



# Carne y Arena (Virtually present, Physically invisible)

*Refleksjoner i lys av Stanley Cavells filmfilosofi*

## Carne y Arena (Virtually present, Physically invisible)

*Reflections in light of Stanley Cavell's philosophy of film*

Cato Wittusen

*Førsteamanuensis, dr.art., Institutt for medie- og samfunnsvitenskap, Universitetet i Stavanger*

Cato Wittusen er førsteamanuensis i filosofi ved Universitetet i Stavanger. Hans primære forskningsinteresser ligger i Wittgensteins filosofi, filmestetikk og forholdet mellom film, litteratur og filosofi. Han har diskutert Stanley Cavells arbeider i en rekke artikler, blant annet i *Film-Philosophy* (2016) og *Journal of Aesthetics and Art Criticism* (2019). For tiden er han medredaktør av *Nordic Wittgenstein Review*.

[cato.wittusen@uis.no](mailto:cato.wittusen@uis.no)

### Sammendrag

Denne artikkelen diskuterer Alejandro González Iñárritu installasjon *Carne y Arena (Virtually present, Physically invisible)* fra 2017 i lys av Stanley Cavells ontologiske undersøkelser av filmmediet. Installasjonens VR-sekvens reiser filosofiske spørsmål når det gjelder våre forestillinger om nærvær og fravær. Cavells filosofiske undersøkelser, som tok utgangspunkt i filmen som et analogt medium, er relevante for å undersøke opplevelser muliggjort av nye digitale audiovisuelle teknologier.

### Nøkkelord

Cavell, Iñárritu, Bazin, *Carne y Arena*, virtuell virkelighet (VR), nærvær, skeptisisme

### Abstract

This article discusses Alejandro González Iñárritu's installation *Carne y Arena (Virtually present, Physically invisible)* from 2017 in light of Stanley Cavell's ontological investigations of the medium of film. The VR-part of the installation poses philosophical questions regarding our notions of presence and absence. Cavell's investigations, which took their point of departure in film as an analogical medium, are relevant for investigating experiences enabled by emerging digital audio-visual technologies.

### Key words

Cavell, Iñárritu, Bazin, *Carne y Arena*, virtual reality (VR), presence, scepticism

Stanley Cavells *The World Viewed* (1971) var et sent, men vesentlig bidrag til klassisk filmteori. I denne tradisjonen finner vi blant annet arbeider av Erwin Panofsky, Jean Epstein, Hugo Münsterberg, Sergei Eisenstein, Béla Balázs, Rudolf Arnheim, Siegfried Kracauer og André Bazin. Et sentralt spørsmål innenfor klassisk filmteori er hva som gjør film til kunst, og hva som skiller filmmediet fra andre medier som maleri, teater, etc. Filmteoretikere blir ofte plassert i enten den formalistiske eller realistiske tradisjonen. Cavells *The World Viewed*

blir av mange regnet som et bidrag til den realistiske tradisjonen, en tradisjon der Kracauer og Bazin fremstår som frontfigurer. På 1960- og 1970-tallet, da filmvitenskap ble etablert som universitetsfag, ble etter hvert semiotiske, psykoanalytiske og marxistiske perspektiver de rådende. Interessen for klassisk filmteori har imidlertid kommet tilbake, og de siste årene har det blitt publisert en rekke arbeider som viser at disse teoriene fremdeles er relevante.

I dag utforskes mange av problemstillingene i klassisk filmteori innenfor disiplinen film-filosofi (på engelsk *film-philosophy* eller *the philosophy of film*). Cavells arbeider om film, både hans ontologiske undersøkelser av filmmediet og hans filosofiske lesninger av enkelte filmer, inntar en sentral posisjon innenfor filmfilosofien. *The World Viewed* kom ut allerede i 1971. Cavell fortsatte sine undersøkelser av filmmediet i bøker om ulike Hollywood-genre som *Pursuits of Happiness: The Hollywood Comedy of Remarriage* (1981) og *Contesting Tears: The Hollywood Drama of the Unknown Woman* (1996). Også utgivelser som *Themes Out of School: Events and Causes* (1984) og *Cities of Words: Pedagogical Letters on a Register of Moral Life* (2004) inneholder verdifulle essayer om film.<sup>1</sup> Som William Rothman skriver: «Cavell is the only major American philosopher who has made the subject of film a central part of his work» (Rothman, 2005: xxiii).

Cavells ontologiske analyse av filmmediet, og ikke minst forestillingen om filmen som et bevegelig bilde på skeptisisme, er relevant i møte med nyere visuelle medier. Da *The World Viewed* kom ut, var film noe en først og fremst så på kino, sammen med andre i et mørkt fellesskap. Den tiden dreide det seg primært om analog 35 mm film, og ikke digital film som er standard i dag. Noen vil kanskje mene at Cavells filmontologi i dag fremstår som lite anvendelig når det gjelder å reflektere over nyere visuelle teknologier. Den kan for eksempel virke lite egnet til å forstå filosofiske implikasjoner av VR-film, som i dag gir filmskapere nye muligheter når det gjelder å involvere publikum. I tillegg ser vi i dag film på nye plattformer, noe som har endret filmopplevelsen drastisk. Phillip Schermerheim, for eksempel, skriver følgende i en artikkel om film og skeptisisme:

Cavell's conception of cinema can hardly explain the ontological and epistemological implications of present-day digital cinema, which is often an indiscernible mix of real footage and animated footage. The integral role of animation in digital cinema challenges Cavell's philosophy of film, which works with a narrow set of realist or neorealist films or character-centred screwball comedies, all of which deliberately avoid extensive use of visual effects and props. (Schermerheim, 2013: 416)

Forfatteren synes å mene at Cavells ontologiske analyser er inadekvate når det gjelder å forstå dagens digitale film. Han har nok rett i at dagens teknologi har ontologiske og epistemologiske implikasjoner som klassisk filmteori ikke kunne ta høyde for. I denne sammenhengen er imidlertid David Rodowicks konklusjon når det gjelder verdien av klassisk filmteori verdt å merke seg:

Only the history of film theory gives us the basis to understand and to judge the extent and nature of the changes taking place in photographic, cinematographic, electronic, and interactive digital media. [...] Film theory, then, is our best hope for understanding critically how digital technologies are serving, like television and video before them, to perpetuate the cinematic as the mature audiovisual culture of the twentieth century, and at the same time, how they are preparing the emergence of a new audiovisual culture whose broad and indiscernible outlines we are only just beginning to distinguish. (Rodowick, 2007: 188–89)

1. Se William Rothman (2005). For en bred tilnærming til Cavells arbeider om film på norsk, se Dagfinn Dybvig (2008). Artikkelen kommer også inn på Cavells arbeider etter *The World Viewed*, for eksempel på hans essayer om gjengiftekomedien.

Sitatet er hentet fra de siste sidene av *The Virtual Life of Film* (2007), et arbeid der Cavells filmfilosofiske refleksjoner inntar en sentral plass.<sup>2</sup> Denne artikkelen stiller seg bak Rodowicks optimisme når det gjelder filmteorien. Cavells analyser av filmmediet inngår i denne historien, og jeg vil argumentere for at disse ikke bør avfeies som anakronistiske.

## 1. Cavell og Iñárritu

I denne artikkelen skal jeg med utgangspunkt i Cavells arbeider se nærmere på filmskaperen Alejandro González Iñárritus installasjon *Carne y Arena* (*Virtually present, Physically invisible*), som første gang ble vist for publikum under filmfestivalen i Cannes i 2017.<sup>3</sup> Senere har den blitt vist på kunstmuseer i Milano, Mexico by, Amsterdam og Los Angeles, hvor jeg fikk mulighet til å se den våren 2018. Installasjonen tematiserer den humanitære krisen som har oppstått som en følge av den økende migrasjonen som finner sted mange steder i verden. Særlig angår installasjonen den store strømmen av immigranter som forsøker å komme seg inn i USA ved å krysse grensen mellom USA og Mexico. Arbeidet er basert på regissørens samtaler med immigranter som selv har gjennomført flukten.

Kunstinstallasjonen består av tre deler: Et kaldt rom som ligner på de såkalte «fryseboksene», hvor arresterte immigranter risikerer å bli oppbevart i timevis, en 6 1/2 minutt lang virtuell virkelighetsfilm der tilskueren er vitne til at illegale immigranter blir arrestert av grensepolitiet, og til slutt videopretter av noen av immigrantene som regissørene snakket med i arbeidet med prosjektet. I VR-opplevelsen blir tilskueren transportert til Sonoraørkenen i Arizona. Ordet «carne» betyr legeme og «arena» sand. I VR-rommet går tilskueren barbert og kjenner kald sand under føttene. Støyreducerende øretelefoner gir et lydbilde fra ørkenen samtidig som de holder all annen lyd borte. Tilskueren kan bevege seg fritt rundt i det VR-gjenskapte landskapet så lenge filmen pågår. Selv om en er virtuelt til stede i den teknologifrembragte virkeligheten, er en samtidig fysisk usynlig. Det er ikke mulig for tilskueren å se sin egen kropp.

Installasjonen til Iñárritu har filosofisk energi og reiser en rekke spørsmål når det gjelder ulike modi av medieskapet nærvær og fravær. Videre inviterer verket oss til å reflektere over hvordan visuelle medier, og her spesielt VR, tilrettelegger for sympati og forståelse. I denne artikkelen vil jeg vise at Cavells ontologiske analyse av filmmediet er relevant for å forstå et nytt multimedialt kunstprosjekt som *Carne y Arena*. Jeg vil konsentrere meg om VR-delen av installasjonen.

*The World Viewed* er imidlertid inspirert av sentrale ideer hos den franske filmteoretikeren André Bazin, og disse er helt avgjørende for Cavells analyse av filmens ontologi. I likhet med Bazin tar Cavell utgangspunkt i fotografiets natur når han undersøker filmens ontologi.<sup>4</sup> Begge to er opptatt av ontologiske forskjeller mellom maleriet og filmerretet, og begge ser nærmere på de ulike formene for nærvær teater og film muliggjør. Det er i denne sammenhengen Cavell utdyper sin påstand om at filmen reproducerer verden på magisk vis, nemlig gjennom å la oss se den usett (fra en usynlig posisjon). Det siste punktet knyttes

2. Rodowick hevder om Cavells *The World Viewed*: «Along with Siegfried Kracauer's *Theory of Film*, it is the last great work of classical film theory. And like all the best endgames, these books are already products of the future as much as the past—not just retrospective looks, but, as more powerfully, openings onto a barely imagined future» (Rodowick, 2007: 79).

3. Den meksikanske filmregissøren er kjent for filmer som *Elskede kjøtere* (1999), *21 gram* (2003), *Babel* (2006), *Beautiful* 2010, *Birdman* (2014) og *The Revenant* (2015).

4. *The World Viewed* kom ut tre år etter den første engelske oversettelsen av essayer fra Andre Bazins *Qu'est-ce que le cinéma?* Det første av i alt fire bind ble utgitt i 1958. På engelsk kom *What is Cinema? Volume 1* ut i 1967 og *What is Cinema? Volume 2* i 1971.

til Bazins redegjørelse for *myten om den totale filmen*. Til tross for at Bazins essayer ble skrevet på 40–50-tallet og Cavells *The World Viewed* er fra 1971, kan disse arbeidene hjelpe oss til å nærme oss *Carne y Arena*, en installasjon med klare ambisjoner om å overskride filmmediets kapasitet til å involvere publikum.

Med utgangspunkt i Cavells, og delvis også Bazins analyser, vil jeg argumentere for at VR-opplevelsen i *Carne y Arena* har mer til felles med opplevelsen av nærvær i teateret enn det som realiseres fremfor filmrullet. Hverken i film eller i teateret befinner vi oss imidlertid på samme *sted* som skuespillerne, hevder Cavell. Selv om de er nærværende for oss, er det samtidig helt avgjørende at vi ikke er nærværende for dem. I teateret er vi til stede ved noe som skjer nå, mens i filmopplevelsen er vi til stede ved noe som har skjedd. Ifølge Cavell dreier det i film seg alltid om en forgangen verden («a world past»). Vår virtuelle tilstedeværelse i *Carne y Arena* muliggjør, som jeg vil argumentere for, et nærvær overfor noe som skjer mens vi befinner oss i den virtuelle virkeligheten. Hvorvidt vi befinner oss på samme sted som de menneskelignende skikkelsene vi møter i den virtuelle virkeligheten er imidlertid et komplisert spørsmål.

Spørsmål om identifikasjon er også en relevant problemstilling i denne sammenhengen. Bazin argumenterer for at film i større grad tilrettelegger for identifikasjon med rollefigurene enn det som er tilfelle i teateret. Det nærværet som VR-teknologien muliggjør, og som kan bidra til økt sympati og empati med personene som vi møter i den virtuelle virkeligheten, er ikke basert på identifikasjon med rollefigurene slik det ofte er tilfelle i filmopplevelsen. Jeg vil vende tilbake til denne problemstillingen senere i artikkelen.

En sentral tese i *The World Viewed* er at filmen er et bevegelig bilde på skeptisisme. For Cavell handler skeptisisme i første rekke om en avstand fra verden. I essayet «What Photography Calls Thinking» fra 1985 hevder han:

The name skepticism speaks, as I use it, of some new, or new realization of, human distance from the world, or some withdrawal of the world, which philosophy interprets as a limitation in our capacity for knowing the world, it is what the Romantics perceive as our deadness to the world; which they understand philosophy to help sustain, and hence be in no position to help cure. (Cavell, 2005: 116)

For Cavell handler det her om det å være innestengt i sin subjektivitet. Helt siden reformasjonen, hevder Cavell, har mennesket hatt et sterkt ønske om å unnslippe subjektivitet og metafysisk isolasjon. I Descartes bevissthetsfilosofi fremstår den enkeltes subjektivitet, og ikke verdenen, som det som er nærværende for subjektet. Subjektiviteten blir i dette perspektivet noe som isolerer den enkelte. Tenkere innenfor den romantiske tradisjonen har ifølge Cavell forsøkt å vedkjenne seg subjektiviteten. Han nevner blant annet Wordsworth og hans mål om å skrive seg tilbake i verden (Cavell, 1979: 22). Et annet eksempel er Ludwig Wittgenstein som undersøker fenomenenes muligheter gjennom å undersøke våre kriterier og hva vi er tilbøyelig til å si om dem, og på den måten gjenvinne kontakten med verden. Utviklingen av fotografiet bød imidlertid på en helt ny mulighet; nemlig å unnslippe subjektiviteten – og dermed også den metafysiske isolasjonen. Fotografiet overvant så å si subjektiviteten gjennom sin automatiske natur. Ifølge Cavell muliggjør fotografiet et nærvær av verden gjennom å akseptere vårt fravær fra den. Men kunne egentlig et slikt prosjekt lykkes? I appendikset til *The World Viewed*, som kom i 1979, gjør Cavell det klart at forbindelsen med virkeligheten som fotografi og film foranstalter er betinget av at vi er i en tilstand av «å se usett». Prisen vi betaler for denne forbindelsen er vår absolutte distanse og isolasjon. Som Cavell hevder:

[...] this had also not solved the problem of reality but brought it to some ultimate head, since the connection is established by putting us in the condition of «viewing unseen,» which establishes the connection only at the price of establishing our absolute distance and isolation (Cavell, 1979: 195).

For Cavell står vi her overfor skeptisismens omkostninger. Et viktig spørsmål jeg vil ta opp i denne artikkelen er hvorvidt *Carne y Arena* forsterker isolasjonen som Cavell her beskriver, eller om den kan ses som et forsøk på å unnsnippe den.

Til tross for stor enighet mellom Cavell og Bazin når det gjelder filmens fotobaserte ontologi, vil jeg i denne artikkelen også antyde noen forskjeller mellom deres analyser. Det er for eksempel uklart om Cavells sentrale tese om filmen som et bevegelig bilde på skeptisisme på en uproblematisk måte finner støtte i Bazins arbeider. For Cavell er det sentrale i denne sammenhengen at filmen er et bevegelig bilde på skeptisisme fordi, som vi har sett, filmmediet lar oss se noe som ikke eksisterer: «our senses are satisfied of reality while reality does not exist—even alarmingly, *because* it does not exist, because viewing it is all it takes» (Cavell, 1979: 188–89). Bazin på sin side har en annen tilnærming til dette spørsmålet. Han er dessuten opptatt av at filmopplevelsene ikke er preget av isolasjon, men snarere av lystbetont tilbaketrakkenhet. Nettopp her ligger en viktig del av tilfredsstillelsen i filmopplevelsen (Bazin, 2018c: 215). Før jeg går nærmere inn på hvordan Cavell og Bazin beskriver forskjellen mellom verden som projiseres på filmrretet og verden som innrammes i maleriet, samt tar i betraktning deres analyser av forskjellen mellom tilstedeværelse i film og teater, vil jeg vende tilbake til *Carne y Arena*.

## 2. En nærmere beskrivelse av *Carne y Arena*

De som ønsker å oppleve installasjonen må reservere plass lang tid i forveien. En ventetid på flere måneder er ikke uvanlig. Kun én tilskuer er inne om gangen. Mens *Iñárritus* filmer har nådd et stort publikum, så er tilgangen til *Carne y Arena* svært begrenset. Når en ankommer installasjonen må man registrere seg hos en museumsvakt. Når papirene er signert blir en bedt om å gå inn i et venterom, den såkalte fryseren. Her må en ta av seg skoene. Disse får en først tilbake når en forlater VR-delen av installasjonen. Temperaturen i venterommet er lav, og det er ubehagelig å gå barbeint på det iskalde gulvet. En støyende alarm gir signal om at en skal gå inn den sandbelagte hallen hvor VR-opplevelsen skal finne sted. Her bli en møtt av to tekniske medhjelpere som gir informasjon om hva som skal skje og som hjelper en å ta på seg briller og høretelefoner. De opplyser også om at de vil følge etter deg hele tiden og eventuelt gi et lite hint dersom du skulle nærmere deg en av veggene i hallen, som naturlig nok ikke eksisterer i den virkeligheten som du er i ferd med å gå inn i. Hallen er på størrelse med en tennisbane.

Plutselig befinner tilskueren seg helt alene ute på en slette i Sonoraørkenen. Etter kort tid nærmer en gruppe immigranter seg. De snakker spansk seg imellom. Få sekunder etter ankommer amerikanske grensevakter i store kjøretøy. De har med seg fryktingytende hunder. Tilskueren blir blendet av lyskasteren fra helikopteret som svirrer over en og som en også kjenner vinden fra, takket være vindmaskiner og sensorer. Støynivået er ubehagelig høyt. I tumultene som oppstår får også tilskueren rettet et våpen mot seg. Sjøkket fører til at mange løfter armene i været og kaster seg ned på knærne. Deretter følger en surrealistisk scene som alluderer til krisen i Middelhavet. Et bord stiger opp fra bakken. Rundt bordet sitter barn og ser på en båt full av flykninger. Plutselig kantrer båten og den surrealistiske sekvensen er over. Til slutt, i hva som kunne blitt karakterisert som et langt *temps mort*, befinner tilskueren seg igjen alene i ørkenen. Det er rett før soloppgang. Stillheten og det vakre ørkenlyset får omgivelsene til å fremstå på en ny måte, og det eneste som er igjen på åstedet er klær og sko. Også i kjølerommet lå det sko og klær strødd rundt, noe som skaper en forbindelse mellom de to første delene av installasjonen.

I den avsluttende delen av installasjonen går tilskueren, etter å ha fått tilbake sine sko, gjennom en lang gang med videoportretter av virkelige immigranter. De fjorten immigrantere har alle klart å komme seg over grensen. Ifølge Iñárritu er situasjonen i ørkenen basert på deres historier, og disse personene ble også benyttet som modeller for de computer-genererte karakterene i VR-delen av installasjonen.

Iñárritus interesse for å utforske den menneskelige tilstand og dype etiske spørsmål, som vi har sett i spillefilmene hans, er også tydelig i hans VR-installasjon, hvor han benytter ny teknologi for å utforske dagsaktuelle etiske problemstillinger. I et lengre intervju om *Carne y Arena* som ble utført av journalisten Joe Utichi, sier han selv:

What I was most obsessed about was how to subordinate technology to explore the human condition. Technology does not eclipse that, but technology is the key. We are trapped in our own masturbations of intellectual abstractions but I think in order to really understand ourselves—the complexity and the poetics of our existence—if technology can be used that way, that was our main interest. We explored that. This theme—immigration, which is a worldwide crisis—demands, unfortunately, to be re-created in virtual reality for this bad reality to be observed, because we have lost our sensibility. (Utichi, 2017)

Det er opplagt at kunstininstallasjonen har en sterk etisk dimensjon. Men det er ikke snakk om å illustrere etiske prinsipper eller filosofiske teorier. Iñárritu ønsker å unngå intellektuelle abstraksjoner. Den etiske dimensjonen er knyttet til vår evne til å se og føle, og hvordan vi relaterer oss følelsesmessig til immigrantere (og indirekte til deres virkelige modeller) i denne semi-dokumentariske installasjonen. Mange kritikere har fremhevet at VR-teknologien hjelper oss å forstå menneskets vilkår, samt utvikle empati for hverandre. Installasjonen har blitt beskrevet som en empatimaskin og *The Guardians* filmkritiker Peter Bradshaw skrev i sin anmeldelse:

It's a theatrical triumph. Does it tell us or show us anything meaningful about the refugee issue? Or is it a posh version of the Harrier jump-jet flight simulators at the RAF museum? At first, I was suspicious. It could be a fetishisation or even eroticisation of the refugees' suffering – sponsored as it is by Prada. But it does tell you one real thing: what it feels like to have a gun pointed at you. For the first time, I had an inkling of what it must be like. You become lowered, lessened – you become subhuman, without even a criminal's civilian rights. (Bradshaw, 2017)

Mottagelsen av installasjonen kan kanskje tyde på at bruken av VR-teknologier skaper en forventning om at vi kan lage eller produsere opplevelser som er mye sterkere enn det vi er vant til fra tradisjonell film. Iñárritu selv sier:

My intention was to experiment with VR technology to explore the human condition in an attempt to break the dictatorship of the frame, within which things are just observed, and claim the space to allow the visitor to go through a direct experience walking in the immigrants' feet, under their skin, and into their hearts. (Utichi, 2017)

Uten utsnitt er det heller ingen kameravinkler eller -bevegelser. Dette betyr også at VR-biten ikke inneholder innstillinger som følger personers blikkretning (såkalte «point-of-view shots»), og som hjelper oss å identifisere oss med rollefigurene. I analytisk filmfilosofi forklarer hypotesen om den forestilte observatøren («the imagined observer hypothesis») opplevelsen av nærvær i den fiksjonelle filmverdenen ved å anta at tilskueren forestiller seg å se fra kamerats posisjon.<sup>5</sup> En slik tilnærming er lite egnet til å forklare opplevelsen av nær-

5. Se for eksempel Allen (2015) og Vaage (2015).

vær i VR-delen, der vi skal oppleve å være til stede i det diegetiske rommet på en langt mer radikal måte enn filmopplevelser muliggjør, noe som også er avgjørende for empatien. Iñárritu ønsker skal oppstå overfor de virtuelt virkelige immigrantene (og de mange tusen virkelige immigrantene som hvert år tar en stor risiko for å få et bedre liv over grensen).

### 3. Skeptisisme og tapet av virkelighet

Et verk som *Carne y Arena* inviterer oss til å reflektere over hva virtuell tilstedeværelse innebærer. En måte å nærme seg dette spørsmålet på er å se hvordan virtuell tilstedeværelse skiller seg fra nærværet som vi opplever i teater og film. Så langt jeg vet, diskuterte aldri Cavell de estetiske mulighetene som ligger i bruken av VR-teknologien. Det er imidlertid et interessant spørsmål om VR-delen av *Carne y Arena* kan betraktes som et eksempel på et medium som overvinne skeptisismen Cavell utforsker i så mange ulike sammenhenger. Kan teknologien gjenskape en virkelighet uten at tilskueren samtidig blir isolert fra den? En viktig motivasjon for å lage *Carne y Arena* er ifølge regissøren at vi har *mistet* vår virkelighet og at vi derfor må lage VR for å gjøre den relevant igjen. Her er Iñárritu:

Now, there's no frame, so what is that? This is a leap, for real. It's not an extension, it's not an improvement, it's not cinema anymore. So it's a new art form and for me, it will be exciting to see how the younger generation takes that and puts it at a level we cannot even imagine, in a beautiful, poetic way. I hope it makes us understand what we have lost. We have lost our reality—and the existential thing I said to Chivo [film-fotografen] in the middle of this process was just that. We have to make virtual reality to make reality relevant. And that's a very difficult, complex, sad thing to deal with. (Utichi, 2017)

Ifølge Cavell distanserer skeptikeren seg fra verden. De automatiserte projeksjonene som i en kinosammenheng lar oss se verden usett etablerer i virkeligheten kun en forbindelse «at the price of establishing our absolute distance and isolation» (Cavell 1979: 195). Kan denne distansen som Cavell her viser til også forstås som et *tap* av virkelighet? Det er viktig å understreke at det ikke er film som har skapt denne distansen. Filmens ontologi og visningsbetingelser tydeliggjør, eller kanskje etterkommer, vårt ønske om å se verden uten å være implisert eller ta ansvar for den. For Cavell dreier det seg om et sterkt ønske om tilbaketrukkethet og anonymitet (Cavell, 1979: 40). Filmlerretet og visningssituasjonen bidrar til å normalisere denne tilstanden. I hvilken grad *Carne y Arena* kan bidra til å overvinne skeptisistisk distanse og isolasjon må relateres til spørsmålet om hvorvidt tradisjonell film kan bidra til at denne distansen overvinnes. Etter min mening er det ingen ting i *The World Viewed* som tyder på at Cavell mener det er egenskaper ved selve mediet som muliggjør en slik overvinning. At film, gjennom å ta opp problemer relatert til skeptisisme, og at slike tematiseringer kan bidra til at en har et mer bevisst forhold til skeptisistiske impulser, er selvsagt noe helt annet.<sup>6</sup>

I kapittel 3 av *The World Viewed*, «Photograph and Screen», er utgangspunktet for Cavell hvordan vi forholder oss til fotografier og hvilke konsekvenser dette har for vår forståelse av filmmediet. Ifølge Cavell sier vi at fotografier er *av* noe. Det gir derfor mening å snakke om hva som er utenfor et fotografi. Vi kan ikke på tilsvarende måte snakke om det som er utenfor et maleri. Maleriets grense utgjøres av rammen. Et maleri *er* en verden, mens et fotografi

6. Rodowick argumenterer for at Cavell åpner opp for at filmmediet hjelper oss å tilknytte oss verden på nytt (2007: 72). Filmfilosofen Robert Sinnerbrink er litt mer nøktern «The philosophical experience of cinema, we might say, is one that both distances us from and re-engages us with the world; an experience that makes manifest the recognition of scepticism as a condition from which we can never be fully delivered, only learn to acknowledge, accept, and live with ethically in a manner that is enabling rather than destructive» (Sinnerbrink, 2016: 30–31).

er *av* verdenen. Som Cavell skriver: «The implied presence of the rest of the world, and its explicit rejection, are as essential in the experience of a photograph as what it explicitly presents» (Cavell, 1979: 24). Cavell hevder videre at en films verden er vist («screened»). Film-lerretets oppgave er å reflektere projeksjonen. Et avgjørende poeng i Cavells analyse er at film-lerret kan beskrives som en barriere eller noe som skjærer:

A screen is a barrier. What does the silver screen screen? It screens me from the world it holds—that is, makes me invisible. And it screens that world from me—that is, screens its existence from me. That the projected world does not exist (now) is its only difference from reality. (Cavell, 1979: 24)

Når det gjelder *Carne y Arena* kan vi kanskje spørre om hva slags mediert virkelighet det her er snakk om. Kan vi kalle det en projeksjon når verdenen vi befinner oss i er tilgjengelig gjennom briller og høretelefoner (og våre føtter som berører den kalde sanden vi ser i den virtuelle virkeligheten), og ikke er reflektert på et lerret? Og kan vi i så fall si at *Carne y Arena* har eliminert barrierene mellom oss og verden? Vi befinner oss *i* en virtuell verden, og ikke stilt overfor en lerret-projisert verden. Likevel er vi usynlige. Men her er det ikke lerretet som gjør oss usynlige.

Cavells analyse av film-lerretet er langt på vei i pakt med Bazins refleksjoner. Bazin skriver: «The screen is not a frame like the frame of a painting, but a *mask* that reveals only part of the event» (Bazin, 2018c: 219). Et lerrets oppgave er like mye å tildekke, eller å maskere, som å fremvise. Det har en sentrifugal kraft, og har en orientering som nærmest går ut av bildet. Dermed rettes vår oppmerksomhet mot det som er maskert, det som lerretet ikke viser. Noen regissører, for eksempel Jean Renoir, er mestere når det gjelder å utnytte dette estetiske potensialet ved filmmediet (Bazin, 1992). For Bazin viser den sentrifugale kraften at den viste verden og det som ikke blir vist ikke er to forskjellige ting, men snarere sammenhengende. Et maleri derimot har en ramme som separerer det fra resten av verdenen. Det er ingen ting på utsiden av rammen. Bildet har derfor en sentripetal kraft. Bazin sammenligner også lerretet med teaterscenen: «The space of the screen, unlike the space of the stage, is centrifugal» (Bazin, 2018c: 219). I dette perspektivet er det interessant at den virtuelle verden fremstår som en stengt og adskilt verden i motsetning til film. VR-teknologien stenger meg inne i en verden i stedet for å skjermme meg fra den som Cavell hevder film gjør. Kanskje kan vi si at teknologien i dette tilfellet utøver en sentrifugal kraft på tilskueren.

#### 4. Nærvær og fravær i teater og film

Fotografiet er, som vi har sett, utgangspunktet for filmens ontologi hos både Cavell og Bazin. Fotografiet reproducerer en verden uten subjektets innvirkning, det vil si automatisk. Ifølge Cavell er det viktig at vi ikke glemmer hvor mystisk det fotografiske fenomenet er. Vi *ser* noe som ikke er til stede (Cavell 1979: 18). Både Cavell og Bazin snakker om fotografiet som transkripsjon. Cavell skriver i «What Photography Calls Thinking»: «In writing in the *The World Viewed* of the photographic basis of the movies, I said that that film proposes an artistically unheard of relation between presence and absence of its objects. In a photograph we see things that are not, in actuality, before us» (Cavell, 2005: 117). Videre hevder Cavell at fotografiet ikke er en representasjon, fordi en representasjon er basert på likhet. Et fotografi derimot handler om eksistens, og det kan derfor bli betraktet som en transkripsjon (Cavell, 2005: 118).

I det fjerde kapitlet av *The World Viewed*, «Audience Actor, and Star», fortsetter Cavell sin ontologiske analyse av filmmediet med å hevde at skuespillerne i teateret er i publikums



nærvær, men at publikum ikke er i skuespillernes nærvær. Den samme asymmetriske relasjonen gjør seg gjeldende i filmopplevelsen. Men i film er det ikke, som i teateret, snakk om en konvensjon som respekteres. I film er relasjonen mekanisk sikret. Publikum ser noe som *har* skjedd. Det er med andre ord ingen ting jeg må bekrefte eller kan foreta meg noe med. Dette som har hendt, altså en verden som jeg ser projisert, er noe jeg absorberer. I teateret er jeg derimot vitne til noe som hender *nå*. Vi deler tid med skuespillerne (selv om vi er utelukket fra deres virkelighet). I begge tilfeller handler det om en form for hjelpeløshet overfor hendelser vi ser utspille seg. Hverken i film eller teater, hevder Cavell, befinner vi oss på samme sted som skuespillerne, men i teateret deler vi tid med rollefigurene på scenen:

I have said elsewhere that in a theater we do not occupy the same space as the actors on a stage but that we do occupy the same time. That is rather superficial. But I have been told that it is obviously false: in a theater we obviously are in the same room as the actors, whereas at a movie we obviously are not. That idea comes from wrong pictures of how the spaces can be entered. It imagines that you could enter the actors' space in a theater by crossing the footlights. But of course all you would accomplish would be to stop the performances. (Cavell 1979: 155)

Cavell ønsker imidlertid å ta fatt i en mulig innvending: Er det riktig å hevde at de ulike formene for fravær utgjør den vesentlige forskjellen mellom teater og film? Er ikke den avgjørende forskjellen snarere den at i teateret er en virkelig person til stede? Og er ikke nettopp dette helt essensielt når det gjelder vår respons på det vi opplever? (Cavell 1979: 26). Cavell vil ikke bestride at det her er snakk om en viktig forskjell. Det er likevel et faktum at en menneskelig faktor («a human something») befinner seg i vårt nærvær når vi ser film – og at dette kan beskrives som noe som er «in our presence while we are not in his' (present at him, because looking at him, but not present to him) [...]» (Cavell, 1979: 26–27). Ifølge Cavell hevder imidlertid Bazin at det ikke er helt riktig at lerretet ikke er i stand til å gjøre skuespillerene nærværende for oss.<sup>7</sup> Cavell viser her til at Bazins tanke om at film skaper nærvær på samme måte som refleksjonene i et speil, og antyder samtidig at Bazins beskrivelse kanskje passer best når det er snakk om direktesendt fjernsyn.<sup>8</sup>

Ifølge Bazin bidrar nye reproduksjonsmetoder til at skillet mellom nærvær og fravær blir mer komplekst, og derfor er en filosofisk undersøkelse påkrevd. Ifølge Bazin har radio og film skapt nye former for nærvær. Nærvær blir ifølge Bazin som regel definert med henvisning til kategoriene tid og rom – og som noe som er tilgjengelig for våre sanser. Før utviklingen av fotografiet var maleriet det kunstneriske mellomledet mellom konkret nærvær og fravær, og forbindelsen var basert på likhet. Fotografi og film utgjør et spor (Bazin, 2018c: 212–13).

Fotografiets kraft i denne sammenhengen er basert på dets ontologi. Film lar oss se spor av konkret nærvær. Bazin argumenterer også for at filmens forstørrelse av fenomenene vinner tilbake noe av nærværet vi mister ved å ikke være konkret til stede ved hendelsen.

Doesn't the artificial proximity created by the camera's enlargement of the image win back for us what we lost by not witnessing the event directly? It is as if, in the time-space parameter that defines presence, film gives back to us only a weakened and diminished duration—but not one reduced to zero—while increasing the spatial factor to re-establish the equilibrium of the psychological equation. (Bazin, 2018c: 213)

7. Cavell skriver: «Bazin meets this head on by simply denying «the screen is incapable of putting us 'in the presence of' the actor» (Cavell, 1979: 26). Det å være (eller å bli plassert) i skuespillerens nærvær dreier seg, slik jeg forstår Bazin, om at skuespilleren er pseudonærværende for oss i rom og tid. Se Bazin (2005: 96–97).

8. I versjonen av «Theater and Cinema» som Cavell viser til (Bazin: 2005) er det en fotnote som nettopp tar opp hvordan fjernsynet skaper et pseudonærvær.

I et annet essay hevder Bazin at filmens mulighet til å gjenta en hendelse «multiplies the quality of the original moment by the contrast of its repetition» (Bazin, 2018d: 245).

Når det gjelder tidsaspektet vektlegger også Bazin, i likhet med Cavell, at vi er i samme tid som skuespillerne i et teater. I teateret deler vi biografisk tid med skuespillere. Spørsmålet om nærvær er også interessant i lys av Cavells kritikk av Bazins (og Panovskys) forestilling om nærvær i film. Han synes å mene at Bazin argumenterer for at den projiserte virkeligheten er faktisk nærværende («actually present to us»). Cavell skriver:

I was therefore interested to discover that they had significantly misspoken themselves, or spoken unnecessarily, in speaking of film as 'a dramaturgy of Nature' and in speaking of 'the medium of movies [as] reality as such.' They both wish, correctly, to emphasize that on film reality is not merely described or merely represented. But obviously it is not actually present to us either (anyway, obviously not present with us) when it appears to us on the screen. (Cavell, 1979: 166)

Cavell skriver at det er *fraværet* av det som oppleves som nærværende som gjør filmmediet helt unikt. Bazin er nok mer åpen for at fraværet ikke er totalt, eller; nærværet er ikke redusert til null. Som Bazin skriver: «The reality cinema reproduces at will and organises is the reality of the world of which we are a part. The celluloid of the films makes a mould both spatial and temporal of this tangible continuum» (Bazin 2018d: 244). I sitt essay om fotografiets ontologi hevder Bazin at «photography plays a real part in natural creation, rather than substituting another kind of creation for it» (Bazin, 2018a: 14). I same kontekst skriver han at surrealistene omfavnet mediet nettopp fordi det fotografiske bilde fremstår både som et faktum og en hallusinasjon.

## 5. Nærvær i *Carne y Arena*

La oss vende tilbake til *Carne y Arena* og undersøke nærmere hva slags form for nærvær vi står overfor. Når vi diskuterer spørsmålet om nærvær i denne sammenhengen er det viktig at vi har i mente at den består av tre deler, der hver del muliggjør ulike former for nærvær. Disse opplevelsene av nærvær kan ikke holdes helt fra hverandre. For mitt vedkommende var det den siste delen, der en møter immigrantene gjennom videoportretter og biografiske beskrivelser, som involverte meg mest og der jeg følte nærværet av immigrantene aller sterkest.

Som vi husker antydet Iñárritu at vi med *Carne y Arena* står overfor et helt nytt medium. Han foreslår til og med at vi kan snakke om en åttende kunstform (film er som kjent den syvende). Cavells and Bazins undersøkelser av nærvær er relatert til filmens fotografiske basis, og at det dermed dreier seg om et analogt medium. Hvordan skal et verk som *Carne y Arena* forstås i en slik sammenheng? De virtuelle figurene er computer-genererte og landskapet er filmet ved hjelp av 360-graderskamera. Siden Cavell begynte å skrive om film har spørsmålet om filmens ontologi blitt mer komplisert. For de fleste har imidlertid ikke overgangen til digital film endret kinoopplevelsen på dramatisk vis. Det er først og fremst genuine filmelskere som savner muligheten til å se analoge filmer projisert på lerretet.

At det her skulle dreie seg om et nytt medium synes å finne støtte i Cavells påstand om at filmmediets materielle basis er «a succession of automatic world projections» (Cavell, 1979: 72), noe som ikke er tilfelle i *Carne y Arena*. Det er denne definisjonen kritiker og filmviter Alexander Sesonske diskuterer i anmeldelsen av *The World Viewed*. Cavell siterer selv et utdrag fra den i «More of *The World Viewed*». Sesonskes utfordring er hvorvidt tegnefilm kan regnes som film, dersom vi tar utgangspunkt i Cavells definisjon:

[...] Their projected world exists only *now*, at the moment of projection—and when we ask if there is any feature in which it differs from reality, the answer is, «Yes, every feature.» Neither space nor time nor the laws of nature are the same. There is a world we experience here, but not *the* world—a world that I know and see but to which I am nevertheless not present, yet not a world past. For there is no past time at which these events either did occur or purport to have occurred. (Cavell 1979: 167–68)

Kan vi si det same om hendelsene i *Carne y Arena*? Er de computer-genererte skikkelsene som opptrer i den virtuelle virkeligheten mer som figurene i en tegnefilm? Vi står ikke overfor en forgangen verden, men en verden som jeg befinner meg i. Hvis dette skal forstås som en verden som allerede har eksistert, så må vel jeg også befinne meg i fortiden? Når det gjelder spørsmålet om vi her står overfor et nytt medium, skriver Bradshaw:

As for whether it really tests the boundaries of cinema – that’s unproven. Only one person at a time can play. Promenade theatre arguably offers more. And this installation is in fact likely to be comfortably absorbed into the existing world of art galleries, not movie theatres – a species of video art that is already well understood. (Bradshaw, 2017)

Noe som kanskje er viktigere enn å avgjøre om det her dreier seg om et nytt medium, er at vi ser at et verk som *Carne y Arena* åpner opp for nye former for nærvær som er mer knyttet til det å være plassert i bestemte omgivelser. På samme måte som radio og film problematiserte forskjellen mellom nærvær og fravær kunne vi kanskje si at fremveksten av nye teknologier har endret våre forestillinger om nærvær. For både Bazin og Cavell blir nærvær først og fremst knyttet til hva vi *ser* og *hører*. La oss vende tilbake til intervjuet med Iñárritu:

You know I think, in a way, that this technology speaks to two things. One, to the body—there’s a part of the brain that stops intellectualizing things and rationalizing things. It gets into emotional intelligence, which is less intellectual and radical and can see things clearly because the body doesn’t lie. Your feet touching the sand has a huge impact; your body’s telling you this is true. I could have written essays or books about it or a two-hour film about this, and it’s not until you experience it in their skin in a way, that this says more than thousands of words and politics and whatever I have to say, it’s there. That is the profound thing. (Utichi, 2017)

Verdenen som oppleves i *Carne y Arena* er ikke en verden som kun blir sett (og hørt) av oss, den blir også følt og opplevd gjennom kroppen, som er virtuelt til stede, men fysisk usynlig.

## 6. Hjelpeløshet, avstand og isolasjon

Cavell argumenterer for at automatismen i fotografi, og følgelig også i film, er sterkt relatert til «the mechanical defeat of our presence to reality». (Cavell, 1979: 25). Som han fortsetter: «In viewing a movie, my helplessness is mechanically assured. I am present not at something happening that I must confirm, but at something that has happened, which I absorb like a memory.» (Cavell, 1979: 26). Kan vi si at vårt fravær er garantert på mekanisk vis også i *Carne y Arena*? Det er imidlertid problematisk å hevde at tilskueren i *Carne y Arena* ikke ser og opplever verden usett, selv om vi oppholder oss i den virtuelle virkeligheten. Vi står ikke her overfor en fortidig verden, men vi er likefullt hjelpeløse overfor tragedien som utspiller seg rundt oss. Også i teateret er vi hjelpeløse. Heller ikke der har vi mulighet til å hjelpe den tragiske helten. Opplevelsen i *Carne y Arena* skiller seg imidlertid fra tilskuerposisjonen i et teater. I *Carne y Arena* er det nesten som om vi er invitert opp på en scene. Vi kan gå rundt og kikke på hva som foregår samtidig som vi er «usynlige» for skuespillerne. I *Carne y Arena* er vår usynlige status ikke basert på en overenskomst mellom skuespillere og

publikum. Vår usynlighet i dette universet er virtuell. Vi kan ikke engang se oss selv.

Idet tilskueren får rettet et gevær mot seg, og kanskje kaster seg ned på knærne med hendene i været, blir skillet mellom fiksjon og virkelighet brått mer utydelig. Tilskueren er ikke lenger kun tilskuer. Følelsen av å bli observert er sterkere i et verk som *Carne y Arena* enn i film og teater.<sup>9</sup> Teknologi som oppdager ens posisjon i det virtuelle rommet og som skaper en følelse av en viss handlekraft og nærvær er viktige i denne sammenhengen. Vinden og ikke minst våpenet som blir rettet mot tilskueren skaper en følelse av å bli anerkjent på en måte som skiller seg fra opplevelsen som oppstår når en skuespiller ser i kameraet eller når en teaterskuespiller henvender seg til publikum i salen.

Tilskuerens hjelpeløshet overfor tragedien som utspiller seg i Sonoraørkenen er likevel «mechanically assured», eller kanskje i dette tilfellet «digitalt garantert». Immigrantene viser kun tegn til at vi er nærværende hvis vi forsøker å gå gjennom dem eller ta på dem. Da lyser deres hjerter opp. Dette skjer paradoksalt nok kun dersom vi unngår å respektere deres personlige integritet. Vi er imidlertid usynlige og uten handlekraft når det handler om muligheten for å hjelpe immigrantene. I stedet for å absorbere noe som om det var et minne, slik Cavell beskriver filmopplevelsen, er det her mer som vi er hensatt i handlingslammelse. Betyr dette at følelsen av hjelpeløshet faktisk blir forsterket i den immersive opplevelsen i *Carne y Arena*? Vi opplever den virtuelle verdenen i nåtid og vi befinner oss derfor på en måte i en situasjon hvor vårt nærvær og vår respons vanligvis teller. Følelsen av avmakt er derfor større i *Carne y Arena* enn i tradisjonell film. I dette perspektivet er *New York Times*-kritiker Jason Faragos observasjon verdt å legge merke til: «One reason the experience of migration and helplessness feels so potent in ‘Carne y Arena’ is because you experience it alone. In this way, VR is completely different from Imax projections, or from cinema watched through 3-D glasses» (Farago, 2017). Det er med andre ord også mulig å argumentere for at *Carne y Arena* snarere forsterker avstanden Cavell forbinder med skeptisisme. Isolasjonen blir ikke mindre selv om vi går barbert og blir invitert til å kjenne på redselen som immigranter kjenner under fluktforsøk.

Ifølge Bazin ledsages filmopplevelsen og lesning av litteratur av en form for depersonalisering, som igjen fører til en skuffelse når det filmatiske eller litterære universet forlates. Lesere og filmpublikum identifiserer seg med roman- og rollefigurene. Bazin fortsetter «there is in the pleasure of reading, as in the pleasure of film, self-satisfaction, yielding to solitude and a kind of betrayal of the action through the refusal of responsibility» (Bazin, 2018c: 2015). Videre siterer Bazin en artikkel av M. Rozenkranz fra 1934 der det hevdes at skuespillere på en scene har en objektiv realitet og «in order to transpose them into the subjects of an imaginary world, we must actively disregard their physical reality. This disregard

9. I stedet for å avskrive filmer fra pionertiden som primitive i lys av den fortellermessige utviklingen filmen som medium etter hvert skulle gjennomgå, har flere filmhistorikere argumentert at disse filmene hadde et annet siktemål enn filmer som søker å fortelle en fortelling på en mest mulig usynlig måte. Termen «the cinema of attractions» blir ofte brukt om disse tidlige filmene, og ifølge Tom Gunning, en av de sentrale historikerne i denne sammenhengen, fokuserte filmskapere innenfor denne tradisjonen mindre på å fortelle historier enn på fremvisning (display) og fysiske stimuli. Bruken av ordet «attraksjoner» er lånt fra Eisenstein, som hevdet at kunst burde skape montasjer av fysiske attraksjoner a la opplevelser vi har i en fornøylespark, for eksempel når vi kjører berg- og dalbane (se Gunning, 1986). Det er interessant å merke seg at Inárritu er kjent for å lage filmer med kompliserte fortellerstrukturer. Når det gjelder *Carne y Arena*, er ikke bare filmen kort, fortellingen er også ganske enkel. Interessant nok er det den siste delen, altså videoportrettene og informasjonen som er gitt ved siden av skjermene, som forteller oss deres individuelle historier. Man kunne kanskje si at den narrative formen er mindre viktig enn å vise frem VR-teknologiens magiske muligheter. Det viktigste ser ut til å være å vise potensialet til nye teknologier og gi tilskueren sterke fysiske opplevelser. Under VR-opplevelsen føler mange besøkende seg svimmel, og mange roper eller kaster seg ned når et våpen blir rettet mot dem. Som Gunning minner oss om, er det interessant å merke seg at en film som Edwin S. Porters *The Great Train Robbery* (1903) ender med et nærbilde av en banditt som ser i kameraet og retter en pistol mot tilskueren; med andre ord, opplevelsen er veldig fysisk.

is the fruit of a process of the intellect which can only be asked of a fully conscious subject.» (Bazin, 2018c: 2014). *Carne y Arena*, vil jeg si, vanskeliggjør også identifikasjon med de virtuelle immigrantene. Kanskje handler det her om at tilskuerens virtuelle tilstedeværelse gjør at en må passe på seg selv – noe som etterlater mindre rom for å identifisere seg med andre. Dersom det er vanskelig å identifisere seg med en rollefigur som personifiseres av en ekte person på en scene, er det kanskje rimelig å anta at tilsvarende utfordringer oppstår når vi forsøker å identifisere oss med personer i VR? De er til stede på en måte som gjør det vanskelig for oss å identifisere oss med dem slik vi identifiserer oss med skuespillere i en film.

## 8. Fra *King Lear* til *Carne y Arena*

Allerede i «The Avoidance of Love: A Reading of *King Lear*» (1967/68) griper Cavell tak i spørsmål vedrørende relasjonen mellom publikum og rollefigurer i teateret. Noen av observasjonene i denne sammenhengen foregriper diskusjonene i *The World Viewed*. Et sentralt spørsmål er i hvilken grad teateret åpner opp for en anerkjennelse av karakterene i stykket. I sin analyse av *King Lear* minner Cavell oss om at teaterpublikummet er usynlig for rollefigurene på scenen, men at de er i publikums nærvær. I dette essayet er Cavell opptatt av hvorvidt det er mulig for publikum å anerkjenne rollefigurene. Hva er forskjellen mellom det å anerkjenne personer i en tragedie som utspilles i det virkelige liv og i teateret? Når vi anerkjenner mennesker i det virkelige liv må vi ifølge Cavell vise oss for dem, dvs. vi må plassere oss i deres nærvær. Vi må la oss selv bli *sett*. Men hvordan er dette mulig i teateret? I teateret befinner vi oss i mørket, og det gir heller ikke mening i å skulle stå frem overfor rollefigurene på scenen, selv om vi skulle ønske det. For Cavell anskueliggjør teatersituasjonen vår lengsel eller streben etter å oppnå en tilstand hvor vi er usynlige og isolert: «The conditions of theater literalize the conditions we exact for existence outside—hiddenness, silence, isolation—hence make that existence plain» (Cavell, 1982: 333). Vi ønsker å innta en usynlig posisjon der vi kan forholde oss til den andre som en slags rollefigur og gjør verden til en scene for henne. Vår tilskuerposisjon kan hjelpe oss å reflektere over denne situasjonen eller impulsen – og således hjelpe oss med å la være å forholde oss til andre (og oss selv) på denne måten (Cavell, 1982: 334).

Selv om vi ikke kan plassere oss i rollefigurenes nærvær kan vi være i deres tid. Vi kan ikke plassere oss i deres nærvær, men vi kan plassere oss i deres *nåtid* (Cavell, 1982: 337) – i motsetning til film som kun lar oss være til stede ved noe som *har hendt*. Gjennom å gjøre deres nåtid til vår, deres øyeblikk til våre øyeblikk, demonstrerer vi en form for anerkjennelse av dem. Cavell sier videre at dette «requires us to face not only the porousness of our knowledge (of, for example, the motives of their actions and the consequences they care about) but the repudiation of our perception altogether» (Cavell 1982: 337). Ifølge Cavell innebærer anerkjennelsen en form for selvavsløring (self-revelation):

What I reveal is what I share with everyone else present with me at what is happening: that I am hidden and silent and fixed. In a word, that there is a point at which I am helpless before the acting and suffering of others [...] In another word, what is revealed is my separateness from what is happening to them; that I am I, and here. It is only in this perception of them as separate from me that I make them present. That I make them *other*, and face them. (Cavell 1982: 338)<sup>10</sup>

Espen Hammer bemerker i en analyse av denne passasjen at teateret, «by individuating us through its address, exposes us to our own repressions; it puts our self-possession at stake;

10. Jeg ble gjort oppmerksom på denne svært relevante passasjen i Cavells essay i Hammer (2002).

it unpacks us» (Hammer, 2002: 91). I dette perspektivet kan vi kanskje si at det her handler om tilegnelse av individualitet. I *The World Viewed* skriver Cavell «Apart from the wish for selfhood (hence the always simultaneous granting of otherness as well), I do not understand the value of art. (Cavell 1979: 23). Selv om Cavell ikke benytter ordet «selfhood» i passasjen ovenfor, kan det være at det er nettopp dette han her sikter til. Sitatet fra essayet om *King Lear* fortsetter slik: «And the point of my presence at these events is to join in confirming this separateness. Confirming it as neither a blessing nor a curse, but a fact, the fact of having one life—not one rather than two, but this one rather any other» (Cavell, 1982: 338).

I *Carne y Arena*, som fremstår som en moderne tragedie, befinner vi oss i samme tid som immigrantene. VR-delen i *Carne y Arena* kan kanskje åpne opp for tilsvarende anerkjennelse av de menneskelignende skikkelsene, som fremstår som *avatarer* for immigrantene, og som vi observerer i ørkenen nær grensen. I motsetning til hva som er tilfelle i teateret er tilskueren i *Carne y Arena* alene. Men som tilskuere blir vi sett på en måte som teateret ikke åpner opp for. I tillegg til sensorer som gir en følelse av å bli sett i den virtuelle virkeligheten, blir vi i *Carne y Arena* selv plassert på en scene, hvor vi blir observert av de to *usynlige* hjelpere, som er der for å bistå med utstyret, og som vil gi oss et forsiktig dunk i ryggen om vi nærmer oss en av veggene i den ikke-virtuelle verden. Kanskje kunne vi si at opplevelsen inviterer oss til å reflektere over vårt ønske om å forbli usett, og ikke minst omkostningene ved dette; hvordan vi dermed ender opp med å forholde oss til den andre som en rollefigur på en scene? Vi får med andre ord mulighet til å avsløre oss selv, til å la oss bli sett: «When we do not, when we keep ourselves in the dark, the consequence is that we convert the other into a character and make the world a stage for him» (Cavell 1982: 333).

## 9. Er myten om den totale filmen endelig oppfylt?

Istedenfor å argumentere for at de nye immersive mediene skaper en ny kunstform eller et nytt medium, kunne en kanskje si at de snarere realiserer hva Bazin karakteriserte som myten om den totale filmen? Cavell skriver: «The idea and wish for the world re-created in its own image was satisfied *at last* by cinema. Bazin call this the myth of total cinema» (Cavell, 1979: 39). Ifølge Bazin oppstod håpet om å skape en komplett virkelighetsillusjon lenge før filmmediet hadde blitt utviklet. Bazin understreker at vi er langt fra å realisere denne ideen, selv om ny teknologi på mange måter bringer oss nærmere en realisering av denne drømmen (Bazin, 2018b: 35). En kunstinstallasjon som *Carne y Arena* synes kanskje å bringe oss et skritt nærmere. Den rådende myten har vært at film vil frembringe «the recreation of the world in its own image—an image unhindered by the irreversibility of time or the artist’s interpretation.» (Bazin 2018b: 36). I denne sammenhengen er det verdt å merke seg at målet til *Carne y Arena* ikke er å reversere tiden. Vi er vitne til hendelser som har blitt rekonstruert, basert på immigrantenes fortellinger. På den andre siden er vi inkludert i fortellingen på en ny måte som avviker fra teater og tradisjonell filmvisning. Vårt nærvær endrer fortellingen og situasjonen hver gang vi deltar i en VR-film selv om vi kun er virtuelt til stede og fysisk usynlige.<sup>11</sup>

11. Jeg presenterte mine tanker om *Carne y Arena* første gang under et seminar i Berlin i november 2018 (arrangert av den tverrfaglige forskergruppen *Filosofi og subjektivitet*, UiS), og vil takke for gode innspill. En kortere engelsk versjon av denne artikkelen ble presentert på den årlige *Film Philosophy*-konferansen, som i 2019 fant sted i Brighton.

## Referanser

- Allen, Richard. (2015). Identification, Theory of. I *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*. Red. Edward Branigan & Warren Buckland. Oxon, England; New York: Routledge.
- Bazin, André. (1992). A Pure Masterpiece: *The River*. I *Jean Renoir*. Red. François Truffaut. New York: Da Capo Press.
- Bazin, André. (2005). Theater and Cinema—Part Two. I *What is Cinema. Volume 1*. Med forord av Jean Renoir og Dudley Andrew. Overs. Hugh Gray. Berkeley; Los Angeles; London: University of California Press.
- Bazin, André. (2018a). The Ontology of the Photographic Image. I *Selected Writings 1943-1958*. Med et essay av Kaques Aumont. Overs. Timothy Barnard. Montreal: Caboose.
- Bazin, André. (2018b). The Myth of Total Cinema and the Origins of the Cinématographe. I *Selected Writings 1943-1958*. Med et essay av Kaques Aumont. Overs. Timothy Barnard. Montreal: Caboose.
- Bazin, André. (2018c). Theatre and Film (2). I *Selected Writings 1943-1958*. Med et essay av Kaques Aumont. Overs. Timothy Barnard. Montreal: Caboose.
- Bazin, André. (2018d). Death Every Afternoon. I *Selected Writings 1943-1958*. Med et essay av Kaques Aumont. Overs. Timothy Barnard. Montreal: Caboose.
- Bradshaw, Peter. (2017). Carne y Arena Review – dazzling virtual reality exhibit offers a fresh look at the refugee crisis, <https://www.theguardian.com/film/2017/may/22/carne-y-arena-review-inarritu-virtual-reality-refugee-cannes-2017>
- Cavell, Stanley. (1982). The Avoidance of Love. A Reading of *King Lear*. I *Must We Mean What We Say? A Book of Essays*. Cambridge, England; New York; Cambridge University Press.
- Cavell, Stanley. (1979). *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*. Cambridge, Mass.; London: Harvard University Press.
- Cavell, Stanley. (2005). What Photography Calls Thinking. I *Cavell on Film*, red. William Rothman. Albany: New York State University Press.
- Dybvig, Dagfinn. (2008). Cavell og film. Mellom tilstedeværenhet og fravær. I *Agora: Journal for metafysisk spekulasjon*, nr. 1–2: 128–67.
- Farago, Jason. (2017). Iñárritu's 'Carne y Arena' Virtual Reality Simulates a harrowing Border Trek, <https://www.nytimes.com/2017/05/17/arts/design/alejandro-gonzalez-inarritu-carne-y-arena-virtual-reality-cannes.html>
- Gunning, Tom. (1990). The Cinema of Attractions: Early Film, Its Attractions and the Avant-Garde, *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, 56–63.
- Hammer, Espen. (2002). *Stanley Cavell: Skepticism, Subjectivity, and the Ordinary*. Oxford: Polity Press.
- Sinnerbrink, Robert. (2016). *Cinematic Ethics. Exploring Ethical Experience through Film*. London; New York: Routledge.
- Rodowick, David N. (2007). *The Virtual Life of Film*. Cambridge, Mass.; London: Harvard University Press.
- Rothman, William. (2005). Introduction. I *Cavell on Film*, red. William Rothman. Albany: New York State University Press.
- Schermerheim, Phillip. (2015). Scepticism. I *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*. Red. Edward Branigan & Warren Buckland. Oxon, England; New York: Routledge.
- Utichi, Joe. (2017). The Birth of an Art Form: How Alejandro G. Iñárritu And Emmanuel Lubezki Learned to Master Virtual Reality – Cannes. <https://deadline.com/2017/05/alejandro-g-inarritu-emmanuel-lubezki-carne-y-arena-virtual-reality-cannes-1202099184/>
- Vaage, Margrethe B. (2015). Point of View. I *The Routledge Encyclopedia of Film Theory*. Red. Edward Branigan & Warren Buckland. Oxon, England; New York: Routledge.