

Dynamiske relationer

Af Torben Sangild

Ph.d, postdoc på Kunst- og Kulturvidenskab, Københavns Universitet og freelanceskribent

Når man ser et traditionelt teaterstykke er publikum en flue på den fjerde væg. Vi er voyeurere til, hvad der sker på scenen, og publikums rum er ikke inddraget. Alle æstetiske og dramatiske relationer foregår i scenens rum, inden for den ramme som scenen er. Hvis en skuespiller henvender sig direkte til publikum, eller hvis en del af handlingen lægges blandt eller omkring publikum, så er den fjerde væg brudt ned, og de dramatiske virkemidler ændret. Relationerne er nu rumligt reorganiserede og publikum får ikke længere lov til blot at være en flue på væggen, hvad enten de inddrages direkte i dramaet eller ej. Ofte vil man skulle orientere sig langt mere i rummet, nogle gange skal man endda bevæge sig og skifte position, og hver tilskuers synsvinkel bliver nu individuel. Under alle omstændigheder bliver det konkrete rum, publikums rum, ikke sat uden for værket, men bliver en del af værket.

Maleriets fjerde væg

Ligesom det traditionelle teater har også det traditionelle maleri en "scene" på lærredet med sit eget imaginære rum, afgrænset med en ramme fra det konkrete rum, som maleriet hænger i. Det er tydeligst i figurativt, perspektivisk maleri, hvor der bogstaveligt talt udspiller sig en scene for vores øjne, men det gælder til dels også det abstrakte maleri, hvor det imaginære rum dog ofte nærmer sig en flade, stadig afgrænset fra det konkrete rum. Jo mere enkelt det abstrakte maleri bliver, jo mere begynder det at pege ud mod det rum, det befinder sig i. Den "fjerde væg" bliver dermed gradvist opløst. Troels Aagaard forfølger denne tendens derud, hvor maleriet bliver et objekt i rummet.

Troels Aagaards billeder bryder med maleriets "fjerde væg" på mindst fire måder:

1. Ved at bryde fladheden og bule ud i rummet.
2. Ved at rumme huller i fladen og pege ind på væggen.
3. Ved at bryde rammen og rage ud over den
4. Ved at rumme så få interne relationer, at de eksterne relationer fremhæves.

De tre første er konkrete egenskaber, mens den fjerde har at gøre med måden, vi sanser enkle genstande på.

Udbulning, huller og rammeoverskridelse

Det er som om mange af Aagaards billeder ikke er helt tilfredse med at være malerier på den flade måde, men buler ud i rummet for at pege på den tredje dimension. For eksempel i *As You Approach Town*, hvor striberne har revet sig løs og nu krummer frit omkring og endda viser deres lilla bagside. Man har ikke set disse værker ordentligt, før man har gået lidt rundt om dem, kigget på dem fra siden – ja, ideelt set skulle man faktisk røre ved dem og mærke kurvernes glathed; men lad være, for det kan de ikke tåle. Heldigvis er vores sanser tæt knyttet sammen, så man kan faktisk "berøre dem" med øjnene – se hvordan det vil føles og næsten mærke det i fingrene.

Væggen bag maleriet er traditionelt set en neutral baggrund, som skal bemærkes mindst muligt, men i Aagaards billeder er der hul ind til væggen bag, eller der er malet direkte på væggen i en udvidelse af rammen. Nogle gange ser man det først, når man kommer tæt på. Der leges med forholdet mellem forgrund og baggrund, værk og omgivelser. Det gælder også når den rektangulære form brydes for at række ud langs væggen i en fortsat bevægelse.

Udbulningen giver en relief-virkning, og med de andre rammebrydende greb udspændes værkerne mellem flademaleri, relief og konkret objekt. Aagaards bemalede træobjekter indskriver sig i det, man kender som "udvidelsen af maleriet", som har rumorienteringen til fælles med både det minimalistiske objekt og installationskunsten, men som udfolder dette med et afsæt i maleriet.

Relationer

Når vi ser et maleri fuld af elementer, der står i forhold til hinanden – det være sig figurative eller abstrakte, så er disse relationer mellem elementerne rigeligt til at optage os, og vi kan forsøge at glemme omverdenen og det konkrete rum for delvist at leve os ind i maleriets egen verden. Jo enklere et maleri er, jo færre interne relationer er der at leve sig ind i, og jo mere vil det fremstå som ét element. I stedet for de interne relationer vil forholdet til omgivelserne spille en afgørende rolle: maleriet som element sat i forhold til væggen, til de andre objekter, til hele det konkrete rum.

Aagaards malerier er ikke så simple som de minimalistiske objekter, der først udforskede dette princip, men ofte simple nok til at give noget af den samme virkning. Deres glathed og formmæssige overskuelighed medvirker til den pegende ud mod rummet, som deres punktering af flademaleriets ramme sætter i gang. De er omhyggeligt installeret, og rummet er den scene hvorpå, de enkelte værker spiller sammen som elementer i en rumlig installation med publikum i midten.

Diagram, design, pop

Det visuelle sprog, som Aagaard benytter sig af, er hverken et meget malerisk sprog med gestisk-ekspressive spor af en proces eller en formmæssig renhedsæstetik, men mest af alt en slags stiliseret popkunst. Med sine enkle former, glatte finish og skarpe afgrænsninger minder det om diagrammer, computergrafik og andre former for visuelt design. Der er altså ikke tale om en lukket, selvrefererende billedverden, men om et mellemværende med den nutidige visuelle virkelighed, som omgiver os. Samtidig er det en *cool* æstetik, der ikke lægger op til myter om spontanitet og eksistentiel inderlighed, men som snarere udtrykker en legende nøgternhed.

Diagrammets æstetik er præget af klare og velafgrænsede felter uden farvenuancer inden for det enkelte felt. Det skyldes, at diagrammer er illustrationer af data, og jo nemmere de er at aflæse, jo bedre. Troels Aagaards billeder er sjældent selv egentlige diagrammer, men de er tydeligt præget af diagrammets æstetik – især kurvedigrammer. Læst som diagrammer er de tomme, idet man ikke ved, hvad de skulle være diagrammer af. Ind imellem giver titlerne et hint, men det er stadig svært at se en præcis sammenhæng. Det er frigjorte diagrammer, løsrevet fra den funktion at skulle formidle kvantitative data. Tilbage står deres æstetiske virkemidler.

Lyd, musik, glitch

Det, som mange af værkerne synes at kredse om, er visualiseringer af lydfænomener. Mange af titlerne refererer til lydeffekter og -defekter: *Wow and Flutter, Reverb, Flanger*.

Lyd kan ikke visualiseres perfekt, man kan ikke vise lyd, men der findes adskillige værktøjer, der fremhæver det ene eller det andet aspekt af lyden. Det begyndte med nodeskriftens fokusering på de rene toner og regulære takter, som stadig bruges i forbindelse med opførelse af klassisk musik. I forhold til nyere elektroniske musikformer er visualiseringen nu et diagram af den konkrete lyd frem for at være en instruktion til en musiker og er primært et arbejdsredskab for komponisten. Hvert musikredigeringsprogram på computeren har sit gennemførte visualiseringsdesign, og synet af et frekvens- eller lydbølge-diagram er velkendt for de fleste som en gennemgående konvention, også for folk som ikke har arbejdet med lyd eller musik selv.

Den diagrammatiske visualisering af lyden er også en kvantificering – en formidling af lydens målbare egenskaber. Og dermed kan man også se ting, der ikke kan høres. Man kan for eksempel tage et millisekund og strække det ud til hele skærbilledet og få en masse detaljer at se. Man ser en kompleksitet i lyden, som kun kan registreres af apparater. Aagaard trækker på disse virkemidler i et værk som *Lichtenstein Reconstructed*.

Lyd er udspændt mellem at være et objekt (noget der eksisterer som en ting) og en begivenhed (noget der hænder i et unikt øjeblik). Live-musik er primært en begivenhed, og optaget musik er primært et objekt, der kan fastholdes, gentages og formes. Aagaards billeder spiller primært på lyd som objekt i kraft af diagrammet.

Oval Systemisch er en dobbelttydig titel, der henviser til såvel den ovale form, brugen af et system og et indflydelsesrigt album af trioen *Oval*, der i 1994 skabte musik baseret på at ødelægge en cd så den gik i hak og sætte disse lyde sammen til en ny musikalsk helhed. Dette var glitch-genrens fødsel, og hele ideen om at bruge fejl kreativt er en inspiration for Aagaard; at lave små "fælder" eller "huller" i systemerne, som bryder med det ellers perfekte, og som viser materialet frem på en uvant måde. For eksempel når diagrammet pludselig brydes af computerpixels, der flyder ud over rammen i *Wow and Flutter*, som var der sket en digital aflæsningsfejl.

Titler

Titlerne på Troels Aagaards billeder er markante og selv billedskabende. Der er ikke noget *Uden titel* eller *Komposition* her. I stedet er der fantasifulde titler som *Surface of Sound*, *Attack of the Ghostriders* og *Hunted by a Freak*. Disse titler er ikke forklaringer af hvad der foregår på billedet, og billederne er ikke illustrationer af titlerne. Der er naturligvis en sammenhæng, men de går ikke op med hinanden. Den amorfe klump i *Hunted by a Freak* kan muligvis ses som en "freak", der jager noget, men billedet selv strider imod at gå særlig langt ud af denne tangent. Billede og titel henviser til hinanden i en konstellation, der sætter en uafgjort betydningsproces i gang.

I stedet for at støtte ideologien om noget rent visuelt, der ikke er påvirket af sproget, udforsker Aagaard altså samspelet mellem visuelle og sproglige tegn. Sagen er nemlig at det sproglige og det sanselige hænger tæt sammen, og at titlerne kommer til at tilføje noget til vores sanselige erfaring af dem, uden at låse den fast i det entydige.

Erfaring

At træde ind i Troels Aagaards billedverden er at træde ind i et rum med bemalede objekter, der spiller sammen med væggen, rummet, hinanden og titlerne. De taler ikke kun til synet, men også til følesansen og høresansen, og de skaber en samlet atmosfære af cool, stilbevidst leg. De skal opleves i kroppens og tankens bevægelse og ikke fryses fast i et statisk blik. Så åbner de sig og forplanter sig til en dynamisk erfaring.