

# FILOSOFI I BEVEGELSE

## ET INTERVJU MED HALLVARD J. FOSSHEIM

Av Espen Dyrnes Stabell & Hilde Vinje

Kan film påvirke vår måte å erfare verden på? Og er film et produktivt utgangspunkt for filosofi? *Filosofisk supplement* møtte Hallvard J. Fossheim, PhD i filosofi og sekretariatsleder ved Forskningsetiske Komiteer, for en samtale om film og filosofi. Fossheim har publisert flere artikler om emnet, i tillegg til sitt hovedvirke innen antikk filosofi. Fossheim er en stor filmentusiast, og forrige høst stilte han opp på *Filosofisk supplements* filmarrangement *Aisthesis* på Cinemateket i Oslo, hvor han foredro over Michelangelo Antonionis film *Feber* (1962).

*Filosofiske studier av film er det lite av i norsk i akademia, så la oss først begynne med en begrepsavklaring. Hvor går skillet mellom filmteori og filmfilosofi?*

Et klassisk tema innenfor filmteori er forholdet mellom et virkelig objekt og et filmet objekt. Hva er statusen til det du ser på film i forhold til virkeligheten? Her begynner man å leke med gjenkjennelige filosofiske spørsmål. Hva vil det si at noe er virkelig? Hvilke sider ved noe er det som gjør at det er virkelig? Og hvis det ikke er virkelig, hvordan skal vi karakterisere det som ikke-virkelig? Er ikke-virkelighet en mangel, et fravær eller noe helt annet? Disse problemstillingene er eksempler på hvordan filosofi og filmteori interagerer, men jeg vet ikke om det finnes noe entydig svar på spørsmålet om hvor grenseoppgangen mellom filmteori og filmfilosofi går.

*Hva er den filosofiske motivasjonen bak filmfilosofi?*

Filmen bør ikke bare være et middel for å holde på med filosofi. Man bør ta på alvor det potensielt originale innenfor akkurat dette området. Som filosof har man en tendens til å tenke «her kommer enda en ting jeg kan gjøre filosofgreia mi med». Men jeg tror det blir et bedre resultat om man tenker at her er det muligens noe nytt og annerledes enn det jeg kjenner til fra før. Du kan ikke ta for gitt at du skal bruke den samme malen og legge til ordet «film», «dataspill» eller hva det nå skulle være. Hva er viten med å kaste seg over et nytt felt, om det ikke er håp om å finne noe nytt der?

*Hva er det som gjør filmmediet så egenartet, i filosofisk henseende?*

Tradisjonelt sett har film vekket interesse blant filosofer i egenskap av å være en avbildning av verden. Når du ser klassisk, god gammeldags film som er *filmet*, så ser du verden.

Enhver film som er laget på tradisjonelt vis kan illustrere dette. Du kan se hvilken som helst sekvens av en vanlig dramafilm på to måter: Enten som en bit av en dramafilm, eller som en snutt av en dokumentarfilm om noe som folk holdt på med på lydscene B den dagen. Folk spiller i filmen. Samtidig er den også *virkelighet*. Det er en dokumenteringsside ved film i måten den fungerer på. Når du har et filmprodukt, har du et resultat av en automatisk prosess; en maskin som virker kausalt og som skaper et bilde, en avbildning eller en lysversjon av virkeligheten. For all del, disse tingene går ikke *helt* av seg selv. Men kameraet og teknologien gjør at du har en kausal sammenheng og at du har produsert noe som har en slags identitet med objektet. Da må man spørre seg hva det vil si at filmobjektet er virkelig eller ikke. I film har du en årsakslinje som går fra verden og til seeren, og det gjør film filosofisk interessant.

Nå er dette blitt vanskeligere å holde fram som en sannhet om film i dag. I forbindelse med de klassiske teoriene brakte man inn tegnefilm for å problematisere forholdet mellom film og virkelighet. Men også i den kommersielle, «alminnelige» filmen er det i dag overraskende lite av det man ser som bare er registreringer av virkeligheten. På de mest uventede steder har filmskaperne manipulert bildet, ikke minst ved CGI (Computer-generated imagery, red. anm.). Dette forandrer premissene litt, men jeg tror likevel det er nok igjen av årsakssammenhengen mellom bildet og objektet til at det er et filosofisk spørsmål som gjør film interessant.

*Hvordan skiller film seg fra fotografi, som kan sies å ha noe av den samme effekten?*

Film forholder seg til tid på en annen måte enn

fotografiet. Det tar stort sett tid å se på bilder også. Men i begge de to polene i film – altså intensjonssiden, at noen jobber hardt med å lage en opplevelse, og registreringssiden, at du har en maskin som du- rer og går og plukker opp virkelighet – er tiden en uunngåelig del, og kontrollerbar på en annen måte enn i et fotografi. Du har ikke bare et bilde, men du har et bilde som varer en viss tid og hvor ting kan forandre seg. Så har du adgang til neste bilde. Det er styrt fra skapernes side hvordan rekkefølgen, hastigheten og så videre skal oppleves.

*Kan film endre vår forståelse av tid?*

Én tolkning av filmhistorien går nettopp ut på at filmen frembrakte en ny formidling av tid. Denne forandringen er kommet til de siste femti årene, særlig på 1950- og 1960-tallet. Det er ikke så mange positive teser om hva denne nye innsikten om tiden egentlig går ut på. Men et stykke på vei handler det om fravær. Dette skjedde for eksempel på interessante måter med Michelangelo Antonionis filmer. Det blir en overforenkling av filmhistorien, men la oss se på en tolkning: Den klassiske filmen var karakterisert av det Gilles Deleuze kaller *bevegelsesbildet*, hvor moroa består i å se hvordan ting klunker inn i hverandre på lerretet eller skjermen. Det er en glede over mekanikken man kan se på sitt mest ekstreme i for eksempel Buster Keatons filmer. Men i Antonionis og neorealismens filmer er dette bevegelsesbildet detronisert. Fraværet fremtrer primært ved at protagonistene ikke gjør jobben sin lenger. De slutter å gå inn og starte kjedereaksjoner. De skal være aktører, men blir bare stående og se. Ting kommer ikke i gang. Et slikt fravær av interaksjon skaper en annen innstilling, hvor både karakterene i filmen og dermed også publikum i salen tvinges til å bli sittende, litt måpende, og bare se på ting. Når bevegelsene opphører og aktøren ikke lenger er en aktør, men mer en tilskuer, blir tiden synliggjort og oppleves på en annen måte.

*Apropos Michelangelo Antonionis Feber: Da du foredro til denne filmen under Aisthesis forrige høst, nevnte du at denne filmen er preget av eksistensialismens filosofi. Man finner ofte eksistensialisme representert i filosofiske analyser av film. Hvilke andre filosofiske teorier kan være spesielt egnet til filmanalyse?*

Egentlig er det slik at filmteori er blitt et så stort og mangfoldig felt i seg selv at man allerede har tappet de klassiske filosofiske teoriene. Jeg kommer ikke uten videre på en filosofisk teori som bare ligger og venter på å bli brukt, og som er spesielt fruktbar. Det går mer på de klassiske temaene, som realisme i en spesifikk forstand, men også ting som hører med under estetikk og er *bona fide* filosofi – altså klassiske teorier om presentasjoner og presentasjon av handling. En favoritt for meg er *Poetikken* av Aristoteles. Skal du ha en håndbok i å analysere handling, blir det ikke så mye bedre enn det.

*Har du noen eksempler som passer spesielt godt dersom man vil ta i bruk Poetikken for å tolke film?*

For all såkalt klassisk film, særlig Hollywood-modellen fra 1930-, 1940- og 1950-tallet, så ikke bare passer den – den klassiske filmen er basert på *Poetikken*. Den er stort sett laget av folk som kjenner til dette verket, direkte eller indirekte. I tillegg følger enkelte filmer ikke kun Aristoteles' teori om enhet og bestemmelse av handling, plot og karakterer på et generelt plan, slik de fleste filmer gjør: De følger også Aristoteles' råd om hvilke plot som er de gjeveste. Jeg kan nevne ganske vilkårlig en film fra 1980-tallet som ingen husker: *Angel Heart* av Alan Parker. Filmen følger ikke bare den klassiske modellen, den følger til og med en Kong Ødipus-struktur, hvor det store spørsmålet på slutten er «hvem er jeg?», eller rettere sagt, «hvem er hovedpersonen som jeg har fulgt hele tiden og ikke hatt noen tvil om?» En annen film som gjør akkurat det samme er *The Usual Suspects*, og kanskje *Memento* – filmer som tematiserer identitet. Og det er selvfølgelig én ting Aristoteles gjør et stort poeng ut av i *Poetikken*. Men det bredere nedslaget angår de aristoteliske ideene om å presentere noe på en helhetlig måte, ved at du finner en rimelig avgrensning av hva handlingen som en helhet består i. Hvor er det naturlig at en handling skal begynne? Hvor skal den slutte? Hva skal sammenhengen mellom delhandlingene og karakterene i den dramatiske helheten være? Og hvordan skal vi lage en snedig løsning på det hele, hvor tingene faller sammen? Gode svar her gir så å si oppskriften på en kommersielt vellykket film.

**En favoritt for meg er *Poetikken* av Aristoteles. Skal du ha en håndbok i å analysere handling, blir det ikke så mye bedre enn det.**

*Hva er de ledende retningene innen filmfilosofi i dag?*

Jeg vet ikke om det er en ledende retning. Nå er ikke nødvendigvis jeg så oppdatert heller. Jeg er egentlig ingen filmviter, men en filosof med interesse for film. Blant spørsmål som man stadig kommer tilbake til, og som det er lov å stille ennå, har vi selvsagt det evinnelige realismespørsmålet. Men vi har også spørsmålet om *hvem* som egentlig lager en film. Dette har betydning for hvordan man kan tolke en film og hvordan man kan forstå

**Det er ikke uproblematisk å si at det er regissøren som har laget filmen og bildene, slik man med rimelighet liker å tenke at en forfatter har laget en roman eller en bok.**

den. Den klassiske modellen tilsier at dersom du skal tilskrive et verk en enhetlig intendert mening, så må det være en sjef der. Det må være en forfatter, i en eller annen forstand. Dette er noe filosofisk interessant vi kan problematisere. Hvem er det som lager en vanlig film? Det siste halve århundret har det vært tendenser til å ta for gitt at regissøren er geniet som samler alle trådene og gir sin visjon av verden til tilskuerne. Men dette er ikke selvsagt. Hva vil det si å lage noe vi opplever som så helhetlig som et kunstverk? Hva slags teori trenger vi for å kunne forklare at noe framstår såpass helhetlig som en vellykket film gjør? Så proft, så visjonært? I ordet visjonært ligger det en idé om at det er noen som har en visjon, et perspektiv. Du har én aktør, én sjef. Samtidig er det slik at i de fleste vellykkede

filmer så er det en drøss med folk som bidrar med sine visjoner og sin kompetanse. Bare se på rulletekstene som går etter en film. Det skjer på en mer eller mindre ukontrollerbar måte, dels uten at den såkalte sjefen en gang vet om det. I tillegg er andre viktige nøkkelpersoner involvert. Noen har skrevet manuset, og her er det ofte mange som har vært med. Horder av produsenter kommer og går med sine meninger og sine penger. Det er ikke uproblematisk å si at det er regissøren som har laget filmen og bildene, slik man med rimelighet liker å tenke at en forfatter har laget en roman eller en bok. Film er noe annet. Og dette store spørsmålet om hvem som er ansvarlig for intensjonene og handlingene som skaper sluttproduktet, tar oss over i spørsmål om hva det vil si at noe er et kunstverk fra skaperens side. Eller et kunstverk i det hele tatt. Hvis filmskaperens rolle ikke er ulik en prosjektleders, blir alt mindre romantisk med en gang.

*La oss ikke gi slipp på dette med tid. Du trekker frem Antionionis Feber for å eksemplifisere Deleuzes begrep om «tidsbildet», et begrep Deleuze bruker om den moderne filmens opphevelse av den klassiske narrative eller handlingsdrevne tidsstrukturen. Kan du gi et konkret eksempel på en scene som illustrerer dette?*

I akkurat *Feber* finnes det hint om tidsbildet hele veien. Enten du vurderer karakterene psykologisk, eller ser på strukturen i narrativet, så halter det fra starten av. Ting går ikke som du forventer i en film, for karakterene har ingen driv. De har ikke den klas-



*Illustrasjon: Marianne Røthe Arnesen*





*Illustrasjon: Marianne Røthe Arnesen*

siske rettlinjetheten som ordentlig klassiske karakterer skal ha, hvor karakterene defineres gjennom et eller annet de vil oppnå eller unngå. Normalt er de to neste timene sikret, for målet består i at dette objektet blir endelig oppnådd eller unngått. Ferdig med det. Men her er det uklart både hva personene vil unngå, og særlig hva de vil oppnå, for eksempel når det gjelder hovedpersonen, Vittoria. Det er uklart om hun egentlig vil noe i det hele tatt. Vittoria sier et sted i filmen at hun ønsker å oppnå en form for lykke, men dette ønsket forblir fullstendig vagt og leder ikke noe sted. Hun faller tilbake i en tilskuermodus. Der man ville forvente at Vittoria ville gjøre et eller annet for å få historien til å gå videre, driver hun bare og kikker. Så blir vi sittende å se med henne. På en måte kommer vi da litt nærmere henne. For som tilskuere er vi alltid fanget i denne posisjonen, vi kan ikke gjøre noe som helst. Vi sitter der til enhver tid.

Hvis vi skal ta én enkeltscene, må det bli den sagnomsuste sluttscenen. Der stopper ikke bare tingene opp slik at det hele går langsomt over i en tilskuermodus, de to karakterene Vittoria og Piero gidder ikke engang å møte opp. Vi har akkurat sett dem, og hørt dem avtale å treffes klokka åtte på hjørnet. Vi møter opp og regner med at klokka er cirka åtte, men de kommer ikke. Her blir vi konfrontert med vår rolle som tilskuere, for det er ingen der som kan handle for oss. Vi blir bare sittende å se på de tingene som var til stede hele tiden: En tønne med vann som renner, trær med løv som rasler i vinden, folk som kommer og går, og en

fyr med hest og kjerre. Noen av bildene er nesten identiske med bilder vi har sett tidligere i filmen. Det eneste vi sitter igjen med, er en opplevelse av å stirre på disse tingene. Kanskje er dette i noen grad forbundet med en form for kjedsomhet underveis i filmen. Man venter at det skal skje noe, og det er litt frustrerende at ingenting skjer. Det som faktisk skjer er dessuten trivielt: En dame går fra en fyr, hun henger rundt, noen er på jobb, litt småprat, hun møter en annen fyr, og til slutt ser det ut til at også de avslutter forholdet. Det er smått og har ingen ordentlig struktur.

*Det er nok en del seere som føler at de «kaster bort tiden» når de ser en film som Feber.*

Det handler om forventninger. Hvis man ikke visste noe om filmen på forhånd, ville man kanskje forvente en tidtrøyte. Man venter å se handlende aktører involvert i et drama eller noe som driver handlingen fremover. Da blir man skuffet. I Antonionis film går karakterene fra å være aktører til å være tilskuere. Til slutt er de ikke engang til stede. I kinosalen blir man konfrontert med det man hele tiden er når man sitter der – nemlig en som bare observerer. Her kan vi spekulere videre, og si at dette ikke kun er en tematisering av hva det vil si å gå på kino – det er en tematisering av hvordan vi stort sett lever. Vi gjør ikke så mye. Vi er passive overfor det sys-

**Hvis filmskaperens rolle ikke er ulik en prosjektleders, blir alt mindre romantisk med en gang.**

temet vi lever i. Her er det til dels en kvasipolitisk slagside hos Antonioni. Men vendingen tilbake til en modus hvor man bare ser er også et estetisk valg: Mennesker blir mindre viktige i forhold til tingene. Folk forsvinner ikke bare mot slutten av denne filmen, men det virker også som om fraværet av intensjonelle handlinger gjør at det blir mindre forskjeller ikke bare på folk og fe, men også på folk og ting.

*Dette ligger tett opp mot din karakteristikk av Antonionis film under Aisthesis-foredraget: Det er ikke bare en viss verden som vises, men verden vises på en bestemt måte. Kan du utdype dette?*

Denne estetiske siden, hvor man bare blir sittende å se, åpner for en egen form for skjønnhet. I en film hvor det skjer ting hele tiden, ville man ikke lagt merke til bildene på samme måte. Man drives inn i en spesiell estetisk modus hvis man holder ut. Det oppstår et produktivt blikk, i den forstand at du går ut etter filmen og ser ting på en litt annen måte, i alle fall for en stund.

**I Antonionis film går karakterene fra å være aktører til å være tilskuere. Til slutt er de ikke engang til stede.**

På den andre siden er det psykologiske og politiske aspekter ved filmen. Psykologisk kan du tolke den tafatte stirringen til hovedpersonen Vittoria som at det er noe galt med dama. Politisk, riktignok litt vagere, har du slagsiden som er rettet mot den type liv man lever i dag. Et eksempel er scenen på børsen, hvor Vittoria treffer moren sin og ender opp med å gå på date med Piero, som gjør transaksjoner for moren. I tillegg har du det kapitalistiske trollet – scener som tydelig dramatiserer avmakten folk lever i på børsen. Du mister eller vinner alt, og ingen er i stand til å forklare hva som foregår. Det er en avmakt som også har å gjøre med systemet vi lever med i dag. Spørsmålet blir hvordan man samlet skal tolke disse aspektene. Det virker som Antonioni er kritisk til den kapitalistiske verdenen som er medansvarlig for å skape slik type film. Samtidig avføder denne verdenen en ny form for sensibilitet og evne til se en annen form for skjønnhet ved at man får et blikk som er et produkt av vår verden – man blir fengslet av de nærværende tingene på en måte som ikke var tilgjengelig tidligere. *Feber* viser at filmen kommer av forhold som er triste og leie på mange

måter, men uten disse forholdene kunne man ikke komme fram til muligheten av å se denne typen skjønnhet.

*Kan film forandre vår måte å erfare verden på?*

Ja. Jeg tror de fleste vil kunne kjenne seg igjen i at det er visse filmer som forandrer en, i hvert fall for en tid. Dette gjelder ikke bare film, men også annen kunst, som litteratur og særlig musikk. Man får en annen måte å være til stede på gjennom å interagere med slike verk. De forandrer måten man ser og hører på, og kanskje også måten man agerer på. Men det er to typer spørsmål her. For det første: Hvor dyptgripende er denne forandringen? Kan man virkelig forandres som person av et kunstverk? Eller er det overflatiske krusninger som bare sitter i en liten stund? For det andre: Hva er årsak og hva er virkning? Når man ser på hva slags visuelle produkter som lages og hvilke som slår an, ser man at de har en form for effekt. Man ønsker å se visse ting. Dette påvirker hvordan vi lever våre liv. Samtidig er det uklart hva som kommer først. Det er ikke bare slik at verket forandrer vår måte å se virkeligheten på: Det er også slik at et vellykket verk kan bringe fram noe som var der allerede og konfrontere oss med det.

Et eksempel er *Mad Men*. Her har vi de samme karakteristikkene: Det skjer veldig lite. Det finnes hele episoder hvor ingen ting hender. Men vi har for tiden en estetisk fascinasjon ved opplevelsen av denne tv-serien. Det er ikke ønsket om et klassisk narrativ som driver oss, men ønsket om en viss type estetisk nærvær. Dragingen mot *Mad Men* dreier seg mer om en fascinasjon over en måte å leve på som er preget av en bevissthet om det overflatiske og om tomhet. Dette kommer til uttrykk verbalt og blir kanskje overtynlig når hovedpersonen Don spør seg hva som er vitsen med det hele. At vi er opptatt av dette estetiske nærværet betyr noe, all den tid det ikke finnes noen solid spenningskurve i serien som driver den framover.

*Du var redaktør for antologien Filmteori i 1999. Har det skjedd mye på fagfeltet siden?*

Skulle jeg gitt ut antologien i dag, ville jeg vært mindre høytidelig og brakt inn teoretiseringer over TV-mediet som fenomen. Jeg ville muligens også

trukket inn andre fenomener som ligger i randsonen, slik som dataspill. Det er blant annet blitt argumentert for at du bør klare å inkludere dataspill dersom du skal ha en skikkelig filmteori. Dataspill ligner på film ved å skape en visuell fortelling, og det er nok til at det burde komme med. Dessuten kan dataspill gi et nytt blikk på spørsmål som angår film.

*Dette er interessant med tanke til hva du tidligere sa om aktørskap og opphavet til verket. I dataspill er det i stor grad spilleren som bestemmer hva som skjer, selv om rammen allerede er satt.*

Det varierer så klart fra spill til spill. Spill flest gir en opplevelse av kontroll som er større enn den kontrollen spilleren virkelig har. Men man kan faktisk plassere seg et sted i spillet der man ser noe som ingen har sett før. Likevel, i stor grad er premissene lagt, slik som i film.

*Er det et aktivt miljø for filosofiske studier av film i Norge i dag?*

Vi hadde en del lesegrupper gående tidligere med filosofer, idéhistorikere og medievitere, men jeg har ikke helt oversikt i dag. Internasjonalt har jeg bidratt til et prosjekt som nylig munnet ut i antologien *The Philosophy of Computer Games*. Denne utgivelsen både tror og håper jeg oppsummerer mye av tingenes tilstand i dag. For tiden skal man ha tverrfaglighet i alle prosjekter, og av og til blir det en hemske for å få midler til forskning. Men på dette området er tverrfaglighet åpenbart et gode – man trenger både medievitere og filosofer for å gjøre større prosjekter innen både filmstudier og dataspillfilosofi. Her er det muligheter.

*Har arbeidet med film hatt innflytelse på resten av ditt filosofiske virke? Du har jobbet mye med antikkens filosofi, herunder særlig Aristoteles og Poetikken. Finnes det en felles motivasjon som ligger til grunn?*

Dette har vært glødende interesser jeg har forsøkt å krysse med hverandre i ny og ne. Det er stas når man får dem til å møtes ordentlig. For eksempel holdt jeg et kurs for noen år siden med tema *Poetikken* og filmteori. Det var mer krevende enn forventet å gjennomføre. Filosofi og film startet for

meg som to ulike interesser. Men når man først har dem, er det artig å forsøke å kombinere dem. Når jeg har jobbet med filmteori har det vært som filosof, så mitt arbeid har vært influert av alle de årene jeg har brukt på å studere og lese filosofi. Det har både påvirket hvilke tekster jeg har lest og hvordan jeg leser dem. Sånn sett henger de tett sammen.

**Det er ikke bare slik at verket forandrer vår måte å se virkeligheten på: Det er også slik at et vellykket verk kan bringe fram noe som var der allerede og konfrontere oss med det.**

*Kan du se en grunnleggende affinitet mellom film og filosofi, eller mellom filmhistoriske og filosofiske retninger?*

Det er nok en sammenheng, men jeg har ikke gjort så mye ut av den. Det har også vært viktig å respektere disse feltene som forskjellige aktiviteter. Når man driver med antikk filosofi må man være klar på at man bedriver eksegesi, og forsøke å få tekstene til å henge på greip på en enhetlig og informert måte. Det er et ganske annet prosjekt enn å anvende teorier på film. Man må arbeide grundig og i lang tid med å tilegne seg den filosofiske teorien på dens egne premisser før man forsøker å anvende den på et praktisk felt.

*Så filosofien kommer først?*

Det har mer å gjøre med måten jeg jobber på. Det gjelder først og fremst en prioritering fra min side. Ingen kan bli god på alt.

---

#### LITTERATUR

- Aristoteles 2008, *Poetik*, Andersen, Ø. (overs.), Vidarforlaget, Oslo.  
Deleuze, G. 1989, *Cinema 2: The Time-Image*, Tomlinson H. & R. Galeta (overs.), University of Minnesota Press, Minnesota.  
Fosshem, H.J. (red.) 1999, *Filmteori: en antologi*, Pax Forlag, Oslo.  
-----, Larsen, T.M. og Sageng, J.R. (red.) 2012, *The Philosophy of Computer Games*, Springer, Dordrecht.

#### FILM

- Antonioni, M. 1962, *Feber*, Cineriz/Times Film Corporation/The Criterion Collection.  
Nolan, C. 2000, *Memento*, Summit Entertainment/Pathé.  
Parker, A. 1987, *Angel Heart*, TriStar Pictures.  
Singer, B. 1995, *The Usual Suspects*, Spelling Films International/Gramercy Pictures/Polygram Filmed Entertainment.