

En scenes anatomi: Poetisk sansbedrag

Af [ESBEN KJÆR RAVN](#)

Andrei Tarkovsky dirigerer uden brug af klip eller postproducerede visuelle effekter filmsymfonien *Solaris* (1972). Han skaber oplevelser af umulige tidslige ellipser og surrealistiske rum samtidigt med, at han tilbyder tilskueren selv at tage del i betydningsdannelsen. I artiklen disseskeres en scene, der i én lang cirkulerende indstilling rummer den virtuositet, hvormed Tarkovsky minutøst udmåler sine egne og filmediets muligheder for at viderebringe oplevelsen *Solaris*.

Tarkovsky taler gennem sine film i et sprog, tilskueren skal begribe i filmens her og nu. Filmene har et næsten meditativt islæt, der bevirker, at tilskueren - som i himmelfarten i *Andrei Rublev* (1969) - løftes og svæver med filmen. Denne artikel er i højere grad et bud på, hvilken oplevelse *Solaris* fremmaner end et forsøg på at forklare, hvad filmen handler om. Ikke desto mindre er handlingsgangen en god knagerække at hænge sine iagttagelser om den valgte scene til skue på:

Solaris foregår et ubestemt sted i vores verden i en ikke nøjere bestemt fremtid. Psykologen Kris Kelvin (Donatis Banionis) sendes på en rumfærd for at vurdere dueligheden af en rumstation, der kredser om planeten Solaris. Besætningen på stationen er sendt af sted for at forske i det mystiske hav, der dækker planeten. Før Kelvin rejser ud i rummet, følger vi ham på Jorden den sidste dag før afrejsen, hvor han tager afsked med sin far. Resten af filmen foregår på rumstationen.

Kelvin finder ud af, at besætningen på rumstationen hjemses af levende væsener – *gæster* – der tilsyneladende stammer fra besætningens egne personlige minder eller samvittighed. Kelvins gæst viser sig at være en næsten tro kopi af hans afdøde kone Hari (Natalya Bondarchuk). Den virkelige Hari tog livet af sig selv ti år tidligere, efter at Kelvin havde forladt hende. I modsætning til den øvrige besætning forsøger Kelvin at skabe et nyt liv med sin gæst. Hari er til trods for Kelvins genfundne omsorg for hende tilsyneladende disponeret for selvmord, og Kelvin bliver således flere gange vidne til hendes smertefulde og mystiske regenereringer eller genopstandelser.

Gæsterne er forbundet til havet, der dækker planeten under rumstationen. Det er havet, der skaber og genskaber væsenerne. Besætningsmedlemmet, Sartorius (Anatoli Solonitsyn), kæmper videnskabeligt forbitret mod havets indflydelse, og han har som mål at befri besætningen for gæsterne. Det lykkes ham imidlertid kun at få standset gæsternes regenerering.

Inden filmens sidste scener har besætningen tilsyneladende skilt sig af med gæsterne via Sartorius' videnskab. I slutscenen er Kelvin øjensynligt tilbage på Jorden. Idet han falder på knæ foran sin fader, udvides billedperspektivet. Vi ser, at Kelvin ikke er hjemme på Jorden, men på en ø i *Solaris*-havet, som til forveksling ligner en stivfrossen udgave af omgivelserne ved faderens hus.

Lige rundt i rummet

I den scene, som denne artikel dissekerer, er Kris Kelvin nået frem til rumstationen og forsøger at udspørge den ordknappe Snaut (Jüri Järvet) om, hvad der foregår. Kelvin har fornemmelse af gæsternes tilstedeværelse og er mistænksom. Han har endnu ikke selv mødt sin

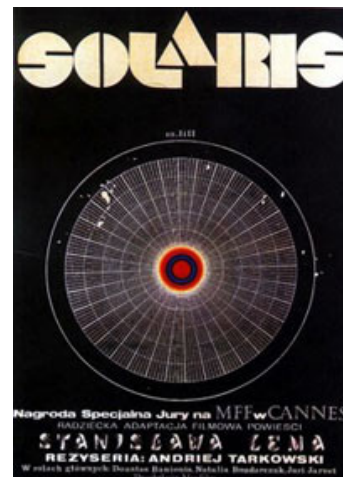


Fig. 1: Plakaten reklamerer for den polske premiere på *Solaris*. Bogen *Solaris*, som filmen er baseret på eller inspireret af, er skrevet af Stanislaw Lem fra netop Polen.

gæst, og Snaut er ikke engang sikker på, hvorvidt Kelvin selv er endnu en af de tilbagevendende gæster.

Scenen udspiller sig i et cirkelrundt rum, hvor kameraet er placeret i midten således, at det ikke kun drejer om sin egen akse, men også om rummets centrum. Kameraet fortsætter gennem scenens samtlige 2 minutter og 25 sekunder sin cirkulerende og pulserende bevægelse venstre rundt i rummet uden, at der på noget tidspunkt bliver klippet. Kamerabevægelsens stramme præmis gør, at tilskueren ikke umiddelbart opfatter rummet som rundt. Cirkelbevægelsen ligner til forveksling en panorering langs en lige væg, hvor kameraet blot kører mod venstre fastlåst i en ret vinkel mod væggen. Denne illusion bibeholdes gennem hele scenens ene lange indstilling.

Tarkovsky udnytter gennem kameraets præmis, hvad man umiddelbart kunne betragte som mediets medfødte begrænsning ift. at repræsentere virkelighedens tredimensionelle rum. Denne scene vidner imidlertid ikke om filmmediets begrænsninger, men om den kreative artikulation af rum og dennes betydning for tilskuerens oplevelse af *Solaris*.

Scenens anatomi bliver gennemgået kronologisk, så pointerne udvikler sig i takt med handlingsgangen.

Inden og uden for billedrammen

I scenens indledning afslører Tarkovsky, hvordan kameraet gennem resten af scenen sjældent holder flere personer i billedet ad gangen. Først følger kameraet Snaut, der sidder alene i rummet (fig. 2). I det Kelvin kommer gennem døren til rummet, følger kameraet ham i stedet, og Snaut rejser sig og forsvinder ud af billedet (fig. 3). Snaut og Kelvin optræder således kun i samme billede, når de enten står meget tæt eller forskudt i billedets dybde.

Ved i én lang indstilling at fokusere på én person af gangen beder Tarkovsky konstant tilskueren om at forholde sig til, hvad der foregår uden for billedet. Tilskueren ved, at der er to personer i rummet, men er kun forundt at se den ene. Rummet er ikke i forvejen etableret, og kamerabevægelsen – modsat den klassiske film – skaber snarere usikkerhed og mystik om de rumlige relationer. Derfor må tilskueren forstærke sin opmærksomhed om *on-screen* blikretninger og gestikulation for at bestemme, hvor den anden person er placeret.

Tarkovsky igangsætter tanker hos tilskueren, der aktivt må forholde sig til det, vedkommende ikke ser. Da Kelvin indskærper sine spørgsmål over for Snaut (fig. 4) overhaler kameraet Kelvin i bevægelsen mod venstre, og det fortsætter i retning af Snaut. Der opstår herved et øjeblik uden karakterer i billedet. Tilskueren er ikke klar over, hvornår Snaut kommer til syne i billedet, men sidder stadig med forventningen om, at kameraet er på vej mod Snaut for at vise os dennes svar på Kelvins spørgsmål. På verbalplanet bliver Snaut trængt op i en krog, og Tarkovsky lader tilskueren sidde i uvished om, hvor langt Snaut fysisk har fjernet sig for at lægge afstand til de nærgående spørgsmål. Dette element i kamerastrategien stiller både krav til tilskuerens observationer, men engagerer samtidigt tilskueren gennem den tillid instruktøren viser ved at overgive kontrollen med filmen.

Genstande

I få bemærkelsesværdige situationer lader Tarkovsky sine billedkompositioner være mennesketomme. Han intensiverer derigennem tilskuerens oplevelse af de *genstande*, der optræder i billedet (fig. 5). I den første af disse situationer bliver genstandene tydeligvis kædet sammen med Kelvins spørgsmål umiddelbart inden panoreringen: "Can she be touched? Wounded? You saw her today". Kelvin hentyder her til en af de kvindelige gæster, han mener at have set. Umiddelbart efter spørgsmålet dukker et pilleglas op i det nu mennesketomme billede. Det leder tankerne hen på, at mindst en af beboerne på rumstationen nyligt har benyttet medicin og muligvis er kommet til skade. Panoreringen afslører dernæst en saks, og tilskueren bliver mindet om, at Snaut rodede med denne saks og en forbindelse om hånden i scenens indledning (fig. 2). Snaut er altså tilsyneladende kommet til skade. Et blodigt stykke vat i en glasbeholder underbygger dette indtryk.

I deres helhed giver rekvisitterne Kelvins spørgsmål en anderledes tyngde. Det sidste element i det korte moment uden personer i billedet



Fig. 2: Scenens og rummets introduktion, hvor Snaut præsenteres, mens han sidder og roder med sin forbindelse og en saks.



Fig. 3: Kort efter at Kelvin er trådt gennem døren, er Snaut helt ude af billedet.



Fig. 4: Kelvin forsvinder højre ud af billedet i det kameraet overhaler ham i bevægelsen til venstre rundt i rummet, hvorefter billedet en sjælden gang er mennesketomt.



Fig. 5: Fra venstre: Glasbeholder med blodigt stykke vat, orange vandbeholder, saks, pilleglas.

er et stykke glas, der umotiveret falder gennem billedet fra toppen af glasbeholderen og klirrer mod gulvet. Situationen er åben for tilskueren, som ikke kun mystificeres over det uforklarede stykke glas, men også chokeres til at føle et skred i Kelvins henvendelsesform over for Snaut. Kelvin er blevet direkte og blottet for høflig fernis. Glassets klirren giver også et indtryk af, hvor skrøbelige menneskene er ombord på stationen, og det understreger, at de fysiske omgivelser kan ramle sammen aldeles uforudsigeligt og måske endda uden grund. Alle ombord kan blive "touched" eller måske især "wounded".

Snauts re-entré

Da Snaut kommer ind i billedet fra venstre virker hans tilsynekomst meget pludselig og næsten anmassende (fig. 6). Han står vendt mod kameraet og er forholdsvis tæt ved dette. Da rummets gestalt i forvejen er ubestemmeligt, og billedet forinden var mennesketomt, har Tarkovsky mulighed for at lege med tilskuerens forventninger om, hvordan et menneske vil optræde proportionelt i billedet. Da Snaut kommer til syne kontrasterer hans dominerende positur det billede, tilskueren har af ham fra tidligere, da han undveg Kelvins spørgsmål. Snaut tager til genmæle: "And you? Who the hell are you?" Snauts positur i billedrammen underbygger og forstærker hans direkte og uventede modspørgsmål til Kelvin. Der er altså korrespondancer mellem de verbale og rumlige relationer i scenen.

Det er overladt til tilskueren selv at tilskrive Kelvin en reaktion på Snauts temmelig bizarre spørgsmål, for vi får ikke noget *reaction shot*. Ej heller hører vi noget svar fra Kelvin. Som tilskuere forbavses vi over Snauts modreplik, men for at greje Kelvins reaktion må vi igen forskyde vores fokus til *off-screen space*.

En pige kommer til syne

Umiddelbart efter fanges kameraet igen af Kelvin, idet han skubber skydedøren i, så den næsten er lukket (fig. 7). Pigen, han spurgte Snaut om øjeblikket før, passerer hurtigt forbi på den anden side af døren. Nu bliver tilskueren *nødt* til at forholde sig til, at scenen er optaget i et rundt rum, da kameraet her har drejet en omgang om sig selv og er vendt tilbage til sit genkendelige udgangspunkt. Dette skred i tilskuerens rumlige bevidsthed falder sammen med og illustrerer det fortælle-mæssige skred, der finder sted, idet Kelvin og Snaut samtidigt ser pigen gennem dørsprækken. Nu kan Snaut ikke længere nægte, at der er flere ombord på stationen, end der burde være, mens Kelvin nu også ved, at Snaut ikke på samme måde som før kan undvige spørgsmålene.

Denne gang er *Kelvins* reaktion vist i billedet og tilskueren må nu afsøge Snauts reaktion uden for billedet via Kelvins øjenbevægelse (fig. 8-10). Kelvins øjne følger tilsyneladende Snaut, idet denne bevæger sig bag om kameraet fra højre mod venstre. Imens Kelvins øjne følger Snaut, spørger Kelvin: "Where did she come from?" Vi hører Snaut undvige spørgsmålet: "Leave me alone." Visuelt afsløres Snauts reaktion ikke, men vi får et *indtryk* af, at der uden for billedet foregår en bevægelse – fysisk såvel som holdningsmæssigt - hos Snaut.

Second time around

Idet kameraet følger Kelvin mod venstre, påbegynder det sin anden rundtur i rummet. Kelvin stopper op foran et blå klædestykke (fig. 11), alt imens panoreringen fortsætter forbi ham. Hidtil er Snaut og Kelvin dukket op i samme side af billedet, som de forsvandt ud af. Men da Snaut nu dukker op på den *venstre* side af klædestykket (fig. 12), bliver mønstret brudt. Da tilskueren skal forholde sig til den i forvejen manipulerede sceneopbygning, og da det først lige inden er blevet afsløret, at kameraet har drejet en omgang om sig selv, er overraskelsen stor, da Snaut pludselig dukker op til venstre for det blå klæde. Ligeledes er Kelvins efterfølgende opdukket bag det blå klædestykke uventet. Han kommer overrumplende til syne midt i *højre* side af billedet (han er skjult af det blå klæde før da) (fig. 13).

I fast takt med at den rumlige forvirring eskaleres, tiltager vores forvirring om, hvor deres samtale bevæger sig hen – måske tilbage mod udgangspunktet? Kelvin begynder at opgive sit ærinde over for Snaut. Til trods for bevidsthedsskredet ved pigens tilsynekomst, så erkender Kelvin tilsyneladende, at der ikke umiddelbart findes de svar, han søger, og hans selvsikre insisteren aftager. Samtidigt bliver Snaut som i scenens begyndelse mere sikker i forhold til Kelvin og undviger



Fig. 6: Da Snaut her pludseligt kommer til syne i billedets venstre side, fylder han så chokerende meget, at han ikke engang kan være i billedrammen.



Fig. 7: Kameraet er nået tilbage til den selv samme dør, som Kelvin kom ind ad.

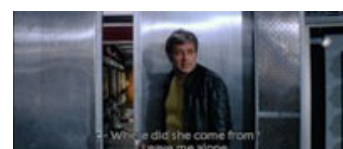


Fig. 8-10: Billederne af Kelvins øjenbevægelse afslører, hvordan Snaut bevæger sig og bevæges uden for kameraets synsvinkel.



Fig. 11: Kelvin stopper op, men kameraet fortsætter, og han forsvinder til højre ud af billedet.



Fig. 12: Første brud på systematikken i hvordan karaktererne forsvinder ind og ud af billedrammen. Her dukker Snaut overrumplende op i venstre billedside efter han tidligere er forsvundet ud af dets højre side.



Fig. 13: En lille overraskelse optræder her, da Kelvin har sneget sig ind i billedrammen skjult af det blå klæde og dukker op bag det som et spøgelse bag gardinet.

lettere spørgsmålene end kort forinden.

Efter Kelvins tilsynekomst bag det blå klæde, stopper Snaut op, og kameraet fortsætter panoreringen forbi ham på samme måde og sted, som det på forrige rundgang fortsatte forbi Kelvin og afslørede genstandene i det mennesketomme billede (sammenlign fig. 4 og 14). I stedet for pilleglas m.v. kommer nu en række andre genstande til syne i billedet: et par halvåbne konservesdåser og en tallerken. Disse står præcis samme sted som pilleglas, saks og drikkedunk stod på den forudgående tur rundt i rummet. De er i mellemliggende tid på uforklarlig vis blevet byttet ud (sammenlign fig. 5 og 15).

Kameraet fortsætter sin panorering mod venstre over en fornem porcelænsvase, der står, hvor glasbeholderen før stod. Så dukker Kelvin pludseligt op i billedet fra venstre (fig. 16) – endnu et brud i forhold til systematikken.

Magiske rokeringer

I løbet af en 360 graders kamerabevægelse er pilleglas, saks og glasbeholder blevet til tallerken, lidt rod og en fin vase. Nogen har byttet rekvisitterne ud, og Donatas Banionis, der spiller Kelvin, har skyndt sig at løbe bag om kameraet for at nå på plads på dets modsatte side i tide. Denne surrealisme underbygges af, at der ikke er noget klip, hvorunder rekvisitterne kunne fjernes, og hvor Banionis roligt kunne stille op på den anden side af kameraet, inden optagelsen genoptoges. Der er altså tale om, at alt hvad tilskueren ser i scenen *skal* være muligt i realtid, men på den anden side kan tilskueren ikke gøre andet end at acceptere, at her enten er sket urealistiske rokeringer eller at Tarkovsky har iscenesat det umulige: elliptiske spring i tid inden for en enkelt kontinuerlig indstilling.

At Tarkovsky filmteknisk opnår et sådan spændingsfelt imellem, hvad der er virkeligt/ikke-virkeligt og muligt/ikke-muligt, har en aktiv sammenhæng med den del af fortællingen, som scenen formidler. Spændingsfeltet opstår samtidigt med, at Snaut siger "Insane... That would be a blessing" om situationen med "gæsterne". Spændingsfeltet spejler for så vidt Snauts sindsstemning og måske også tilskuerens, der ligesom Snaut bliver nødt til at forholde sig til noget, som virker umuligt eller "sindssygt", men faktisk lader sig gøre.

Kontraster og spejlinger

Med de udskiftede genstande har vi allerede set, hvorledes Tarkovsky benytter de to cirkelbevægelser til at iscenesætte et spil mellem forskelle og ligheder. Tarkovsky synes også at benytte dette greb til at påvirke oplevelsen af Snaut og Kelvins indbyrdes forhold. I første kamerarundtur dukker Snaut op på venstre side af de "magiske" rekvisitter. I anden rundtur er det Kelvin, der dukker op – denne gang med ryggen til kameraet, men ellers placeret præcist der, hvor Snaut dukkede op efter glasbeholderen ved den foregående cirkelbevægelse. De står i lignende positurer i venstre side af billedet og læner sig begge op af det computerlignende apparatur (sammenlign igen fig. 6 og 16).

Der er netop to 360 graders kamerakørsler og genstandene synes at knytte sig til først den ene, så den anden karakter. De beskidte tallerkner, åbnede dåser og den store porcelænsvase synes – modsat "Snauts rekvisitter" - malplaceret i de højteknologiske omgivelser og synes netop derfor knyttet til Kelvin, der for nyligt er ankommet til rumstationen fra Jorden. Genkendelsen eller spejlingen er ikke kun medvirkende til at fremhæve kontraster, men antyder også et raffineret *Dobbeltgængermotiv*. Begge karakterer er fanget i den samme situation under forskellige forudsætninger, hver på sin side af et spejl eller en erkendelse.

Cirkelslutninger som ringe i vandet

I scenens slutning dukker Snaut igen op på en overraskende facon. Da Kelvin forsvinder gennem døren, han kom fra, drejer stolen i forgrunden af billedet rundt, så tilskueren kan se, at Snaut pludseligt sidder der igen præcist som i begyndelsen af scenen. Han roder igen med saksen og sin forbindelse (sammenlign fig. 2 og fig. 17).

Det er klart, at lighederne i scenens begyndelse og slutning kan ses i sammenhæng med scenens cirkulære opbygning. Ringen sluttet her både fortællelæsmæssigt, fysisk og visuelt. Kelvin er ikke blevet meget klogere på det, han kom for at få svar på hos Snaut. Ligheden gør også tilskueren opmærksom på, hvordan kameraets to rundture i rummet er



Fig. 14: Med en fantastisk koreografisk præcision hos skuespillere og kameramand spejler Tarkovsky billederne i den samme indstilling, som var de modstillede indstillinger adskilt af klip (sammenlign med fig. 4).



Fig. 15: Fra venstre: Fornem vase, ubestemmeligt rod, en tallerken med snask og halvåbne konservesdåser. Således fortsætter spejlingerne i scenens ene indstilling (sammenlign med fig. 5).



Fig. 16: Tarkovsky bryder systematikken i diegesen, idet Donatas Banionis, der spiller Kelvin, har skyndt bagom kameraet og er kommet på plads i en fart på modsatte side.

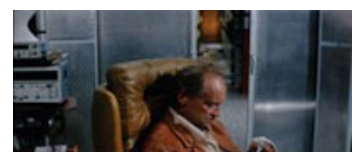


Fig. 17: Den visuelle lighed mellem scenens indledning og afslutning er i al væsentlighed total (sammenlign med fig. 2).

fuldendte. Samtidigt indbyder ligheden tilskueren til at betragte kameraets rundture som hinandens spejlinger eller kommentarer.

Scenens cirkulære iscenesættelser er også emblematiske for filmen som helhed (se også plakaten, fig. 1). Hele den del af filmen, der foregår i rumstationen foregår i fysiske cirkler. Stationen cirkler omkring Solaris, selve stationen er cirkelrund, vinduerne er cirkelrunde, stationens øvrige rum er cirkelformede, og gangene går rundt i cirkler. Scenernes og kulissernes fysiske eller visuelle opbygning virker på et metaforisk plan som en ligeså vigtig del af filmen som handlingsgangen, da både diegesens fysiske udfoldelsesrum og handlingen strukturelt er ens – dvs. cirkulære.

Også filmens karakterer bliver gennem mødet med gæsterne bedt om at slutte cirkler. Gæsterne konfronterer besætningen med deres fortid eller samvittighed. Kelvin forsøger at genleve sit forhold til Hari uden at begå de samme fejl som på Jorden, men han bliver i stedet vidne til Haris gentagne selvmord og død. Gæsterne regenerer og bliver ved at vende tilbage i live igen uanset, hvordan og hvor mange gange menneskene på Solaris forsøger at skille sig af med dem. Til trods for at de fysiske omgivelser er fremmanet på en ø i Solaris-havet, så afsluttes filmens handling i de samme omgivelser, den begynder i: Kelvin er igen ved sin faders hus.

Tarkovsky ligestiller de filmiske komponenter, han har til rådighed, så de hver på sin vis og i fællesskab formidler en stemning, en oplevelse og en tematik. Der er ikke noget element, der er vigtigere end et andet. Han benytter filmen til at formidle noget, der ikke kan fortælles med ord eller refereres gennem tematiske generaliseringer. I modsætning til den håndfaste og kausallogiske rundvisning gennem fortællingen, der kendetegner den klassiske film, benytter Tarkovsky mediet som en åben invitation. Han inviterer til at deltage i en oplevelse med en række påvirkningslag og forståelsesmuligheder, som tilskueren kan møde under forudsætning af egen indlevelse. Selvom flere af de analyserede elementer kan fremstå som skjulte manipulationer, så er den latente flertydighed i filmen alligevel en åbning til tilskueren, der gør det muligt at forstå filmen på egne betingelser.

Hvorvidt det lykkes Tarkovsky at påvirke folk til at føle eller opleve de filosofiske og eksistentielle problemstillinger, der poetisk sættes i spil i *Solaris* er selvfølgelig i høj grad et individuelt spørgsmål. Men det synes åbenlyst, at hans filmstil eller filmsprog indeholder en usædvanlig dybde, som giver større mulighed for at behandle den kompleksitet, der gør sig gældende i en sådan filmisk formidling af eksistentielle problemstillinger, hvortil der ikke findes simple svar.

Fakta

Solaris (1972). Originaltitel: *Solyaris*
Instr.: Andrei Tarkovsky
Forlæg: Stanislaw Lem (romanen *Solaris*)
Screenplay: Fridrikh Gorenshtein & Andrei Tarkovsky
Fotograf: Vadim Yusov
Production design: Mikhail Romadin
Producer: Viacheslav Tarasov



[Udskriv denne artikel](#)



[Gem/åben denne artikel som PDF](#)



[Gem/åben hele nummeret som PDF](#)