

Kinostruktur & Chronogenese

Om relationen mellem Hydraprojektets tegningsverden og de tidsbaserede medier.

Morten Meldgaard

PhD, Architect MAA, Film director DDF

Associate professor

Architecture, Space & Time

Institute for Building, Landscape and Planning

The Royal Danish Academy of Fine Arts School of Architecture

End of Cinema – End of World

Jean Luc Godard, Weekend, 1969

I det følgende problematiseres relationen mellem det tidsliges udspænding og den vanemæssige forestilling om denne udspændings binding til særlig privilegerede og ”tidsbaserede” medier såsom film, fotografi og animation. Teksten vil søge at påvise, at det er i omgangen med og relationen til mediet, om dette nu består af et tegningssæt, tekst, koreografi, film mv., at det særligt tidsbaserede udspænder sig og bliver operativt og synligt for os. Dette er muligvis en af de tydeligste pointer ved hele det tegningsmateriale som Hydraprojektet spænder over, at tegningen fuldt ud og på højde med andre medier er i stand til at optage og diskutere komplekse rumlige og tidsbaserede problemstillinger. Det er tekstens postulat, at denne erkendelse henvender til et fælles slægtskab i omgangen med en særlig topologisk tænkning, der sammenbinder Hydraprojektets diagrammatiske potentiale med de mere nyskabende udfoldninger af det tidsliges problematik inden for moderne filmkunst, hvilke Deleuze i sine filmbøger har benævnt som særlige former for Kinostruktur og Chronogenese¹.

Guiliana Bruno folder i et omfattende værk et landskab ud mellem kartografien, filmen og arkitekturen², som bedst kan beskrives som ”Protocinematisk”. Brunos tese er, at den særlige relation mellem afbildning, rum og tid, som filmen i sin teknologi inkarnerer, har en anden mere kompleks og flettet genealogi end hidtil antaget. Det felt, som Bruno i sin tekst ridser op, indeholder en lang række lokale teknikker, opfindelser og praksisformer, der tilsammen danner et plan, hvorfra det filmiske som rationale og teknologi udspringer. En sådan protocinematik rummer en række forskelligartede elementer: Fra ideen om det pittoreske i havekunsten til udstillingen af enorme panoramiske views i bygningsskala-store konstruktioner. Fra bittesmå bærbare optiske kabinetter til hele det apparat af parlører, postkort, destinationer, litteratur, beklædning, accessories og logistik, som udgør det 18. Århundredes spirende turisme. Et cinematisk landskab udgjort af kartografiske eksperimenter, nye rejsemåder og repræsentationsformer, som foregriber kameraet som ulegemliggjort krop og allestedsnærværende øje.

Forestillingen om en protocinematisk membran, et immanensplans som tentativt træder ind i en foetal viskositet og i sig rummer kommende dimensioneringer af det imaginære, er attraktiv i dens måde at afgrænse, frisætte og distribuere begreber som sekvens, percept, affekt, montage, virtualitet. I en arkitektonisk sammenhæng er denne forestilling korresponderende med Stan

1 Deleuze, Gilles, 2005: Cinema 2- The Time-Image, Continuum, London.

2 Bruno, Guiliano, 2002: Atlas of Emotions, Verso, London.

Allans analyse af Mies Neue Nationalgalleri og Allans udpegning af relationen mellem Schinkels tidlige arbejde med udformningen af panoramiske konstruktioner i bygningskala og Nationalgalleriets dadaistiske og panoramiske re-assemblage af Berlinerkarreen med det katastrofiske.³

Konklusionen i denne sammenskrivning af divergerende vidensfelter, er for så vidt den banale, at filmen først blev film som fænomen og institution, da den gled sammen med bygningskunsten: "Film only became cinema when it encountered architecture. In a very literal sense this refers to the cinema as a built spatio-temporal and social structure: the movie house."⁴ Brunos konklusion er dog interessant på to måder, dels at det filmiske, her forstået som det sekventielle, perceptor og affekter samt montagen, ikke tilhører en privilegeret teknologi, og dels at vi i dag oplever, at filmen som teknologi forlader den institution, som har huset den de sidste hundrede år, og på en ny og meget konkret måde er med til at dimensionere vort kulturelle landskab, idet filmen som teknologi reallokeres og danner transversaler på samtlige niveauer af det kontemporære urbane felt.

Imidlertid er det en forudsætning for at forstå denne frisættelse af det cinematiske, at analysere og opridsede en række træk ved det filmiske billede, som ligger til grund for udviklingen af det digitale eller *informatiske* billede. Der vil i fremskrivningen af denne det digitale billedes morfologi, ligge paralleller og koblingspunkter til den digitale tegning som topologisk og diagrammatisk værktøj og erkendelsesform, som vi kender det fra Hydraprojektet. Denne nye morfologi peger på det digitale billede som både "plasmatisk", idet det ikke længere er bundet til en kamerabevidsthed, og "informatisk", idet det ikke længere er produktet af en projektion eller eksponering *inden i* et kamera. Dette stiller en række fundamentale spørgsmål til billedets status såsom: Hvad er uden for indramningen, og hvordan influerer det billedets indhold? Samt spørgsmålet om, hvad det er, som aldrig kan indrammes eller afbildes?

I to-bindsværket "Cinema 1+2" opdeler Deleuze filmkunsten i en klassisk og en moderne genealogi. Et centralt værktøj i denne opdeling finder Deleuze i brugen af begrebet "Out of Field". Dette begreb defineres traditionelt som det usete rum omkring billedfladen, defineret af vektorerne oppe, nede, foran, bagved, højre, venstre⁵. Det er med dette begreb at Deleuze skelner mellem den klassiske films kontinuitet og den moderne films diskontinuerlige forløb ind i "bevægelsesbilleder" og "tidsbilleder". Medens det netop var begrebet "Out of Field", som garanterede kontinuiteten i den klassiske film, er det tabet af samme, manglen på en meningsfuld kontekst, der skaber den moderne films fragmenterede fortælle-mæssige rum. Her kan man tale om to distinkte montagemæssige strategier, på den ene side den klassiske kontinuerlige, defineret af "rationelle cuts", og den moderne fragmenterede, baseret på ideen om "irrational cuts"⁶. Deleuze opsummerer dette ved ganske simpelt at fremhæve, at den ene strategi får os til at spørge: "Hvad er der at se i det næste billede?", mens den anden strategi får os til at spørge: "Hvad er der at se i dette billede?" En forskel mellem det kontinuerliges geografi og det diskontinuerliges fokus på det relationelles æstetik⁷. Men hvad, kunne man

³ Allan, Stan, 2000: Practice: Architecture, Technique and Representation, Overseas Publishers, Amsterdam.

⁴ Meldgaard, Morten, 2013: *To Make Oxygen Burn*, i "Knowing by designing", Knowing (by) designing: proceedings. Ghent : LUCA, Sint-Lucas School of Architecture Ghent/Brussels, s. 141-147

⁵ "Up, Down, Left, Right, In front and Behind of the frame". Noël Burch, *Theory of Film Practice*, (Princeton, 1983), pp. 17-31

⁶ The rational cut belongs to either what was before or what comes after, while the irrational cut is defined as an interstice belonging to neither.

Deleuze trækker på Albert Spaiers beskrivelse af to måder at lave et brud i en talrække på.

Gilles Deleuze: *Cinema 2*, 2005, p. 46, p. 303-304

⁷ Deleuze beskriver dette skift fra aktanten, der handler, til agenten som ser: "But he has gained in an ability to see what he has lost in action or reaction: He SEES, so that the viewer's problem becomes: "What is there to see in the image?" (and not: "What are we going to see in the next image?")".

Gilles Deleuze: *Cinema 2*, 2005, p. 261

spørge, betegner dette billedets *udenfor* i en nutidig sammenhæng? Det tyder på, at der er foregået en udvikling hen imod en re-integrering af dette "Out of Field", båret frem af en montage, ikke på langs men i *dybden* af billedet, medens pixelpladen *i sig selv* har udskiftet den traditionelle forståelse og brug af negativet som *original*. Denne situation kalder på en række nye begreber, som i deres natur må betegnes som "plamatiske". Deleuze refererer selv til cinematiske percepter, som enten solide, flydende eller atmosfæriske, sidstnævnte "som en sky af kameraøjne". I kontrast hertil står det plamatiske percept, som ikke længere er bundet til ideen om et kameraøje, men kan manipuleres uafhængigt af optik og eksponering. Intensiteten og kraften i dette billede er derfor ikke længere bundet til filmen som praksis eller teknologi og kan ikke længere defineres gennem dens institutioner. Deleuze forudså denne udvikling, da han i konklusionen på Cinema 2 hævder:

"The fact is that the new spiritual automatism and new psychological automata depend on an aesthetic before depending on technology. It is the time-mage which calls for an original regime of images and signs before electronics spoils them or in contrast *relaunches* it."⁸

Det er tankevækkende, at Deleuze på linje med Bruno anerkender, at æstetikken foregriber teknologien, her forstået på den måde at der kan spores tegn på et "informatisk" billede forud for den teknologi, som vil distribuere den. I det følgende vil teksten forsøge at skitsere denne udvikling fra en moderne til en nutidig status for det digitale billede. Gennem nærlæsning af Jean Luc Godard og Tarkovskijs arbejder vil teksten prøve at gøre rede for dette paradigmatisk skift, fra det analoge "time-Image" og til det digitaliserede og informatiske billede. Et plamatiske informatisk billede der afløser Deleuzes ide om "Tids-billedet" og reintegrerer billedets "udenfor" i en kontemporær visual kultur.

Jean Luc Godards værk spiller en særlig rolle i Deleuzes forestilling om det cinematografiskes ontologi. Godards første periode, hvor han fremskrev en række ukurante filmiske genrer og forsynede dem med de hovedværker de manglede ved at producere dem selv, har en klar parallel med Deleuzes livslange forsøg på at skabe en filosofiens *mindre linje* gennem "at lave børn, de ikke selv kunne tænke" på en række filosofiske skikkelser fra Hume til Nietzsche. En anden parallel, som på en tankevækkende måde syr Deleuzes filmbøger sammen med Jean Luc Godards "Histoire(s) de cinema", er det besynderlige faktum, at både filosofen og filmmanden forsøger at skabe en næsten naturalistisk filmhistorie netop idet øjeblik, hvor sådant et projekt ikke længere er muligt qua det digitale fordobling af produktions- og distributionsformerne. Den helt grundlæggende platform eller strategi, den intensive forskel som Deleuze og Godard deler, er imidlertid en lille bitte sentens "Og + og + og...". Vi finder den i Deleuze og Guattaris "Tusind plateauer":

"At stamme er nemt, men at få sproget selv til at stamme i én er en anden sag, som får alle de sproglige elementer - og tilmed de ikke-sproglige elementer, udtrykkets og indholdets variabler - til at variere. En ny slags redundans: Og...og...og... Der har altid været en kamp i sproget mellem udsagnsordet "at være" og bindeordet "og", mellem "er" og "og"... Proust sagde: "Mesterværkerne er skrevet på en art fremmed sprog". Det er det samme som at stamme, at få sproget til at stamme, ikke bare at stamme når man taler. At være en fremmed, men i sit eget sprog, og ikke blot som én der taler et andet sprog end sit eget".⁹

8 Gilles Deleuze, Cinema 2, p. 256

9 Deleuze, Gilles, Félix Guattari, (2005): Tusind Plateauer, Kunstakademiets billedkunstskoler, København., p 124

Dette er imidlertid det samme som Godards udsagn i forbindelse med opstillingen af fire regler for arbejdet med ”2-3 ting jeg ved om hende” fra 1967: ”If Cinema = Life then $1+2+3 = 4$ ”:

I: ”Objektiv deskription” gennem objektive beskrivelse af (a) objekter og (b) subjekter.

II: ”Subjektiv deskription” gennem subjektive beskrivelser af (a) subjekter og (b) objekter.

III: ”Search for structure”, givet som $1+2 = 3$, altså adderingen af første og andet lag i et udvalg eller ”kompleks”.

IV: ”Life”, givet ved sætningen $1+2+3 = 4$, er den fortløbende kombination af beskrivelser og komplekser med det formål for øje at kunne opstille en ”singular eksistens”, i dette tilfælde hovedpersonens.”⁹

Hvis filmen altså skal kunne ligne livet, er det nødvendigt at fravige $1+2+3 = 6$ til fordel for en ren opremsning: Det første, det andet, det tredje, $1+2+3 = 4$, nemlig *det fjerde*, for at til sidst at ende med formularen ”Og”, ”og”, ”og”. En vigtig grund til at studere denne simple og dogmatiske approach er eksemplificeret i denne teksts overskrift, som mimer niveau III+IV; ”Kinostruktur og Chronogenese”. Overhovedet er diagrammet, som Godard her sætter op i tekstform, forbilledligt med hensyn til at skabe et særligt materiale, udgjort af kvalitative og kvantitative observationer (I+II), struktureret i forhold til pragma (III) og udfoldet topologisk (niveau IV). Denne type hæftning af kvantitative, traditionelle data, sammenholdt med sansedata, struktureret i forhold til tegningskonventioner og afbildningsformers strukturelle konventionalitet og endelig udfoldet i et topologisk rum, hvor rækkefølge overtrumfer addition, har klare referencer til det tegningsrum som udfoldes i Hydrategningerne. Endvidere er denne fravigelse fra det additives princip grundlæggende for den måde, Deleuze tænker sin filosofi på. Claire Colebrook har gjort opmærksom på anfægtelse af den menneskelige eksistens som absolut målestok til fordel for relationernes autonomi hos Deleuze:

”Philosophy, Deleuze argues, has usually taken this path, grounding all relations (AND, BECAUSE, OR) on being (IS). A second transcendental path, rarely explored by philosophy, would be to think the externality of relations. If there is no being that determines relations, if each relation is produced on the basis of each new encounter, then all we have are connections and relations without prior ground: a series of ”ANDS” with no ”IS”.¹⁰

Dette leder os frem til med Deleuze og Godard at tænke, at det vektorrum, som Noel Burch betegner som ”The Out of Field”: Foran, bagved, til siden, oppe, nede, kan uddybes med vektorerne før, efter, under, over etc. og på mange måder er en mere præcis og adækvat beskrivelsesform for rumlige og tidlige forhold end den tilsvarende kartesiske og kantianske forestilling om et kategorisk apriorisk ”Rum” og en newtoniansk mekanisk ”Tid”. Heri ligger en forståelsesnøgle til det kartografiske og topologiske rum, som udspændes ikke bare i Hydrategningerne, men i særlig grad i projektet ”Berlin, Paris, Tokyo” (2009-2014). Men der ligger også en nøgle til at forstå, hvorfor Godard mener, at det presente kun præsenteres i dårlige film¹¹. Dramaturgi handler ifølge Godard ikke om, hvad der sker ”her og nu”, men i de to vektorer ”before” og ”after”, altså hvad der skete før, og hvad der sker efter. I den forstand opløser Godards film en række standardsituationer og beskrivelser til egenskaber, der virker i forskellige attraktor bassiner, normalt kaldet hovedpersoner og handling, og det er i denne forstand at vi kan forstå Deleuzes kommentar til ”2-3 ting jeg ved om hende”, nemlig at den på forbilledlig vis fremkalder ”*helvindens virtualiteter*”.

¹⁰ Claire Colebrook: ”Deleuze, a guide for the perplexed”, Continuum, 2006 pp. 73-74.

¹¹ ”Godard says that it is necessary to know what they were before being placed in the picture, and will be after. ”That is what cinema is, the present never exists there, except in bad films”. Deleuze, Gilles: Cinema 2, p. 36

Den russiske filminstruktør Andrei Tarkovskij er anfægtet af filmen som medie på linje med Guilian Bruno. Tarkovskij mener, i modstrid med næsten alle andre teoretikere og praktikere på området, at filmens særkende er at finde i den enkelte montageenhed (Eisenstein) og ikke i montagen selv. Åbningsscenen af Tarkovskijs ”Spejlet” (1974) problematiserer netop denne montagens privilegerede status. For hvert eneste irrationelle klip, aksepring, jump-cut eller falsk kontinuitet opfinder Tarkovskij lignende strategier *inden for* rammerne af den enkeltstående kontinuerlige sekvens. Tarkovskij arbejder med to typer deformationer, dels gennem den konkrete og lavpraktiske strategi at flytte om på rumlige størrelser frem for montagens fokus på forskydning af tid, dels gennem at manipulere brændvidden og dermed den *perspektiviske afbildningsform* ved at arbejde med zoomobjektiver i kontinuerlige sekvenser.

Den afsluttende scene i ”Spejlet” åbner for begge strategier, hvis formål er at indskrive en række standardrelationer, mor, far, barn, søn og datter i en ny type landskab. I scenen ser vi en lang række typiske kamerabevægelser, 180 graders drejningen, planskuddet af den forladte brønd, kameraets tilbagetrækning, men hvad der virkelig er enestående, er måden hvorpå Tarkovskij kvantificerer en række ikke lokaliserbare relationer. Denne type ”kvasi kausale operatorer” befolker Tarkovskijs verden. De medfører specifikke rumlige fænomener, som de igen gør arbitrære. Læsningen gøres mangetydig, uden at det præcis kan defineres hvorfor.

Scenens sidste skud, hvor moderen både er på vej langs markvejen og befinder sig ude på marken, er et eksempel på, hvorledes Tarkovskij arbejder med landskabet som et topologisk felt. Hans opfattelse af tidens synkronitet kan ikke beskrives inden for de kartesiske koordinater, men alligevel ser vi i skuddet, hvorledes en dybt irrationel figuration opstår for vores øjne, ligesom vi i moderens blik i kameraet forstår, at han er en del af hende allerede der i øjeblikket. Man kunne opfatte denne filmens slutsekvens som en ”Cronotop”¹², altså et sted i tiden snarere end et rum i tiden eller et tidsrum. Her synes det, at Tarkovskijs ambition er realiseret: Inden for rammerne af vores ”euklidiske” bevidsthed lykkes det ham at vise, hvorledes to indbyrdes modstridende figurer (moderen som ung/moderen som gammel) kan optræde i det samme landskab. Her går vi altså ikke fra et sæt kartesiske koordinater mod et ”tidsbillede”, men fra et sæt tidslige koordinater mod et kartesisk rum, som så i forlængelse heraf bliver deformeret. Stedet i tid bliver så at sige ridset op, mens det skabes i et og samme topologiske landskab.

Et videre eksempel på, hvorledes Tarkovskij som en af de første kunstnere arbejder med en intensiv og plasmatiske forståelse af en topologisk deformation af euklidisk og kartesisk geometri som forståelsesramme, er den berømte ”pool” sekvens fra Filmen ”Stalker”. Sekvensens udgangspunkt er topologisk, idet vi følger en matrice i ét plan fra start til slut, hvilket peger på, at den foregår på en *sphere* eller kugle, hvilket den jo i sagens natur gør, da jorden som bekendt er rund. Imidlertid er den lille spøg ikke det eneste tankevækkende ved sekvensen. Det er også måden at skabe en global situation, der opleves som en lokalt aktualiseret del af en virtualitet (Ruslands mulige historie), for den nutidige beskuer aktualiseret i samlæsningen af Filmens ”Zone” med atomkraftværkerne Tjernobyl og Fukushima. Men sekvensen arbejder, typisk for Tarkovskij, også med en række operationelle greb, som kan informere lignende afbildningsformer. Her tænkes på plan-sekvensen, men ikke mindst på den måde, hvorpå filmen og vandet som medium binder en række løsrevne hændelser sammen i et dobbeltsiddet laminær.

12 Bakhtin definerer sit begreb ”cronotop” som en hierarkisk blanding af tid og rum: ”points in the geography of a community where time and space intersect and fuse. Time takes on flesh and becomes visible for human contemplation; likewise, space becomes charged and responsive to the movements of time and history and the enduring character of a people. ...Chronotopes thus stand as monuments to the community itself, as symbols of it, as forces operating to shape its members' images of themselves”. Antropologen Keith Basso bruger imidlertid i et studie af Apache indianerne Bakhtins begreb i forstanden ”tid og sted”.

M.M. Bakhtin (1981) 'The Dialogic Imagination: Four Essays by M.M. Bakhtin', University of Texas Press, p. 84 & Keith Basso (1984) 'Stalking with Stories: Names, Places, and Moral Narratives among the Western Apache.' In E. Bruner, ed. Text, Play and Story. Proceedings of the American Ethnological Society.

Tarkovskij står i denne forbindelse som en overgangsfigur mellem det moderne og nutidige filmbillede, mellem Deleuzes ”Time-Image” og et nutidigt plasmatiske og informatisk billede. Tarkovskij arbejder bevidst med en type operationel montage, hvor han som i åbningsscenen af ”Spejlet” distribuerer rumlige og tidslige markører med det formål at deformere billedets kartesiske koordinater. Denne måde at opfatte billedplanen som topologisk membran i en tidlig udspænding ligger til grund for en anden strategi, nemlig som i ”Stalker” at arbejde med billedets punkter eller pixels i et visuelt laminær, et n-dimensionalt manifold. Det er her, at det plasmatiske og informatiske ændrer på selve billedets morfologi, fra et moderne til et nutidigt billedregime.

At den digitale tegning og det digitale billede er væsensforskellige, må synes indlysende for enhver praktiker på området. Traditionelt virker tegningen i mange dimensioner, både som den der optager og afgiver mål, samtidig med at dens funktion som repræsentation spejles af dens aktualitet som diagram eller i det mindste potentiale for en aktiv spørgen til indhold, afbildningsform og motiv. Som Nelson Goodman påpeger, er arkitekturtegningen både alografisk og autografisk, både partitur og begivenhed i ét. Omvendt betjener både det fotografiske og det filmiske billede sig af et aftryk eller modulering, som i begge tilfælde falder tilbage på en geometrisering mellem billedplan, brændvidde og øjenpunkt, der reducerer billedet til en syntese af kræfter og omstændigheder, et produkt. Tegning og billede synes for så vidt væsensforskellige, da tegningen kan operere med både et diagrammatisk, analytisk og syntetiserende regime, medens billedet opleves synonymt med dets motiviske redundans. Med det plasmatiske og informatiske billede forholder det sig imidlertid anderledes. Netop lovmæssighederne i det syntetiske, muliggør en topologisk komponent i det kartesiske interface, traditionelt forstået som aftryk eller tidlig dokumentarium. Billedet er ikke længere et aftryk, men et sæt værdier i en pixelplade som kan behandles og manipuleres individuelt, geometrisk perspektivisk eller algoritmisk. Billedet er en reference uden referent, et simulacrum som træder ind i et både diagrammatisk og analytisk felt. Omgangen med netop denne type labile, plasmatiske billeder tillader os at åbne og tænke en digital tegningsverden på ny, som både diagrammatisk og topologisk og som afsæt for at arbejde sekventielt, perceptuelt med affektiver regimer og montageformer.

Den digitale tegning og det digitale billede har trods tilsyneladende forskelle således et dybtliggende fællesskab. De er plasmatiske og informatiske af natur, da de refererer til samme mulighedsbetingelse, pixelpladen og dens særlige morfologi og topologi. Pixelpladen som hverken er positiv eller negativ, hverken kopi eller original, og som integrerer billedets udenfor på en ny og opsigtsvækkende måde. Når Deleuze beskrev, at filmen havde et pragmatisk og absolut ”Out of Field”, det som kan indrammes i en større ramme, og det som ikke kan indrammes, må pixelpladen kunne beskrives på samme måde: Virtualiteten af alt det der kan fremkomme som en manipulation af pixler på en uendelig udstrakt plade, holdt op imod det, som aldrig kan afbilledes, fordi verden i sig selv ikke er et billede eller et tegn.

