den næste optagelse er lavet med en tilsvarende komposition, hvor den eneste undtagelse er, at Kelvin står med ryggen til kameralinsen. Klipperedskabet anvendes til at indikere en tematik i filmens narrativ. Klipningen indikerer, at Kelvin vender sin kone ryggen i et forsøg på at vriste sig fri fra fortiden.

I lighed med magtkampsscenen mellem HAL og Bowman fra *2001: A Space Odyssey*, bliver long takes i Tarkovskys science fiction film brugt flittigt. Som tidligere nævnt møder vi første gang Kelvin ved hans hjemstavn, hvor forældrene stadigvæk holder til. I denne sekvens overvældes seeren med et virvar af forskellige fænomener uden at præsentere dem yderligere. Nogle af disse fænomener inkluderer en æske i sølv, en hest, en pige og forældrenes hus. Ved hjælp af de lange takes skabes der et refleksionsrum for seeren. I Bordwell & Thompsons bog nævner de Steven Spielberg, som siger følgende om long takes:

I'd love to see directors start trusting the audience to be the film editor with their eyes, the way you are sometimes with a stage play, where the audience selects who they would choose to look at while a scene is being played... There's so much cutting and so many close-ups being shot today I think directly as an influence from television (Bordwell & Thompson 2016, 213)

I *Solaris* giver de lange takes rig mulighed for at udforske filmens billeder, hvilket Spielberg generelt efterspørger i filmkunsten. Åbningssekvensen i filmen byder som sagt på objekter med tvetydigt indhold. Eksempelvis bærer Kelvin rundt på en lille sølv æske, mens han undersøger husets lille sø og den bevoksede have. I hans gang gennem haven løber der pludselig en hest forbi ham, og da han efterfølgende møder sin far og videnskabsmanden Berton, dukker der en lille pige op. Den lille pige optræder blot i nogle få sekunder af filmens 2 timer og 46 minutter, hvor hun kort hilser på den knægt, som Berton vogter over. Hvilken rolle hesten og den lille pige har har for forståelsen af filmen er umiddelbart svært at tyde. Deres tilstedeværelse peger mest af alt hen på et symbolsk indhold. Hen mod slutningen af filmen skal sølv sølv æsken dog vise sig igen. Da Kelvin ligger med sine febevildelse og drømmer om

om sin mor, der plejer ham, vågner han op til synet af doktor Snaut, der overbringer ham nyheden om, at hans kone definitivt har forladt dem. Snaut står med Haris brev, der skal vise sig at blive det sidste fra hende. Da han kommer helt til sig selv anbefaler anbefaler Snaut, at han rejser tilbage til jorden. Kelvin kigger derefter lettet på Snaut og kameraet panorerer over på mod en plante ved vinduet, som fanger hans blik. Denne Denne plante står i den lille sølv æske, som Kelvin gennem filmen har båret rundt på. på. En plante, der er den eneste af sin art på hele rumstationen.

### **Aktuel tid versus virtuel tid**

Vi har i det foregående afsnit undersøgt de to films filmtekniske virkemidler i en neoformalistisk analyse af filmenes fremstilling af tid. Dette afsnit vil fokusere mere konkret på, hvordan filmene afbilder tid på et filosofisk plan. Blandt de centrale aktører til at undersøge tid i film er den franske filosof Gilles Deleuze, der i sit tobindsværk *Cinema I: The Movement-Image* (1986) og *Cinema II: The Time-Image* (1989) skelner mellem to distinktive forståelser af tid. Det er værd at bemærke, at Deleuze var filosof og ikke filmteoretiker. Hans bidrag til filmteorien er ikke en samlet helhedsteori, men snarere nogle tanker om filmen formidlet i førnævnte tobindsværk. Deleuze udgav sit værk samme årti, som Bordwell og Thompsons vandt frem ved at gøre filmteorien mere videnskabelig med deres kognitive filmteori. Af den årsag er Deleuzes filmteoretiske bidrag gennem tiden blevet stemplet som uvidenskabelig. Ikke desto mindre argumenterer den danske filmforsker Eva Jørholt for, at æstetisk teori i højere grad bør måles på, hvorvidt der tilføres nye facetter til oplevelsen og forståelsen af filmkunsten. (Jørholt 1998, 96-97). Vores belæg for at inkludere Deleuzes filmfilosofi er ligeså, at han i nævnte værk teoretiserer tid på en måde, der er vedkommende for forståelsen af *Solaris* og *2001: A Space Odyssey*. Det følgende afsnit vil dykke dybere ned i Deleuzes filmfilosofi i en analyse af de to films relation mellem aktuel og virtuel tid.

Deleuze lancerer i tobindsværket to forskellige tidslige perspektiver. I *Cinema I: The Movement-Image* skitserer Deleuze bevægelsesbilledet, mens han i *Cinema II: The Time-Image* formulerer tidsbilledet. De to billeder er begge knyttet til tid, men på forskellig vis. Deleuze knytter bevægelsesbilledet til den græske urgud Kronos, mens

tidsbilledet knyttes til det cykliske tidsbegreb Aion. Kronos behandler tiden som en fysisk proces fra fødslen til livet til døden og indeholder således både fortid, nutid og fremtid, men i en fysisk fremadskridende proces, hvor mennesket aldres i en kausalitet. Montage, der både indebærer bevægelse og optagelsernes rækkefølge medvirker til, at de fleste film skildrer et processuelt beløb. I kontrast til Kronos er Aion: Deleuzes betegnelse for det rene tidsbillede. Aion er et udtryk for tid, som ligger uden for den menneskelige sanseerfaring. Tiden eksisterer både i og foruden mennesket. Aion er således både den fjerne fortid og fremtid, en tid uden begyndelse og en tid uden ende. Med andre ord er Aion udtryk for den tid, der springer de gængse tidsforestillinger. Ifølge Deleuze er tidsbilledet visuelt til stede i moderne film. Det indebærer dog ikke nødvendigvis, at filmene skildrer billeder uden bevægelse, men at bevægelsen i tidsbilledet, i modsætning til bevægelsesbilledet, er underlagt tiden og ikke omvendt. Det kommer til udtryk i dobbelttydige billeder, som ikke bæres frem af montagen og derved får lov til at stå som rene tidsbilleder. Det er i disse billeder ikke muligt at adskille fortid, nutid og virtuel fremtid. Deleuze skelner i forbindelse med tids- og bevægelsesbilledet mellem aktuel tid og virtuel tid. Den aktuelle tid er den tid, der som kronos knytter sig til kroppen, men eksisterer kun for så vidt, at den er i kontakt med den virtuelle tid. Den virtuelle tid er den tid, der ligger uden for den aktuelle, men er samtidig en forudsætning for aktuelle tid. Det vil sige fortiden og fremtiden. De to størrelser er i Deleuzes optik indbyrdes afhængige, hvilket filmen kan udtrykke i et "krystalbillede", hvor de to størrelser smelter sammen (Thomsen 2006, 22-25). I *The Time-Image* definerer Deleuze krystalbilledet således:

(...) since the past is constituted not after the present that it was but at the same time, time has to split itself in two at each moment as present and past, which differ from each other in nature, or, what amounts to the same thing, it has to split the present in two heterogeneous directions, one of which is launched toward the future while the other falls into the past (...) Time consists of this split, and it is this, it is time, that we see in the crystal (...) this splitting never goes right to the end. In fact, the crystal constantly exchanges the distinct images which constitute it, the actual image of the present which passes and the virtual image of the past which is preserved. (Deleuze 1997, 81).

Med krystalbilledet lægger Deleuze sig i forlængelse af den franske filosof Henri Bergsons tidsbegreb. For Bergson er krystallen ikke tidens empiriske forløb som følge

følge af nutider, men tidens direkte præsentation, den virtuelle tid, hvori flere tider kan sameksistere på samme tid. Deleuze tilføjer, at man ved den rene erindring gør et regulært spring ind i det fortidige eller det virtuelt fremtidige, hvorved det virtuelle aktualiseres i en ontologisk realitet. Fortiden er for Deleuze ikke til stede, hvis ikke den eksisterer sammen med nutiden, for hvilken den er fortiden. I filmens krystalbillede kan denne tidsstruktur forløse sig, da tiden, som ved erindringen, er et samspil mellem fortid, nutid og virtuel fremtid. (Thomsen 2006, 27-28). Det kommende afsnit vil undersøge, hvordan virtuelle tidskonstellationer aktualiseres i form af krystallinske billeder i *Solaris* og *2001: A Space Odyssey*

*Solaris* er om nogen en film, hvor fortid, nutid og virtuel fremtid er til stede på samme tid. I filmens åbningssekvens afbildes bevægelsen af undersøisk græs fra et high angle perspektiv. Billedet er ikke underlagt nogen forudgående begivenheder eller nogen empirisk progression, hvorfor man ikke kan tale om montagens makrobevægelse, der positionerer billedet i en tidslig orden. I stedet opstår et rent tidsbillede, som ikke fordrer aktion, men erindring. Som sekvensen langsomt skrider frem panorerer kameraet langsomt hen på hovedkarakteren, Kelvin, der kort efter vender blikket mod jorden. Herefter klippes der tilbage tilbage til det undersøiske græs i et totalperspektiv, mens der langsomt zoomes ind. Overgangen fra Kelvin til græsset indikerer, at det er Kelvins erindring, som tilskueren hvirvles ind i. Billedet har således en dobbelthed, da det både afbilder den aktuelle tid i form af det nutidige og den virtuelle tid ved indikationen af Kelvins mentale refleksion. På den måde anslår filmen fra start et balancerende forhold mellem aktualitet og virtualitet, som skal vise sig at gå igen i løbet af det efterfølgende narrativ. Det skal endvidere vise sig, at vand i filmen konsekvent kædes sammen med karakterernes bevidsthedsplaner.

Kelvin er senere i filmen blevet sendt på en forskningsekspedition til planeten *Solaris* for at undersøge, hvorfor flere af besætningsmedlemmerne er blevet "vanvittige". På rumstationen bliver årsagen hertil åbenbar for Kelvin. Bestrålingen af planetens vandoverflade vækker, bogstavelig talt, mennesker til live. Kelvin og de resterende to besætningsmedlemmer oplever således hver især, hvordan deres samvittighed materialiserer personer, ikke blot i det indre som tankekonstruktioner, men i en fysisk forstand. Personerne bliver herved også synlige for de øvrige

besætningsmedlemmer. Problemet for Kelvin er, at det er hans afdøde hustru, Hari, der materialiserer sig for ham. Det bringer ham i den komplekse situation, hvor han, velvidende om at hun er en fiktion, skal vælge mellem at leve med hende eller erkende, at hun er en illusion og forfølge sit forskningsprojekt. Man kan tale om, at den virtuelle tid på rumfærgen aktualiseres. Det, der er på spil er ikke sondringen mellem det reelle og imaginære, fordi det imaginære eller det virtuelle i store dele af *Solaris* sameksisterer med det aktuelle i krystalbilledet. Når skellet mellem det aktuelle og virtuelle udviskes, bliver det relevante spørgsmål for tilskueren, hvad der er sandt og hvad der er falsk. (Thomsen 2006, 28). For vistnok er Hari virkelig i en sanselig forstand, men som bekendt er erindring bundet til individets subjektivitet, hvorfor det kan diskuteres, om det reelt set er den samme Hari som gik bort eller om det snarere er hans perception af hende, der er blevet materialiseret.

I en montagesekvens på rumfærgen fremviser Kelvin en hjemmevideo for Hari. Filmen bærer dog umiddelbart mere præg af at være Kelvins virtuelle genkaldelse af fortidens minder end en reel hjemmevideo. Videoen skildrer øjeblikbilleder fra Kelvins barndom, hvor der krydsklippes mellem Kelvin og forældrene. Der er dog ikke nogen umiddelbar logisk kontinuitet i billederne. Først screenes Kelvin med faderen i snevejr, hvorefter der klippes til moderen en forårsdag iført en lilla kjole. Herefter klippes der igen tilbage til Kelvin og faderen, der arbejder i sneen. I løbet af montagen bliver Kelvin teenager. Bemærkelsesværdigt er moderen ikke blevet en dag ældre og frames kort efter Kelvins teenageår i samme kjole og i samme statur, som i videoens begyndelse, hvor Kelvin er et mindre barn. Der er altså ingen tidslig kronologi i videoen, hvorfor filmen snarere følger en erindrings struktur end en traditionel hjemmevideos struktur. I videoens slutscene afbildes Hari i nøjagtigt samme outfit og alder, som hun materialiseres i på rumfærgen. Videoen kan ses som et udtryk for tidsbilledet i deleuziansk forstand, hvor det aktuelle og det virtuelle sameksisterer. Det bliver sågar svært at adskille de to størrelser, da den virtuelle Hari fra erindringen har nøjagtigt samme udseende som den aktuelle Hari i rumfærgen. Årsagen hertil er nok, at erindringen ikke rummer hele fortidens epos, hvorfor Hari ikklædes i henhold til Kelvins hukommelses begrænsninger. *Solaris* rejser med måden, hvorpå Hari materialiseres spørgsmålet om menneskelig perception blot er betinget af erindringer og sanseindtryk. Hvis det er tilfældet, må den "ægte" Hari, som ikke længere lever



også have været betinget af Kelvins mentale projektion. Det er værd at bemærke, at hjemmevideoen er i farver, når fortiden som tidligere nævnt primært afbildes i sort-hvide farver, som vi eksempelvis så med Bertons optagelse. Det understreger pointen om, at nutiden og fortiden bliver to uadskillelige størrelser.

Kubricks *2001: A Space Odyssey* adskiller sig fra *Solaris* i fremstillingen af tid. Den virtuelle tid er ikke eksplicit til stede på samme måde, som i *Solaris*, hvor den reelt set får lov at materialisere sig. Tiden er i *2001: A Space Odyssey* både knyttet til menneskeheden og den enkeltes historie. Filmen afbilder på et abstrakt plan et processuelt tidsforløb, menneskets evolutionshistorie, der har ført til en teknologibaseret hverdag i år 2001. Det interessante ved *2001: A Space Odysseys* tid er dog, at udvikling som udgangspunkt ikke er et resultat af erfaringsdannelse, men en metafysisk vilje, der determinerer udviklingen på godt og ondt. I den tidligere analyserede åbningssekvens "The Dawn of Man" tager en specifik abestamme et skridt op i den hierarkiske rangorden, idet de ved fremkomsten af en uidentificerbar sort monolit opnår et højere bevidsthedsstadium. Det er ikke abernes erfaring eller tiden som Kronos, der afføder udviklingsprocessen, men den sorte monolit, som både bliver et motiv og en katalysator for evolutionshistorien. Monolitten kan ses som et udtryk for virtuel tid og står således uden for den gængse tidsopfattelse. Det indikeres ved et stillbillede i åbningssekvensen. Her er monolitten afbildet fra et low-angle shot og peger vertikalt op mod himlen. I forlængelse af monolitten ses solen og månen over for hinanden. Det er et stillbillede uden bevægelse, hvorfor den sorte monolit synes at transcendere betingelserne for jordklodens tidscyklus, da bevægelse er fundamental for menneskets opfattelse af tid. Nærmere bestemt er tid på jorden forbundet med jordens kredsløb omkring solen.

Den selvsamme sorte monolit bliver millioner år senere gravet frem på månen og indikerer således, at det ikke blot er jorden, men hele solsystemet, der er underlagt en universel metafysisk orden. I filmens sidste akt er monolitten blevet spottet i kredsløb om Jupiter, og Bowman bliver derfor sendt ud for at udforske det mystiske fænomen. Da Bowman med sin rumfærge nærmer sig monolitten, bliver han som nævnt opslugt i en form for vortex, der fører ham ind i et lokale uden for tid og rum. I lokalet bevidner Bowman sig selv som en ældre mand, inden han med ét bliver den

ældre Bowman. Det er et rent tidsbillede, der rummer både den aktuelle og den virtuelle tid. Bowman aktualiserer kropsligt nutiden, men er i rummet i stand til at se sin virtuelle fremtid manifesteret for sig. Som Bowman bevæger sig rundt i lokalet, øjner han sit spejlbillede og bliver tilsyneladende forbavset over at være aldre. Her ses krystalbilledet, idet det aktuelle og virtuelle bliver uadskilleligt. Deleuze nævner selv spejlet som det mest familiære eksempel på krystalbilledet og definerer med et eksempel fra filmen *Eve and The Servant* (1939) relationen mellem det aktuelle og virtuelle i spejlet således:

(..) the mirror-image is virtual in relation to the actual character that the mirror catches, but it is actual in the mirror which now leaves the character with only a virtuality and pushes him back-out-field. (..) When virtual images proliferate like this, all together they absorb the entire actuality of the character, at the same time as the character is no more than one virtuality among others. (Deleuze 1989, 70).

Det er den samme relation, der gør sig gældende i *2001: A Space Odyssey*. Der er selvfølgelig en åbenbar forskel på Bowmans materialitet og refleksionen af selvsamme, som Bowman ser for sig i spejlet. Det er det aktuelle versus det virtuelle. Men i og med spejlet synkroniserer Bowmans bevægelser bliver skellet uadskilleligt. Herudover gør tilstedeværelsen af spejlet, at det kun er den virtuelle dimension, der visualiserer sig for ham. Med Deleuzes terminologi absorberer det virtuelle så og sige det aktuelle og placerer således Bowman i en virtuel dimension. En dobbeltydig dimension, som i filmen også er kropslig, da Bowman på én og samme tid er en midaldrende mand og en ældre mand. Samme skift i narrationen gør sig gældende, da Bowman træder ud af badeværelset og tilbage i soveværelset, hvorved de filmtekniske greb som nævnt markerer, at han bliver den mand, han observerer. I sekvensens afsluttende scene er Bowman blevet endnu ældre og ligger nu på sengelejet og peger på den sorte monolit foran sig. Der klippes herefter til den sorte monolit og tilbage igen til sengen, hvor den ældre mand nu er blevet erstattet af et spædbarn. På få sekunder skitseres tiden som Aion. Den sorte monolit får skaberkarakter og bliver således katalysator, ikke blot for en progressiv tid, men en cyklisk og uendelig tid uden begyndelse og ende.

### **Det haptiske billede**

Det foregående afsnit har undersøgt relationen mellem det aktuelle og virtuelle i *2001: A Space Odyssey* og *Solaris*. Ud fra udvalgte eksempler analyserede vi, hvordan aktual og virtuel tid til tider sameksisterede i de to film og derved skabte rene tidsbilleder. Analysen berørte dog primært relationen mellem de to tidsbegreber i henhold til filmene selv. Man kan også snakke om filmmediet som en virtuel materialitet i sig selv, som seeren aktualiserer ved at se filmen. Vi vil i det følgende afsnit sætte relationen mellem filmmediet og tilskueren under lup, idet vi med udgangspunkt i teori om "det haptiske" undersøger filmenes affektive elementer.

I *Touch: sensuous theory and multisensory media* definerer forfatter og filmforsker Laura U. Marks det haptiske billede som en æstetisk strategi, hvorved beskueren af filmen opløser sin subjektivitet ved hjælp af en fornemmelse af kropslig interaktion med billedet:

Haptic perception is usually defined as the combination of tactile kinaesthetic, and proprioceptive functions, the way we experience touch both on the surface and inside our bodies. In haptic *visuality*, the eyes themselves function like organs of touch. (...) Haptic images invite the viewer to dissolve his or her subjectivity in the close and bodily contact with the image. (...) By interacting up close with an image, close enough that figure and ground commingle, the viewer gives up her own sense of separateness from the image. (Marks 2002, 2-3)

Marks holder det haptiske op mod det optiske, som ifølge hende er blevet den dominerende epistemologi i den digitale tidsalder. Den optiske tilgang undersøger modsat det haptiske billedets dybde og koncentrerer sig om filmmediets semiotik og immanensplaner. Det haptiske adskiller sig herfra ved primært at koncentrere sig om materialiteten i billedets overflade. Det optiske billede skaber en distance mellem medie og seer, der tillader beskueren at projicere sig selv ind i objekterne. Det haptiske reducerer derimod distancen og besværliggør derved seerens evne til at separere sig fra filmbilledet. (Marks 2002, 12-13). Formålet med en sådan perception er, som Marks nævner i citatet, en form for identifikation mellem mediet og seeren. Haptisk

perception tillader på den måde tilskueren at erfare i detaljer, men uden at distancere sig fra erfaringen for at kunne definere det. Filmskabere kan benytte sig af forskellige tekniske remedier til at ekskludere den optiske dimension og derved fordre en haptisk perception af filmens billedlige udtryk. I *2001: A Space Odyssey* og *Solaris* er de haptiske billeder også evidente, hvorfor vi i det kommende afsnit vil analysere, hvordan de benytter sig af tekniske greb til at effektuere dette.

Som tidligere nævnt er der i *2001: A Space Odysese* en intern magtkamp mellem menneskene ombord på rumfærgen og supercomputeren HAL 9000, som forsøger at nå frem til monolitten uden menneskene ombord. HAL er en veludviklet maskine, der som konsekvens af teknologiens udvikling er udstyret med en højere intelligens end menneskene. Forholdet mellem HAL og rumfærgens passagerer synes at være et særligt fokusområde for filmens narrativ. Selvom HAL er blevet programmeret til at hjælpe passagererne og kommunikere frit og flydende med dem, skildres der alligevel en klar distinktion mellem de to intellekter. De åbenlyse forskelle udmærker sig ved, at HALs udseende blot består et rødt øje, mens dens stemme har et mekanisk flow uden noget subjektivt præg. Det virker derfor lettere patetisk, når HAL forsøger at forhindre sin skæbne ved at tale til Bowmans samvittighed. Distinktionen bliver dog også formidlet på et haptisk plan, hvor filmtilskueren kropsligt oplever fornemmelsen at blive differentieret fra HAL. I en scene inden opgøret viser Bowman nogle tegneskitser til HAL. Som dialogen skrider frem krydsklippes der kontinuerligt mellem de to for at markere skiftene mellem HAL og Bowmans point of view. Ved HALs point of view er synsspektret begrænset. Det illustreres ved, at HALs synsfelt bliver indrammet i en cirkel, hvilket giver det fremstillede et forvredet udtryk. Billedet får således en haptisk dimension, da filmseeren rent kropsligt oplever sit synsfelt blive begrænset. I artiklen "The Romantic Model of *2001: A Space Odyssey*" (2013) kalder Christopher Rowe HAL en parodi på et perciperende subjekt, da shottet markerer, at mennesket har en langt større perceptuel kraft. Scenen spår således HALs nederlag senere i filmen, hvor Bowman deaktiverer HAL og derved understreger, at menneskelig perception overmatcher teknologisk repræsentation. (Rowe 2013, 45-46). Da HAL omsider bliver besejret og Bowman nærmer sig monolitten, bliver han som nævnt indhvirvlet i et vortex. I en ca. ni minutter lang scene er Bowman fastlåst i sin rumdragt, mens han

med stor hastighed rejser dybere ind i universet. Scenen rummer både optiske og haptiske elementer. Scenen transformerer sig til et dybdebillede, men den hastige fremdrift bevirker, at man som seer ikke kan opholde sig ved objekterne. Man får derfor en affektiv fornemmelse af at være rundtosset og desorienteret i et abstrakt og umiddelbart retningsløst virtuelt rum. På trods vortexets flotte neonfarver føles rejsen ubehagelig på grund af scenens haptiske elementer. Forinden synsvinklen skifter til Bowmans point of view, frames han udefra i et close up, hvor rumhjelmen ryster så meget, at billedet bliver sløret. Bowmans fornemmelse af klaustrofobisk svimmelhed videregives til seeren, der ved de haptiske elementer bringes i en lignende affektiv tilstand.

I kontrast til den hastige tidsrejse i eksemplet fra før, inkorporerer *Solaris* i høj grad haptiske elementer ved takes, der er langsomme. Det kulminerer i en levitationssekvens på rumfærgens bibliotek i slutningen af filmen. I sekvensen er Kelvin trådt ind på biblioteket, hvor han ser Hari sidde dybt fordybet i Peter Bruegels *Hunters in the Snow*-maleri (1565). Der klippes mellem close up billeder af de to karakterers ansigter, idet Kelvin langsomt bevæger sig tættere på Hari. Efterfølgende klippes der til maleriet i en ca. to minutter lang extreme close up indstilling, hvor det blot er fragmenter af billedets delelementer, der synliggøres for beskueren. Indstillingen markerer sandsynligvis, at publikums perception af billedet må følge Haris. Indstillingens manglende dybde fordrer således, at seeren må forholde sig til billedets konkrete materialitet og derfor ikke kan gøre sig en helhedstolkning af billedet. Da der endelig klippes ud igen, opløses tyngdekraften, hvilket resulterer i, at personerne og enkelte af rummets bestanddele kommer til at svæve. Levitationen medfører en slow-motion effekt, der tvinger beskueren til at opholde sig ved modulationer i billedets overflade. (Thomsen 2016, 230). Levitationen får kameraet til at stille skarpt på en lysestage, der langsomt stiger op i en lysekrone og en åben bog, der passerer gennem rummet. Der klippes yderligere to gange til *Hunters in the Snow*, igen med et begrænset udsyn for tilskueren. Da der klippes tilbage igen er levitationen slut og dernæst klippes der til brudstykker af førnævnte hjemmevideo, hvor Kelvin arbejder i sneen. Optagelserne synes at have en parallel til maleriet. Kort efter forsøger Hari at begå selvmord. Motivet for selvmordsforsøget er ukendt, men en læsning

kunne være, at Hari knytter maleriet til Kelvins hjemstavn og derved får indblik i den længsel, som tynger Kelvin. Hun erkender derved også, at hverken hendes krop eller erindringer i virkeligheden er hendes egne. (Kozin 2009, 113)

## Konklusion

Vores opgave har med udgangspunkt i de to film *2001: A Space Odyssey* og *Solaris* undersøgt, hvordan tid skildres uden for en lineær struktur. For at undersøge dette har vi analyseret de to film ud fra to af Meyrowitz' medieparadigmer.

Indledningsvis karakteriserede vi science fiction genren med henblik på at give et strukturelt blik over filmenes genremæssige struktur. En science fiction film udmærker sig ved at kredse om ting, som ikke umiddelbart eksisterer eller ting, som er spekulative. Ydermere er science fiction ifølge Kornbluth også symbolsk, da genrens elementer blandt andet bruges til at behandle flertydigheder. Herefter analyserede vi filmenes brug af filmtekniske virkemidler til at fremstille tid i en neoformalistisk analyse. I *2001: A Space Odyssey* er klipningen især et dominerende redskab til at skildre tid. *Solaris* benytter sig af nogle af de samme klipningsmetoder, blandt andet graphic matching, men den adskiller sig også ved i dele af filmen markere fortid og nutid gennem forskellige filtre. Vi analyserede også tid ud fra et filosofisk perspektiv ved at implementere dele af Deleuzes filmfilosofi. Vi fandt frem til, at begge film i visse scener behandler virtuel og aktuel tid som to størrelser, der er uadskillelige. I *Solaris* manifesterede det sig blandt andet ved, at hovedkarakterens afdøde kone blev materialiseret, mens krystalbilledet i *2001: A Space Odyssey*'s sidste scene markerede, hvordan Bowman aktualiserede en virtuel dimension. Endeligt undersøgte vi, hvordan de haptiske elementer fordrede en affektiv oplevelse af begge film. I Tarkovskys film blev de haptiske elementer implementeret i levitationsscenen, der satte fragmenter af et maleri i fokus. På den måde blev det optiske synsfelt begrænset, hvorfor man som seer måtte forholde sig til fragmentets materialitet. Det samme gjorde sig gældende i Kubricks film, hvor Bowmans rejse gennem vortexet bragte en affektiv fornemmelse af svimmelhed, som en konsekvens af, at billedet rystede og blev tilsløret, mens Bowman var fastlåst i sin rumdragt.

## Perspektivering

*2001: A Space Odyssey* og *Solaris* har begge haft stor indflydelse på science fiction film, hvilket tydeligt kan ses i film efter årtusindeskiftet. To film, der også undersøger tid i sine filmiske udtryk er Christopher Nolans *Interstellar* og Denis Villeneuves *Arrival*.

Førstnævnte har især mange paralleller til Kubricks film, hvilket blandt andet viser sig ved lignende science fiction-rekvisitter. Også det gennemgående narrativ i de to film har paralleller, da begge omhandler en rejse i tid og rum. Nogle af scenerne i Nolans film synes sågar at være direkte inspireret af Kubricks film. En scene, hvor indflydelsen især springer i øjnene i *Interstellar* er en scene, hvor Cooper og resten af besætningsmandskabet flyver ind i et sort hul. Rejsen gennem det sorte hul vækker konnotationer til den tidligere nævnte scene fra *2001: A Space Odyssey*, hvor Bowman bliver kylet gennem et uidentificerbart vortex, som bringer ham til et hvidt soveværelse. Begge scener portrætterer rejsen gennem et vortex på samme facon, da der i begge film momentvis skiftes klippes mellem haptiske billeder i form af close ups af en lamslået Cooper/Bowman og rejsen ind i det sorte hul/uidentificerbare vortex. Begge scener viser en rejse uden for tid. En form for kropslig kontrol mangler i begge film, da de kastes ind i et fremmed sted, hvor der sås tvivl omkring, hvor længe tiden strækker sig over, og hvor i universet de befinder sig. Selvom de to endepunkter for rejsen ikke er identiske, har de visse ligheder. I begge endepunkter står karaktererne uden for lineær tid - de befinder sig i en virtuel dimension. Desuden har vi i henhold til Kubricks rumepos tidligere påpeget, at menneskets progression ikke forbundet med erfaringsdannelse, men kommer i stedet fra en metafysisk vilje, der determinerer udviklingen. Den sorte monolit har derfor en skaberkarakter og er gennem hele filmen en katalysator for liv og udvikling. Rejsen gennem det sorte hul i Nolans rumrejse fører Cooper ind i et virtuelt, femdimensionelt rum, som på abstrakt vis udgør bagsiden af datterens Murhpys bogreol. Herfra kan han kommunikere morsekoder til sin datter på tidspunkter, når hun befinder sig på den anden side af bogreolen. Således kan han videregive den kode, der skal vise sig at være altafgørende for menneskets overlevelse. Hvis den sorte monolit er en skaberkarakter og en katalysator for menneskets udvikling i *2001: A Space Odyssey*, er Cooper katalysatoren for menneskets skæbne i *Interstellar*.

Villeneuves film danner et sidestykke til Tarkoskys psykologiske science fiction film på grund af de fænomener i filmen, som forbinder sig til tid. *Arrivals* narrativ er bygget op omkring en hovedkarakter, der ligesom Kelvin bliver hjemsøgt. Her er det dog savnet af en afdød datter, som også fremhæves ved hjælp af, hvad vi tror er flashbacks. Disse tilbageblik viser sig dog at være flashforwards. I Tarkovskys film er problemet for Kelvin, at hans afdøde kone materialiserer sig for ham. Han er velvidende om, at hun ikke er virkelig, hvilket bringer ham hen til en skillevej. Han må enten erkende hendes eksistens som værende en illusion eller leve med hende velvidende om, at hun blot er en illusion. *Arrivals* hovedperson Louise Banks får dét våben, som de fremmede væsener er i besiddelse af; deres sprog. Et sprog der kan ændre opfattelsen af tid og dermed gøre hende synsk. Hendes nye opfattelse af tid gør hende i stand til at tolke fremtiden, hvor hun kan se fremtiden med hendes kollega Ian, som hun vil gifte sig og sammen vil de få et barn. Men han vil forlade hende, når han finder ud af, at hun allerede har set fremtiden om deres datter. Hun står derfor med valget om at acceptere Ians kærlighed, skønt hun ved, at det vil ende ulykkeligt. En klar parallel til Kelvins problemstilling. Det virtuelle sameksisterer med det aktuelle - Louise er i kontakt med flere bevidsthedsplaner, da hun både aktualiserer nutiden og er i stand til at visualisere sin fremtid. Hun er således også i stand til at ændre den fremtid hun visualiserer, da hun er aktualiseret i nuet.



## Litteraturliste

- Tarkovsky, Andrei. 1972. *Solaris*. U.S.S.R.: Mosfilm Studios.
- Kubrick, Stanley. 1968. *2001: A Space Odyssey*. USA: MGM.
- Nolan, Christopher. 2014. *Interstellar*. USA: Paramount Pictures.
- Villeneuve, Denis. 2016. *Arrival*. USA: Paramount Pictures.
- Bordwell, David og Thompson, Kristin og Smith, Jeff. 2016. *Film Art. An Introduction* (11. udgave), New York: McGraw-Hill.
- Deleuze, Gilles. 1997 *Cinema 2: The time-image*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Thomsen, Bodil Marie Stavning. 2016. *Lars von Triers fornyelse af filmkunsten 1984-2014: Signal, pixel, diagram*. København: Museum Tusulanums Forlag. Side 228-37.
- Thomsen, Bodil Marie Stavning. 2006 "Bevægelses- og tidsbilledet i Gilles Deleuze filmtaksonomi." I *Deleuze: filosofi, kunst og videnskab*. Århus: Afdeling for Kunsthistorie, Institut for Æstetiske Fag, Aarhus Universitet. Side 16-47.
- Marks, Laura U. 2002. *Touch: sensuous theory and multisensory media*. Minneapolis: University of Minnesota. Side 9-22.
- Meyrowitz, Joshua. 1997. "Tre paradigmer i medieforskningen" *Mediekultur*, Bind 26. Side 56-59.
- Jørholt, Eva. 1997. "Deleuze i farver" i *Kosmorama*, Bind XLIV, Hæfte 221, Side 96.
- Kozin, Alexander. 2009. "The appearing memory: Gilles Deleuze and Andrey Tarkovsky on 'crystal-image'" i *Memory Studies*, Bind 2, Hæfte 1, Side 103-117.
- Rowe, Christopher. 2013. "The Romantic Model of *2001: A Space Odyssey*" I *Canadian Journal of Film Studies*. Side 41-63.
- Altman, Rick. 1999. "What is generally understood by the notion of film genre" I *Film/genre*. London: British Film Institute. Side 13-28.

Boron, Lukasz. "Melies and Early Cinema(gic): Conjuring the Science-Fiction Film Genre." CineAction. Besøgt d. 5. juni. 2017.  
<https://www.questia.com/library/journal/1G1-248407233/melies-and-early-cinema-gic-conjuring-the-science-fiction>.

Casper Tybjerg. Georges Méliès i *Den Store Danske*, Gyldendal. Besøgt d. 5. Juni 2017 fra <http://denstoredanske.dk/index.php?sideId=123865>.

Lars Ole Sauerberg, Nicolas Barbano. science fiction i *Den Store Danske*, Gyldendal. Besøgt d. 6. juni 2017. <http://denstoredanske.dk/index.php?sideId=156686>.

Grant, Barry Keith. 1986 "Looking Upward: H.G. Wells, Science Fiction and the Cinema" I *Literature/Film Quarterly*: Research Library. Side 154-163.