



GÖTEBORGS UNIVERSITET
HÖGSKOLAN FÖR SCEN OCH MUSIK

ÅTERKOPPLING

Reflektioner över komposition, konstruktion och improvisation

Max Wainwright

Examensarbete inom konstnärligt kandidatprogram i musik,
inriktning komposition

Vårterminen 2013

Examensarbete inom konstnärligt kandidatprogram i musik, inriktning komposition
15 högskolepoäng
Högskolan för scen och musik, Göteborgs universitet
Vårterminen 2013

Författare: *Max Wainwright*

Arbetets titel: *Återkoppling – reflektioner över komposition, konstruktion och improvisation*

Handledare: *Anders Hultqvist*

Examinator: *Harald Stenström*

ABSTRACT

Denna text behandlar min konstnärliga verksamhet, som till stor del handlar om att skapa oväsen genom improvisation på instrument jag själv har byggt/komponerat. Vidare beskriver jag mina tankar om musik, komposition, improvisation och instrument. Två stycken (bifogade som video och ljudfil) samt idéerna bakom dessa finns även beskrivna.

Nyckelord: Instrument, improvisation, antimusik, rundgång, komposition

Innehåll

Sidan 4	Tack
Sidan 5	Inledning
Sidan 6	Vad jag gör
Sidan 6	Komposition och musik
Sidan 8	Tid och form
Sidan 10	Beslut
Sidan 11	Improvisation
Sidan 13	UT
Sidan 17	No Signal
Sidan 23	Slut
Sidan 25	Bibliografi
Sidan 26	Bilagor

Tack

Jag vill ta vara på denna tills nyligen blanka sida, och tacka min handledare Anders Hultqvist, samt mina kära vänner Lisa Gustafsson och Sebastian Ingvarsson, för korrekturläsning och hjälp att tänka klart.

Inledning

Denna text är en reflektion över min konstnärliga verksamhet: vad, hur, varför. En kortfattad beskrivning av den inleder, följt av ett antal kapitel om olika områden. I viss mån flyter de in i varandra, men jag ser det som ett tecken på ämnenas intima sammankoppling och, förhoppningsvis, koherens i mina tankgegångar, snarare än att indelningen är illa utförd. Utöver detta tilltalas jag estetiskt av tanken att en text, som i mångt och mycket handlar om svårighet att skilja på idé och praktik, ljud och kontroll, själv präglas av samband som gör tydliga gränsdragningar svåra. Likaså kopplar jag denna rundgång mellan innehåll och beskrivning till mitt stora intresse för elektronisk och annan rundgång, eller återkoppling – som *självt* är en del av innehållet. Rundgång i rundgång om rundgång. Jag kunde inte hålla mig från att inkludera (reflektera?) detta i textens titel.

TVå stycken beskrivs och analyseras för att förtydliga mina tankar och exemplifiera hur dessa kan manifesteras. Styckena är bara en del av min verksamhet under det gångna året, och är i sig inte kompletta eller uttömmande beskrivningar av mina tankar; i viss mån sträcker de sig utanför de centrala idéerna som presenteras.

Vad jag gör

Om jag ska förklara min verksamhet kan det vara bra att gå igenom ett par begrepp först. Jag kallar mig med viss tveksamhet för tonsättare, men spelar nästan uteslutande min musik själv. Jag improviserar inom relativt snäva ramar, vars utformning (i form av ett instrument) får kallas för kompositionen. Sällan har jag någon vidare detaljerad plan innan jag ska spela, som mest en väldigt enkel form eller ett antal tillstånd jag ämnar passera förbi under ett framförandes gång.

Jag spelar musiken på instrument jag själv bygger, givet att man förstår de båda termerna fritt: *instrument*, dels därför att man skulle kunna hävda att det inte alls är instrument jag spelar på, men framför allt för att de sällan är *ett* föremål, utan ett system eller nätverk, vars exakta konfiguration kan förändras över tid. Och *bygger*, därför att konstruktionen ibland endast består av urval, missbruk och sammankoppling av redan existerande föremål. Denna konstruktion är det som får kallas för kompositionen i och med att den skapar ramarna jag nämnde tidigare. Verket blir en kombination av min idé, formulerad i ett elektriskt nätverk, och framförandet: mitt utforskande av detta nätverk.

"No melodies, no harmonies, no rhythms, no bullshit." – Tom Johnson¹

Komposition och musik

Om själva framförandet tar sig formen av ett letande, utforskande, så speglar detta väl kompositionsprocessen. När en idé ska materialiseras gör verkligheten sig påmind, saker fungerar inte som väntat, vilket för mig blir en viktig del av processen. Här börjar en period av problemlösning och konstnärliga beslut (om man överhuvudtaget kan skilja dem åt), med experimenterande och sökande efter lösningar.

När ursprungstanken kolliderar med resultaten av försök och experiment krävs flexibilitet och kompromisser; dessa i sin tur kan fungera konsoliderande. Under arbetets gång utvärderas och prövas konceptet i olika sammanhang, och efterhand blir det tydligt för mig vad som är kärnan i det, vad som *inte* kan kompromissas med. Det praktiska arbetet skapar en särskild relation till materialet som kan upplevas som en nästan fysisk direktkontakt med idén, samt gott om tid åt tankar om slutresultat, vägar dit, och till att bearbeta eventuella idéer till andra stycken.

Som ett resultat av ofta korta och tidsbegränsade skapandeprocesser brukar besluten som tas under den här processen vara relativt godtyckliga, där enkla lösningar premieras, och vissa aspekter

¹ *Phill Niblock: Din Locator – The Wire 2007*

stryks helt. Detta är också relaterat till idéns utkristallisering, att det blir tydligt för mig vad som är ovidkommande för stycket. Den är tydligt att det praktiska arbetet och de konstnärliga övertagningarna korsbefruktar varandra, i sådan mån att de (vilket jag nämnde tidigare) i mångt och mycket kan ses som en och samma sak. Att praktiska (och i viss mån även ekonomiska) begränsningar påverkar mina beslut ser jag inte som ett problem, utan som en tillgång. Detta är något jag kommer återkomma till framöver.

Arbetsprocessen jag har skisserat ovan är mångbottnad, men i min mening handlar den främst om att skapa ett *instrument*, även om det är svårt att säga var gränsen går mellan instrument och stycke. Det är tydligt att början av processen handlar om att skapa något som har ett givande beteende i en improvisationssituation snarare än att direkt planera ett musikaliskt förlopp. Man kan beskriva det som att komponerandet sker med en viss distans till resultatet: jag tänker i *system*. Efterhand har jag lärt mig att bättre förutse beteenden och resultat innan jag prövar en idé praktiskt, och kanske kommer avståndet mellan idé och resultat krympa i framtiden, men eftersom själva osäkerheten är en del av kompositionsprocessen tenderar jag att väja för förutsebara, enkla instrument.

Jag ser en stor lockelse i att skapa dessa opraktiska, bökiga instrument, både i de ljudande resultaten och i utmaningen det innebär att spela på något som jag från början egentligen kanske inte förstår. Instrumenten möjliggör musiken.

Eftersom jag komponerar (i någon mening) och mina verk är ljudbaserade, kan jag inte annat än konstatera att det jag skapar är musik. Jag vill dock poängtera att jag egentligen inte är särskilt musikintresserad, och att min målsättning snarare är att gå bort från musik, mot något som kanske kan kallas performativ ljudkonst. Jag tänker i system för att *slippa* komponera (i ordets bokstavliga bemärkelse: sätta ihop delar till en helhet) med musikaliska element. Om andra vill kalla det jag gör för musik har jag full förståelse för det, men musik som *mål* är inte en fruktbar eller intressant tankemodell för mig, tvärtom ställer den bara till med besvär. Att istället till stor del tänka bort resultatet och fokusera på att genomföra en idé har hjälpt mig att hitta kärnan i min verksamhet och snabbare hitta riktningen ett verk borde ta. Musiken, ljudet, är ett medel för att förmedla idéer.

Det finns en rik tradition av tonsättare som snarare än att komponera musik konstruerar eller konfigurerar instrument; en del av dem nämns på andra ställen i denna text. Andra stora namn är främst David Tudor, som gick från konsertpianist till improviserande experimentell musiker,

spelade på rundgångskopplande och trasiga elektroniska apparater. Tudor var allmänt sedd som en virtuos när det gällde att varsamt ledsaga rundgångssystem, och hade en vision om att hitta ljuden instrumenten (eller systemen: de var ju inte fixerade utan nätverk av flera maskiner) ”ville” skapa, snarare än att tvinga in dem i hans konst². Ett annat namn är Michel Waisvisz, grundare av STEIM och skapare av den smått legendariska synten *cracklebox*. Synten spelas genom att leda ström genom sina fingrar och händer – i rundgång – och är således relativt okontrollerbar, bäst lämpad för improvisationer.

”*You don't have to call it music if the term shocks you.*” – John Cage³

Tid och form

Mitt påstående att jag inte är musikintresserad kanske behöver utvecklas, jag går trots allt en musikutbildning och *gör musik*. Men bortsett från det jag nämnde tidigare, att musikaliskt tänkande har blivit ett hinder, så kan jag ofta uppleva musik – mer eller mindre oavsett genre – som direkt störande. Den främsta orsaken till detta ligger i musikens tid: rytm, form, melodi, gester.

Spel på förväntningar är kärnan i vad som stör mig med dessa fyra. Rytmska, gestiska och melodiska variationer, formupprepningar och ”oväntade” vändningar, osv. har alla en tydlig avsändare: det blir uppenbart att musiken är skapad för en viss effekt, och jag känner mig påtagligt manipulerad.

Enligt min mening är detta den stora skiljelinjen mellan musik och ljud: den tydliga avsändaren, vars närvaro tydligast hörs i musikens tid. En melodi utan kronologisk segmentering är bara ett ackord, och ett orytmsiserat ackord utan något före och efter är ju bara en klang, som kanske lika gärna skulle kunna komma från t.ex. ett fläktsystem. Ackord kräver ett musikaliskt sammanhang för att få sin mening.

Självklart kan man inte ta bort tiden från musiken, men ett utmärkt exempel på vad som kan hända när man saktar ner den är *9 Beet Stretch* av den norske ljudkonstnären Leif Inge⁴. I stycket har Inge på elektronisk väg sträckt ut Beethovens nionde symfoni till 24 timmar: resultatet är glidande klangförändringar, där den långa durationen har, om inte suddats bort, så åtminstone förskjutit originalets harmoniska, gestiska och rytmska funktioner, bortom mänsklig uppfattningsförmåga. En sådan musik kan inte spela på våra kulturellt inlärda förväntningar.

2 *Composers inside Electronics: Music after David Tudor*, 2004, Collins, Nicholas

3 https://www.edition-peters.de/cms/front_content.php?changelang=2&lang=2&idcatart=2475

4 <http://www.expandedfield.net/>

Att förlänga alla strukturer i musiken och helt utesluta melodier, rytmer och gester, är en väg bort från vanligt musikaliskt tänkande, men problemet med formen kvarstår: en form av något slag kommer ju alltid finnas: oavsett om musiken är improviserad eller ej så sker ju musiken i tiden, från början till slut.

Min inställning till musikalisk form är således att den bör vara enkel, och långsam. Komplicerade former verkar lätt mer betydelsebärande än enkla former; ofta är detaljkontroll ändå omöjlig med mina instrument – det enda som kan styras pålitligt är det långsiktiga beteendet. Istället för att påtvinga instrumenten externa former brukar jag försöka hitta tendenser i deras beteende, ljud och mina speltekniker – i brist på sådana väljer jag enkla, tydliga former, eller lämnar det till att i stunden följa de särskilda förutsättningar ett enskilt framförande börjar i. Jag ser form som en behållare snarare än ett innehåll.

En del stycken kan på grund av sin tekniska utformning (komplicerad rundgångskoppling) inte börja i samma läge, så då måste jag när jag värmer upp hitta en bra startpunkt och lämna systemet där, och sedan i framförandet relativt förutsättningslöst utgå från denna. Bortsett från dessa *praktiska* orsaker till att inte anpassa musiken efter musikaliska normer, så menar jag att ett icke-musikaliskt koncept även kan förlora sin konstnärliga potential om man gör det.

Mitt eget lyssnande, som först och främst är ”vertikalt”, förstärker dessa resonemang. Större strukturer i andras musik passerar mig oftast förbi, och när de inte gör det stör de mig: de är för musikaliska, påträngande. Materialet i min musik antyder sällan när en övergång kan ske, eller hur musiken ska sluta, så mina lösningar brukar vara godtyckliga, på känn. Ofta kan jag sluta genom att helt sonika stänga av utrustningen, eller dra ner alla reglar på en gång. Dessa tvära händelser inkräktar inte på innehållet i musiken – istället blir besluten transparenta, man hör att de hade kunnat hända före eller efter med ungefär samma resultat. Man får (förhoppningsvis) upplevelsen att man har hört ett utsnitt ur en *möjlig* musik och inte ett slutgiltigt, fixerat verk.

På makronivå sker alltså väldigt lite i musiken. På mikronivå däremot är instrumenten oftast högaktiva – även utan påverkan från mig – något som till synes hamnar i konflikt med mitt vertikala, kortsiktiga lyssnande. Jag vill dock hävda att mitt lyssnande och instrumenten är kompatibla: om man backar från musiken, och istället för (eller utöver att) lyssna i nuet lyssnar på helheten, med något man kan kalla ett utzoomat lyssnande, så kan musiken fungera på liknande icke-musikaliskt sätt. Det här sättet att lyssna ställer givetvis krav på att musiken ska vara någotsånär konsekvent, att en eventuell storform rör sig gradvis, långsamt. Sådant lyssnande kan ha en utjämnande effekt, så att musik med stor kortsiktig variation kan höras som mer enhetlig än den kanske egentligen är.

Om man drar det långsiktiga, utzoomade lyssnandet till sin spets så kan det vända om och

möta det vertikala lyssnandet – förhållandet mellan de två kan tänkas bilda en cirkel⁵.

Detaljmaterialiets exakta utformning behöver – *kan* – inte komponeras i förväg, utan lämnas helt åt det improviserade momentet och instrumentens egna beteenden, vilket jag återkommer till nedan. Besluten för övergripande strukturer kan tas relativt godtyckligt, av liknande anledningar.

Beslut

Tonsättaren Dominic Murcott sade en gång till mig att *komposition är att fatta beslut*.

I min tolkning handlar detta om *processen* att komponera, snarare än att bara vara en definition av ordet. Tanken må vara enkel, men den har hjälpt mig få syn på mig själv, mina beslut och hur jag tar dem.

Jag har tidigare ofta valt godtyckliga durationer i min elektroakustiska musik och kammarmusik, därför att musiken jag gjorde inte var beroende av detaljerad tajming. Det har varit ett effektivt sätt att bli kvitt stötestenar som det har varit svårt att hitta en grund för beslut om. Att bestämma sig för trettio sekunder, en minut eller andra godtyckligt valda tidsvärden möjliggjorde större fokus på finjustering av klanger, kurvatur hos gradvisa förändringar och annat jag då ägnade mitt komponerande åt.

Det här sättet att prioritera har på senare år förstärkts: korta kompositionsprocesser och mer konceptuella verk har gjort att färre detaljer är – tillåts vara – viktiga, och att deras exakta utformning kan väljas intuitivt, godtyckligt eller efter praktiska omständigheter. Mina beskrivningar ovan kan låta som att jag inte bryr mig – om form, om detaljer, om exakt hur ett instrument ska fungera. Det stämmer, i den mån att min inställning till beslut jag ser som ovidkommande är rationell: problemet är att finna vad som är relevant för ett stycke och dess bakomliggande idéer. Finner jag att någon del av ett verk inte är av någon större vikt brukar jag ta det beslut som faller mig in och nöja mig med det – jag har dock ett betydligt striktare förhållningssätt till koncept och hur de utarbetas.

Flera erfarenheter har lett mig in i detta sätt att tänka och prioritera. Till att börja med, de ovan nämna godtyckliga besluten, som oftast visat sig lyckade i efterhand. Mina instrument och de möjligheter de erbjuder och omöjliggör har också tydligt påverkat mitt tänkande, utöver att de rent praktiskt har *krävt* stor ödmjukhet inför kontroll över musikens exakta resultat. Motsvarande mina

5 (Sådana ”cirklar” intresserar mig även vad gäller andra parametrar, såsom hastighet, då snabba händelseförlopp eller pulser lätt tolkas som underdelningar i en långsammare puls, eller hur något väldigt slumpmässigt snarare kan uppfattas som en uniform massa)

lyckade, godtyckliga beslut, har jag ofta, efter att ha hört ett stycke i sin slutgiltiga, version stött på misstag jag inte tidigare märkt, men som fungerar alldeles utmärkt i musiken. På liknande sätt har jag under konserter hört, sett eller själv gjort misstag som kan vara helt omöjliga för en publik att märka, inte minst om misstagen accepteras istället för att behandlas som oönskade.

I viss mån är detta relaterat till mitt omfamnande av bångstyriga instrument och deras egenheter, men det har även förstärkt min uppfattning om att en given version av ett verk inte nödvändigtvis är den bästa. Även om skaparen må vara missnöjd så kan en åskådares motsatta uppfattning vara lika rätt, kanske är det till och med troligt att dennes distans till processen möjliggör en mer oberoende bedömning. Jag kan själv tycka att ljud som varit misstag eller tekniska fel varit den stora behållningen i ett verk.

Förutom dessa egna erfarenheter och funderingar kring beslut har filosofen Anders Sandbergs sammanfattning och utveckling av den beteendepsykologiska artikeln *Decision and experience: why don't we choose what makes us happy?* påverkat mig i denna riktning. I artikeln hävdas liksom i mycket annan nationalekonomisk forskning att människor i allmänhet är dåliga på att ta beslut som gynnar dem⁶. Sandberg menar att i många situationer kan man lika gärna välja slumpmässigt, ta första bästa alternativ, göra som man alltid gjort, eller på andra sätt undvika att ägna möda, tid och oroliga tankar åt beslut man kanske inte är särskilt bra på att ta⁷. Trots att texterna inte handlar om konstnärlig verksamhet, och att en konstnärlig utbildning syftar till att ge en redskap för att göra bedömningar just inför sådana beslut, så tror jag ändå att dessa teorier är relevanta även inom konstens område. Jag inser att min ståndpunkt kan vara provocerande och att konstnärer kan uppleva behov att kontrollera och avgöra allt i sina verk, men i grund och botten ser jag denna uppfattning som irrationell – inget dåligt i det, men det passar inte mig.

"A finished work is exactly that, requires resurrection." – John Cage⁸

Improvisation

Mitt hopp från detaljerat, långsamt lyssningsbaserat komponerande av fixerade verk till korta, mer distanserade och konceptuella konstruktionsprocesser med sceniska improvisationer som resultat, är ett viktigt, drastiskt steg i min konstnärliga bana: en beskrivning av hur och varför detta hände är därför meningsfull. Jag har redan givit ett antal anledningar till varför jag improviserar i

6 *Decision and experience: why don't we choose what makes us happy?*, 2006, Hsee, Christopher K. och Hastie, Reid

7 *I'm in the experience machine today*, 2011, Sandberg, Anders

8 *Silence*, 1961 Cage, John

föregående text: mina instabila instrument, mitt ifrågasättande av poängen med detaljerad komposition och planering, och mitt avståndstagande från musikaliskt i allmänhet. Nedan följer utveckling, problematisering och sammankoppling av dessa tankar, liksom några andra orsaker till varför jag har gått över till improvisation som huvudsaklig form för mitt skapande. Utöver detta följer en beskrivning av *hur* jag improviserar, följt av en beskrivning och inspelning av ett stycke: Ut, komponerat och uruppfört under november och december 2012.

Till att börja med kan man ifrågasätta huruvida improvisation är ett lämpligt medel för att komma ifrån musikaliska modeller för beslut och utvärdering: det har hävdats att musiker i improvisationssituationer faller tillbaka på invanda mönster, men i mitt fall vill jag hävda att i den mån jag har invanda mönster på mina instrument – som jag ibland knappt kan kontrollera – så är dessa uppkomna under konstruktion och experimenterande och är således en del av kompositionen. Det är så klart möjligt att gamla idéer om musik tränger igenom ändå, men jag har en tilltro till att instrumenten i dessa fall ”saboterar” eventuella slentrianmässiga figurer. Deras oförutsebarhet har som sagt effekten att ett passivt musicerande inte är gångbart; att det hela tiden krävs ett koncentrerat lyssnande som är inriktat på att förstå vad som händer och varför, utöver den konstanta utvärderingen av ens handlingar.

Jag verkar inom konstmusiken, som ju har tänjt enormt på gränserna för vad som kan vara musikaliskt material, så frågan är om inte ett ljud eller en fras, oavsett hur de låter, kommer tolkas som musikaliskt meningsfull⁹? Det här problemet sitter inte i ljuden, utan i lyssnandet och uppfattandet av strukturerna, och är svårt att komma ifrån. Det är min förhoppning att musikens form – eller snarare *formlöshet* – kan råda bot på detta: att de många, osammanhängande fraserna och ljuden tillsammans dränker varandra; att den godtyckliga ordning de kommer i åtminstone gör det svårt att sätta dem i ett musikaliskt sammanhang. Det är klart att en lyssnare ändå kan uppfatta det hela som framförandet av en komposition, men mitt mål är att man istället ska lyssna på mikronivå, på *instrumentet* och dess ljud.

Jag improviserar också därför att musik i min mening bör vara en social händelse. Nu menar jag inte att fixerad elektronisk musik, kammar-, rock- orkestermusik osv. inte är sociala alls, men vågar ändå hävda att det finns en tydlig gradskillnad. *Särskilt* om man bortser från den enskilda konsertsituationen finns det en skillnad: ett verk improviserad musik är inte fast. Musiken är ständigt föremål för förändring och utveckling, gränsen mellan olika verk kan korsas, instruktioner kan uppdateras eller ignoreras. Istället för att vara en produkt är musiken en upplevelse, ett framträdande är en version av en pågående verksamhet. Att spela själv är också en väg ut ur ”traditionen” att nyskrivna verk bara spelas en gång, för att sedan läggas bort – och jag ser hellre en

9 (Om än obegriplig, enligt somliga)

musikvärld där musiken tillåts leva längre än så, där musiken är en samhällsprocess.

Därför improviserar jag. Men hur? Jag erkänner villigt att jag inte är en erfaren improvisatör: jag är helt självlärd, till största delen utan medmusiker till min hjälp. Jag lär mig varje instrument för sig, med målsättningen att hitta många tekniker och ljud, snarare än att ha total kontroll: jag letar. Vissa instrument lär jag mig kontrollera väl, medan andra helt enkelt är för röriga och komplicerade för att det överhuvudtaget ska vara möjligt. I allmänhet är kunskapen om hur ett instrument beter sig svårt att förklara i ord, den sitter i kroppen, i händerna. Förarbetet handlar om att tillskansa sig denna kunskap och eventuellt förkasta tekniker som inte passar: ett framförande liknar i viss mån denna process och tar formen av utforskande i realtid – ibland hittar jag även tekniker jag inte har känt till tidigare.

UT

UT är ett stycke för elgitarr, mikrofonförstärkt kökskniv och elektronik.

Styckets ursprung kom ur en vilja att hitta tillbaka till mitt sedan länge nedlagda elgitarrspel. Den främsta anledningen till detta var att jag ville hitta ett akustiskt musicerande, ett sätt att spela som inte handlade om att styra elektronik med reglage utan istället ett fysiskt, direkt ljudskapande. Av denna anledning ville jag även undvika att stycket skulle bygga för mycket på komplicerad elektronisk bearbetning. Verket skulle komma direkt ur mina händer och gitarren, eventuell elektronik måste vara fast, utan variabla parametrar. Utöver önskan om att interagera med ljuden på ett mer direkt sätt så spelade min egen relation till gitarren in, och en visshet om att den skulle innebära nya möjligheter i en livesituation: en mindre abstrakt upplevelse för publiken i och med den tydliga kopplingen mellan det visuella och det ljudande.

Från början räknade jag dock med att det skulle komma att behövas sätt att komma bortom gitarrmusik och invanda speltekniker. Mitt intresse för elgitarren byggde inte på att återskapa rockmusik eller ett utvidgande av den samtida musikkulturen för elgitarr – det var min personliga, kroppsliga relation till gitarren som lockade, medan dess akustiska egenskaper och musikhistoriska konnotationer var sekundära. Jag letade efter ett fysiskt, taktilt instrument, men mina ljudideal och konstnärliga idéer handlar om att hitta och skapa missljud, klanger och oväsen, snarare än om musikaliskt tänkande. Elgitarren är ju ett toninstrument, och dess möjliga ljud överlappar i liten grad med min musik. Att bara *spela elgitarr* skulle alltså inte räcka. Utöver den här klangliga problematiken, så är elgitarren, ett vanligt elektroakustiskt instrument, alltför pålitlig, enkel och förutsebar för att den ska ge mig något tillbaka i en improvisation.

Det jag letade efter var ett sätt att *med akustiska medel* bredda gitarrens ljudvärld, utan att

förlora de särskilda egenskaper elgitarren har, utan att för den skull ändra på så mycket att min personliga erfarenhet med gitarren blir poänglös. Till exempel tekniker som *table top guitar*, där gitarren ligger på ett bord framför musikern, har i min mening väldigt lite med elgitar eller andra stränginstrument att göra: föremålet man spelar på må vara det samma men spelteknikerna är helt andra. Utöver denna skillnad saknas också den taktila aspekten i och med att man inte längre håller i en vibrerande träbit, eller med händerna trycker på och drar i själva ljudkällan.

Min lösning blev att använda en kökskniv för att spela på gitarren, som något som kan liknas vid en kombination av plektrum och stråke. Idén byggde dels på olika *extended techniques* för elgitar, ofta baserade på att introducera olika föremål mellan strängarna, och dels – mer konceptuellt – på Yamataka Eyes (medlem i noisegruppen *Boredoms*) användande av armeringsjärn, med vilka han spelar på en sjuhalsad elgitar. Till detta kom tanken att micka upp själva kniven, något inspirerat från jazz/noise-gruppen *Läder* där Fredric Bergström spelar elbas med en kontaktmikrofon som plektrum.

Med kniven finns en del bekanta rörelser kvar, särskilt för högerhanden, medan nya speltekniker möjliggörs, och nya ljud, särskilt de som kommer direkt från kniven.

Efter att ha hittat denna lösning, följde en period av utforskande av vad kniven möjliggjorde, under vilken gitarren inte var förstärkt – mitt fokus låg på knivens ljud. Till att börja med hittade jag en rad av skrapljud, knäpp och dunsar, men också ”missljud” från min egen hand kunde höras tydligt. Gemensamt för dessa ljud var att knivbladets resonans var tydligt framträdande: en metallisk men stum klang. Man kan dock komma ifrån knivens eget ljud genom att leda strängarnas vibrationer genom den, vilket ger ett ostadigt, surrande gitarrljud. Det här var den främsta upptäckten vad gäller knivens nya möjligheter, att den kunde fungera som ett andra stall, som går att flytta och vinkla för att skapa olika mikrotonala ackord.

Strängarnas ljud är långt svagare än de andra ljuden kniven kan plocka upp, så nästa steg var att förstärka den vanliga gitarrsignalen: effekten blev tydligare, men i stort förändrades inte stall-funktionen. Vad som var nytt, däremot, var möjligheten att dra kniven längs strängarna, något som gav skrapiga eller väsende glissandi på de spunna respektive blanka strängarna. En viss likhet finns med sliderör och den inom rockmusiken vanliga effekten att dra ett plektrum längs de spunna strängarna, men det smala, skarpa



Illustration 1: En mikrofonförstärkt kniv.

knivbladet ger en vassare klang och finare kontroll över tonhöjd, liksom att eventuella hack i strängarna blir tydligt hörbara.

Kniven kan också användas som en grov stråke, med komplikationen att de oregelbundna jacken i knivbladet (uppkomna genom tidigare spel med kniven) griper tag i och släpper strängarna, vilket emellanåt skapar grupper av korta toner som skallrar mot och dämpas av kniven.

Förstärkningen jag hade använt var vanlig förstärkarsimulering i en pedal, kopplad till ett mixerbord, och gav ett vanligt elgitarrsound. Efter att ha spelat under dessa förutsättningar en tid, och fokuserat på knivens möjligheter så råkade jag av misstag förstärka signalen mycket mer än nödvändigt, långt bortom vanlig gitarrdistorsion. Den kraftiga förstärkningen gjorde att gitarren blev omöjlig att tysta, och när jag dämpade strängarna med kniven istället för handen hördes ett fräsande, knastrigt muller: gitarrelektronikens bakgrundsbrus, förstärkt bortom igenkänning – ett spelbart ljud i sig. Det vanliga gitarrljudet hade givetvis förändrats även det, men även om distorsionen var något ovanlig – först lätt distat förstärkarljud, *sedan* enorma mängder digital distorsion – så är det ändå en elgitarr man hör.

Men den viktigaste effekten av distorsionen var ändå inte att den förändrade gitarrens ljud, utan hur den förändrade instrumentets *beteende*. Det är som om distorsionen har fått gitarren att svälla upp, bli överkänslig som ett sårigt nagelband.

Beteendet är produkten av förstärkningen: minsta handrörelse hörs direkt, tränger igenom de andra ljuden, förenas med dem. Distorsionen jämnar ut alla dynamiska skillnader, så att även om en låg ton klingar starkt så kan en svag, oavsiktlig, hög ton höras tydligt, och vice versa. Olika toner kan också ”krocka” och genom intermodulation bilda sidband; nya, oftast inharmoniska frekvenser som inte finns innan elektronikens bearbetning.

Från att ha varit ett normalt instrument spelat på ett onormalt sätt så känns gitarren helt annorlunda: den plockar upp andra saker, är aldrig tyst. Ljudet som kommer av att dämpa strängarna med kniven var särskilt viktigt i den nya utvecklingen stycket hade tagit och innebar en väg ut ur gitarrens tonhöjdsbaserade idiom. Även utan distorsion gör möjligheten att använda kniven som stråke, skrapa, och på andra sätt skapa ljud att gitarren inte så uppenbart är ett knäppinstrument. Det brus som alltid finns i attacken hamnar i fokus, blir formbart, och blir också direkt hörbart genom knivens kontaktmikrofon.

Gitarrens möjligheter förlängs av dessa utomstående faktorer: kniven och distorsionen; men även inom gitarrens normala ramar har jag försökt nå fler möjligheter. Det ena sättet är den låga

stämningen,¹⁰ (G G C G A♯¹¹) som ger en grundton en sext lägre, samt mitt myckna bruk av svajarmen, för att nå ännu längre ner och kunna göra extremare glissandi.

Vid det här laget var instrumentet färdigt, och relativt välutforskat. Kompositions-processen var i mångt och mycket klar, men ingen form för ett framträdande fanns. Det fanns två huvudsakliga lägen att spela i – med distorsion eller utan – och jag ville varken ta bort något eller använda det som en parameter under spel. En tvådelad form, eller snarare två låtar med paus emellan, antyddes, och räckte som utgångspunkt för en improvisation. Pausen, med applådtack, är ett avbrott i musiken, men kan minska distansen mellan mig och publiken, och snarare är den en del av verket än att de två delarna är separata musikstycken.

Jag valde att börja med distorsion och avsluta utan, vilket är lyckat eftersom distorsionen och den därav medföljande opålitligheten skapar material för mig att reagera på, och är ett bra sätt för mig att komma in i musiken innan den jämförelsevis mer krävande rena delen. Formen blir en första del med något ökande intensitet och en lugnare, tystare och mer dynamisk andra del. Inom den här formen improviserar jag intuitivt och utifrån instruments reaktioner.

Titeln kommer från en känsla av lättnad, verket var ett avgörande steg i min konstnärliga utveckling på flera plan: verkets utgångspunkt är helt konceptuell, inte ens delvis grundad i en teknisk begränsning (något jag upplevde att jag hade fastnat i); verket var inte baserat på rundgång (även om sådan förekom), vilket jag hade liknande känslor inför; instrumentet byggde på fysik och akustik snarare än elektronik; och till sist kom jag på riktigt fram till mina tankar om komposition, musik och beslut beskrivna ovan. Jag insåg att jag gör ljudkonst snarare än musik: jag hade hittat ut.

UT handlar på sätt och vis om våld. När jag först kom på tanken med en kontaktmickad kniv kände jag ett obehag. En kniv med ett telejack i ena änden uppfattar jag som en skrämmande hybrid, jämförbar med Hieronymus Bosch figurer. Idén kom färdigpaketerad och klar, men jag förstod inte varifrån, kände mig smutsig som hade skapat detta monster. Den kniven jag använder är en kökskniv, tills den tas utanför köket och känns som ett vapen. När jag skulle framföra stycket första gången och plockade fram utrustningen kände jag skam, men det finns också en lockelse i hur

¹⁰ (En stämning väldigt lik denna var den gitarren hade när jag plockade fram den för att prova kniven för första gången och Jag justerade den smått, omedvetet in i övertonsserien; en kanske mer klanglig och mindre musikorienterad stämning.)

¹¹ (min elgitar har varit femsträngad i flera år – detta har fortgått eftersom jag sällan använde höga E förut, samt det faktum att jag knappt har spelat gitarr och inte behövt nya strängar. Vid det här laget har strängarna en ”patina”; hack och andra ojämnheter, som påverkar spelandet, och jag ser därför en poäng i att behålla dem så länge som möjligt. Att spela med kniv verkar inte påverka hållbarheten nämnvärt: snarare har kniven tagit mer skada.)

kniven upplevs; den är gjord för handen, känns ”rätt” ihop med elgitarren.

Spänningen i föremålet genomsyrar verket, men det finns andra spänningar jag tycker är värda att ta upp bortsett från den i att använda ett vapen för att skapa konst.

Den första delen är volymstark, brusig, lätt att associera till rock och manlighet, och i och med kniven även till våld. I jämförelse med den andra delen, och mycket annan högljudd, tung och långsam musik, upplever jag den tvärt emot detta som lugn och introvert. Distorsionen jämnar ut volymen och gör musiken mjuk. Likaså förlänger den ljudens utklingning och gör att de går in i varandra så att musiken upplevs som långsammare. Den höga volymen verkar snarare omfamnande, särskilt eftersom låga bastoner är starkt framträdande rakt igenom.

Den andra delen, är i min mening alltså långt mer våldsamt än den första. Orsakerna till detta är flera, den första är det rena ljudet. I och med detta hörs alla detaljer, oavsett hur små. Delen är betydligt mer dynamisk än den första – alla skarpa transienter, dunsar, gnissel och skrapljud hörs i hela sin diskantrika, ibland nästan smärtsamma uppenbarelse. Ljuden är liksom kniven vassa, klingar kort, och den stora ljudpaletten gör att musiken blir informationsrik och gles, snarare än en tät massa som i den första delen. Men framför allt är delen våldsamt eftersom kniven kommer till sin fulla rätt: utan maskering från en distad gitarrsignal blir kontaktmicken en brygga från min hand och kniven – vapnet – till lyssnarnas öron, en direktkontakt till deras trumhinnor. Jag spelar med en mikrofon, och i förlängningen alltså med högtalarelementen: det finns ingen abstraktion kvar mellan de två. Här är spänningen i verket som tydligast.

NO SIGNAL

”disorderly but not completely fucked up.” – Rudy Rucker¹²

No signal är ett audiovisuellt stycke för videorundgång, analogsynt och ”analytisk trummaskin”.

Utgångspunkten för stycket är ett utforskande av de tekniska och musikaliska möjligheterna i att kontrollera musikaliska händelser på signalbehandlingsnivå, samt hjärnans tendens att hitta mönster där inga finns. Verket har gjorts i två olika utföranden, och tillåts variera mellan många möjliga versioner: kärnan är videorundgång, lågteknologisk kombination av ljud- och videosignal, och en elektronisk bastrumma från vad jag kallar en *analytisk trummaskin*.

Styckets tillblivelse skedde fort, någon process finns egentligen inte att tala om. Jag hade en konsert bokad, ett misslyckat annat stycke, och utrustningen till detta på plats. Jag fick ta en tills

¹² *What is cyberpunk?*, 1986, Rucker, Rudy

dess obeprövad idé (trummaskinen) utveckla den, och sedan dagen efter testa om det fungerade. Idén visade sig vara lyckad, och efteråt vidareutvecklade jag stycket till den versionen som är föremål för beskrivningen här.

No signal är ett bra exempel på hur tekniken definierar instrumentet och därmed stycket. Delarna som bildar systemet är: två videomixrar, en analogsynt, en videokamera, en digital programmerbar synt samt en vanlig ljudmixer. I princip alla parametrar samverkar och influerar varandra – man kan inte styra klangen på bastrumman utan att även påverka hur frekvent den spelas. Utan att bli onödigt teknisk vill jag därför förklara de olika delarna, hur de är sammankopplade, och framför allt hur de fungerar tillsammans; hur systemet fungerar. Det är dock inte viktigt att förstå exakt vad varje enskild komponent gör; särskilt eftersom de inte nödvändigtvis har samma roll i olika framföranden. Poängen är främst att visa att allting sitter ihop, och leder till oväntade och svårgreppbara beteenden. (Se även bilaga 1 för ett kopplingschema)

Videodelen i stycket består av två videomixrar, alltså maskiner som kan blanda och bearbeta videosignaler, och en videokamera.

Den ena videomixern är en massproducerad, kommersiell produkt av märket Panasonic, gjord för att enkelt kunna överblända (göra *crossfades*) mellan två videosignaler, bearbeta dem med diverse effekter, samt överblända till en valbar bakgrundsfärg. Den andra levereras i byggsatsform och måste lödas ihop för hand, är betydligt enklare och har inte som syfte att göra snygg, felfri bildbearbetning: här saknas synkronisering av



Illustration 2: Fotografi av videoprojektion. En sjusegmentsdisplay syns förvrängd, i rött. (detalj)

videosignalerna, så att den ena av de två alltid kommer glida åt höger eller vänster i bild. Detta är avsiktligt, vilket blir tydligt om man beaktar dess (holländska) namn, *Schele-mixer* – skelögd mixer¹³ – samt skaparens (Gijs Gieskes) andra projekt. Förutom bakgrundsfärgen på Panasonic-mixern är ingen av dessa två kapabel att generera bild, men genom rundgångskoppling av olika slag kan man lätt få fram mängder av mönster, rörelser, färger och stroboskopliknande effekter.

Ett annat sätt att generera bild är att skicka in ljud i en videomixer. De är naturligtvis inte gjorda för det, men hanterar det relativt bra och skapar enkla flimrande ränder och andra mönster. Dessa bilder är inte alltid särskilt spännande i sig, men i kombination med videorundgång kan ljuden *influera* rundgången på olika vis. Motsvarande detta kan man även, vilket jag även gör i stycket, spela upp videosignalen i högtalare – den består liksom ljud bara av en elektrisk ström.

¹³ <http://gieskes.nl/visual-equipment/?file=schele-mixer>

Kombinationen av dessa två tekniker är det som ovan beskrevs som *lågteknologisk kombination av ljud- och videosignal*. Apparaterna förväntar sig inte ljud respektive video, signalerna är inte kompatibla. Utrustningen kan hantera detta, men signalen förvrängs kraftigt.

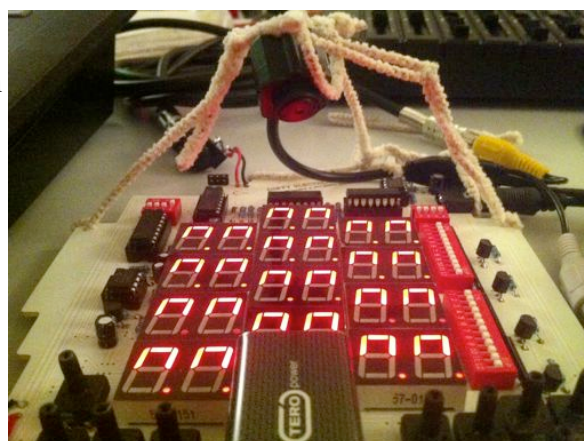
Det som sker kan beskrivas som elektroniska missförstånd: två maskiner med olika språk tvingas försöka kommunicera. Detta i kombination med rundgång (och manuell styrning av denna) gör att det inte finns ett entydigt samband mellan ljud och bild, snarare ett ständigt skiftande regelverk av lösa associationer mellan dem, och förhållandet mellan dem blir aldrig helt tydligt för en åskådare.

Sammanlänkningen av ljud och bild sker inte med hjälp av "tolkning" eller mappning mellan ljud och video, utan på direkt, elektrisk väg. Metoden är grov och enkel, särskilt jämfört med mer avancerad digital videosyntes i till exempel Jitter eller Processing, men det är också fördelen: möjligheterna är begränsade, men systemet är snabbjobbat och lätt att lära sig. Det innebär också en möjlighet för mig att styra över bildmaterial med tekniker jag redan kan, och tänka i bekanta termer som filtrering, distorsion, osv.

Utöver bildmaterialet, som skapas av rundgång och korsandet mellan video- och ljuddomänerna, är en videokamera inblandad: den filmar den ena synten (mer om denna nedan) och går in i Schele-mixerens ena ingång. Kameran är liten, lågupplöst och billig, och lämpar sig därför väl för modifikationer och missbruk av olika slag. I det här fallet används den dock som en vanlig kamera, monterad på ett kamerastativ gjort av piprensare.

Om ovan nämnda videomixrar och videokamera huvudsakligen styr bilden som projiceras, så är hjärtat av ljuden mixerbordet. Det är en vanlig mixer med förförstärkare (som kan skapa mjuk distorsion), eq-filter (bas och diskant), två sendar (en går till videomixern, den andra går till klockingången på ena synten), och volymreglar. Man skulle kunna tro att den endast är till för att styra klang, men sendarna styr i högsta grad både det musikaliska och visuella materialet. Även volym, frekvens och förförstärkning påverkar särskilt händelserna i musiken, och i viss mån även bilden, utöver deras direkta påverkan på ljuden. I själva verket är det omöjligt att skilja mellan musikalisk, visuell eller klanglig styrning: allt påverkar allt.

Analogsynten är en *7-Segment Display*, (nedan 7-Seg) designad och byggd av John Richards för Atens videokonstfestival. Den har ett visuellt element i form av tjugofyra röda sju-segments-displayer som visar abstrakta mönster, en oscillator med filter, samt en brusgenerator. Mönstren som visas på displayerna



är beroende av syntens inställningar och framförallt dess tonhöjd, vilken styrs från en intern sequencer som väljer slumpmässigt mellan åtta värden. 7-Seg är liksom Richards andra instrument ett mellanting mellan kommersiell produkt och konstverk: de bygger ofta på alternativa metoder för kontroll och ljudgenerering, och den visuella delen är lika viktig som – och påverkar – den funktionella designen. De är inte tänkta att vara ”kompleta” musikinstrument, utan är konceptuella och egensinniga, och styrs främst genom att leda ström genom fingrar och händer, vilket leder till komplexa beteenden som skiljer sig mellan olika händer. Instrumenten har delvis sålts i butik, men den stora majoriteten tillverkas på workshops han håller, efter vilka deltagarna får behålla dem.

Exakt hur 7-Seg fungerar är inte viktigt att förklara här. Den viktigaste funktionen för *No signal* är att sequencern har en extern ingång, gjord för att med klockpulser få flera exemplar att spela i takt. Jag har missbrukat funktionen: istället för att skicka in korrekta klockpulser (korta elektriska impulser, ofta med högre spänning än linjenivå) skickar jag in en blandning av syntens eget ljud, bastrumman, och videosignalen. Detta ger upphov till följande beteenden hos synten:

Bastrummans ljud påverkar på ett enkelt och i sig förutsebart sätt, där ett slag oftast leder till att sequencern slumpar ett nytt värde. Filtrering av bastrumman påverkar (förutom dess ljud) även denna effekt: höjer man basen är det mer sannolikt att sequencern stegar, och distorsion i mixerbordets förstärkare kan få den att stega flera gånger under bastrummans utklingning.

Skickar man in 7-Seg i dess egen klockingång (förstärkt och filtrerad) så händer väldigt kaotiska saker: den hoppar mellan lägen väldigt snabbt, stannar, spelar så fort att det som hörs mer liknar brus än toner. Man skulle kunna gissa att varje oscillatorcykel stegar fram sequencern ett steg (det är vad som skulle hända i ett idealt fall) men eftersom den är analog och ganska udda blir förhållandet mer komplext än så. Brus, filtrering, rundgång, ickelinjär distortion, och andra artefakter i synten påverkar dess ljud – och alltså beteendet – utöver den manipulation som sker i mixerbordet. Det brusiga, hoppande ljudet den gör när detta sker kan dels pågå konstant, om signalen in till klockan är tillräckligt stark, men vid svagare förstärkning också komma stötvis mellan de rena tonerna.

Videosignalen till sist, som låter som ett starkt högfrekvent, brusigt surrande, har en liknande effekt som synten själv: sequencern hoppar snabbt mellan olika värden. Den här signalen är dock inte statisk, dels gör den interna rundgången att bild och ljud varierar konstant, men också kan ljud skickat till videomixer påverka signalens karaktär. Särskilt bastrumman märks, och kan påverka exakt hur klockingången reagerar även om den bara ”hörs” genom videomixern.

Det här är en beskrivning av de tre ljudkällornas isolerade påverkan på sequencern, men i kombination förändras eller förstärker de varandras effekter. Det enklaste sambandet är volym: ju fler ljud som läggs till, desto starkare signal. Eftersom klockingången förväntar sig starka, tydliga

impulser kan det vara svårt att stega sequencern med bara en signal, så lite skjuts från en annan kan hjälpa till att nå över tröskelvärde, utan att den svagare signalen märks tydligt. Den största effekten här kommer från videosignalen som troligtvis på grund av sitt högfrekventa innehåll med lätthet påverkar sequencern. Även bastrummans utklingning räcker för att till exempel syntens signal ska göra detta. Denna kombination leder till korta förlopp just efter varje trumslag, då musiken är brusig och ryckig, varpå synten landar på en ton som klingar fram till nästa slag. Tonhöjden påverkar även bastrummans rytm så att tiden mellan trumslagen ändras nästan varje gång den slår, vilket leder till en ostadig musik som aldrig riktigt hinner landa.

Den här metoden, att skicka in ljud i något som förväntar sig kontrollsignal, liknar på ett konceptuellt plan den analytiska trummaskinen och hur den tar steget mellan ljud och musikalisk kontroll, men är enklare utförd och något mer kaotisk. Detta är något jag har experimenterat med i andra former under de senaste åren och är således inget nytt för mig. Eftersom den första versionen av stycket bara inkluderade de två videomixrarna samt bastrumman uppfattar jag inte metoden som särskilt central för stycket, även om den passar in och kompletterar de till en början betydligt enklare ljuden.

Utöver oscillatorns ljud, kan man också ta fram syntens interna klocka (som normalt går till sequencern) som ett tickande, vilket jag ibland tar fram för att skapa en motrytm till trumman. Den går inte alltid rakt, utan influeras på ett för mig mystiskt vis av oscillatorfrekvensen.

Den sista komponenten i systemet är en *Clavia Micro Modular*, en liten programmerbar digitalsynt¹⁴, som även har ingångar och alltså kan bearbeta och analysera inkommande ljud.

Den enklaste funktionen Micro Modularen fyller är klanglig förändring av 7-Seg; en kombination av högpassfilter, filterbank, fasförskjutning och dynamisk kompression. Kompressionen är kopplad till bastrumman genom s.k. sidechain för att få till ett för genren typiskt ”pumpande” ljud. Bastrumman genereras internt, och följer som beskrivet ovan en analys av ljuden från 7-Seg.

Analysen bygger kortfattat på att ta en signal, leta efter höga värden, och dela frekvensen på dessa med åtta. Kontrollen över den här analysen och de resulterande rytmerna sker genom att ändra tröskelvärde och såklart, mer indirekt, genom att påverka signalen som ska analyseras. Analysen är simpel, dum, omusikalisk. Det finns en korrelation mellan tonhöjd och ungefärligt ”tempo”, men signalen är för komplex och varierande för att rytmen ska uppfattas som en ”riktig rytm” någon längre tid. När ljudet är som brusigast finns inga mönster att höra, och ibland spelas trumman i sådana hastigheter att den hörs som en ton, istället för en rytm.

14 (för att inte förvirra, och eftersom den även agerar effektenhet, kallar jag den inte för synt mer här)

Resultatet blir varken helt slumpmässigt eller regelbundet: den återspeglar den analyserade signalen på inte helt självklara (eller statistiska) sätt. Processen är svår att överblicka och förutsäga i detalj, men ger direkta resultat som möjliggör styrning på en relativt abstrakt nivå.

Detta är alltså instrumentet. Jag spelar på det med regler och rattar, och det är oftast helt meningslöst att försöka förutspå i detalj vad som kommer ske. Instrumentet svarar olika och ett framförande handlar alltid om att tillfälligt ta sikte på något och parera eventuella utbrott instrumentet kan få, alternativt acceptera dem och utgå ifrån de nya förutsättningarna. Det krävs ett konstant, aktivt lyssnande på hur instrumentet svarar för stunden eftersom samma handlande leder till olika resultat beroende på de andra parametrarna i systemet.

Som komposition i vanlig bemärkelse är det inte mycket att orda om: jag spelar tills jag är klar, och försöker intuitivt hålla mig ungefär inom ramarna om sådana finns. Eftersom systemet har en egen vilja är det omöjligt att planera i detalj, men jag brukar ha ett par lägen att passera förbi under ett framförandes gång, om inte annat så för att känna någon form av trygghet innan jag börjar. Ett sådant läge är till exempel när bastrumman spelar toner istället för rytmer. Ett annat är det som gav mig titeln: NO SIGNAL är något som projektorer säger i protest när videomixern skickar alltför konstiga signaler, och det är något jag försöker uppnå åtminstone en gång per framträdande. I övrigt är stycket fritt improviserat. Systemet är stycket.

I *No signal* blir mina tankar om musikalisk tid kanske tydligast. Mina andra stycken rör sig oftast i mycket mer klangliga områden och låter snarare som experimentell noise eller elektroakustisk musik. *No signal* gör tvärtom en direkt referens till elektronisk dansmusik, men gör den genom vad jag tänker på som en medveten missuppfattning: den syntetiska bastrumman, central i techno-loopen, är tagen ur sitt sammanhang, lösryckt. Dess klangliga aspekter är intakta – i fokus – medan dess rytmiska funktion missbrukas, går emot sitt syfte. Förväntningen att den ska ”fungera” musikaliskt är djupt rotad och försvinner aldrig, men infrias inte heller.

Även basgången är på tvären mot det förväntade: den följer ingen tonalitet, spelar ur takt eller tempo eller skapar högfrekventa tjut eller brus – inte alls som en technobasgång. Inte heller tystnar den, i många partier fungerar den istället som en klang – dronemusik med kick.

Dessa referenser till ”riktig” musik gör att krocken blir total, det blir en sorts anti-musik. Kortsiktigt finns den akustiska upplevelsen av elektronisk dansmusik, men perspektivet förskjuts hela tiden när taktstrecken hoppar fram och tillbaka, försvinner, i ens bild av musikförloppet. Efter en veckas repetition var mitt sinne för rytm helt förstört; jag kom till och med på mig själv med att aktivt börja nicka ur takt när jag lyssnade på ”normal” musik, i direkt konflikt med vad jag

egentligen hörde.

Publikens reaktion var enligt uppgift till stor del förvirrad. De kände igen sig, trodde att de visste vad som var att vänta men kunde aldrig hitta ett tempo att följa, eller dansa till. Trots detta visade sig musiken uppskattad långt över min förväntan, så det verkar som att det fanns någon sorts behållning – kanske kunde videoprojektionen kompensera för den bristande dansvänligheten.

Slut

Jag har gått från att komponera kammarmusik och elektroakustisk musik gjord med digitala redskap till att improvisera ljudkonst på hemgjorda, missbrukade och modifierade föremål, varav vissa inte är menade för musik- eller ljudproduktion, eller ens är fullt fungerande. Ovan har jag beskrivit anledningarna till min övergång till improviserad snarare än komponerad musik, men orsakerna till förändringen i mitt förhållande till och bruk av teknik behöver också belysas. Att instrument i vid bemärkelse och sätten de fungerar på är centrala för min verksamhet har förhoppningsvis framgått; i ljuset av detta hoppas jag att dessa tankar om hur instrument kan och bör fungera kan vidare förtydliga mina konstnärliga ståndpunkter och min estetik.

Man kan se ett musikinstrument som något som möjliggör för en att skapa ljud, men ett annat sätt att se på det är som något som *begränsar* en, som påverkar ens tankar och musiken man skapar. Jag vill mena att det andra sättet är mer givande: att det kan hjälpa en se och utforska ett instruments möjligheter, nå längre i sitt sökande efter nya ljud, samt ifrågasätta idéerna som finns bakom instrumentets konstruktion och funktion.

Tanken om instrument som begränsning har lett mig in på att konstruera egna instrument, att själv markera gränserna. Instrumentet som stycke möjliggör fortsatt komposition men ställer inte längre krav på att i förhand fixera musiken. Kompositionen blir oberoende av ett framtida händelseförlopp; man kanske snarare kan tänka på den som ett rum.

En text som i hög grad har påverkat mitt tänkande kring instrument är *Not Hyper, Not Meta, Not Cyber but Infra-Instruments*¹⁵ av John Bowers och Phil Archer, som behandlar olika metoder för att skapa instrument som fungerar bortom samtida ideal som uttrycksfullhet, virtuositet, komplexitet samt möjligheten att återupprepa ett framförande. Istället föreslår de att använda och konstruera instrument som är medvetet dåliga, genom att använda dåliga material, ha sönder eller

¹⁵ *Not Hyper, Not Meta, Not Cyber but Infra-Instruments*, 2005, Bowers, John och Archer, Phil

begränsa färdiga instrument samt hitta instrumentet i t.ex. Geigerräknare eller andra föremål som inte är avsedda för musicerande. Att ett instrument knappt går att kontrollera eller lätt går sönder under ett framförande behöver inte vara ett problem, snarare en tillgång.

Glitch, att acceptera eller aktivt eftersöka artefakter och missljud från utrustning som kraschar har också präglat mina idéer. Rosa Menkman beskriver i sin artikel *Glitch Studies Manifesto* hur sådana tekniker kan avslöja teknisk utrustning och medier, visa på deras felbarhet¹⁶. Liknande, fast mindre teoretiska idéer finns i Nicholas Collins bok *Handmade Electronic Music: The Art of Hardware Hacking*¹⁷, med gott om praktiska och konstnärliga råd inför konstruktionen av experimentella elektroniska instrument.

De instrument jag har beskrivit i denna text består främst av kombinationer, modifikationer och missbruk av redan existerande föremål. För att vidare utveckla mina idéer om instrument och deras möjliga musik, vill jag ägna mig åt ett mer grundläggande konstruerande; att inte som tidigare bara motverka ordinär teknologi utan skapa något nytt, vid sidan av.

16 *Glitch Studies Manifesto*, 2010, Menkman, Rosa

17 *Handmade Electronic Music: The Art of Hardware Hacking*, 2009, Collins, Nicholas

Bibliografi

- Archer, P & Bowers, J. (2005). *Not hyper, not meta, not cyber but Infra-Instruments*. Proceedings of the 2005 International Conference on New Interfaces for Musical Expression.
- Cage, J. (1961). *Silence; Lectures and writings*. Middletown, CT: Wesleyan
- Collins, N. (2006). *Handmade electronic music; The art of hardware hacking*. New York, NY: Routledge
- Edition Peters group. (n.d.). *About John Cage*. Hämtad från https://www.edition-peters.de/cms/front_content.php?changelang=2&lang=2&idcatart=2475 den 3^e april 2013
- Gieskes, G. (2013). *Schele-mixer*. Hämtad från <http://gieskes.nl/visual-equipment/?file=schele-mixer> den 3^e april 2013
- Hastie, R & Hsee, C. (2006). *Decision and experience: why don't we choose what makes us happy?* Hämtad från <http://faculty.chicagobooth.edu/christopher.hsee/vita/Papers/DecisionAndExperience.pdf> den 3^e april 2013
- Inge, L. (2012). *9 beet stretch*. Hämtad från <http://www.expandedfield.net/> den 3^e april 2013
- Menkman, R. (2010). *Glitch studies manifesto*. Hämtad från <http://rosa-menkman.blogspot.co.uk/2010/02/glitch-studies-manifesto.html> den 3^e april 2013
- Rucker, R. (1986). *What is cyberpunk?* Hämtad från <http://www.rudyrucker.com/pdf/whatiscyberpunk.pdf> den 3^e april 2013
- Sandberg, A. (2011). *I'm in the experience machine today*. Hämtad från http://www.aleph.se/andart/archives/2011/09/im_in_the_experience_machine_today.html den 3^e april 2013
- The Wire. (2007). *Phill Niblock: Din locator*. Hämtad från http://thewire.co.uk/in-writing/interviews/phill-niblock_din_locator den 3^e april 2013
- Collins, N. (2004) *Composers inside Electronics: Music after David Tudor*. Cambridge, Mass. Leonardo Music Journal, MIT Press

Bilagor

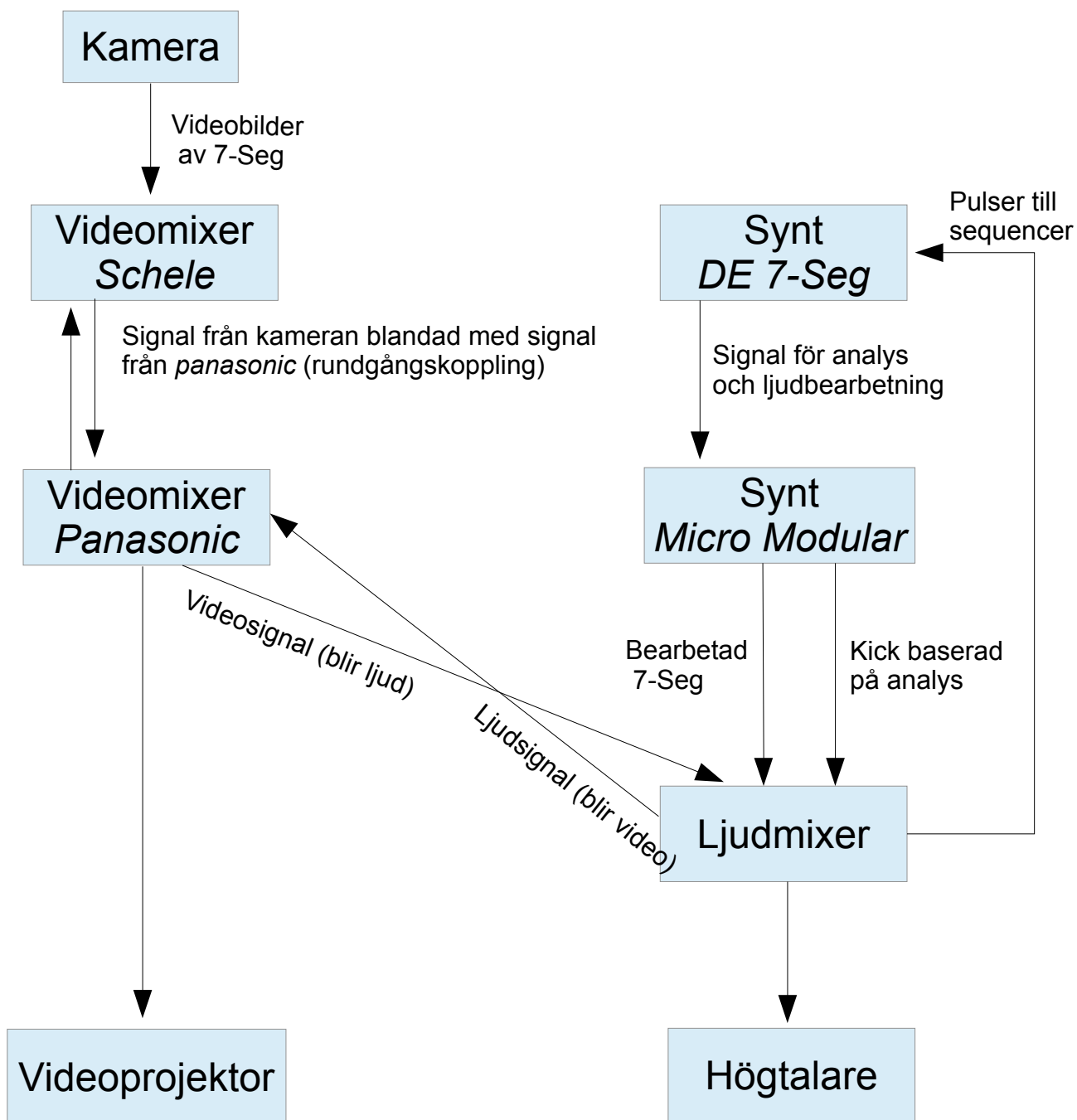
Bilaga ett visar översiktligt kopplingarna mellan de olika beståndsdelarna som bildar instrumentet för No Signal. Kopplingen är fast under ett framträdande, men mängden signal som tillåts passera mellan komponenterna är variabel. Ljudmixern är central för denna kontroll, vilket förhoppningsvis framgår i och med att den är kopplad till alla apparater utom *Schele-mixern* (som mest är att betrakta som ett bihang till den andra, *Panasonic*) och videokameran (som signaler från mixerbordet influerar indirekt genom sin påverkan på 7-seg, som ju är det kameran filmar). Vänster kolumn visar video, höger visar ljud, och pilarna visar att de i själva verket sitter ihop.

Bilaga nummer två är som synes enklare. Det enda som kan vara värt att poängtera är att den antydda rundgångskopplingen mellan kniv och gitarr givetvis inte är en rundgång som leder till något: friktion tar bort energi, och utan aktivitet från mig slutar kniven låta.

Från båda kopplingsschemorna saknas en del: mig. Jag påverkar systemen, och de påverkar mig: detta är poängen med rundång och oförutsebarhet. "Resultatet" är alltid ett steg på vägen, aldrig stillastående.

Bifogade är också två inspelningar: en av UT, och en av No Signal.

Bilaga 1: kopplingschema för No Signal



Bilaga 2: kopplingschema för UT

