

"We don't play music, we play programming"
- Marshall McLuhan (1967)



"Ja, jeg spiller simpelthen på min sampler, det er sådan jeg tænker"
- Thomas Knak (2005)

Stp!

God læsehst!

Allan Nielsen
Aalborg Universitet 2005
Cand.it – Kandidatuddannelsen for Informationsteknologi og Multimedier

Specialets omfang: *Specialet indeholder 224.824 tegn, svarende til 93,7 normalsider à 2400 tegn.*

Indholdsfortegnelse

Indledning / 6

- Forord / 6
- Abstract / 7
- Undersøgelsesområde / 9
- Teoretisk grundlag og metode / 10
- Specialets opbygning / 13
- Refleksion over empiri / 15

Præsentation / 17

- Thomas Knak – Profil / 17
- Thomas Knak – Diskografi / 18
- Genre introduktion og terminologi / 19

Teoretisk diskurs / 21

- McLuhan - Highpriest of Popular Culture / 21
- Understanding Media / 23
- The Extension of Man / 25
- Kultur, proces og udvikling / 28
- Den globale landsby / 32
- Attali - De 4 musikhistoriske faser / 35
- Attalis støj / 38
- Den digitale distribution - 4. fase revisited / 43

Den elektroniske musik / 45

- De æstetiske forudsætninger / 45
- Et kulturelt aspekt / 48
- Udvikling og innovation i musikteknologien / 53
- Musikteknologisk autenticitet / 55

Electronica vs. Æstetik / 62

- De teknologiske forudsætninger / 62
- Glitch, loops og laptops / 67
- Computeren som musikalsk virkemiddel / 74
- Æstetisk værdi i musikkens sprog / 77
- Live æstetik og den mytiske Auteur / 80

Reception af den elektroniske live koncert / *84*

Opiate / *88*

Thomas Knak - Lydfragmenter og mikromateriale / *88*

Thomas Knak - Den virtuelle hverdag / *96*

Det samlede perspektiv / *103*

Litteratur / *106*



CD Bilagsmaterialet / *109*

Om interviewet / *110*

Interview med Thomas Knak - København, 11.februar 2005 / *111*

Udvalgte billeder / *128*

Indledning

Forord

I efteråret 2004 skrev jeg receptionsprojektet *Budskabet er Mediet – Mediet er Musikken: Ny Musikalsk Praksis & Æstetik*, hvilket var en undersøgelse af æstetikken, processen og den teknologiske udvikling inden for ny elektronisk musik. Dette arbejde gjorde mig endnu mere interesseret i den elektroniske musik, æstetik og skabelsesproces. Det gav mig også en klar forståelse af, hvor kompleks og nuanceret dette område er, hvilket derfor gav mig motivation til at dykke længere ned i emnet. Resultatet blev således dette speciale: *Stp!*

Selvom emnevalget var præget af interesse fra starten, var jeg også bevidst om, at Electronica var et område, som ikke havde nydt så stor interesse i den akademiske verden, på trods af at genren opererer inden for nutidige kontekster som digitale processer, postmodernisme, den mediemæssige udvikling og perception og reception af æstetiske kvaliteter inden for musik, kunst, kultur og samfund. Dette aspekt gjorde selvfølgelig, at området virkede endnu mere dragende.

Jeg har valgt at arbejde med Thomas Knak, hovedsageligt på grund af hans kompositioner, der for mig står som noget af mest interessante danske Electronica i dag. Samtidigt anvender han reallyd som musikalsk virkemiddel, hvilket er spændende i forhold til en Glitch kontekst, hvor musikken trækker direkte på teknologien som æstetisk virkemiddel.

Specialets relation til min Bachelor uddannelse, Dansk/Medievidenskab, som jeg færdiggjorde i foråret 2002, skal findes i den kulturelle, æstetiske og mediemæssige kontekst, hvor jeg har arbejdet med emner som film, journalistik, litteratur, sprog, musik og kommunikation. Denne viden vil jeg selvfølgelig gøre brug af løbende igennem dette speciale.

I udformningen af specialet er der mange der har bidraget med deres viden. Jeg vil gerne takke min musikalske makker Tobias Aarsø Larsen for at give hans syn på sagen. Dernæst vil jeg takke min vejleder Bodil Kirstine Jensen for hendes inspirerende engagement og oprigtige interesse i mit undersøgelsesområde.

Endelig en stor tak til Thomas Knak for hans tid og samarbejde; som person ligeså imødekommende som hans musik.

Abstract

This dissertation is a study of the technology, aesthetics and musical practice revolving around electronic music in general and in Electronica and Glitch music specifically.

My objectified goal is to investigate how the advance of technology is influencing the aesthetics and musical practices of contemporary Electronica.

To reach this goal I have applied the theories and reflections on media, culture and music by Marshall McLuhan and Jacques Attali along with a great number of relevant theories and considerations ranging from the Romantic era to the present.

In addition to this I have carried out an interview with Electronica artist Thomas Knak (Opiate). This interview is referred to throughout the dissertation as my main basis of knowledge.

Throughout this study I refer to a number of Electronica composers to emphasize the general aesthetics that is expressed in the various styles of Electronica music. Also as a specific object for analysis the musical practice of Thomas Knak plays a significant role in this study.

This dissertation approaches the Electronica aesthetic from the standpoint of technology, media science, the postmodern characteristics of fragmentation, microsound, noise and soundparticles and the assessment of the organic metaphor of the Glitch vocabulary.

As I will come to know, the artists of Electronica often see their compositions as fragments of sound, which can be manipulated and mixed into the oddest or most beautiful pieces of sound material. This eclectic approach to the creative creation of music is quite innovating and assesses a new musical discourse. For those Electronica artists, such as Thomas Knak, who uses sampling and DSP techniques as aesthetic components in their musical practices, the technology of software is a fundamental tool of creativity. The Glitch artists approach their compositions almost de-constructively in order to manipulate the fragments of sound. We hear it quite explicitly when listening to the minimalist and microscopic components of soundparticles that constitute the music, which clearly indicates that contemporary electronic music is utterly fragmented.

It is constructed in an order of data where large numbers of layers are mixed together, which in practice deviates from any meaning unless the listener participates actively.

The advance of technology has created a breeding ground for innovative musical aesthetics. While investigating this complex aesthetic of this microscopic musical practice, I have found, that as for the music itself as seen in this survey, it is unarguably representative of an unique musical movement. The Electronica and Glitch aesthetic explicitly shows a great emphasis on the merely musical material, not applying vocals or other extramusical qualities, which is a show of fascination of the diminutive musical practice. This of course collides with traditional codes, such as the live concert and the theatrical capabilities of the performer, as it is evident in contemporary mainstream popmusic. As I see it, the traditional code of music valuation must apply a stronger emphasis on the music itself, in order to maintain the artform of new musical practices, such as Glitch; an utopian dreamlike scenario, which will require a revolution in the commercial structure of corporate business.

The general aesthetics of Electronica and Glitch music are a complex mix of diminutive fragments, minimalist in sound, musically innovative in the context of technology, and it represents a symbolic and metaphoric vocabulary which stands alone in contemporary music. This requires a new formulation that is influenced by glitches and soundparticles in a new way of music.

Undersøgelsesområde

Ud fra især Marshall McLuhans kultur- og medieforståelse og Jaques Attalis musikteoretiske overvejelser som teoretisk grundlag vil jeg undersøge, hvordan den teknologiske udvikling bidrager til en ny elektronisk musikalsk æstetik og skabelsesproces; inden for en Electronica og Glitch kontekst, hvilket i sit samlede hele skal danne grobund for en formulering af denne. Som direkte bindeled til det videnskabelige grundlag vil jeg henholde Thomas Knaks æstetiske og musikalske udtryk og gøre brug af hans viden omkring området i form af mit empiriske grundlag.

Med denne problemstilling mener jeg, at specialet lægger op til erhvervelse af en viden af generel karakter. Selvom jeg anvender en specifik kunstner, er der tale om at opnå en generel viden omkring digital teknologi, æstetik, medievidenskab og musik.

Efter de indledende bemærkninger samt en beskrivelse af den specifikke problemstilling vil jeg bruge lidt mere plads på at sætte læseren ind i min metodiske tilgang. Derefter vil jeg præsentere og forsøge at give læseren et indledende overblik over den nuancerede elektroniske musikkultur, og samtidig præsentere Thomas Knak, som står centralt i nærværende speciale.

Teoretisk grundlag og metode

Som platform i dette speciale har jeg udvalgt specielt to teoretiske tilgange til emnet: Marshall McLuhans og Jaques Attalis videnskabelige grundlag.

Jeg mener at Marshall McLuhans kultur- og medieforståelse som teoretisk baggrund tydeliggør den elektroniske teknologi, udvikling og innovation. Samtidig ser McLuhans omverdenen og omgivelserne som en konstruktion mennesket, kreativitet og samfund imellem. Dette er den primære grund til mit valg af McLuhans ideologi som teoretisk fundament, da det netop er i spændingsfeltet mellem teknologiens udvikling og innovation og menneskets kreative evner, at den elektroniske musik og dens subgenrer positionerer sig.

Da jeg i forlængelse af dette mener, at Jaques Attalis musikideologi og teoretiske overvejelser i hovedsagen stemmer overens med McLuhans ideologi i forhold til verden som konstruktion, har jeg valgt at inddrage Attalis tanker omkring det musikhistoriske forløb. Desuden finder jeg, at Attalis teorier omkring organisering af lyd og støj i forbindelse med musik er evidente i forhold til *Electronicaen* og især *Glitch* genren, som er den genre, hvori jeg har placeret Thomas Knaks musik (som *Opiate*). Således mener jeg, at Attali skaber et passende bindeled fra McLuhan til specialets overordnede tema: Elektronisk musik.

Thomas Knak fungerer som mit primære eksempel og analyseobjekt i forhold til min problemstilling. Derfor består mit empiri af et interview med Knak; foretaget 11. februar 2005¹. Udover dette fysiske interview, som kan læses i sit fulde længde bagerst i dette speciale, er samarbejdet foregået via e-mail, hvilket har været en ganske tilfredsstillende metode.

Overordnet metodisk set vil jeg gå konstruktivistisk til værks. Her har jeg ladet mig inspirere af Roar Hagens² forståelse og udlægning af Niklas Luhmanns³ systemteori, da jeg mener, at han har formået at udvælge dele af denne komplekse teori og anvende disse i opbygningen af en videnskabelig metode, som han betegner *Metodisk Konstruktivisme*.

¹ Jeg skal gøre opmærksom på, at interviewet eksisterer på kassette- og videobånd, hvilket kan rekvireres af undertegnede, hvis nødvendigheden melder sig. Jeg har dog valgt at vedlægge interviewet i skrevet form for tilgængelighedens skyld i forbindelse med læseprocessen.

² Roar Hagen: *Videnskabsystemets reflection – fra identitet til differens*.

³ Niklas Luhmann (1927-1998): Tysk sociolog og systemteoretiker.

Herved anlægger jeg således en regulær arbejdsmetode, der ikke direkte indbefatter systemteorien, men i stedet er bygget op omkring flere af systemteoriens væsentlige principper og begreber.

Min forståelse af begrebet videnskab hænger sammen med *kontingens* begrebet, hvor der åbnes op for den antagelse, at måden, hvorpå verden anskues, er forskellig fra system til system. Sandheden om verden er således forskellig alt efter, hvilket system man befinder sig inden for, og dermed hvilke optikker man anskuer verden igennem. Befinder man sig således eksempelvis inden for det økonomiske system, skelnes der ud fra parameteret penge/ikke-penge, mens der inden for det videnskabelige system skelnes ud fra kriterierne sandt/ikke-sandt.

Da jeg befinder mig inden for sidstnævnte system, er det således min opgave at skelne ud fra kriterierne sandt/ikke-sandt, og derved konstruere min egen sandhed. Det mener jeg at kunne gøre ved løbende at reflektere over problemstillingen både i forhold til min teoretiske tilgang og mit empiriske materiale. Kun gennem denne refleksion mener jeg at være i stand til at nå det resultat, som jeg ønsker at producere, hvorved jeg lægger mig op ad Roar Hagens udtalelse:

"Sanheten avdekkes ikke, den lages, og vitenskapelige representasjoner er ikke genspejlinger, men konstruksjoner" [6].

Med dette udgangspunkt, som gerne skulle skinne igennem i min bearbejdning af teori og empiri, er jeg således bevidst om, at det resultat, som jeg i sidste ende afleverer, i høj grad er en konstruktion sammensat af de dele, som jeg vælger at anvende, samt min forståelse af disse. Hvis andre derimod skulle producere et speciale ud fra samme teori, empiri og metode, ville resultatet sikkert differentiere sig fra mine konklusioner, hvorfor begrebet kontingens; at tingene altid kan være anderledes, for mig er et nøglebegreb.

Jeg skelner således mellem den metodiske konstruktivisme og den metode Roar Hagen kalder den traditionelle forskning:

"genspejling eller reproduksjon av en på forhånd gitt realiteten, og operer med en forsker som oppdager, avdekker eller avslører sannhet" [5].

I denne henseende betragtes forskellen mellem teori og empiri som forskellen mellem system og omverdenen, hvor teorien betegnes som et aspekt, der ligger inden for videnskabssystemets rammer, mens empirien ligger udenfor. Jeg er imidlertid af den opfattelse, at teori og empiri er to størrelser, der ligger inden for samme system; at teori og empiri er sammenflettet, da perceptionen af empirien er afhængig af, hvilket

perspektiv denne ses ud fra. Man kan således ikke anskue teori og empiri ud fra forholdet mellem system og omverdenen, i det empirien er underlagt det videnskabelige systems optik og forståelsesramme. Det er derfor ikke muligt at afdække sandheden. Derimod kan man anskue iagttagelser ud fra videnskabelige optikker og der fra drage sine konklusioner.

Videnskab er derfor en konstruktion snarere end en genspejling af virkeligheden, hvilket også harmonerer med McLuhans optik. Dette bringer igen begrebet kontingens på banen, da den konstruktivistiske tilgang til mit undersøgelsesområde, elektronisk musikæstetik, og mit analyseobjekt, Thomas Knak, betyder, at ét resultat på sin vis kan være ligeså rigtigt som et andet; alt efter hvilket perspektiv der anvendes.

Jeg kan således betegne den metodiske konstruktivisme som værende relativistisk, da resultatet af en given undersøgelse afhænger af både den subjektive forståelse af undersøgelsesområdet, samt den teori og empiri der anvendes for at forstå dette.

Selvom jeg er bevidst om dette aspekt, vil jeg ikke forsøge at komme med en række objektive perspektiver og konsekvenserne af disse, men derimod netop forholde mig subjektivt til den valgte teoretiske tilgang og min empiri, hvilket vil udmunde i én konklusion. Kun ud fra dette kan jeg belyse min egen konstruerede virkelighed.

Specialets opbygning

Da jeg har truffet valget om at følge ovenstående metodiske retningslinjer, vil jeg i det følgende beskrive, hvad dette overordnet vil komme til at betyde for forholdet mellem teori og empiri, samt hvilke metodiske konsekvenser det vil få for mit speciale.

Metodens betydning for forholdet mellem det valgte teori og empiri giver sig udslag i, at jeg i nærværende speciale ikke ønsker at genspejle en på forhånd givent realitet så korrekt som muligt, men at jeg derimod ønsker at reflektere over forholdet mellem teori og empiri. På denne måde mener jeg, at jeg kan distancere mig fra en simpel reproduktion af allerede eksisterende data og i stedet konstruere mine egne data på baggrund af syntesen mellem teori, empiri og egne overvejelser. Min valgte teoretiske tilgang ser jeg som et grundlæggende værktøj, der gør det muligt at se mit undersøgelsesområde fra det perspektiv, som jeg finder anvendeligt i forhold til at besvare min problemstilling. Teorien og empirien er således for mig at se en optik, hvor igennem jeg ønsker at betragte mit undersøgelsesområde og analyseobjekt. Dette mener jeg også verificerer mit valg af empiri.

Det er også her, at det videnskabelige aspekt træder frem i mit speciale. Med baggrund i den metodiske konstruktivismen mener jeg at være i stand til at kunne konstruere et speciale, der opererer på et videnskabeligt plan.

Specialets er opbygget ud fra hvilke teorier, jeg finder relevante i forhold til at afdække problemstillingen. Da jeg arbejder konstruktivistisk, er jeg også bevidst om, at jeg arbejder eklektisk. Derfor vil jeg i anvendelsen af teori udvælge netop de dele, som kan være mig behjælpelig i forbindelse med at besvare de problemer, jeg ridser op.

Konkret vil min teoretiske del af specialet, hvilket består af mine to primære teoretiske tilgange; McLuhan og Attali, adskille sig strukturmæssigt fra den resterende del af specialet. Hensigten er at de skal fungere som fundament for den videre diskussion, hvor en lang række af overvejelser, ideologier og teorier af relevant karakter bliver trukket frem og kort præsenteret.

Da jeg endvidere arbejder ud fra en pragmatisk orientering ønsker jeg at anvende teorierne så meningsfyldt som muligt, hvorfor den teoretiske gennemgang vil bære præg af, at Thomas Knak og de nærværende problemområder indtager en central position. Teorierne bliver således præsenteret i en praktisk sammenhæng med henblik på at forklare, diskutere og analysere en problematik.

Det videnskabelige materiale i specialet vil så fremstå således:

1. En indledende og præsenderende del: Herunder abstract, forord, metode og præsentation af Thomas Knak og en række Electronica betegnelser.
2. En oplysende del: Herunder gennemgang af det primære teoretiske grundlag.
3. En diskuterende/analyserende del: Herunder en gennemgang og diskussion af de æstetiske elementer i Electronicaen.
4. En analyserende del: Herunder en mere analyserende tilgang til æstetikken i Thomas Knaks kompositioner.
5. En konkluderende del: Herunder en sammenfatning af konkluderede pointer.

Refleksion over empiri

Helt konkret udmønter mit metodiske ståsted sig i en empiri, som jeg mener, er helt central for dette speciale. Selvom det måske umiddelbart lyder en anelse snævert at kalde et enkelt interview for empiri, er det ikke desto mindre kvalitativt samlet stof. Empirien, interviewet og samtalerne med Thomas Knak, har ikke til formål at understøtte mine anvendte teorier, og dermed afspejle den virkelighed de repræsenterer, men derimod at frembringe ny og anvendelig viden, som kan være med til at besvare min problemstilling. Derfor vil jeg her beskrive en række elementer, som min empiri rummer i forhold til mit samarbejde med Thomas Knak.

Først og fremmest vil jeg nævne, at jeg allerede i forberedelsen af interviewet har arbejdet ud fra en bevidsthed om, at Thomas Knak har en unik ekspertise i forhold til undersøgelsesområdet; han har siden starten af 90'erne stået centralt på den danske elektroniske scene, hvilket gør, at jeg uden tøven tør sige, at min empiri borger for kvalitet. Da jeg besluttede mig for, at Thomas Knak skulle være mit analyseobjekt, var det derfor et naturligt træk fra min side, at få stillet et interview med ham på benene, ikke kun omkring hans egen musik men også for at få samle information omkring hele mit undersøgelsesområde; elektronisk musikæstetik. Jeg var så heldig, at han indvilligede, hvilket i specialet gør sig udslag i, at mit undersøgelsesområde i stor stil forgrener sig til Electronica og Glitch genren. Dette aspekt mener jeg gør specialet endnu mere spændende og ikke mindst mere relevant. Glitch er ikke blot en nyligt betegnet genre, men også et område, der ikke i akademisk sammenhæng har nydt den store opmærksomhed, selvom interessen inden for de sidste par år trods alt har været støt opadgående.

Interviewet og samtalerne med Thomas Knak har udstyret mig med en endnu bredere forståelse for de æstetiske elementer der hersker inden for Electronicaen, og ganske som forventet har det valideret mit teoretiske ståsted.

Det musiske bilagsmateriale består af en dobbelt CD indeholdende relevant Electronica; selvfølgelig med hovedvægten på kompositioner af Thomas Knak. Den første og vigtigste grund til denne manøvre er, at jeg ønsker at dele mit empiriske fundament med læseren, forstået på den måde at denne skal have samme betingelser for at konstruere virkeligheden som jeg. Hermed mener jeg, at hvis læseren af fornuftige grunde ikke er velbevandret i de musikalske kompositioner og æstetiske elementer, som refereres til igennem specialet, må det være fordelagtigt at have musikken ved hånden.

Til sidst vil jeg knytte en kommentar til transskriberingen af interviewet. Her har jeg valgt at se stort på universitetets retningslinjer for empirisk bearbejdning af forskningsmæssige interviews, da jeg mener, at de efterhånden i nogen tid har været uddaterede. Her mener jeg især *Dansk Standard*, som er en række grundregler, der skal følges ved overførsel af et interview til papirform. Her lægges der vægt på, hvordan tegn, tal og pauser osv. skal anvendes og nedfældes for at give læseren et indtryk af den givne interviewsituation. Disse anvisninger er vedtaget tilbage i 80'erne, og jeg mener, at det er på tide med nye forskrifter inden for området.

Med den udvikling der er og har været på det digitale område i form af eksempelvis de semantisk afløsende emotikoner, er jeg af den opfattelse, at det i høj grad vil gavne læsevenligheden og indfølgelsevnen ved at flytte fokus fra de beskrivende elementer i en transskribering, og i stedet lade læseren få et mere præcist indblik i den specifikke interviewsituation ved at skabe et mere optimalt, nutidigt og ensartet grundlag for forståelsen. Jeg har således transskriberet interviewet i mere uformelle vendinger, hvilket, jeg håber, har den ønskede effekt.

Præsentation

Thomas Knak – Profil

(Født: 7. februar 1973)

Thomas Knak er en af nøglepersonerne på den internationale elektroniske scene, først og fremmest som komponist og producer, men også som DJ. Hans musikalske kendetegn er minimalistisk Electronica og Glitch. Han har produceret musik til reklamer, balletter, dans, teater, kunst og film.

Thomas Knaks musik kan betegnes som Electronica, hvor der lægges vægt på et miks af progressive elementer, en stor lid til elektroniske værktøjer indenfor lydmanipulation, lydgenerering og sampling, og ikke mindst høj fokus på den instrumentale (non-vokale) musik; en mikstur der hverken er ekstrem eller meget blid i sit udtryk, men som ligger i den afstressende og hørbare ende af Electronicaen. Thomas Knak placerer det selv:

”Jeg er vel mest af alt Electronica, med små ture over i Glitch” [Knak]

Siden begyndelsen af 90’erne har Thomas Knak arbejdet med elektronisk musik i grupper som trioen Future 3 og System (begge projekter sammen med Anders Remmer og Jesper Skaaning)⁴.

Desuden har han samarbejdet med den tyske minimalist Carsten Nicolai (Alva Noto) på to albums som OPTO.

I 1999 albumdebuterede han som solist under navnet Opiate med *Objects For An Ideal Home*. Albummet synliggjorde for alvor Knaks talent på den internationale Electronica scene, og den står i dag som en milepæl i dansk elektronisk musik.

Han har samarbejdet og produceret med islandske Björk på albummet *Vespertine* (2001) på numrene *Cocoon* og *Undo*. *Cocoon* blev udsendt som 3. single.

Sideløbende har Thomas Knak arbejdet som DJ under navnet Opiate både i Danmark og internationalt. Mellem 1995 og 1999 lavede han udsendelser på

⁴ Anders Remmer og Jesper Skaaning har begge solo udgivelser bag sig, som henholdsvis Dub Tractor og Acoustic.

Danmarks Radio om Electronica. Siden blev han musikindkøber og musikregistrant på Danmarks Radios Diskotek.

I 1999 dannede han pladeselskabet Hobby Industries, hvor han har udsendt dels egne udgivelser, dels udgivelser med Electronica navne som Spinform, rj valeo, Goodiepal, Manual, Acustic og Dub Tractor.

Desuden har Thomas Knak remixet navne som Indopep (Japan), Bomb The Bass (UK), Lali Puna (D), Tied And Tickled Trio (D), den danske elektroniske pionér Else-Marie Pade, Under Byen og Kashmir⁵. Han har produceret musik til bl.a. reklamer, balletter, dans, teater og kunst.

Ligeledes har han lavet musik til Christoffer Boes film *Reconstruction* (2003) og *Allegro* (som pt. er i post-produktion).

Thomas Knak modtog i foråret 2005 statens tre-årige kunstlegat.

Thomas Knak – Diskografi

1997 - Opiate - <i>1/3 & 1/2 EP</i>	12"/ April Records
1999 - Opiate - <i>Objects For An Ideal Home</i>	Album/ April/ Hobby Ind.
2001 - Opiate - <i>Opiate/Goodiepal Split EP</i>	12"/ Hobby Industries
2001 - Opiate - <i>Opiate/Dub Tractor Split EP</i>	12"/ City Centre Offices
2002 - Opiate - <i>While You Were Sleeping</i>	Album/ April Records
2003 - Opiate - <i>Sometimes</i>	Mini-Album/ Morr Music
1995 - Future 3 - <i>We Are The Future 3</i>	Album/ April Records
1998 - Future 3 - <i>The Boy From West Bronx EP</i>	12"/ April Records
1998 - Future 3 - <i>Stay With...</i>	Album/ April Records
2001 - Future 3 - <i>Reverberate EP</i>	12"/ April Records
1996 - James Bong - <i>C'est Tres</i>	Album/ Tkt
2001 - Future 3 - <i>Like...</i>	Album/ April Records
2002 - System - <i>System</i>	Album/ ~Scape Records
2000 - OPTO (Opiate + Alva Noto) - <i>Opto Files</i>	Album/ Raster-Noton
2004 - OPTO (Opiate + Alva Noto) - <i>2nd</i>	Album/ Hobby Industries

⁵ Heraf er remixene af Kashmir og Lali Puna inkluderet i CD bilaget.

Genre introduktion og terminologi

For at forsøge at afværge enhver forvirring vil jeg kompleksitetsreducere læsestoffet ved at opstille denne følgende terminologi over genrer og udtryk, ud fra den måde de bliver anvendt i specialet. I dag er der nærmest ikke grænser for de mange stilmix og sam-mensmeltninger inden for den elektroniske musik. Jeg har udvalgt de genrer og betegnelser, som jeg finder, er bedst tjent med en mindre forklaring, inden vi går videre i teksten.

Ambient / Betegnelsen "Ambient" musik blev gjort kendt ved Brian Eno i 1978 i forbindelse med albummet *Music For Airports*. Ambient musikken er karakteriseret ved afslappede atmosfæriske passager med sparsomme rytmer. Pierre Schaeffers *Musique Concrète* var en stor inspirationskilde i manipulationen af ambiente lyde.

Avantgarde / Ordet "Avant-Garde" betyder "fortrop" og refererer til en kunst-form, som er forud for dens tid og kultur. Nogle af de mest relevante avantgarde komponister, som influerede den nutidige elektroniske musik, tæller Karlheinz Stockhausen, John Cage og Steve Reich. I dag bruges avantgarde termen i forbindelse med folk der er involveret i forskellige former for elektronisk eksperimentel musik, som f.eks. Carsten Nicolai (Alva Noto).

Clicks & Cuts / Er en minimalistisk æstetik, som er baseret på brugen af korte fragmenter af digitalt lyd til at konstruere rytmer og teksturer. Clicks & Cuts blev præsenteret omkring årtusindskiftet som en bevægelse, der var interesseret i minimalistiske lydabstraktioner.

Digital / Modsætning til analog. Digital teknologien er baseret på brugen af mikroprocessere til at gemme og ændre information i et digitalt sprog (tal).

Electronica / Generel betegnelse der bruges som paraply for de forskellige genrer og stilarter inden for elektronisk musik, hvor den elektroniske teknologi er en del af den kreative skabelsesproces.

Experimental / Experimental er en genre og paraply betegnelse og et udtryk relateret til elektroniske lydeksperimenter inklusiv diverse stilarter og æstetikker som Glitch, Click & Cuts og Minimalism.

Glitch / Æstetisk fundamenteret i den teknologiske udvikling; som udforsker og samler teknologiens begrænsninger, og anvender disse i komponeringen som musikalsk virkemiddel.

Mainstream / Betegnelse for alt musik der er populært og kommercielt succesfuldt; massekulturelt fænomen.

Microsound / Betegnelse for musik og genre der anvender lydmæssigt skrøbeligt mikromateriale og lydpartikler. Kan høres i genrer som Glitch, Minimalism, Microsound og i Electronica genrer generelt.

Minimalism / Genre baseret på enkle elementer og strukturer. Den minimalistiske bevægelse begyndte i 60'erne med komponister som Phillip Glass og Steve Reich. I dag er den minimalistiske æstetik fremherskende i bl.a. Glitch.

MIDI / Står for "Musical Instrument Digital Interface". Det er en specifikation for digitale informationsprotokoller, der tillader transmission af information mellem forskelligt digitalt udstyr, som synthesizere, samplere, sequencere, computere og trommemaskiner.

Remix / En ny version af en original komposition, hvor elementer fra originalen er ændret i længden, i mixningen eller i lyd eller rytme.

Sampler / Et apparatur der digitalt kan optage, afspille, bearbejde og behandle fragmenter af lyd. Generelt bruges det til at modtage lyd fra forskellige kilder (instrumenter, lydoptagelser, plader osv.) og bearbejde parametre som pitch og længde.

Techno / Musikgenre som omringer forskellige former for nutidig elektronisk musik. Techno blev født i starten af 80'erne i Detroit, og er en direkte forlængelse af den europæiske Synth Pop og Electro. Tidlig Techno er karakteriseret af repetitive elektroniske rytmer, mekaniske teksturer og mol melodier.

Turntablism / Kunsten ved at anvende en pladespiller som musikalsk instrument. Populære aspekter inden for dette er "scratching" og "beat juggling". Især fremherskende i DJ og hiphop kulturen.

Jeg vil tillade mig at anvende betegnelserne; "komponist", "musiker" "performer" og "kunstner" vilkårligt, alt efter hvad der passer bedst ind i sammenhængen.

Teoretisk diskurs

McLuhan – Highpriest of Popular Culture

Op gennem 60'erne blev Marshall McLuhan udsat for en bemærkelsesværdig eksponering i medierne. Med bogudgivelsen *Understanding Media: The Extension of Man* i 1964 opnåede han bl.a. at blive hyldet i så forskellige magasiner som sex-magasinet, *Playboy*, modemagasinet, *Vogue* og det politiske samtidsblad, *Newsweek*. Dette skyldtes selvfølgelig at publikationen fokuserede meget på ”populærkultur”, og samtidig blev anerkendt som et parameter inden for nyere medieforskning. I medierne fik McLuhan efterfølgende det sigende tilnavn *The Highpriest of Popular Culture*. Således var han en af de mest omdiskuterede mediepersonligheder de næstfølgende år. Og man må sige, at han splittede sit publikum i den forstand, at han mødte lige så meget modstand, som han mødte forståelse:

”Richard Schickel led the pack with a highly critical 1968 article (”Misunderstanding McLuhan”) and Everett Dennis published his ”Post-Mortem on McLuhan” in April 1974. James Grunig edited a volume called ”Decline of the Global Village”, attacking McLuhan’s confusing and contradictory style of writing. Others pointed out the ”logical inconsistencies”. Some of us who owed much to McLuhan deserted him. Alas, I was one of these, publishing a chapter called ”Goodbye, Guru” in my Parameters of Popular Culture (1978)”⁶. [33]

For at bruge et musisk udtryk, kan man sige, at han, i særdeleshed efter sin popularitets endestation, blev betragtet af sine kritikere som et ”one hit wonder”; et tidstypisk fænomen. Om dette skyldtes, at McLuhan var repræsentant for den flygtige popkultur, kan man kun gisne om, men faktum var, at han, stort set fra den ene dag til den anden, ikke længere nød mediernes interesse og opmærksomhed.

Der skulle gå knap 20 år, før medieforskere og det tidligere trofaste publikum igen begyndte at interessere sig for det videnskabelige udgangspunkt, som McLuhan fremlagde tilbage i 60'erne. Grunden til denne genopblussen af interesse var naturligvis, at internettet i bred udstrækning så dagens lys i 90'erne (Dette skete efter McLuhans død i 1980, så han oplevede ikke et personligt comeback). Med internettets forrygende udvikling op gennem 90'erne blev McLuhans medieforståelse igen taget op, og de ”teorier” han opstillede dengang virkede nu igen ganske acceptable:

⁶ Ray Broadus Browne & Marshall W. Fishwick: *The Global Village: Dead or alive?*

"McLuhan wrote me with a reminder and a prophecy. "Have you forgotten that we live in an age of nostalgia and that all past fads have to be retrieved frequently?" He was right. The MIT Press republished his 1964 classic (Understanding Media: The Extensions of Man) in 1997. In his perceptive "Introduction," Lewis H. Lapham points out that much of McLuhan makes a good deal more sense in 1998 than it did in 1964. He forecast the coming of and meaning of MTV, the Internet, shopping malls, and e-mail before they existed. He also forecast that the "Global Village" which he had anticipated and named would either lead to a new inter-locking harmony or a world wide bloodbath. He seems to have been right on both scores". [ibid:34]

McLuhan var således igen med til, godt nok postmortem, at sætte dagsordenen inden for nyere medieteoritiske overvejelser i det "nye" informationssamfund. Hans forståelse af medieudviklingen var ramt lige på sømmet, mente mange.

Jeg vil nu i det følgende gøre rede for netop de overvejelser McLuhans gjorde sig tilbage i starten af 60'erne, og som kom til at betyde meget for den senere globale kommunikations- og kulturforståelse.

Understanding Media

McLuhans forståelse af verden og det globale hierarki er ganske central i forbindelse med medieforståelsen. Ifølge McLuhan er mennesket det centrale, og det der omgiver mennesket er "omgivelserne". Realismen hævder, at den fysiske verden har en objektiv eksistens, som er uafhængig af vores anvendelse af sprog. Når McLuhan anvender udtrykket "omgivelser" i stedet for "virkelighed" eller "natur" – begreber, der hører hjemme i den realistiske tradition - er det netop for at modsætte sig realismen, der kræver en objektiv virkelighedsforståelse:

*"Nothing has its meaning alone. Every figure must have its ground or environment. A single word, divorced from its linguistic ground, would be useless. A note in isolation is not music. Consciousness is corporate action involving all the senses (Latin *sensus communis* or "common sense is the translation of all the senses into each other). The "meaning of meaning" is relationship... Truth is not matching. It is neither a label nor a "mental reflection." It is something we make in the encounter with a world that is making us" [ibid: 357]*

Sandheden er noget, vi skaber i samarbejde med en verden, som skaber os. Når McLuhan afviser en realistisk forståelse af sprog og virkelighed, er det således på baggrund af en opfattelse af verden som "konstruktion". Med "konstruktion" mener han, at verden bliver konstrueret og ikke allerede "hænger" sammen i objektiv forstand. Denne konstruktion foregår således i en interaktion mellem mennesket og dets omgivelser, hvilket vil sige, at verden er "processer", der konstant forandrer verdens indhold, i modsætning til, at verden blot er en uforanderlig ydre ramme.

Dette er det naturlige udgangspunkt i McLuhans opfattelse af kommunikation og kultur; at realismens virkelighedsforståelse er fejlagtig, hvilket således danner baggrund for hans mediebegreb og videnskabelige grundlag:

Effective study of the media deals not only with the content of the media but with the media themselves and the total cultural environment within which the media function" [ibid: 236]

I traditionel forstand defineres ordet medium lineært som et formidlingsled eller bindeled. Et medie formidler et indhold, som består af en mængde informationer eller budskaber. I en sådan anvendelse af ordet arbejder man med en treleddet sammensætning; den velkendte kommunikationsmodel: Afsender – Budskab - Modtager. Selve mediet er i kommunikationsmodellen forklaret med bindestregerne. I denne anskuelse af formidlingen er mediet sekundært i forhold til indholdet eller budskabet.

I McLuhans betragtning er medierne derimod helt afgørende i formidlingen. Medierne er ikke inaktive komponenter, der blot afleder budskaberne, tværtimod er de helt afgørende for menneskets selvforståelse og verdensopfattelse.

Jeg vil i nu se nærmere på McLuhans mediekonstruktion; hvordan mennesket i samarbejde med omgivelserne skaber nye mediemæssige strukturer.

The Extension of Man

Som tidligere nævnt blev *Understanding Media: The Extension of Man* McLuhans gennembrud, og undertitlen er en rammende fremstilling af hans medieforståelse; medier er en udvidelse af mennesket:

*"All media, from the phonetic alphabet to the computer are extensions of man that cause deep and lasting changes in him and transforms his environment"*⁷ [237]

McLuhans medieopfattelse sigter dog ikke udelukkende mod de konventionelle medier såsom de trykte medier, radioen og TV'et. Ifølge McLuhan formidler alle menneskelige bevægelser et budskab, og derfor er enhver forlængelse af mennesket et medie. Det vil eksempelvis sige, at cyklen er en forlængelse af foden, tøj en forlængelse af huden, blyanten en forlængelse af hånden etc. Dette er en temmelig bred forståelse af medier, men det hænger sammen med McLuhans tilsvarende brede forståelse af kommunikation:

"My definition of media is broad: it includes any technology whatever that creates extensions of the human body and senses, from clothing to the computer. And a vital point I must stress again is that societies have always been shaped more by the nature of the media with which men communicate than by the content of the communications. All technology has the property of the Midas touch" [ibid:239]

Mennesket er i besiddelse af nogle grundlæggende redskaber, hvormed vi kan begribe verden og placere os selv i kommunikationen – nemlig sanserne. De er menneskets primære medier. Disse mediers indhold er mennesket selv, og ikke de forhold sanserne opfanger. Således har enhver forlængelse af mennesket selve mennesket som indhold. Det betyder, at mennesket, ved enhver forlængelse, påvirkes i den psykiske og fysiske kontekst, da selve forlængelsen påvirker denne sammenhæng i sin helhed. Selve menneskets påvirkning er derfor underlagt en given forlængelse, ligesom en given forlængelse er underlagt menneskets påvirkning.

McLuhan anvender selv en Kong Midas⁸ allegori til at beskrive teknologien. Han mener, at når mennesket udtænker nye redskaber og teknologier, så forandrer det hele den psykiske og fysiske struktur og kontekst:

⁷ Eric McLuhan & David Zingrone: *Essential McLuhan*.

⁸ Kong Midas ønskede af begær at kunne forvandle alt til guld blot ved berøring. Da han fik ønsket opfyldt, resulterede det i, at alt hvad han rørte ved blev til guld, hvad enten han ville det eller ej. Han måtte således omdefinere sin berøringsflade. For ham forandrede det den fysiske og psykiske struktur.

"You are the content of any extension of yourself, whether it be a pin or pen, pencil or sword, be it palace or page, song or dance or speech [...] The meaning of all these is the extensions of yourself. Meaning is not "content" but an active relationship" [ibid: 280]

Hvis man anerkender mediet som en forlængelse af mennesket, er det således også forlængelsen, der er budskabet. Og her er vi så nået til McLuhans helt centrale erklæring; "The Medium is the Message"⁹. Med "message" mener McLuhan ikke bare selve de informationer der formidles, men i højere grad de ændringer som mediet forårsager i den psykiske og fysiske kontekst; socialt eller kulturelt. Selve ordene i indholdet er for McLuhan sekundære. Det er forandringens proces, der interesserer ham:

"It's always been the artist who perceives the alterations in man caused by a new medium, who recognizes that the future is the present, and uses his work to prepare the ground for it. But most people...are still blissfully ignorant of what the media do to them; unaware that because of their pervasive effects on man, it is the medium itself that is the message, not the content, and unaware that the medium is also the message - that all puns aside, it literally works over and saturates and molds and transforms every sense ratio. The content or message of any particular medium has about as much importance as the stenciling on the casing of an atomic bomb" [ibid: 237]

McLuhan siger således, at de ændringer som medierne igennem tiden har affødt, er gået vores næse forbi; derfor har man altid været mere opmærksom på indholdet i forhold til selve mediet. Men faktum er, at når mennesket tager et nyt teknologisk skridt, vil det også altid afføde nye omgivelser for mennesket. Mediet danner nye fysiske og psykiske rammer for mennesket, og det er denne proces, som McLuhan taler om, at "the medium is the message".

McLuhans medieforståelse, som således netop er gennemgået, danner baggrunden for hans interesse for de forandringer, der finder sted inden for den teknologiske og kulturelle kontekst. Når mediet bestemmer indholdet, må enhver forandring i vores kommunikationssituation afstedkomme ændringer - store som små. Disse ændringer medvirker til, at vi hele tiden får nye muligheder inden for hele kommunikationsstrukturen, og derfor kan bevæge os stadig mere frit og gribe verden på nye måder. Det er tydeligt at McLuhan tildeler medierne en omfattende betydning, og at han mener medierne har altafgørende indflydelse på vores måde at skue verden på.

⁹ McLuhan udgiver *The Medium is the Message* i 1967.

I det næste vil jeg beskrive McLuhans kulturelle forståelse. Den vil danne grundlag for min tilgang til de kulturelle aspekter og fungere som referenceramme gennem specialet.

Kultur, proces og udvikling

I sin bog *The Gutenberg Galaxy*¹⁰, anerkender Marshall McLuhan transformationen fra den auditive kultur til den visuelle kultur (hvor øjet blev den dominerende sans), bl.a. med det trykte ord, og derefter til en auditiv (og i mindre grad en visuel)¹¹ kultur, med udviklingen af de elektroniske medietyper. I bogen siger han bl.a., at konceptet ”unconscious” blev levendegjort med udviklingen af den bevægelige tekst. Rationaliseringen af selve ”oplevelsen”, som værende ubevægelig lineær, forhindrede de mere flygtige og uforklarlige aspekter i menneskets oplevelsesverden i at blive specificeret, selvom disse aspekter var iboende faktorer i vores ubevidste. McLuhan siger, at vores kendskab til vores ”unconscious” til dels hænger sammen med den rationelle autoritet vi tilskriver det trykte ord. Han siger således, at det derfor også er paradoksalt, at det trykte ord, som det første, introducerede ”unconscious” i psykologien.

McLuhan rettede blikket mod det tyvende århundredes audiovisuelle teknologier, da han anså disse som værende en mulig vej ind til menneskets latente oplevelsesformer – ind til vores ”unconscious” og vores hukommelse. McLuhan mente, at de indre oplevelser ville kunne kommunikeres mere direkte ud gennem de elektroniske medier, end gennem det skrevne ord:

“After three thousand years of explosion, by means of fragmentary and mechanical technologies, the Western world is imploding. During the mechanical ages we had extended our bodies in space. Today, after more than a century of electric technology, we have extended our central nervous system itself in a global embrace, abolishing both space and time as so far as our planet is concerned [...] the technological simulation of consciousness, when the creative process of knowing will be collectively and corporately extended to the whole of human society, much as we have already extended our senses and our nerves by various media [...] Any extension, whether of skin, hand, or foot, affects the whole psychic and social context” [ibid: 149]

Citatet stammer fra indledningen af *Understanding Media*, og man kan sige, at dette er McLuhans kulturforståelse i sammenfattet form. Han mener, at verden er begyndt at ”implodere”, efter at vi igennem 3000 år har undergået utallige forandringer; utallige ”eksplosioner”.

Han anvender termene ”implosion” og ”eksplosion” i forlængelse af sin egen medieforståelse. Når tilstande eksploderer, sker der en rumlig ekspansion. I McLuhans

¹⁰ Marshall McLuhan: *The Gutenberg Galaxy*.

¹¹ Dette aspekt kommer jeg tilbage til i afsnittet ”Den globale landsby”.

terminologi betyder det, at mennesket udvider sig. Når tilstande imploderer, sker der derimod en sammentrækning. Med det mener McLuhan så, at selve udgangspunktet absorberer de udvidelser, der er gået forud. Opfindelsen af det fonetiske alfabet (den visuelle kultur) dateres ca. 3000 år tilbage, og derfor taler McLuhan om 3000 års eksplosion, da han regner det fonetiske alfabet som værende det første lagringssystem. Fra dette tidspunkt indtræder en kraftig mekanisk udvikling, der kulminerer med industrialiseringsprocessen i 1800-tallet.

Som sagt er det forandringerne, som McLuhan er optaget af, og opfindelsen af det fonetiske alfabet er således den første store forandring. Som beskrevet ovenover træder synssansen og den visuelle kultur frem på bekostning af den auditive kultur og de andre sanser, og derved ændres menneskets måde at opfatte verden på:

"Phonetically literate man, from the Greeks to the present, has been consistently aggressive with his environment. His need to translate his environment into phonetic, literate terms turns him into a conqueror and a cultural bulldozer, or leveler" [ibid: 281]

Efter at alfabetet blev skabt, begyndte mennesket at ordne sit verdensbillede efter "koder", og menneskets psykiske ramme blev udvidet. Før første "eksplosion" herskede der balance imellem menneskets sanser, forstået på den måde, at verden var et akustisk rum, hvor kommunikationsformen i udpræget grad var det talte ord. I den forstand var rummet retningsløst, da øret ikke er retningsbestemt ligesom øjet:

"The man of the tribal world led a complex, kaleidoscopic life precisely because the ear, unlike the eye, cannot be focused and is synaesthetic rather than analytical and linear" [ibid: 240]

Med skriften forvandlede rummet sig fra en rodet helhed til en lineær og rationel struktur. Mennesket løsrives således fra den akustiske verden, da lyden oversættes til den visuelle kode. Om denne proces anvender McLuhan termen "detrribalization", hvilket vil sige et samfund der løsrives fra sin "stammestruktur", hvor alt hænger organisk sammen:

"Literacy propelled man from the tribe, gave him an eye for an ear and replaced his integral in depth communal interplay with visual linear values and fragmented consciousness [...] The whole man became fragmented man; the alphabet shattered the charmed circle and resonating magic of the tribal world, exploding man into an agglomeration of specialized and psychically impoverished "individuals", or units, functioning in a world of linear time and Euclidean space" [ibid: 249-50]

Ifølge Euklidisk geometri er den korteste vej mellem to punkter altid en ret linie. Sådan forstås også, som tidligere nævnt, den traditionelle kommunikationsmodel ved Afsender – Budskab – Modtager strukturen. Ved at den primære sans er synet, opfattes verden lineært, da det fonetiske alfabet er opbygget af tegn og kode. Mennesket ”dataficeres” således, da disse tegn og koder er semantisk værdiløse, fordi de ikke, udenfor den grammatiske kontekst, har nogen betydning:

”he begins categorizing and classifying data. As knowledge is extended in alphabetic form, it is localized and fragmented into specialties, creating division of function, of social classes, of nations and of knowledge – and in the process, the rich interplay of all senses that characterized the tribal society is sacrificed” [ibid: 242]

Mennesket opfatter verden, som det læser en bog, da bogen er en forlængelse af mennesket. Da Johannes Gutenberg¹² opfinder bogtrykkerkunsten fremmes denne udvikling betydeligt. Øjet altoverskygger derved de andre sanser. McLuhan har selv sammenfattet sin egen konklusion om bogtrykkerkunstens indflydelse:

”Type, the prototype of all machines, ensured the primacy of the visual bias and finally sealed the doom of tribal man. The new medium of linear, uniform, repeatable type reproduced information in unlimited quantities and at hitherto-impossible speeds, thus assuring the eye a position of total predominance in man’s sensorium. As a drastic extension of man, it shaped and transformed his entire environment, psychic and social, and was directly responsible for the rise of such disparate phenomena as nationalism, the Reformation, the assembly line and its offspring, the Industrial Revolution, the whole concept of causality, Cartesian and Newtonian concepts of the universe, perspective in art, narrative chronology in literature and a psychological mode of introspection or inner direction that greatly intensified the tendencies toward individualism and specialization engendered 2000 years before by phonetic literacy” [ibid: 243]

Med det elektroniske gennembrud i slutningen af det 19. Århundrede skete der imidlertid en radikal ændring. Det elektroniske gennembrud modificerede alt. Lineariteten og den mekanisering som opstod i takt med alfabetet gik brat i stå, og udviklingen lavede nærmest en kovending:

”The stepping-up of speed from the mechanical to the instant electric form reverses explosion into implosion. In our present electric age the imploding or contracting energies of our world now clash with the old expansionist and traditional patterns of organization [...] Obsession with the older patterns of

¹² Johannes Gutenberg (ca.1400-1468): Tysk opfinder af bogtrykkerkunsten.

mechanical, one-way expansion from centers to margins is no longer relevant to our electric world. Electricity does not centralize but decentralizes [...] As electric information levels rise, almost any kind of material will serve any kind of need or function, forcing the intellectual more and more into the role of social command and into the service of production” [ibid: 170-71]

Ovenstående gennemgang af de udviklinger, som McLuhan forstod som direkte følger af det trykte ord, skal negeres. Som det ses, er det således nogle helt grundlæggende begreber for den vestlige verden, som, McLuhan mener, forsvinder i det elektroniske samfund; kausalitet, individualisme, nationalisme og hele den videnskabelige tradition, med dens forskellige faggrene og specialeområder. Alt dette skyldes, at det ikke længere er synssansen, der i ligeså høj grad overskygger de andre sanser.

Den globale landsby

McLuhan giver her i nogenlunde komprimeret form sit bud på følgevirkningerne af det elektroniske samfunds gennembrud:

"One of the most obvious changes in the arts of our time has been the dropping not only of representation, but also of the story line. In poetry, in the novel, in the movie, narrative continuity has yielded to thematic variation. Such variation in place of story line or melodic line has always been the norm in native societies. It is now becoming the norm in our own society and for the same reason, namely, that we are becoming a nonvisual society. [...] In the age of circuitry, or feedback, fragmentation and specialism tend to yield to integral forms of organization [...] The Neolithic age, the age of the planter after the age of the hunter, was an age of specialism and division of labour. It has reached a some what startling terminus with the advent of electric circuitry. Circuitry is a profoundly decentralizing process. Paradoxically, it was the wheel and mechanical innovation that created centralism. The printed word created the Public. The Public consists of separate individuals, each with his own point of view. Electric circuitry does not create a Public. It creates the Mass. The Mass does not consist of separate individuals, but of individuals profoundly involved in one another. This involvement is a function not of numbers, but of speed" [ibid: 347]

Det er vigtigt for McLuhan at understrege, at det elektroniske samfund er non-visuelt, med det mener han, at den elektroniske formidling (transmission) er transparent. Dermed er det ikke øjet der forlænges – hvis selve formidlingen, som mediet transporterer, er gennemsigtig – er øjet begrænset til at være blot en del af perceptionsprocessen, og altså ikke længere den primære sans. Virkningerne er synlige, men ikke selve formidlingen. McLuhan gør opmærksom på, at alle medier i det elektroniske samfund er komponenter i det spektrum, som består af elektromagnetiske bølger. Dette medfører et auditivt perceptionsskifte.

I modsætning til mekanikken, som bygger på fysiske sammensætninger, er elektronikken i sine forskellige former uden udstrækning. I elektronikken har man et medie, der med høj hastighed kan transportere information uanset afstand. Dette har i høj grad omfattende kulturelle og sociale konsekvenser. Dette er for McLuhan helt centralt. Det er i denne kontekst McLuhan bruger termen ”implosion”. I det nutidige elektroniske samfund har vi igen fået en mere organisk helhed, i den forstand, at implosionen (sammentrækningen) således har gjort verden mindre. Implosionen er samlende for de ydre rammer, hvor telefonen (især mobiltelefonen), radioen, fjernsynet og computeren alle bidrager til at gøre verden mindre. Dvs. at al information genfinder balancen og ligestilles, da den modernistiske fragmenterede virkelighed ”flader ud”, og

individualisten og eksperten falder fra. McLuhan siger således, at det elektroniske samfund i den henseende er decentraliserende:

"The electronically induced technological extensions of our central nervous system [...] are immersing us in a world-pool of information movement and are thus enabling man to incorporate within himself the whole of mankind. The aloof role of the literate man of the Western world is succumbing to the new intense depth participation engendered by electronic media and bringing us back in touch with ourselves as well as with one another. But the instant nature of electric-information movement is decentralizing - rather than enlarging - the family of man into a new state of multitudinous tribal existences"
[ibid: 249]

Populærkulturen afløser til en vis grænse ekspertkulturen; McLuhan mener her, at mængden og hastigheden af elektroniske informationer forandrer de fysiske rammer og bliver et med omgivelserne. Den imploderende struktur, der er betegnende for den elektroniske cirkulation, medfører således klare forandringer inden for de samfundsmæssige, kulturelle, fysiske og psykiske kontekster. Eksperten, som hører skriftkulturen til, besidder en faglig ekspertise, der placerer personen i det samfundsmæssige hierarki. Dette aspekt flader ud i den elektroniske verden, da alle informationer er synlige og tilgængelige på samme tid:

*"The day of the individualist, of privacy, of fragmented or "applied" knowledge, of "points of view" and specialist goals is being replaced by the overall awareness of a mosaic world in which space and time are overcome by television, jets and computers - a simultaneous, "all-at-once" world in which everything resonates with everything else as in a total electrical field, a world in which energy is generated and perceived not by the traditional connections that create linear, causative thought processes, but by the intervals, or gaps, which Linus Pauling grasps as the languages of cells, and which create synaesthetic discontinuous integral consciousness"*¹³ [ibid:258]

Når McLuhan her taler om "Global Village", henviser han til selve implosionen. Men dette er kun selve den fysiske ramme. "Den Globale Landsby" henviser ligeså meget til de psykiske forandringer, der skabes. Det er således ikke udelukkende den kulturelle kontekst der ændres, men i lige så høj grad selve mennesket. I store træk mener McLuhan, at det nutidige elektronisk oplyste menneske kan sidestilles med det før beskrevne stammemenneske; solidariteten afløser individualismen.

¹³Linus Pauling (1901-1994): Amerikansk kemiker. Modtager af Nobels Kemipris i 1954 samt Nobels Fredspris i 1962. Pauling udførte omfattende arbejder inden for strukturkemi, bl.a. over æggehvidestoffernes og atomets opbygning.

Som beskrevet tidligere anvendte McLuhan termen "detrification" om transitionen fra stammesamfundet til det fragmenterede modernistiske samfund. Således anvender han også termen "retribalization" når han beskriver transitionen til det elektroniske samfund. Denne retribalization vil ifølge McLuhan resultere i den sidste fase af menneskets udvidelse; den globale bevidsthed (bevidsthedssimulationen). I denne sidste fase vil den kreative erkendelsesproces blive forlænget kollektivt og korporativt, og det vil udvides til hele det menneskelige samfund. Det sluttelige resultat vil være global telepati, hvor vi alle bliver koblet på samme net. Det er sådan set, på centrale områder, ret godt ramt, hvis man ser på kommunikationssituationen i dag, hvor world wide web spiller en væsentlig rolle.

I det ovenstående har jeg således præsenteret Marshall McLuhans overordnede forståelse af kommunikation og kultur. Som jeg tidligere nævnte levede McLuhan kun til 1980, hvilket betød, at han ikke oplevede det elektroniske samfund blomstre. Han havde således ikke mulighed for at se sine mange forudannelser blive til virkelighed. Ser vi på internettet som konstruktion, er McLuhans medieforståelse om forlængelse af mennesket meget reel. Den globale landsby er i dag en realitet.

I forlængelse af dette vil jeg nu gå videre til Jaques Attalis teorier omkring musikkens kulturelle sammenhæng og lydige konstruktion.

Attali – De 4 musikhistoriske faser

Det er i år 29 år siden et af 1900-tallets mest opsigtsvækkende musikvidenskabelige værker blev publiceret. Den franske originaltitel er *Bruits: Essai sur L'économie Politique de la Musique*, men værket er dog mest kendt i sin engelske oversættelse *Noise: The Political Economy of Music*. Forfatteren til værket, Jaques Attali, var i 70'erne ansat som universitetslærer i nationaløkonomi og i 80'erne personlig rådgiver for den franske præsident Mitterand. Attali var derefter chef fra 1991-93 for ERDB (European Bank for Reconstruction and Development), en institution som skulle bidrage til den økonomiske opbygning af Østeuropa. Han er i dag bl.a. chef for investeringsbanken A&A (Attali et Associés), som finansierer udviklingsprojekter inden for IT området. Attali er desuden en produktiv skribent; forfatter til over 30 bøger og flittigt anvendt som forelæser og orakel inden for økonomiske og kulturelle fremtidsspørgsmål.

Attalis *Noise..* tager sig i flere henseender ud som et interessant værk, der præsenterer en teori for musikhistoriske forandringer; en teori der er opbygget ud fra økonomiske og sociale forhold. Attalis teser er i høj grad stadig aktuelle. Adskillige forskere, kritikere og musikere søger stadig belæg for hans forudsigelser inden for de musikæstetiske, økonomiske og sociale forandringer som udviklingen har været kendetegnet ved siden 70'erne. Jeg vil i dette afsnit se nærmere på Attalis musikhistoriemodel, hans forudsigelser og nogle af de argumenter som er fremført for og imod troværdigheden i hans påstande.

Værkets titel kan forstås på flere niveauer. "Noise" eller "Støj", er kendetegnet ved det musiske råmateriale som musik er struktureret ud fra. Når komponister skaber musikalske strukturer indebærer det, at en orden skabes ud fra et uordnet kaos af lyd. Støj står også for de oprørske sociale kræfter, der stræber efter rationalitet og orden. Musik er både et socialt og funktionelt fænomen; et vigtigt middel til at skabe social orden, og et repræsentations- og tegnsystem:

*"Music appears in myth as an affirmation that society is possible. That is the essential thing. Its order simulates the social order, and its dissonances express marginalities. The code of music simulates the accepted rules of societies"*¹⁴ [112]

Attali betegner sine fire faser i sin musikhistoriske model: (1) *Sacrifice*, (2) *Representation*, (3) *Repetition*, (4) *Composition*. De fire faser repræsenterer hver deres epoke inden for

¹⁴ Jaques Attali: *Noise: The Political Economy of Music*.

musikæstetik, politik og musikkens sociale og økonomiske forhold. I den første fase er musikkens primære funktion rituel; at støj er en form for mord; et voldeligt brud i en ellers rolig tilværelse. Hvis støj for Attali er en form for mord, så er harmoniseringen af støj en form for ofring; et intenderet stilhedsbrud, hvor formålet er kontrol:

"The whole of traditional musicology analyzes music as the organization of controlled panic, the transformation of anxiety into joy, and of dissonance into harmony" [ibid: 113]

Musikken fungerer som et integreret element i samfundet og eksisterer ikke som et æstetisk objekt. Den tids musikere var blot folkelige underholdere ansat af datidens magthavere.

Den anden fase, "repræsentation", tager sin begyndelse da musikken indtræder på det kommercielle marked. Det vil sige, at musikken undergik en professionalisering, som gjorde at afstanden mellem publikum og kunstnerne blev større. Dette blev starten på værdilægningen af musik:

"This evolution of the economy of music is inseparable from the evolution of codes and the dominant musical aesthetic [...] specific type of musical distribution and musical code is associated with each social organization" [ibid: 115-16]

Økonomisk og politisk blev repræsentationsfasen kendetegnet ved konkurrencekapitalisme og den tiltagende aristokratiske dominans. Musikæstetisk er dette den tonale musiks epoke domineret af de musikalske koder, som blev udviklet under barokken. Fra at være integreret i det daglige liv bliver musikken således et objekt for æstetisk kontemplation i en sammenhæng adskilt fra hverdagen. Repræsentationsfasen indtræder på forskellige tidspunkter i forskellige afhængig af graden af økonomisk og politisk udvikling, men ved 1700-tallets udgang er overgangen fuldblyrdet i stort set hele den vestlige verden.

Attalis tredje fase tager sin begyndelse i starten af 1900-tallet. Betegnelsen "repetition" er forankret i reproduktionen af musikalske værker, i modsætning til repræsentationsfasen, hvor hver musikalsk opførelse er unik. Musikkens repræsentative funktion eksisterer dog stadig, ligesom musik i formidlet form kommer til udtryk i forbindelse med radio og TV.

Som et modbillede til de tre første faser opstiller Attali også en fjerde utopisk fase, som han betegner "komposition". I denne fase frigøres musikken fra det kommercielle kredsløb. Musikken skabes udelukkende ud fra menneskers kreative drift og for deres egen skyld. Hovedvægten ligger således her på komponistens musikalske

egenaktivitet, hvilket betyder at musikteknologien også skifter. Hvis repræsentationsfasen er knyttet til nodesystemet og repetitionsfasen er knyttet til indspilningen, så er kompositionsfasen knyttet til instrumentet. Denne fase vil opstå, når musikere begynder at skabe musik uden andet formål end at nyde det skabende arbejde. Det betyder at løsrive sig fra det økonomiske udbytte og det kommercielle formål.

At Attalis arbejde har opnået så stor opmærksomhed, skyldes frem for alt hans evne til at forudse kommende udviklingstendenser, ikke bare musikæstetisk men også socialt, politisk og økonomisk. Med udgangspunkt i hans tese om musikkens profetiske formåen; at musikalske forandringer kan forudsige sociale og politiske forandringer, er det naturligt at forsøge at optegne nogle af de musikalske tegn, som skulle kunne forudsige disse nye samfundsmæssige strukturer på vej ind i den fjerde fase. Attali er selv sparsom med konkrete eksempler. Men man kan pege på den centrale betydning der tillægges ny musikteknologi; den digitale teknologi, og man kan pege på bogens titel: Støj, dvs. akustisk materiale, som tidligere kun har været anvendt i en eksperimentel kontekst, men som nu har fundet vej ind i nutidig komposition, ikke mindst i Electronicaen.

Jeg vil nu gennemgå og diskutere Attalis støjbegreb og hans opfattelse af den musiske konstruktion, hvilket sammen med McLuhans medieforståelse skal fungere som grundlag for den videre diskussion.

Attalis støj

"For twenty-five centuries, Western knowledge has tried to look upon the world. It has failed to understand that the world is not for beholding. It is for bearing. It is not legible, but audible. Our science has always desired to monitor, measure, abstract and castrate meaning, forgetting that life is full of noise and that only death alone is silent: work noise, noise of man, and noise of beast. Noise bought, sold, prohibited. Nothing happens in the absence of noise. Now we must learn to judge a society more by its sounds, by its arts, by its festivals, than by its statistics" [ibid: 3]

Dette citat stammer fra indledningen til Jaques Attalis førnævnte nøgleværk *Noise*. Attalis grundtanke er således, at det er musikken "den organiserede larm" som behersker lydbilledet i den vestlige kultur, og ikke omvendt; at musikken behersker lydbilledet betyder, at vi i overvejende grad forstår og indretter vores omgivelser musikalsk. Attali mener vi berører verden med musikken som medie.¹⁵

"More than colors and forms, it is sounds and their arrangements that fashion societies [...] In music can be read codes of life, the relations among men" [ibid: 6]

Attali argumenterer således for, at fundamentet for det vestlige samfund er musisk organiseret; konstrueret ud fra larm og lyde. Han siger videre, at god musik er vellyd, og vellyd i vores kultur er kendetegnet ved harmoni og struktur. En given komponist strukturerer denne støj og disse lyde ud i en musisk orden. Derved behersker og kontrollerer musikeren lyden. Thomas Knak forklarer her sin egen arbejdsproces og brug af støj:

"Jeg arbejder stadigvæk – og som jeg altid har gjort – med at anvende alle de ting, som man måske normalt ville smide væk i en såkaldt professionel optagelse, altså støjen [...] Så man kan sige, at jeg fjerner alt det man normalt ville lade ligge og omvendt; der beholder jeg alt det som man normalt ville fjerne. Derefter er målet at gøre det venligt – altså hørbart – at det er tænkt som en komposition og ikke bare tilfældigt sat sammen. For selvfølgelig er jeg bevidst om hvilke ting der fungerer, og hvilke ting der decideret vil vedblive med at være larm [...] Man kan sige, at der findes det, som bare er larm, og det som er organiseret larm. Og forskellen er jo, at så længe det er organiseret tænkt, er det op til lytteren at danne sig en mening, om han også synes det" [Knak]

¹⁵ "Music is more than an object of study: it is a way of perceiving the world. A tool of understanding". Denne medieforståelse ligger tæt op ad Marshall McLuhans, hvilket er gældende for store dele af Attalis ideologi.

Attali mener, at forskellen på larm og lyd er et spørgsmål om magt og kontrol, og at den afgørende formidlingsform i den vestlige kultur er musik. Han mener det skyldes musikkens ”profetiske” karakter:

”Music is prophecy. Its styles and economic organization are ahead of the rest of society because it explores, much faster than material reality can, the entire range of possibilities in a given code. It makes audible the new world that will gradually become visible, that will impose itself and regulate the order of things; it is not only the image of things, but the transcending of the everyday, the herald of the future” [ibid: 11]

Med dette mener Attali således, at musikken er en strukturmæssig dialog mellem nutiden og fremtiden. At han fokuserer på musikken skyldes, at musik er meget lidt konkret i forhold til andre kunstformer. Det er fordi, at musikken er i stand til at bevæge sig uafhængigt af samfundsmæssige forandringer. Musikken kan foregribe fremtidige sociale og kulturelle strukturer i dens opbygning og form. Ud fra min egen betragtning er dette især gældende for den elektroniske musik. Det er oftest i avantgarden og i dag ved hjælp af teknologiske muligheder, at nye strukturer og musikformer opstår. Der er, i modsætning til populærmusikken, mere plads til at eksperimentere med nye musikstrukturer.

Attali og McLuhan er også her ganske tæt på hinanden i forhold til forståelsen af ”the artist”¹⁶. Hos McLuhan er det kunstneren i ordets brede forstand, der fanger og fortolker forandringerne og deres følgevirkning. Hos Attali er det musikeren, der har denne magt. McLuhan beskriver det således:

*”The artist is a person who is especially aware of the challenge and dangers of new environments presented to human sensibility [...] The artist studies the distortion of sensory life produced by new environmental programming and tends to create artistic situations that correct the sensory bias and derangement brought about by the new form. In social terms the artist can be rewarded as a navigator who gives adequate compass bearings in spite of magnetic deflections of the needle by the changing play of forces”*¹⁷ [125]

Attali mener, at det elektroniske gennembrud har banet vejen for den fremtrædende rolle musikken indtager i dag. Før det elektroniske gennembrud var musikken tilknyttet meget mere konkrete omstændigheder, hvor den udelukkende tilhørte koncertsalene; en fase han, som tidligere nævnt, betegnede som ”repræsentation”.

¹⁶ Marshall McLuhans betegnelse.

¹⁷ Eric McLuhan & David Zingrone: *Essential McLuhan*.

Her var musikerens job at producere og fremføre musikken, og her var den eneste lagringsmulighed nodesystemet. Ud over dette fandtes folkemusikken og gademusikanterne, men disse musikere var som oftest ikke musisk uddannede, og kunne derfor ikke læse noder og derfor heller ikke nedfælde og lagre deres musik. Folkemusikken skulle så spilles meget oftere end det nodebaserede musik for at kunne overleve i folks bevidsthed. Da Thomas Edison¹⁸ opfandt grammoderen gennemgik musikkens vilkår således en stor forandring. Denne forandring beskriver Attali på denne måde:

*"The advent of recording thoroughly shattered representation. First produced as a way of preserving its trace, it instead replaced it as the driving force of the economy of music. Since then, representation survives when it is useful in record promotion or among artists who do not command a significant record audience. For those trapped by the record, public performance becomes a simulacrum of the record: an audience generally familiar with the artist's recordings attends to hear their live replication. What irony: people originally intended to use the record to preserve the performance, and today the performance is only successful as a simulacrum of the record [...] imposing all of the aesthetics criteria of repetition made of rigor and cold calculation upon representation [...] Recording is therefore more than simple mutation in the technological conditions of music listening. It is also a deep transformation of the relation to music"*¹⁹ [85]

Attali forklarer her, at den oprindelige mening med den lagrede plade var opbevaring af fremførelsen. Pladen skulle være en repræsentation af fremførelsen og derved blive en del af historien. Men i stedet blev pladen hurtigt den herskende form for musikalsk berøring, og livekoncerten blev sekundær i forhold til pladen; et slags supplement. Pladen transporterer således musikken fra de offentlige rum ud til folks private rum, hvor musikken således kan høres, fortolkes og forstås uafhængigt af kunstnerens tilstedeværelse.

Jeg er dog ikke enig i Attalis opfattelse af, at livekoncerten i dag fungerer som en gengivelse af pladen. Det er netop i livesituationen, at musikken kan tage nye former i forhold til pladen. Mange kunstnere i dag gør netop dette eksempelvis i form af supplerende musikere på scenen, eller laver alternative arrangementer af deres numre for at gøre sig fri af pladens fastlagte skitse. Situationen kan også vendes om, hvor kunstnere, med hjælp fra computerteknologien, indspiller så komplekse kompositioner, at det er svært at frembringe disse i en livesituation. Under alle

¹⁸ Thomas Alva Edison (1847-1931): Amerikansk opfinder. Han opfandt grammoderen i 1887 ved hjælp af voks cylinderen.

¹⁹ Jaques Attali: *Noise: The Political Economy of Music*.

omstændigheder vil en studieindspilning aldrig ligne en livekoncert, hvor ikke mindst det visuelle aspekt også har en betydning²⁰. Rent auditivt vil der også oftest være en forskel. Selv i Electronicaen, hvor musikken både skabes og udføres live med digitale hjælpemidler. Thomas Knak forklarer her om forskellen mellem sine studieindspilninger og sit livesæt:

”Jeg har altid tænkt det, at jeg tager ud og præsenterer min musik. Men selvfølgelig varierer det med effekter og selve det musikalske udtryk. Men selve strukturen skal live være meget lig den komposition jeg har lavet - der er en grund til, at jeg har lavet den på 4:55 minutter; der virker den bare – og så skal jeg ikke begynde at lave den 12 minutter, fordi så falder den måske helt til jorden. Det kan også være den bliver meget bedre, men umiddelbart så siger min intuition mig, at der var en grund til, at jeg valgte at stoppe den dér. Det sjove er så, at man med software programmer kan begynde at dumpe filer ned i kompositionen og så få nogle tilfældigheder ud af det; altså nogle breakbeats eller hvert fald nogle percussive effekter, som gør, at nummeret måske flytter sig lidt mere for folk” [Knak]

Selvom Thomas Knak har valgt i livesituationen at præsentere sin musik meget lig den oprindelige komposition, betyder det således ikke, at musikken ikke er en anden oplevelse i livesituationen. Ved netop at anvende yderlige digitale effekter kan et nummer ændre sig så tilpas meget, at kendere af studieindspilningen måske oplever en anden stemning i nummeret og måske endda overraskes. I og med at elektroniske kunstnere på en scene måske ikke fylder så meget som eksempelvis et stort rockband, eksperimenteres der også inden for den elektroniske genre med f.eks. videokunst eller lysinstallationer, for at give publikum et konkret visuelt supplement til den ofte minimalistiske musik. Men for Electronicaens kernepublikum er dette ikke engang et tema; de har gerne en ubetinget interesse i æstetikken og ser oftest musikken som en ren eksistentiel form, der er mere end stærk nok til at stå alene.

Ifølge Attali er musik struktureret støj. Musik skaber så at sige orden ud af kaos. Musik, dens repræsentation og dens repetition af repræsentationen normaliserer denne proces og giver lytteren eller publikum en fornemmelse af orden. På trods af den kaos der hersker i støj i ren form, bærer støj en orden i sig selv; den indeholder ny information. Attali foreslår at:

²⁰ Jeg vil senere diskutere live æstetikken i forbindelse med mainstream publikummets perception af live electronica.

"noise does in fact create meaning: first, because the interruption of a message signifies the interdiction of the transmitted meaning, signifies censorship and rarity; and second, because the very absence of meaning in pure noise or in the meaningless repetition of a message, by unchanneling auditory sensations, frees the listener's imagination [...] the presence of noise makes sense, makes meaning. It makes possible the creation of a new order on another level or organization" [ibid: 34]

Opfattelsen er den, at ustruktureret støj kan udløse fantasien og derved modvirke den sociale orden, som er bestemt og opretholdt af værdilægningen inden for musik. Ud fra Attali betragtning om vellyd er disharmonisk musik blot ustruktureret støj, men samtidig kan det være den mest politiske lyd, man kan frembringe. At være direkte disharmonisk i sin musik er i højeste instans at insistere på uafhængigheden frem for kommerzialismen. Men hvorfor lave musik inden for den kontekst? Støj skal være struktureret for at kunne indgå i en musisk kontekst.

I det næstfølgende vil jeg diskutere den nutidige musikdistribution i den digitale sammenhæng i forlængelse af den netop gennemgæede teoretiske diskurs.

Den digitale distribution – 4. fase revisited

Frem for alt har Electronicaens organisation inden for musikproduktion været markant adskilt fra de procedurer, der hersker inden for musikindustrien. Electronicaens udøvere er som nævnt ofte ret anonyme, bortset fra enkelte kendte DJs osv., snarere end storsælgende popstjerner.

Derfor er globaliseringen og især internettet, set ud fra min synsvinkel, en gevinst for Electronicaen. Gennembruddet med håndterbare filformater, først og fremmest MP3 formatet, har eksplosionen af digital musik via internettet i stor stil muliggjort en undvigelse af den distributionsform, som siden første halvdel af 90'erne har udgjort det økonomiske fundament for musikindustrien; dvs. salg af vinylplader, kassettebånd og CD'er. Foruden distribution af musikfiler direkte fra bruger til bruger (peer-to-peer) har vi også mulighed for at høre streamet internetradio. Man kan sige, at disse nye distributionsmuligheder er med til skabe en ny verdensøkonomi, hvor det frie udbytte af hjemmelavede musikproduktioner kommer til at dominere musikindustrien. Hvis man ser på Attalis tanke om musikken som profeti, så kommer globaliseringen til at fungere, da musikere kommer til at bruge og udnytte globaliseringen som et værktøj inden for distribution af musik.

Hvor realistiske sådanne fremtidsvisioner er, det kan selvfølgelig diskuteres, men faktum er, at musikindustrien siden sidst i 90'erne har oplevet et kæmpe økonomisk dyk i pladesalget, hvilket heller ikke på nuværende tidspunkt ser ud til at stabilisere sig. Ifølge musikindustrien har peer-to-peer distributionen en stor del af skylden. Man har forsøgt at kriminalisere filbytning, og forsøgt at tage konkurrencen op med lancering af websites, hvor man mod betaling kan downloade musikken. En løsning der i skrivende stund har succes.

Dog mener jeg, at der også findes andre mulige forklaringer på det faldende pladesalg. Det kunne eksempelvis være at medieforbruget, ligesom det er sket tidligere i mediehistorien, nærmer sig et mætningspunkt. En fremgangsrig udvej for musikindustrien kunne her være en overgang til et nyt medieformat i stil med overgangen fra vinyl til CD. En anden påstand kunne være, at den eneste væsentlige vare af værdi igen vil blive livekoncerten. Hvis det sker, er vi sådan set tilbage ved Attalis repræsentationsfase. Dette giver associationer til McLuhans implosions/eksplosionsteori, og tanken om 8-tallets evighedsstruktur i en kulturel kontekst; ligesom Thomas Knak beskriver den teknologiske udvikling og computerens rolle i musikken:

„vi har 1000 gange så mange muligheder. Det kan godt være, at der så er flere der laver musik, men der kommer ikke nødvendigvis flere gode kompositioner ud af det. Mange bruger f.eks musik-

programmer som alternativt computerspil. Der kommer helt klart mere lyd, men om man kan kapere lyden, det er så noget andet!” [Knak]

I henhold til mit synspunkt omkring et massekulturelt mætningspunkt, er dette ganske centralt, for selvom man er i stand til at lege med musikken i dag, på en anden måde end tidligere, så er det ikke ensbetydende med, at udviklingen inden for musikæstetikken skubbes videre, men ganske simpelt et udtryk for vores digitaliserede nutid. I så fald kan man for alvor tale om musikkens profetiske natur.

Det er dog højst usikkert i hvilken udstrækning den kommercielle varecirkulation på musikområdet vil kunne omgås i fremtiden. Svaret på denne problematik afhænger af hvor fremgangsrig musikindustrien vil vedblive med at være i forsøget på at lancere lovlige og indkomstbringende websites for digital musikdistribution via internettet.

I en samlet vurdering af Attalis synspunkter må jeg sige, at enkelte af dem fremstår diskuterbare. Som flere kritikere har påpeget, er det ikke rimeligt at skære musikindustrien over en kam; at den samlede industri stræber efter total rationalitet og kontrol over produktion og forbrug af musik, og at dette synspunkt faktisk er virkelighed. Dog vil jeg påpege, at det selvfølgelig er en tendens man sagtens kan forholde sig til.

Jeg vil nu bevæge mig over i den elektroniske genre for at danne et overblik over de grundlæggende karakteristika. Jeg vil også kaste et blik på enkelte innovative eksempler inden for nutidig elektronisk komposition – med de æstetiske virkemidler for øje.

Den elektroniske musik

De æstetiske forudsætninger

Elektronisk musik kan siges at være en genre, hvor musikken ret beset skabes artificielt. For nogle snævrer dette til synthesizers, men for de fleste inkluderer genren også værktøjer som mellotronen, samplern og sågar den elektriske guitar.

Jeg vil nu undersøge den omfangsrige overskrift: Elektronisk musik; hvad det grundlæggende vil sige og hvilke kendetegn og æstetiske virkemidler genren generelt er karakteriseret ud fra.

Men hvad er så historien bag Electronicaen? Efter min mening kan man dele genren op i to generelle retninger; den eksperimentelle elektroniske musik og den nutidige elektroniske musik. Den eksperimentelle elektroniske musik startede langt tilbage - helt tilbage i slutningen af 1800-tallet på simpelt elektronisk udstyr. Denne mere elitære udgave af genren ser vi den dag i dag med meget komplekse avantgarde kompositioner, hvor den nutidige Electronica, som ordet antyder, involverer mere tilgængelige kompositioner. Det er dog også denne nutidige Electronica jeg vil koncentrere mig om i dette speciale. Dog er det vigtigt at forstå, at den nutidige Electronica er en direkte konsekvens af de teknologiske udviklinger og de opfindelser, der blev skabt op igennem historien.

Den nutidige Electronica så dagens lys i 40-50'erne med diverse synthesizer eksperimenter, men først sidst i 60'erne fik genren ordentligt fat med elektroniske instrumenter lavet af Moog, Buchla og EML. Først disse instrumenter blev accepteret og solgt i stor stil, var der flere og flere fabrikker, der hoppede med på vognen, og 70'erne boomed af nye synthesizer fabrikker. Enkelte af synthesizer fabrikkerne, som Yamaha, Moog, Korg, Roland (og til dels Buchla og EML – om end i nye gevanter) findes stadig i dag, mens klassiske fabrikker som Arp og Sequential Circuits for længst er forsvundet.

Mange anser den elektroniske musiks start for at være lig med gruppen Tangerine Dreams' skelsættende album *Electronic Meditation* (1970). Der har dog været tidligere plader, men lad os tage udgangspunkt i, at den Electronicaen var skudt i gang, da Bob Moog fabrikerede sin første Moog Modular Synthesizer i 70'erne. De grupper, der må siges at være frontløbere indenfor den populære elektroniske musik i den spæde start, var, som nævnt, Tangerine Dream og de mere kendte tyskere, Kraftwerk. På

spørgsmålet om hvad han forstår ved betegnelsen ”elektronisk musik”, svarer Thomas Knak:

”Der forstår jeg vel musik, som er frembragt via elektroniske instrumenter. Her kunne en elektrisk guitar godt høre ind under, men den gængse opfattelse af elektronisk musik er jo Kraftwerk og så fremefter – for mange mennesker” [Knak]

Denne tyske gruppe skabte ikke alene en ny musikalsk retning, men var også med til at få fabrikkerne til at skubbe udviklingen fremad inden for skabelsen af nye elektroniske instrumenter og værktøjer. Elektroniske musikere anvendte i starten forskellige redskaber til at skabe deres lydige teksturer, men hovedinstrumentet må dengang siges at være synthesizeren.

De elektroniske musikere har i høj grad op gennem tiden, fra Moogs Modular Synth til den nutidige sampler, været med til at bestemme udformningen af den teknologi, som anvendes af musikere i dag. Kraftwerk var en af de grupper, der blev konsulteret, når nye innovative teknologiske apparater skulle fremstilles, og de turnerede ofte med prototyper af nye teknologiske tiltag fra fabrikkerne. Mellotronen, et tape replay instrument, var det instrument der gik forud for sampleren; her anvendte man blot bånd i stedet for computerhukommelse. Hardware sequencere hjalp senere musikere med at spille flere instrumenter uafhængig af antallet af musikere på scenen, og i dag er disse hardware sequencere afløst af MIDI sequencere og computer software; MIDI (Musical Instrument Digital Instrument) er i dag den mest anvendte måde at få computere og synthesizere til at kommunikere. Et ikke sjældent setup i dag er hjemmestudiet, hvor en computer er forbundet til et lydkort, der kan anvende MIDI-in og MIDI-out, som er i stand til at sende kommandoer til synths og synthmoduler.

Tape replay instrumentet er, som nævnt, forfaderen til sampleren. Her bliver eksempelvis en guitar indspillet på et lydbånd, der derefter bliver gemt i et keyboard. Dette gør, at man ved hjælp af tangenterne kan afspille det optagede materiale. Det mest anvendte tape replay instrument er mellotronen, som stadig anvendes på plader af eksempelvis Sparklehorse, Beck og Tom Waits.

Denne gennemgang af den elektroniske genre leder naturligt op til spørgsmålet: Hvor er den elektroniske musik på vej hen i forhold til nye innovative medietiltag; er vi nået til et punkt hvor vi kan stille spørgsmålet: Har den elektroniske musik nået et ståsted, hvor den ikke længere kan profitere af teknologien? Ifølge McLuhan vil der altid opstå nye medier, der skubber den teknologiske udvikling ud i nye ukendte områder af menneskets formåen. Det er således i samspillet mellem den gamle og den nye

teknologi, mediernes rolle og kulturens udvikling, at æstetikken inden for den elektroniske musikteknologi eksisterer.

Det er nu min plan, at dykke ned i den teknologiske og kulturelle kontekst for at undersøge, hvad der kulturelt er med til at tegne den elektroniske musikæstetik.

Før at placere musikken i et mere kulturelt perspektiv, vil jeg undersøge hvilke aspekter, der inden for en kulturel kontekst kan give os et billede af den elektroniske musikæstetik. Her er det oplagt, i første omgang, at tage udgangspunkt i post-modernismen og forholdet mellem den ældre og nyere teknologi.

Et kulturelt aspekt

Postmodernismen beskriver sammensmeltningen af den sociale orden, hvori den populære kultur og massemediernes vigtighed og magt bestemmer og former alle andre kontekster indenfor sociale forhold. Selve idéen er, at populære kulturelle tegn og mediebilleder til stadighed dominerer vores virkelighedsopfattelse og selvopfattelse, og hvordan vi ser verden omkring os. Den forsøger at komme overens med og forstå et mediefarvet samfund.

Eksempelvis tænkte man engang om massemediernes som værende et spejl, der reflekterede en bredere social virkelighed; at man kun kan definere virkeligheden ud fra denne overfladerefleksion fra dette spejl; samfundet er blevet opslugt af massekulturen og -mediet. Det er således ikke længere blot et spørgsmål om forvrængning af virkeligheden, da metaforen forudsætter, at der rent faktisk findes en virkelighed uden for denne simulation af medierne, som kan forvrænges. Dette aspekt er bl.a., hvad den postmodernistiske teori handler om.

Dominic Strinati skriver bl.a. om denne tanke i sin bog *An Introduction to Theories of Popular Culture*:

"This idea, in part, seems to emerge out of one of the directions taken by media and cultural theory. To put it simply, the liberal view argued that the media held up a mirror to, and thereby reflected in a fairly accurate manner, a wider social reality. The radical rejoinder to this insisted that this mirror distorted rather than reflected reality. Subsequently, a more abstract and conceptual media and cultural theory suggested that the media played some part in constructing our sense of social reality, and our sense of being part of this reality" [224]

Der er således kun et retorisk lille skridt hen i mod den tanke, at kun massemediernes kan konstituere vores virkelighedsopfattelse; spejlets refleksion illustrerer således den eneste synlige virkelighed.

Ligeledes, i forhold til denne tanke, er det i den postmoderne kultur langt sværere at skelne mellem populærkultur og økonomi. Forbrugerkulturen; hvad vi køber, og hvad der bestemmer hvad vi køber, domineres stadig i højere grad af populærkulturen. Eksempelvis bliver der set flere film hjemme i stuerne, da flere og flere erhverver sig DVD afspillere, mens reklamer i aviser, magasiner, radio og ikke mindst kommercielt TV, der i dag stort set er konstitueret af populærkulturen, spiller en noget nær

altafgørende rolle i hvad vi køber og forbruger. Darren Copeland²¹ betegner denne mediemæssige sfære ”network of aura”, hvilket jeg vil diskutere senere.

Men et afgørende aspekt i ovennævnte problemstilling er, at det postmoderne univers centrerer sig omkring overflader og stilistiske elementer. Argumentet er, at vi i høj grad konsumerer billeder og tegn for billedernes og tegnenes egen skyld, i stedet for at undersøge deres brugbarhed og de dybere lag, der måtte foreligge. Dette er afgørende i selve populærkulturen, hvor overflade og stil, hvordan ting ser ud, og hvilken underholdningsværdi de måtte indeholde er vigtigere end værdier som indhold, substans og mening. Dette kan resultere i, at kvaliteter som kunstnerisk merit, integritet, oprigtighed, autenticitet, realisme og intellektuel dybde bliver undermineret. Ud over dette, kan eksempelvis virtual reality og computergrafik tilbyde andre former for virkelighed, og i yderste konsekvens kan disse overflade simulationer gå hen og overtage det ydre ”real life” virkelighedsbillede.

Hvis det populærkulturelle mediebillede til en vis grad fratager os muligheden for selv at definere vores virkelighed, og hvis det betyder, at stil har præcedens over indhold, så bliver det noget sværere at skelne kunst fra populærkultur. I forbindelse med denne problematik skriver Strinati:

”Compare this with the fears of the mass culture critics that mass culture would eventually subvert high culture. The only difference seems to be that these critics were pessimistic about the developments, whereas some, but not all, postmodern theorists are by contrast optimistic” [225]

Et godt eksempel på postmodernistisk kunst er Andy Warhols billede *Thirty are better than One*, der er et print af Leonardo Da Vincis berømte maleri, *Mona Lisa*. Warhols kunstværk viser, at Mona Lisas unikke kunstneriske aura kan gå tabt, da det er muligt at reproducere det i et uendeligt antal eksemplarer. Derved latterliggør Warhol nærmest originalen; med titlen taget i betragtning. Pointen understreges af, at Warhol nød stor anerkendelse for sine reproduktioner af kulturelle ikoner som Marilyn Monroe og Elvis Presley. Det er således også en vigtig pointe, at Warhols kunst, i denne proces, nærmest integreres i økonomien, da kunsten peger på sin egen kommercielle værdi.

En anden væsentlig pointe er, at den postmoderne kultur ikke respekterer noget intersubjektivt regelsæt for hvad kunst er. Det er derfor svært at differentiere kunst og populærkultur pga. populærkulturens implosion og begrebernes sammensmeltning.

²¹ Darren Copeland: Elektroakustisk komponist og lyddesigner, som har produceret musik siden 1985 for bl.a. radio, teater og dans.

Set i musiksammenhæng, fra en postmodernistisk synsvinkel, kan den nyere musikhistorie (inden for de sidste 20 år) vel bedst beskrives med den eksplicitte blanding af stilarter og genrer, som igen har skabt nye stilarter og genrer. Dette omfatter alt indenfor remixing af allerede indspillede numre, nye lydkontekster og sampling, som har været med til at skabe helt nye almenkulturelle og subkulturelle identiteter indenfor musik. Inden for den elektroniske musik kan igen nævnes Aphex Twin, som med sin eklektiske række af både ekstremt voldsomme kompositioner og dansevenlige Electronicaudgivelser er et udmærket eksempel på en subkulturel identitet, hvor remixing af allerede optaget materiale fungerer som fundament, mens de sammenblandede og collagelignende konstruktioner inden for hip-hop, trip-hop, house og Electronica alle er fine eksempler på subkulturelle identiteter, hvor remixing og samples bærer en vægtig del af fundamentet.

Ligeledes kan man pege på rockens musikalske innovationer og sammenblanding af stilarter, hvor navne som Beck, Björk, Pink Floyd, Portishead, Beastie Boys, David Bowie, Radiohead og støjpionerne Sonic Youth alle, i en mere eller mindre alternativ kontekst, har været med til flytte grænserne inden for alle nævneværdige og unævneværdige genrer og stilarter inden for hver deres musikalske indsnit. Uanset omfanget af deres musikalske og politiske meritter kan disse nye musikalske identiteter placeres i en postmodernistisk kontekst. De anvender alle virkemidler som fragmentering, referencer til andre stilarter, pasticheeffekter, collagelignende strukturering og mixning af genrer; genrer som allerede er musikhistorisk distinkte.

Som kontrast står mainstream popmusik, som kan ses som musikindustriens forsøg på at kommercialisere innovative musikalske former; her kan nævnes amerikanske fænomener som nutidig hip-hop/R&B med artister og producere som Neptunes og Timbaland, der i form og fremgangsmåde trækker på traditionel hiphop og electronicaens mikroverdener og mixer det med populært R&B, og den ultrakommercialiserede New-Metal scene med navne som eksempelvis Nickelback, Papa Roach og 3 Doors Down, der æstetisk mest af alt nærmer sig en form for neo-romantik²² i al dens selvhøjtidelige og indholdsløse pompøsit²³. Thomas Knak knytter en kommentar til dette aspekt:

²² Romantikken (1795-1815): Svulstig, overdrevet følelsesladet, dybsindig og vanskelig at forstå. Som et voldsomt opgør med klassicismen og rationaliteten satte romantikken individet i centrum med dets tanker og følelser, dets personlige udvikling og religiøsitet. (Lademanns Multimedia Leksikon 2000).

²³ Ganske enkelt min subjektive betragtning. Dette skal ikke forstås som en degradering af Romantikken betydning.

"Der er den ting der bedder at masterere digitalt, hvilket gør at specielt hiphoppen og rocken fra USA er fuldstændig – hvis du kigger på det rent grafisk så ligner det bare hinanden – en stor masse uden loft eller gulv, der bliver bare fyldt ud – der kan ikke presses mere ned i det"

[Knak]

I modsætning var det distinkte ved Rock 'n' Rolls udspring tilbage i 50'erne ikke, at denne stilart også lånte fra allerede eksisterende musikalske genrer, men at den anvendte disse eksisterende genrer til at skabe en ny form; country og blues havde hver deres store indflydelse på det, der kom til at fremstå som Rock 'n' Roll. Strinati skriver bl.a. om Rock 'n' Roll fænomenet:

"The result was not, it is argued, a postmodern amalgam in which country and rhythm 'n' blues stayed recognisably the same, but a novel and original fusion called rock 'n' roll" [234]

I princippet gælder det samme for Soulmusikken, der siges at være opstået fra gospel og blues inden for den Afro-amerikanske kultur. Og i lighed med Rock 'n' Roll var soulmusikken noget helt nyt og anderledes, der ikke blot indeholdt elementer fra de to genrer. Tværtimod fremstår Soul i dag som sin helt egen genre med sit eget sæt æstetiske ordensregler.

Der er i dag, som en naturlig konsekvens af den musikalske, samfundsmæssige og kulturmæssige udvikling, opstået en lang række subkulturelle strukturer inden for musik, som man ud fra den postmodernistiske teori med rette kan kalde postmodernistiske.

Strinatis tanke om, at massemedierne til en vis grad overtager "virkeligheden" må siges at være en anelse overdramatiseret. Massemedierne og populærkulturen spiller en virkelig stor rolle, men der er også grænser. Denne tanke synes mere at være af medieideologisk karakter skabt af teorier, der positionerer sig midt i eller arbejder med en mediekontrollerende proces, der har bevæget sig ud i yderste konsekvens. De fleste mennesker er formodentlig stadig i dagens samfund i stand til at skelne mellem den virkelighed, der eksisterer indenfor og udenfor medierne. Dog er det i den elektroniske musiks kontekst yderst interessant at se på, i hvor høj grad massekulturen påvirker det brede publikums reception af Electronicaen.

Jeg har nu forsøgt, at indramme den postmodernistiske idé inden for en musisk og kulturel kontekst. Jeg har beskrevet en række elementer, som jeg mener, har relevans i

forhold til den del af den nutidige musikkultur jeg har valgt at beskæftige mig med. Jeg vil under de næste par overskrifter gå mere specifikt til værks.

Udvikling og innovation i musikteknologien

Udvikling og innovation har domineret musikhistorien og teknologien igennem hele det tyvende århundrede. Den altid bevægelige forfølgelse af større ekspressivitet, kontrol og klarhed kan ses i kontekst med det lydige design og hele det historiske forløb omkring hi-fi udstyr og den digitale revolution, som har transformeret den musikalske produktion, distribution og reception.

Leo Marx²⁴ har i forbindelse med den visuelle kunstform identificeret en retorik omkring det teknologisk sublime, hvori billedernes teknologi er sammensat med den hensigt, at

*”evoke emotions, awe, wonder, mystery, fear, formerly reserved for images of boundless nature or for representing a response to divinity.”*²⁵ [8]

Teknologien har også i musikken været anvendt og repræsenteret som legemliggørelsen af det moderne, det autoritative og selve fremtiden. Man kan bare tænke tilbage på jernbanen, fabrikken; selve tanken om hastighed og bevægelse i værker af de italienske futurister.²⁶

Konsekvensen af idéen om den teknologiske udvikling er en afvisning af hvad der er forældet; at frastøde det gamle. Theodor W. Adorno²⁷ beskrev i 40’erne den surrealistiske montage-teknik som værende afhængig af ”the scandal”, som opstår når det døde pludselig springer op blandt det levende. Adorno beskrev brugen af tonale materialer efter det formodede tonale kollaps, men hans ord passede lige så fint på ”døde” teknologier generelt.²⁸

Musik teknologi har i vores kultur været igennem lignende dynamik. En linje på coveret til The Raveonettes’ album *That Great Love Sound* (2003) kommer med følgende påstand: ”Explosive Stereo (Mono Compatible)”. Dette hænger selvfølgelig også sammen med diverse trends og bandets egne intertekstuelle referencer, men samtidig er det også et af de tydeligste tegn på, hvor dybt rodfæstet disse udviklings- og forældelsesnarrativer i virkeligheden er blevet. Dette skal ses i kontekst med den

²⁴ Leo Marx: Amerikansk professor i videnskab og kunst.

²⁵ Leo Marx: *Does Technology Drive History?*

²⁶ Italiensk Futurisme (1909- ca.1944): Futuristerne hylder alt nyt og potent; krig, biler, fly, tog, teknik, fart, film og storbyens berusende livsformer, hvorimod alt gammelt og traditionsbundet skal tilintetgøres.

²⁷ Theodor W. Adorno (1906 – 1996): Tysk filosof og sociolog.

²⁸ Citat fra Max Paddisons: *Adorno’s Aesthetics of Music*.

modreaktion, der i de seneste år er opstået. En bred vifte af nutidig musik bruger i dag lyden fra gamle indspilninger, lo-fidelity musikudstyr, ”vintage” elektriske og elektroniske instrumenter, og andre angiveligt forældede teknologier. Linket til gamle maskiner og uddatede teknologier veksler fra grupper som Lo-Fidelity Allstars, Mono og Stereolab, for hvilke dette er en definerende stil inkorporeret i deres bandnavne, til grupper og solister som eksempelvis CocoRosie, Sparklehorse, Grant Lee Buffalo og Tom Waits, som alle har anvendt gamle lyde som isolerede ekspressive effekter i deres kompositioner.

En hel ”vintage” kultur er udsprunget fra instrumenter som det før nævnte tape replay instrument mellotronen, spilledåsen og gamle synthezisere, hvor museer, samlere og restaurationseksperter har betalt store summer, for at blive en del af denne auditive æstetik. Dette kan igen ses som en manifestation af en snæver kulturel trend; en bestemt æstetisk tilgang til musikken.

I en artikel med titlen *The Revenge of the Intuitive* i det amerikanske magasin *Wired*, skriver den engelske producer og komponist Brian Eno:

*”Since so much of our experience is mediated in some way or another, we have deep sensitivities to the signatures of different media. Artists play with these sensitivities, digesting the new and shifting the old. In the end the characteristic forms of a tool’s or a medium’s distortion, of its weakness and limitations, become sources of emotional meaning and intimacy”*²⁹

Men hvilke kontekster skabes der og hvordan? Den nye interesse for gamle og forældede medier, lyde og maskiner går dog langt videre end blot en ”retro” æstetik eller nostalgi. Den stiller også spørgsmålet om hvordan vi, både musikere og lyttere, anvender musik til at skabe en kontekst, hvor vi kan placere os i en musikalsk praksis og reception for ligeledes at producere og transformere denne praksis.

Dette aspekt vil jeg nu kaste mit blik på.

²⁹ Brian Eno: *The Revenge of the Intuitive* / *Wired* 1999.
Online: www.wired.com/wired/archive/7.01/eno_pr.html

Musikteknologisk autenticitet

I dette afsnit vil jeg endvidere diskutere hvorledes lydene fra den ældre teknologi kan sættes i kontekst med strukturerne: autenticitet/uautenticitet og det menneskelige/det mekaniske.

I reference til en gruppe musikalske værker, der var på forkant med den teknologiske dimension, i den henseende, at den teknologiske dimension spillede en dominerende rolle i det musiske materiale, vil jeg opstille nogle af de måder, hvorpå denne genopståen af gamle lyde og uddaterede teknologier bliver anvendt i dag i nutidig musik. Fra pastiche til det nostalgiske.

Selvom musikeksemplerne er taget fra de forholdsvist smalle genrer, Electronica og rock, der indeholder sampling og manipulation af allerede optaget materiale.

Fundamentalt for denne diskussion er spørgsmålet om hvordan instrumenter, lyde og medier får betegnelsen "gammel" eller "forældet" i det hele taget. Måske er det især i tilfældet musik, at alder ikke nødvendigvis implicerer noget forældet eller lavere rangeret; tag eksempelvis en 300 år gammel stradivarius eller en 50 år gammel Fender guitar; her er selve alderen garanteret for kvalitet. Selvom det står klart, at teknologien udvikler og forandrer sig, er sammenhængen mellem alder og den uddaterede teknologi ikke selvindlysende, men skal derimod ses i kontekst med faktorer som økonomi, reklame, trends og mode; faktorer der ikke umiddelbart lader sig kontrollere. Men musik er ikke begrænset til kun at spejle disse noget generelle narrativer vedrørende teknologi og progressiv udvikling.

Pink Floyds album *Wish You Were Here* (1975) er en god illustration på hvordan individuelle værker indenfor deres egen kontekst kan indskrive og producere, og i nogle tilfælde transformere, disse progressive narrativer vedrørende teknologisk forandring til fortællinger om innovation og autenticitet. Teknologi som fænomen er, særdeles i Pink Floyds musik, til stede i form af den virtuose brug af synthesizere, de detaljerede producenter og de overdådige live shows. Mange af numrene ekspliciterer referencer til det maskinelle univers ved at adoptere teknikker som Musique Concrète. Eksempelvis nummeret *Money* fra albummet *Dark Side of the Moon* (1973) med sit rytmiske lydunivers af kasseapparater, eller *Time* med lydeffekter, der lyder som 1000 ure der er gået amok.

Dette er endvidere sat i scene i transitionen mellem nummeret *Have a Cigar*; et bittert angreb på musikbranchens korruperede indflydelse, og nummeret *Wish You Were Here* fra albummet af samme navn. Overgangen mellem numrene lyder som om det

suges ud af højttalerne og ned i en lo-fidelity AM radioudsendelse. Radioeffekten fremkaldes ved først at anvende en skramlende statisk støjefekt, hvorefter der tunes imellem forskellige kanaler, hvor vi hører alt fra nyhedsudsendelser, diskussioner og uddrag af symfonisk musik, inden tunereren lægger sig fast på den kanal, der spiller *Wish You Were Here*. Vi bemærker derefter den person i rummet, der har tunet på radioen, da han rømmer sig og påbegynder nummeret med en blød akustisk guitar. Det intime element som dette fremkalder har uden tvivl til formål at fremkalde visse reaktioner i lytteren - eksempelvis en følelse af nostalgi eller en æstetisk følelse af genkendelighed.

I kontekst med denne struktur, kan man sige, at den historiske placering af ældre teknologi er rodfæstet i både tid og sted ved lyd kvaliteten og de lydeffekter, der er anvendt på denne indspilning. Brian Eno forklarer også i førnævnte artikel, hvordan karakteristiske begrænsninger såsom:

"grainy black and white film, or jittery super 8, or scratches on vinyl, "communicate" something about the context of the work, where it sits in time, and by invoking that world they deepen the resonance of the work itself"

Brian Eno foreslår således en forståelse af mediernes funktion, dog en mere enkel forståelse end McLuhans', men ikke desto mindre en forståelse, der er meget brugelig i denne kontekst.

Pink Floyd eksemplet demonstrerer hvordan mediet former sit budskab. I lighed med måden, hvorpå sprog former en kommunikationssituation, lige fra hvordan en accent kan tillægge et sprog en variation, til en direkte oversættelse af et modersmål til et andet. Når teknologien er nutidig, ser vi udover dets begrænsninger og tror på dets løfter om transparens og fidelitet.

Musikhistorien har været domineret af dialektikken mellem musik og støj, hvor kamplinjen har været trukket mellem frekvensvidde, distortion, udstød og knald, hvæs og rumlen. Men det var snarere en kold krig end en egentlig krig, hvor det var en svær bekymring, hvorledes man reducerede og slettede visse små skønhedsfejl, hvilket heller aldrig lykkedes. Lytteren har altid været vant til, at skulle se igennem disse fejl og filtrere dem ud, for at holde mediet adskilt fra budskabet.

Ved hvert udviklingstrin er lytteren blevet præsenteret for den "endelige" sandhed; den autentiske lyd og performance; fuldstændig ligesom at være der selv; på spillestedet, i biografen eller fornemmelsen af musikkens fysiske tilstedeværelse i din egen stue.

Men når teknologien skiftes ud med nyere og bedre formater, skubbes begrænsningerne i forgrunden og gennemsigtighedens tæppe går op, og vi er tvunget til at lytte til en ny accent, da alle de fortrængte karakteristika og skønhedsfejl fra det nu "gamle" medie dukker op til overfladen med chokerende klarhed.

Før farve TV'et kom på banen, havde alle seere sikkert lært ikke at bemærke, at de så sort/hvide udsendelser. Samme princip kan man overføre til de i dag meget opreklamerede High Resolution TV apparater, der lover en lignende revolution med en hel sfære af detaljer, dybde og virkelighed, som vi ikke endnu viste, at vi manglende. I musikalsk kontekst har denne proces været gentaget igen og igen i progressionen fra voks cylindere til DAT (Digital Audio Tape).

I Pink Floyds *Wish You Were Here* stilles der ikke spørgsmålstegn ved teknologiens rangorden og selve nummerets progression, selvom den specielle lyd kvalitet, som AM radioen er et udtryk for, er med til at understrege effekten af den rene optagede akustiske guitar. Denne tekniske approach i mixningen kommer til at stå i kontrast til radioeffekten, netop fordi den frembringer en umiddelbar tilstedeværelse når selve nummeret for alvor går i gang. Lydens klarhed tilbyder, sammen med lyden af det fysiske åndedræt, radiotuningen og lyden af fretboardet, en klar fornemmelse af autentisk menneskelig tilstedeværelse.

Selvom dette nummer præsenterer den ældre teknologi i sammenhæng med det forrige nummer på pladen; et rocket nummer der harcelerer mod de kommercielle tendenser i pladebranchen, er præsentationen af den ældre teknologi dog afhængig af den nutidige teknologi. Netop denne æstetiske effekt af gamle maskiner, som er anvendt i *Wish You Were Here*, afhænger i høj grad af den nutidige teknologi i form af FM radio og High-End stereo. Paradoksalt går passagens effekt således til grunde, hvis vi kun kan høre det med den AM radio, som passagen repræsenterer.

Alligevel er denne strukturerede teknologiske dimension i *Wish You Were Here* maskeret; det er, ud fra min synsvinkel, ikke meningen, at vi skal være bevidste om, at vi lytter til en optagelse eller være bevidste om de kommercielt mindede pladeproducenter, der har været med til at skabe værket. Snarere er det meningen, at vi skal forestille os, at vi sidder i det rum og spiller den guitar; det handler om nærvær.

Nummerets tekst handler netop om dialektikken mellem fravær og nærvær, autenticitet og uautenticitet. Vi bliver spurgt om at skelne mellem:

"heaven from hell/ a green field from a cold steel rail".

Desuden står lyrikkens ængstelige betænkelighed i opposition til nummerets lydige narrativ, som tydeligt placerer sit teknologiske materiale i et udviklende plot i form af den nævnte passage. Dette positionerer lytteren i et specifikt temporalt rum, og mystificerer derved sin egen teknologiske mekanisme.

For at illustrere en anden fortolkning af gamle teknologier, fra *Wish You Were Here* til i dag, er det oplagt at se på nyere værker, der præsenterer en kombination af gamle og nye teknologier på en måde der rekonfigurerer og undergraver de regler, der implicit ligger i relationen mellem fortid og nutid, og som stiller spørgsmålstejn ved principperne omkring udvikling, placering i tid og rum, autenticitet og udtryk.

Et andet godt eksempel: Nummeret *Undenied* af engelske Portishead, fra albummet *Portishead* (1997), anvender en lignende opposition af teknologier som i *Wish You Were Here*. Men det er begrænset til et enkelt element, hvilket giver en noget anderledes effekt. Både Portisheads musik og lyrik er meget referentiel og stileret. Det er bygget op omkring en stor mængde samplinger og hentydninger til uddateret musikteknologi. Der anvendes gamle musikalske instrumenter som eksempelvis en theremin, som samples med hvad der lyder som gamle filmsoundtracks. Vokalisten Beth Gibbons leger, i lighed med det musikalske materiale, med forskellige identiteter i hvert nummer på pladen, hvilket ofte reflekteres i ekstreme modifikationer i hendes vokale spændvidde. Eksempelvis har Simon Frith³⁰ beskrevet hende i sin bog *Why do Songs have Words?* som værende:

"a torched singer without the anxiety [...] feminine without tears" [271]

Men i modsætning til en vis ironisk distance i lyrikken og det musiske materiale, er det muligt for Portishead at producere et yderst effektivt emotionelt udtryk. Jeg vil kreditere dette til bandets arbejdsmåde, da det i mange tilfælde er tydeligt, at de er på forkant med hvad der rører sig indenfor optageteknik og musikalsk teknologi. Derved er de i stand til at transformere bestemte musikalske traditioner og manipulere med tid, rum og lytterens bevidsthed.

Udviklingen indenfor optageteknik og afspilning har altid tidligere været besværliggjort af kritiske problemer med overfladestøj og den ustabile brummen fra pladespilleren i forbindelse med vinyl LP'en. Da man skabte CD'en var det derfor vigtigt at fokusere på at opnå total stilhed i baggrunden ved afspilningen. I Portis-

³⁰ Simon Frith: Engelsk musikprofessor, forfatter og kritiker

heads *Undenied* er kontrasten mellem den støjende pladespiller effekt og den digitale stilhed en integreret del af kompositionen. Efter en kort introduktion med en blød statisk piano akkord begynder nummeret med et støjende, knitrende rytmisk beat, hvilket yderligere er markeret med et lyst pitched bækkenslag, som er pakket ind i en hvirvelvind af vinylstøj. Denne støj driver nummeret videre, hvilket afmaler et anspændt og emotionelt ladet lydteppe, som er med til at understrege den besættende sensuelle forbindelse, der er beskrevet i teksten. Men i to hovedmomenter slukkes støjen lige før vokalen træder frem i nummerets klimaks med teksten:

"For so bare is my heart/ I can't hide/ And so where does my heart belong/ Now that I've found you/ And seen behind those eyes/ How can I carry on".

Disse momenter, hvor det digitale og analoge kolliderer, fremhæves tydeligt, da de andre musikalske elementer i nummeret bevidst er begrænsede og gentagende. Denne effekt differentierer sig fra Pink Floyd eksemplet, hvor radioeffekten står i kontrast til den rene tilstedeværelse af guitaren og den omhyggelige iscenesættelse af lyden i rummet.

I *Undenied*, hvor de støjende lyde og det samlede lyse bækkenslag ophører, bliver vi konfronteret med en desperat tomhed. Gennem teksten bliver vinylstøjen nærmest indbegrebet af besættelsen; tanken om fravær repræsenteres af den digitale stilhed, og stilheden kommer til at fremstå både grim og tom³¹. Den digitale stilhed anvendes således til at skabe en følelse af menneskelig tomhed, hvilket står i kraftig kontrast til den effekt, hvormed den var tiltænkt fra producenterens side. Der er altså her tale om, at den nutidige teknologi anvendes til at opnå en effekt, der ironiserer over selv samme teknologi, og samtidig højlydt peger på den ældre teknologi.

Den måde hvorpå *Undenied* investerer sin emotionelle energi i kontrasten mellem frakturerne og defekterne i den gamle lyd og den nye lyds tomhed, peger også på Frederic Jamesons³² tanke om postmoderne pastiche; en trend indenfor ældre lyde og "retro" teknologi, som er pakket ind i nye eklektiske kontekster, hvor innovation i forbindelse med hvad der er gået forud, ikke længere er muligt:

*"all that is left is to imitate dead styles, to speak through the masks and with the voices of the styles in the imaginary museum"*³³ [115]

³¹ Sammenlignelig med John Cages 4:33 komposition blot med omvendt fortegn (jf. CD bilag). Cages komposition vender jeg tilbage til.

³² Frederic Jameson (f.1934): Amerikansk professor og kulturforsker.

³³ Frederic Jameson: *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*

Den amerikanske elektroniske komponist Aphex Twin er et godt eksempel på denne udsøgende musik, hvor genre og stil blandes til en mikstur af ekstrem eklekticisme. Eksempelvis rummer Aphex Twins komposition *Power Pill Pacman* en collage af elektroniske blips, melodilinjer og lyde samlet fra det legendariske videospil *Pacman* sammen med en aggressiv breakbeat rytme. På den måde bliver kompositionen referentiel i forhold til dens titel og æstetiske udtryk; en nærmest surrealistisk komposition med både menneskelige og teknologiske referencer til både fortid, nutid og fremtid. Men det er alligevel sjældent, at vi ser en sådan eksplicit ironisk tilgang til gamle lyde. Thomas Knak forklarer Aphex Twins tilgang til sit lydunivers bl.a. med:

"Aphex Twin som virkelig har lavet en selvstændig lyd ved at bearbejde maskiner - han har tænkt, at 'bare fordi jeg køber den her, så kan den også alt muligt andet', altså han har åbnet det, og gjort lydene til sine - arbejdet meget spinkelt" [Knak]

Ved at tage det velkendte *Pacman* element og integrere det i en ny kontekst, så transformeres pastichen til en ny æstetisk form.

I popmusikken lægges trykket langt oftere på at opnå en emotionel respons, hvor vi ser kompositioner, hvor den ældre teknologi og æstetik mere har en funktion af at skabe autenticitet og helhed. Sådanne teknikker er især brugt i reklameverdenen og massemedierne, hvor f.eks. patinerede og udvaskede farvebilleder anvendes til at skabe en illusion om gamle 8mm hjemmevideoer, der har til formål at frembringe en følelse af nostalgi hos modtageren – f.eks. som vi ser i reklamefilmene fra marmelade fabrikken "Den gamle Fabrik". Denne måde at anvende gammel teknologi på kan også linkes til Jamesons kategori "nostalgiske film", hvori han bl.a. placerer George Lucas' *American Graffiti* og *Star Wars*. Jameson mener, at disse nostalgiske film forsøger at genskabe en manglende fortid gennem gamle æstetiske elementer. Han beskriver George Lucas' komplekse repræsentation af fremtiden i *Star Wars*, som værende en repræsentation gennem fortidens stilistiske linse; med Luke Skywalkers landspeeder, som er næsten identisk med den klassiske 50'er bil i *American Graffiti*.

Ligeledes er det værd at bemærke det nutidige "Mash-Up" fænomen; eller på dansk "Bastard-Pop"³⁴, hvor typisk 2-3 ret forskellige kompositioner mixes sammen

³⁴ Danmarks Radios P3-aktuelle program Monkey Business er især meget glad for at spille disse numre. Se: www.dr.dk/monkey/bastard.asp og www.bastard-pop.dk

til et samlet nummer, hvorved man opnår en yderst fragmenteret og referentiel komposition ikke meget ulig remix fænomenet.

Måden, hvorpå lydene fra gamle maskiner genanvendes kan sammenlignes med, hvad der sker i både Pink Floyds *Wish You Were Here* og *Power Pill Pacman*, da kompositionens mening i begge tilfælde beror på en repræsentation af en tidligere lyd, mens den ny teknologi gøres gennemsigtig. Dog er det i Aphex Twins tilfælde en kende mere kompleks, da det musikalske udtryk her er distinkt progressivt i forhold til kompositionens samtid. Men de musiske komponenter (sampling af et gammelt videospil) er indsat i en ny æstetisk kontekst ved hjælp af nutidig teknologi.

Derfor mener jeg ikke at Jamesons idé omkring postmoderne pastische er holdbar i tilfældet Aphex Twin, selvom han imiterer en "dead style" i forhold til *Pacman* samplingen/lyden – netop fordi de musiske komponenter i kompositionen i sin helhed ved hjælp af den nye teknologi skaber ikke blot et dybt originalt musikalsk udtryk men også en ny musikalsk praksis og æstetik; en æstetik, der eksisterer som et direkte resultat af den nutidige teknologis udvikling og indflydelse på den musikalske skabelsesproces.

Jeg vil nu mere specifikt bevæge mig ind i Electronica og Glitch æstetikken ud fra den samlede overskrift Electronica vs. Æstetik.

Electronica vs. Æstetik

De teknologiske forudsætninger

Igennem det sidste årti har den teknologiske udvikling medvirket til at skabe en ny bevægelse inden for elektronisk musik. Den er ikke akademisk baseret, og for størstedelen af komponisterne gælder det, at de er autodidakte. Musikpressen har beskæftiget sig med at opfinde betegnelser for det, og nogle har allerede rodfæstet sig: Glitch, Microsound og Minimalism. Disse subgenrer opstod gennem en række dekonstruktive, auditive og visuelle teknikker, som gav musikerne mulighed for at arbejde med det før så uigennemtrængelige digitale medie; vi kalder det Electronica.

*"The digital revolution is over"*³⁵

Den digitale teknologi har i eller anden form berørt alle. Med den elektroniske e-handel, som nu er en naturlig del af den vestlige verdens samhandel, og softwareudviklernes til tider kvantitative prioritering inden for udvikling, er de elektroniske komponister ikke længere så fascinerede af selve teknologien, som de var engang.

Internettet var egentligt skabt til at fremme tempoet i udvekslingen af idéer og processer forskningsinstitutioner imellem, så det kommer nok som en mindre overraskelse, at det først og fremmest har været med til at føde nye trends inden for elektronisk musik *udenfor* de akademiske tænketanke. De autodidakte musikere har mulighed for at finde tutorials, hjælpefiler og forums på internettet, hvor de kan skaffe sig baggrundsviden omkring computermusik.

Den elektroniske æstetik udviklede sig som et resultat af den immersive oplevelse af at arbejde i de digitalt oplyste miljøer. Men mere specifikt kan man sige, at det er defekterne i den digitale teknologi, der har været med til at skabe denne nye Glitch musikæstetik. Det er kode-, computer-, program- eller grafikfejl, distortion, system-crash, støjelementer og generelle industrielle begrænsninger, der har været objekt for manipulation hos Glitch komponisterne.

Den teknologiske defekt bliver ofte kontrolleret eller undertrykt. De fleste auditive værktøjer kan zoome ind på defekterne, hvilket gør det muligt for komponisterne at indkredse og anvende defekterne i musikken. Defekten og maskinlyde er således

³⁵ Nicolas Negroponte: *Beyond Digital* i Wired 6, 1998.

blevet et prominent æstetisk element i dele af kunsten i de sidste mange år, hvor vi er blevet mindet om, at vores beherskelse af teknologien er en illusion; de digitale værktøjer er kun så perfekte, præcise og effektive, som de personer der udvikler dem. Med tanke på McLuhans idé om det transparente medie og den endegyldige sandhed, opdages nye teknologiske teknikker og medier ofte ved en fejltagelse eller en defekt i et givent medie.

Der er mange forskellige former for digitale auditive defekter. Nogle gange resulterer de i forfærdeligt støj, mens de andre gange kan producere pragtfulde lydflader; for eventyrlystne ører er det ofte to sider af samme sag. Da de tyske lydforskere Oval begyndte at skabe eksperimenterende musik i starten af 90'erne, tegnede de små streger og billeder på undersiden af deres CD'er, hvilket gjorde, at CD'en hakkede over. På den måde anvendte de en defekt i CD'ens konstruktion som virkemiddel i deres musik, meget lig de eksperimenter John Cage³⁶ udførte med vinylpladen. Dog er det et nyt fænomen, at idéer i dag kan bevæge sig med lysets hastighed og skabe helt nye musikalske genrer på relativt kort tid – især med tanke på de utallige nye elektroniske subgenrer, der er opstået inden for de sidste 10-15 år.³⁷

Man hører ofte, at der er en fin balancegang mellem det vanvittige og det geniale, hvilket vi har set mange eksempler på med forfattere, malere og komponister gennem tiderne. Mange kunstnere har anvendt forskellige former for narkotika for at sprænge deres perceptuelle begrænsninger, og begive sig ind på ukendt territorium udenfor disse begrænsninger. Denne drift med at søge og udforske nye områder mandede ud i mange eksperimenter inden for kunsten i den tidlige del af det 20. århundrede. Da kunstnere dengang vendte sig mod den industrielle udvikling, så de sig nødsaget til at fokusere på elementer i "baggrunden". Don Idhe³⁸ beskriver dette således:

"I now note that ordinarily I am concerned with, focus my attention upon, things or 'objects, the words on the page. But I now note that these are always situated within what begins to appear to me as a widening field which ordinarily is a background from which the 'object' or thing stands out. I now find by a purposeful act of attention that I may turn to the field as field, and in the case of vision I soon also discern that the field has a kind of boundary or limit, a horizon. This horizon always

³⁶ John Cage (1912-1992): Amerikansk komponist og forfatter. Han er mest kendt for sit værk 4:33, hvor han sidder ved sit piano i 4:33 minutter uden at spille en tone. Man kan sige, at 4:33 er den ultimative Glitch komposition, da det i kraft af fraværet af lyd ekspliciterer afspilningsmediets støj.

³⁷ www.intuitivemusic.com/technoguide.html / Denne side giver et forholdsvist godt billede af hvilken urskov af elektroniske genrer, der efterhånden er vokset frem gennem de sidste 10-15 år.

³⁸ Don Idhe: Amerikansk sociolog.

tends to 'escape' me when I try to get at it; it 'withdraws' always on the extreme fringe of the visual field. It retains a certain essentially enigmatic character"³⁹ [19]

Begreber som "fragmentet", "sideeffekten" og "baggrunden" er alle vigtige elementer i forståelsen af, hvordan den nutidige post-digitale strømning blev indledt. Da f.eks. en del malere skiftede fokus fra det nære til det baggrundsliggende; eksempelvis fra portrætter til landskaber, hjalp det dem til at udvide deres perceptuelle begrænsninger, og gjorde dem i stand til at indfange baggrundens personlighed. Baggrundens (eller Background/Horizon, som Idhe betegner det) komposition er komprimeret af data, som vi filtrerer ud, for at kunne fokusere på vores nære omgivelser. Disse data, som er gemt i vores perceptuelle blinde vinkel indeholder territorier, som bare venter på at blive tydeliggjort, hvis vi bare vælger at fokusere på det. Nutidens digitale teknologi gør kunstnere i stand til at gå på opdagelse i disse nye territorier, ved at indfange og undersøge områderne i baggrunden ved hjælp af forskelligt software.

Selvom linjen inden for elektronisk musik er kompleks, er der to meget vigtige og velkendte forløbere, der har været med til at indramme dens tilblivelse: Den italienske futurisme i starten af det 20. århundrede og John Cages komposition *4:33* fra 1952.

"Man kan sige, at alt det jeg laver, stammer jo fra noget andet, dvs. at det kan ligeså godt være, at jeg optager via en mikrofon, og så finder jeg et sted på båndet, hvor det er interessant – og så spoler jeg måske tre minutter frem og finder en lille bid mere – så sætter jeg det sammen, og så har jeg måske en rytmesektion, som tilsammen giver et færdigt udtryk. Så det er tilfældigheder, som jeg så snupper og sætter i system. Det er sådan jeg tænker musik – at al lyd er musik, hvis det bare bliver sat ordentligt sammen. Det er jo omgivelsernes lyde, de er jo helt fantastiske – bilerne ude på gaden eller hvad det nu er. De virker tilfældige, men er en lige så vigtig del af den lyd vi synes vi går og hører" [Knak]

Den italienske futurisme var et forsøg på at gentænke selve tilværelsen i forhold til de nye teknologiske landvindinger. Den italienske maler, Luigi Russolo⁴⁰, var i 1913 så inspireret af en futuristisk komposition af Balilla Pratella⁴¹, at han skrev manifestet *Art of Noises*. Hans manifest, og siden eksperimenter med støjintonationer (på italiensk: Intonanumori), der imiterede storbyens industrielle lyde, sendte et centralt budskab til fremtidige generationer. Futuristerne betegnede det industrielle liv som

³⁹ Don Idhe: *Listening and Voice: A Phenomenology of Sound*.

⁴⁰ Luigi Russolo (1885-1947): Italiensk futuristisk maler der opfandt intonamuri (støjmaskiner).

⁴¹ Balilla Pratella (1880-1955): Italiensk futuristisk komponist og forfatter. Han tog sammen med Russolo de første skridt frem mod en egentlig futuristisk musikteori.

værende en kilde til æstetisk skønhed; bilmotorer, maskiner, fabrikker, telefoner og elektricitet havde kun eksisteret i få år, og det gav dem et omfangsrigt fundament at arbejde ud fra i deres lydeksperimenter:

*"The variety of noises is infinite. If today, when we have perhaps a thousand different machines, we can distinguish a thousand different noises, tomorrow, as new machines multiply, we will be able to distinguish ten, twenty, or thirty thousand different noises, not merely in a simply imitative way, but to combine them according to our imagination"*⁴² [7]

Dette var måske første gang i historien, at lydkunstnere skiftede fokus fra det nære, i form af musikalske noder, til det baggrundsliggende, i form af tilfældig lyd. Russolo opdelte sine former for støj op i 6 kategorier inden for rytme og harmoni – det er nærliggende at drage en parallel til presets på de tidlige synthesizere, når man lader blikket falde ned over disse lydeffekter:

1] *rumbles / roars / explosions / crashes / splashes / booms*

2] *whistles / hisses / snorts*

3] *whispers / murmurs / mumbles / grumbles / gurgles*

4] *screeches / creaks / rustles / buzzes / crackles / scrapes*

5] *(noise obtained by percussion on) metal / wood / skin / stone / terracotta etc.*

6] *(voices of animals and men) shouts / screams / groans / shrieks / howls / laughs / wheezes / sobs*

Selvom opfindelsen aldrig blev en stor del af musikken dengang, inspirerede de dog komponister som Igor Stravinsky⁴³ og Maurice Ravel⁴⁴ til at anvende enkelte af disse lyde i deres kompositioner.

Kunstneren Robert Rauschenbergs⁴⁵ helt hvide malerier inspirerede kraftigt John Cages *4:33* komposition. Cage så en mulighed for, at udfordre grænserne inden for moderne⁴⁶ musikpraksis. Rauschenbergs hvide malerier kombinerede tilfældighed og minimalisme med et eneste bredt penselstrøg. Malerierne var en kraftfuld katalysator, som inspirerede og hjalp Cage til at fjerne alle musikkens begrebsrestriktioner. Han mente, at alle omgivelser på den måde ville kunne opleves som musik. Han kom også

⁴² Luigi Russolo: *Art of Noises*

⁴³ Igor Stravinsky (1882-1971): Russisk komponist.

⁴⁴ Maurice Ravel (1875-1937): Fransk komponist.

⁴⁵ Robert Rauschenberg (f. 1925): Amerikansk visuel kunstner.

⁴⁶ Jeg vil her gøre klart, at jeg i dette speciale anvender udtrykket ”moderne” i en modernistisk kontekst, og ikke bruger udtrykket som synonym for det ”nutidige” eller ”trendy”.

til den konklusion, at der ikke var noget der kunne betegnes som ”stilhed”; hans oplevelse i et lydtæt rum ødelagde idéen om, at stilhed var opnåelig, og at tilstanden ”nothing” var en tilstand fyldt med alt det vi auditivt filtrerer ud. Siden dengang har Cage inkorporeret denne realisation i sine følgende værker, ved at anvende ikke bare de lydige objekter men også ved at indfange ”baggrunden”.

I det næstfølgende vil jeg gå i dybden med Glitch genren ved at beskrive de karakteristika der udgør æstetikken. Jeg vil desuden fremhæve en række af genren mest fremtrædende grupper og komponister. Endvidere vil laptoppen som musikalsk værktøj blive kort præsenteret.

Glitch, loops og laptops

Glitch spiller på de idéer futuristerne og Cage udforskede. En genre der netop som et virkemiddel udnytter de lydfragmenter og fejl, som teknologien indeholder; det være sig teknologisk støj, som kan være alt fra en dryppende vandhane til en udbrændt knallertmotor til støjen fra en pladespiller.

Glitch genren opstod på baggrund af Electronica genren; en paraplybetegnelse for alternativ, dansabelt elektronisk musik, som også inkluderer de velkendte genrer: Techno, Electro, Synth Pop og Ambient. De fleste udgivelser inden for Glitch udgives på selskaber associeret med det elektroniske musikmarked, og er derfor ikke videre udbredt i en akademisk kontekst. Alligevel trækker Glitch komponisterne på inspirationen fra de store mestre som bl.a. John Cage.

Da Techno musikkens udtryk og musikalske progression i starten af 90'erne syntes at have stagneret, fik det DJs og producere til igen at søge ud i grænselandet for den elektroniske musik. Det var kun et spørgsmål om tid før nye DJs "genopdagede" den historiske baggrund for den elektroniske musik. Da døren først var åben til at gå på opdagelse i den elektroniske musikhistorie, kom de nævneværdige komponister frem i lyset; en håndfuld DJs og Electronica komponister var pludselig bekendt med værker af Karlheinz Stockhausen⁴⁷ og Cage, og disse ældre inspirationer var med til at tilvejebringe Glitch genren.

Konstruktionen Glitch kan kort beskrives som to populære bevægelser, med populær mener jeg her i en ikke-akademisk kontekst. Dog er genren alligevel rodfæstet i postmodernismens subkulturer, og udgør samtidig en reaktionær modstand mod pop- og massekulturen. Første bevægelse skal findes inden for selve musikmiljøet, hvor en del musikproducere tog skridtet videre efter kommercialiseringen af ravekulturen og det stereotype miljø, som de mente, at det efterhånden var blevet. De begyndte at eksperimentere med grænserne inden for deres respektive genrer. Eksempelvis arbejder Dub-Techno producer Joshua Kit Clayton i dag med konceptuel video-lyd performance kunst; Chris Sattinger, som er en tidligere techno producer og DJ, samler defekte støjbeats og udgiver dem som sample CD'er; Taylor Deupree, endnu en tidligere Techno producer og tidligere medlem af Techno trioen Prototype 909, gik hele vejen og startede et af de mest indflydelsesrige Electronica og Glitch labels: 12k Records.

⁴⁷ Karlheinz Stockhausen (f. 1928): Tysk komponist, musikteoretiker og underviser. I lighed med Cage udforskede han støjen og det intuitive aspekt i komponering.

Et par finske producere ved navn Pan Sonic⁴⁸ slog tonen an ud i eksperimenter inden for Electronicaen. Mika Vainio, som er hovedarkitekten bag Pan Sonics lyd, brugte håndlavede oscillatorer og en samling af billige effektpedaler og synthesizere til at skabe sin meget syntetiske og minimalistiske lyd. Deres første udgivelse *Vakio* fra 1993 var en sonisk chokbølge i forhold til de mere blide Ambient-Techno værker, der blev udgivet på samme tidspunkt. Pan Sonic-lyden blandede industrielle lydflader, dybe droner og højt pitched sinebølger. Pladeselskabet Sähkö Records, som Vainio senere stiftede, udgav værker med et voksende antal kunstnere, hvor alle opererede i samme lydunivers som Pan Sonic.

Som jeg nævnte tidligere eksperimenterede det tyske projekt Oval med CD skippende teknikker, og hjalp dermed Glitch genren på vej med deres langsomme og obskure teksturer. Fra midten af 90'erne dukkede Glitch æstetikken op i flere subgenrer som Drum'n'Bass, Drill'n'Bass og TripHop. Kunstnere som Aphex Twin, Autechre, og Goldie eksperimenterede med alle mulige former for manipulation i det digitale domæne; den mere eksperimenterende side af Electronicaen voksede og var langsomt ved at grundlægge sit eget udtryk og æstetik.

I slutningen af 90'erne fulgte Glitch genren støt med udviklingen inden for musiksoftware, og genren konstituerede sig.

En række kunstnere var i stadig udvikling; den japanske producer Ryoji Ikeda var en af de første kunstnere, med Mika Vainio, der fik opmærksomhed for sine hørbare, glitchede lydlandskaber. I kontrast til Vainio bragte Ikeda en cool spiritualitet ind over Glitch musikken. Hans første udgivelse +/- var en af de første Glitch udgivelser, der effektivt skubbede grænserne med brugen af høje frekvenser og lyde, der nærmest efterlod lytteren med en fornemmelse af tinnitus.

En anden komponist, der var med til at bygge bro mellem det hørbare og det ekstremt minimalistiske var Carsten Nicolai (Alva Noto). Nicolai er også medstifter af det tyske elektroniske label Noton/Rastermusic, der specialiserer sig i minimalistisk elektronisk musik. Thomas Knak, som har arbejdet og stadig fra tid til anden arbejder sammen med Carsten Nicolai, betragter netop ham som en af tidens bedste musikalske minimalistler, han siger i interviewet:

"Carsten Nicolai (Alva Noto), som jeg selv har prøvet at arbejde med, er en af de dygtigste minimalistler, som jeg nogensinde har hørt. Han har forenet minimal-kompositionen med hvad sinus-

⁴⁸ Dengang kendt som Panasonic indtil et hold advokater udsendt af den japanske elektronik gigant Panasonic opfordrede dem til at skifte navn.

toner kan. Og han har ligesom bevist, at han ikke kun kan det, men at han kan overføre sin musik til klavermusik, som han har gjort på to albums nu - det tager en et andet sted hen” [Knak]

Over de sidste få år er Glitch genren vokset. Der er nu langt flere kunstnere, der er i stand til at definere nye vokabularier og æstetiske udtryk i det digitale medie. Kunstnere som Thomas Knak, som jo har en stor rolle i dette speciale, Alva Noto, Frank Bretschneider, Boards of Canada, Taylor Deupree⁴⁹ og alle de ovennævnte kunstnere, for blot at nævne et fåtal, er alle i dag med til at konstituere og skubbe grænserne inden for Glitch og den innovative Electronica æstetik.

Den anden bevægelse skal findes udenfor miljøet, og kommer fra en række Rock-influerede producere, der tog deres afsæt i den elektroniske Post-Rock. På samme tid begyndte musikere, der ikke havde været en del af ravemiljøet eller Technogenrerne, at producere Glitch, da den elektroniske lyd skiftede gear fra hardware til computere og software.

Begge bevægelser står utvivlsomt i stor gæld til avantgardens rødder i elektronisk eksperimentation, herunder John Cage, Futurismen, Schaeffers *Musique Concrète*⁵⁰, Karlheinz Stockhausen og Steve Reich. Samlet set har denne lyd resoneret inden for den generelle elektroniske struktur skabt i sidste halvdel af den 20. århundrede, hvor spændvidden strækker sig mellem alt fra Afro-amerikanske lyde; samplet Funk, Soul og Free Jazz til de industrialinfluerede værker af Kraftwerk. Ian Andrews påpeger eksempelvis, at:

”microsound would not have become a movement as popular or widespread without techno”⁵¹.

Andrews optegner en lige linje fra Detroit og Techno gennem Minimal Techno til Glitch, hvor det tekstuelle element kasseres til fordel for det mere sensuelle udtryk. Man må også huske den primære indflydelse fra hele fortolkningen af teknologiske instrumenter, som f.eks. trommemaskinerne. Ligeledes må man ikke glemme den reaktionære og eksperimentelle anvendelse af pladespillere, som DJ kunsten blev skabt ud fra.

At sige, at Glitch musikken optager ganske lidt plads, vil være at beskrive dens mikroskopiske lydige elementer ganske præcist, og dog; Glitch har trods alt haft sin

⁴⁹ Alle disse navne er inkluderet i CD bilaget.

⁵⁰ *Musique Concrète*: Musik af reallyd optaget direkte til lydbånd. Skabt af den franske lyd pioner Pierre Schaeffer (1910-1995).

⁵¹ Citat i William L. Ashlines artikel: *Clicky Aesthetics: Deleuze, Headphonics and the Minimalist Assemblage*.

indflydelse på den nutidige popmusik og den akademiske kunstverden. Som Kim Cascone⁵² bl.a. siger:

*"Over the past 15 years electronic music culture has drifted from being situated primarily in art culture space to that of pop culture space"*⁵³

Så må vi også respektere de populære rødder inden for elektronisk eksperimentel musik og dens efterfølgende forgrening i ikke bare en men flere parallelle linjer inden for den musikalske udvikling, som har viderebragt meget af deres soniske grænseoverskridelser og givet inspiration til popmusikken, mainstream Electronica og avantgarden.

Glitch æstetikken har således forgrenet sig i flere genrer. Man kan høre Glitch elementer i kompositioner af bl.a. Björk (som Thomas Knak, som nævnt, har produceret for), i R&B genren, og festivaler som *Ars Electronica*⁵⁴, der indtil videre primært har uddelt deres elektroniske musik awards til Glitch komponister fremfor den elektroakustiske elite.

Glitch trænger igennem sprækkerne på de diskurser, der genreinddeler musikken. På samme tid eksisterer Glitch i dens interne modsigelse af dens egen konstitution både musikalsk og teoretisk i forhold til dens repræsentation i den generelle musiske kontekst; Glitch musikken eksisterer på baggrund af teknologiens begrænsninger, hvilket i sig selv er et paradoks, da Glitch også eksisterer på baggrund af teknologiens formåen.

I Ashlines førnævnte artikel forsøger han at placere og forklare forholdet mellem Glitch æstetikken og teorier af Gilles Deleuze⁵⁵, hvilket efter min mening dog ender som en genfortælling af musikhistorien. Han skriver bl.a.:

"It was only a matter of time before an Electronica solely servile to the dance floor would become conceptually and aesthetically boring, where the need to rediscover its origins and histories in the forms of musique concrète, minimalism, experimentalism, in short, in the avantgarde, would become manifest".

⁵² Kim Cascone er bl.a. stifter af *microsound.org* og selv glitch musiker.

⁵³ Citat stammer fra Kim Cascones artikel: *Deleuze and Contemporary Electronic Music*. Artiklen er tilgængelig på: www.iisgp.ubc.ca/whatsnew/intersects/issues/dec01/cascone.htm

⁵⁴ Tysk Festival, der hvert år præsenterer værker inden for forskellige grene af de digitale medier, herunder også musik.

⁵⁵ Gilles Deleuze (1925-1995). Poststrukturalistisk fransk filosof.

Dette tyder på et selektivt hukommelsessvigt omkring de lydige eksperimenter der fandt sted mellem 70'erne og 90'erne, for ikke at nævne ravekulturen, Industrial æstetikken, New Wave, Ambient, New Age og hele Techno- og House bevægelsen. Selvom artiklen er skrevet i 2002, ændrer det ikke på, at de nutidige Glitch komponister allerede dengang åbenbart var forud for Ashlines oplevelse af virkeligheden. Glitch æstetikken er inspireret af de nævnte æstetikker, men genren har trods alt mere end tre år på bagen. Derfor, når Ashline videre siger at:

"Contemporary 'high art' Electronica has been soiled by its Techno precursors"

Så emmer det en smule useriøst; at han ikke tillægger disse ikke-akademiske indflydelsesrige genrer nogen egentlig værdi. Noget der virker ganske uforståeligt i den nutidige diskurs.

Glitch og Electronica musikken har fundet sin niche, og er i stigende grad blevet et område, som både akademikere, trods alt, og andre kunstretninger finder interessant. Eksempelvis dedikerede *Parachute*⁵⁶ i 2005 hele deres apriludgave til støj og Glitch æstetikken inden for musik og innovativ kunst. Selvom lyden og genrens publikum er mikroskopisk i forhold til mange globaliserede kunstformer, er interaktionen mellem kunstneren, musikeren og laptoppen hurtigt blevet et varmt samtaleemne i forhold til innovativ kunst og teknologi. Selvom der er få referencer til Martin Heideggers⁵⁷ teorier om teknologiens paradoks, eksisterer der stadig en interesse i konsekvenserne af teknologiens udvikling. Eksempelvis artiklerne af Kim Cascone, som bl.a. også undersøger publikums rolle i Glitch musikken.

Laptop computerens rolle i en kunstnerisk sammenhæng er efterhånden ganske stor; den optager, transmitterer, modtager, skaber, redigerer og performer; den er mobil, hurtig og let. For lydkunstneren, den elektroniske musiker eller videoproduceren er laptoppen blevet et nærmest uundværligt værktøj. Så hvordan bidrager laptoppen til den kunstneriske produktion? Hvordan forandrer denne teknologi vores forhold til kunstens praksis og performance?

Glitch lyden, der som nævnt fremhæver lyden fra teknologiens begrænsninger gennem sampling, tilbyder en mulighed for at avancere ind i et nyt forhold til

⁵⁶ Parachute er et fransk magasin for moderne kunst, der som navnet hentyder til dækker alle kunstformer. Online: www.parachute.ca

⁵⁷ Martin Heidegger (1889-1976). Eksistentialistisk tysk filosof. Hans hovedværk "Kunstværkets Oprindelse" (1935) placerer sig som et centralt værk i det 20. århundredes filosofiske forsøg på at begribe kunsten inden for teknologiens kontekst.

teknologiens defekter, hvilket gør os i stand til at undersøge hvad Kim Cascone kalder "*the postdigital aesthetic*"⁵⁸.

Glitch genren beskæftiger sig således, ligesom hovedparten af postmodernismens kunst og musik, med begrænsninger og det fragmenterede, og hvor dette beløber sig til en modificering af historiske praktikker som perfektion, repræsentation og sammenlignelighed, markerer "aesthetics of failure"⁵⁹ sig som en oppositionel æstetik. Ved at udforske hvor, hvordan, hvornår og hvorfor disse strukturer hakker over, fejler og glider ind i ustabilitet og kolliderer med overraskende kontekster, kan vi ud fra Glitch musikken sætter spørgsmålstegn ved traditionelle former for kunst og musikalske koder inden for den elektroniske musikkontekst. I Glitch musikken stifter vi bekendtskab med genrebetegnelser som Microsound, Clicks & Cuts, Post-Ambient, Glitchscapes og Microhouse og en hel række andre kombinationer af genrer som spiller på denne æstetik; de sampler materiale fra synthesizere, software, indspilninger osv. for at ramme tilfældigheden; det intuitive, det eksperimentelle eller den hørbare komposition under Electronica paraplyen.

Her er det også vigtigt at nævne eksempelvis DJ kunstens rolle som forløber. I ravekulturen og andre kulturer i kontekst med DJ kunstformen har der eksisteret en almen mystificering af DJ kunsten, hvor kritikken bl.a. har været, at en DJ blot er en person der vender plader; en der blot afspiller andres musik. Men store fremskridt inden for "Turntablism" har været med til at skabe et fornuftigt system til at distingvere de forskellige praktikker, som scratching og DJ battles f.eks. i forbindelse med de prestigefyldte DMC⁶⁰ World Championships, og derved åbne en musisk diskussion om DJ'ens evner og praktikker.

Kim Cascone foreslår videre i sin artikel, at i stedet for at spille en ulige kamp med kapitalismen ud fra massekulturens værdigrundlag, må man genindskrive autenticiteten i elektronisk musik; hvilket jeg sådan set er enig i, men fra min udsigtspost er der absolut ingen autenticitetsproblemer i de elektroniske genrer. Derimod er jeg ret sikker på, at det netop er inden for disse genrer, at retningslinjerne, hvis der er nogle, udstikkes mht. autenticitet. Man kan kun snakke uautenticitet inden for disse genrer,

⁵⁸ Kim Cascone: "The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music".

⁵⁹ Kim Cascones terminologi.

⁶⁰ Se: www.dmcworld.com

hvis man gør det ud fra det brede publikums synspunkt, og ud fra massekulturens værdilægning.

Det næstfølgende vil mere konkret omhandle computerens og softwarens rolle i Glitch æstetikken.

Computeren som musikalsk virkemiddel

„jeg behøver sådan set bare en gammel version af Cubase, for jeg bruger ikke rigtigt VST⁶¹ delen i det – dvs. at alt det harddisk baserede lyd arbejder jeg ikke med dér. Når så først at MIDI-sporet ligger der, og jeg føler, at jeg har en komposition, så optager jeg det ned i en harddisk version – og så klipper jeg det ellers op igen. Det gør jeg så på to separate computere som regel – en som jeg benytter til at fremføre kompositionen på live – og en anden, hvor jeg kan sidde og klippe kompositionen i”
[Knak]

Der hersker vist ingen tvivl om, at computeren er blevet det primære værktøj, når komponisterne skaber og præsenterer deres elektroniske musik. Internettet er blevet det logiske distributionsmedie. For første gang i historien er det kreative output og distributionen blevet uadskilleligt sammenkoblet. De soniske ”backgrounds” har ændret sig dramatisk siden Cages 4:33 komposition. Således også vores navigationsmuligheder i forhold til vores omgivelser.

Som et svar på denne radikale ændring kan Glitch genren ses som en naturlig progression inden for elektronisk musik, med alle de muligheder der eksisterer inden for udveksling af idéer, musik og viden.

Man kan sige, at musiksoftware har overtaget instrumenternes rolle i en stor del af den nye elektroniske musik. Det er dog sjældent at det musik, som et specifikt softwareprogram har været med til at frembringe, ligner det musik, det var tiltænkt at skulle frembringe fra softwareudviklernes side, efter at de elektroniske musikere har færdiggjort en komposition. Således er det i dag muligt for de elektroniske komponister, at anskue musikken ud fra små mikroverdener. Netop fordi disse værktøjer, som bruges i den nye elektroniske musik, indeholder komplekse DSP processer, er det muligt for komponisterne at eksperimentere deres musik frem i stedet for at bygge det på viden om musikkomposition. Således er det muligt, at arbejde med musikken helt ned til de enkelte mikrodele af det optagede materiale, og derfra bearbejde de enkelte lyde. Nogle gange kan resultatet gå hen at blive ganske mere interessant, hvis ikke komponisten kender det teoretiske grundlag for et givent værktøj; engang imellem handler det om at tænke udenfor sammenhæng:

”Men fordi jeg tænker musik ud fra noget, som jeg tilfældigt lige rammer, og som jeg ikke kan ramme på anden måde – så er det ekstremt svært, at lave noget som skal være let og romantisk. Men

⁶¹ VST: Virtual Studio Technology. Skabt af Steinberg, der også står bag Cubase. VST er det mest udbredte plug-in.

når man så rammer den, så er det en kæmpe sejr. Det er ikke sådan, at jeg så pludselig kun skal til at lave let og romantisk musik, men så finder jeg ud af, at det kan de her tilfældigheder rent faktisk også føre til. Det er ikke kun teori det hele – det er også held og tilfældigheder” [Knak]

Komponisterne inden for Electronica musikken er ofte autodidakte. Tit og ofte har de opnået deres tekniske færdigheder gennem utallige timer ved softwaremanualen, ”learning by doing” eller deltaget i newsgroups på internettet. Komponister i dag har brug for viden om alt fra fil-typer til sample rates og bit resolution, så de kan optimere deres musik til internettet. Man kan sige, at musikeren gennemgår en kulturel feedbackrundgang på internettet – man kan kalde det en kulturel fødekæde: Ved at downloade værktøjer og information; udvikle idéer baseret på denne information; skabe musik på baggrund af de idéer med de rigtige værktøjer og så uploade denne musik til et website, hvor andre kunstnere kan downloade musikken, kan man gå på opdagelse i de idéer musikken er baseret på.

De tekniske krav til de elektroniske musikere i dag er ganske vist blevet skærpet i denne digitale tidsalder, men i forhold til den akademiske computer- og musikforskning, er den dog stadigvæk ikke helt så kompleks. De fleste af de værktøjer der bliver anvendt i dag er ikke mere komplekse end det abstraktionsniveau de indeholder, hvilket for kunstnerne muliggør eksperimenter inden for musikkens rammer uden anselig teknologisk viden. Software som *Audiomulch*, *Crusher-X* og *Supercollider* anvendes af komponisterne uden tanke på de tekniske detaljer omkring VST og DSP. De arbejder mere ud fra den æstetik, der vandrere igennem de lyde, som disse værktøjer kan kreere.

Man kan måske sige, ud fra den McLuhan’ske synsvinkel, at softwaren er budskabet i stedet for mediet? Ja det vil jeg mene, men igen er et softwareprogram også et medie set med McLuhans øjne; en CD er også et medie, selvom den afspilles i et andet medie – CD afspilleren. Teknikken i at sample DSP fejl, industrielle defekter og omgivelsernes lyde for deres soniske værdis skyld har således igen skubbet grænserne for, hvad vi kan kalde musik. Ligeledes har det ansporet os til at undersøge vores oplevelse af fejl og fragmenter i musikken mere nøje. Thomas Knak forklarer her hvorfor han netop valgte at beskæftige sig med den elektroniske musik:

”..det var dér jeg kunne se en mulighed for at medvirke til at frembringe lyd. Og det kunne jeg godt gøre ved at slå på nogle trommer, eller prøve at spille guitar, men jeg tror bare ikke at resultatet ville være rart at høre på. Der havde jeg en intuition der sagde, at hvis jeg køber lige netop den sampler, så kan den det som jeg skal bruge for at fortælle mine små historier, så det var tilgangen til, hvorfor jeg

selv valgte at frembringe musik på elektronisk vis, men hvorfor jeg valgte at bytte til det og beskæftige mig med det i al almindelighed, det var fordi det pirrede min nysgerrighed. Det havde ikke en lang historie, så man kunne være med til at præge den på nogle punkter” [Knak]

Electronica musikere anskuer typisk deres individuelle kompositioner som værker, der hele tiden kan tillægges flere lag og mixes igen og igen. Denne flerdimensionelle tilgang til skabelsen af musik ud fra allerede eksisterende lydmateriale danner basis for de af Electronicaens musikere, som Thomas Knak, der bruger samplinger og lydfragmenter som virkemiddel i musikken. Glitch musikkens kunstnere går nærmest dekonstruktivt til værks, da musikken ofte umiddelbart afgiver et minimum af information. En del Glitch kompositioner afspejler en minimalistisk og mikroskopisk brug af lyd. Det må være en klar indikator på, at nutidig computermusik er totalt fragmenteret. Det er komponeret på en måde, hvor arrangerede lag mixes sammen og afviger enhver mening, indtil lytteren gør en aktiv indsats. Lytter man til *Opiate* er der også klart nogle af disse elementer der afspejler sig. Han siger bl.a. om sit eget musikalske udtryk:

”Det er ikke naivt, men det ligger helt klart i et felt, hvor jeg hylder de ting man gør – og den fornemmelse man har - som barn; en umiddelbarhed som man på en eller anden måde lærer at sætte i system. Det er ret vigtigt for mig. Men rent æstetisk er jeg nok bare mere minimalist end maximalist” [Knak interview: x]

Selvom Electronicaen og den mere eksperimenterende musik har nydt større opmærksomhed hos publikum indenfor de seneste år, står det klart, at mainstream publikummet stadigvæk anser det som værende koldt, uinteressant, barnligt og umusikalsk for ikke at nævne de mere stupide gloser, der fra den kant, fra tid til anden, bliver brugt om de elektroniske genrer. Den elektroniske avantgarde ses enten som en kuriøs lille ting for den indviede elite, eller som naivt tidsfordriv lavet af de musikalsk usofistikerede. Electronicaen passer ikke ind i nutidens forestilling om god musik eller kommerciel succes. Man kan roligt sige, at den dominerende popmusikæstetik ikke fordrer de instrumentelle, repetitive og minimalistiske elementer i musikken; elementer som i høj grad er fremherskende og tilstræbes inden for nutidig elektronisk musik.

Jeg vil nu se på receptionen af Electronicaen i forhold til mainstream musikken, hvor jeg vil diskutere de traditionelle musikværdier i forbindelse med den instrumentale musik overfor den vokale musik.

Æstetisk værdi i musikkens sprog

"Elektronisk musik: Jeg ser det fuldstændigt som musik, ligesom jeg ser en gammel jazz plade eller blues plade som musik" [Knak]

Selvom de fleste civiliserede mennesker forstår, at musik, som alle andre kunstformer, i den grad beror på en subjektiv oplevelse, er der stadig nogle der er overbevist om, at der eksisterer absolutte og intersubjektive æstetiske kriterier, som vi kan evaluere kunsten ud fra. Selvom jeg også mener, at der trods alt findes nogle kriterier; om end relative kriterier; jeg tror, der er flere end mig, der ikke vil betegne eksempelvis isoleret tonefalsk harmonikaspil som musikalsk kunst; Støj er ikke musik i sig selv, men skal organiseres i en musisk orden for at give mening (jf. Attali). Jeg finder dog klart, at de nutidige værdikoder og kriterier som anvendes af musikpressen og til dels i den akademiske musikundervisning er en anelse uddaterede og elitære. I det følgende vil jeg forsøge at dekonstruere og opponere mod nogle af de mere populære kriterier, som anvendes til at evaluere musikken i dag.

Noget nær alt nutidigt almenkendt musik i dag bygger på fundamentale kommunikative elementer; tekst og vokal, repræsentation af emotionelt indhold og politisk symbolisme og referencer, som bevidst er skabt til at fremkalde meningsfulde associationer. I populærmusikken eksisterer også det teatraliske element; det bevidst valgte modeudstyr og image, som er skræddersyet til den enkelte kunstner. Således også det store reklame maskineri, der er med til at tilfredse og fastholde de mange fans.

Ligesom de fleste andre der godt kan lide den simple sanselighed i elektronicaen, finder jeg den vægtige fokusering på ord og mening i popmusikken en anelse problematisk og langt fra indlysende. Selvom mange holder på, at musik skal besidde et essentielt kommunikativt indhold eller et emotionelt budskab i form af et tekstunivers, er det ikke en selvfølge for Electronicafans eller fans af den instrumentale musik. Tværtimod vil jeg gå så langt som til at sige, at ligegyldigt om et givent stykke musik indeholder en tekstlig betydning; om det er fra kunstnerens side eller lytterens opfattelse af musikken, er det irrelevant for definitionen af musik og dens æstetik. Fra min synsvinkel; om en tekstlig betydning er til stede eller ej, skal det ses perifert i forhold til den musikalske kunstform.

Elektronisk og eksperimental musik har gennem optageteknologi og sonisk eksperimentering frigjort sig fra ordenes naturlige begrænsninger. Eksempelvis er

Electronicaen sparsomt farvet med vokal, og selv når en vokal fra tid til anden anvendes, er det ofte i en ekstremt manipuleret, referentiel eller måske endda fjollet udgave, hvor den kommunikative mening er ikke-eksisterende. I stedet har vokalen ofte en mere instrumentel funktion, hvor den manipulerede vokal indgår på lige fod med f.eks. en lyd fra en synthesizer eller en sampling. Musik kan, ud fra min synsvinkel, sagtens indeholde en emotionel værdi, uden at et sprogligt budskab er eksplicit fremherskende i musikken. Vi kan også sagtens nyde et stykke musik, som er sunget på et sprog vi ikke forstår⁶². Således behøver der ikke være et genkendeligt sprogligt budskab i musikken, for at det kan betegnes som musik. Når alt kommer til alt, er der ikke ret mange musikere, der har indflydelse på den tekstmæssige del af musikken. Hvis ”god” musik afhænger af en sproglig genkendelighed, er det kun tekstforfatteren, der kan insistere på en status som auteur. Det vil efter min overbevisning være en devaluering af det musiske indhold.

Hvis vi vælger at generalisere et øjeblik, kan vi se, at der findes mange vellykkede måder, hvorpå man kan aktivere abstrakte tanker ved siden af musikken. Her er den skrevne tekst nok den mest effektive af dem alle, så hvis et budskab skal gives videre, hvorfor så ikke gøre dette i den skrevne form? At sige, at selv den instrumentale musik har behov for et symbolsk indhold, er at sige at den er underlagt litteraturen. Hvis dette skulle være tilfældet, ville musik sandsynligvis ikke eksistere, så musik må således indeholde noget derudover. Som det er tilfældet i filmkunsten, hvor billede og lyd komplimenterer hinanden, er der ikke noget der hindrer, at symbolismen og musikken ikke kan stå alene som to separate former for kunst.

Man må konkludere, at hvis musik behøver en form for symbolsk indhold for at opnå betegnelsen ”god”, betyder det en degradering af perceptionen af musik.

Hvis man vælger at anskue musik fra den synsvinkel, at musik kan værdisættes og bedømmes ud fra kvaliteten af dens symbolistiske indhold, så står dette i skarp kontrast til mine ovenstående synspunkter. Således er det ikke nogen overraskelse, at lyttere, der forsøger at afkode tilslørede budskaber i Electronicaen, bliver særdeles skuffede. Det er klart, at jeg finder denne holdning en af grundene til, at det først er inden for de seneste år, at Electronicaen har fået, om end kun en anelse, opmærksomhed på dens egne præmisser fra bl.a. den brede musikpresse. De forskellige

⁶² Islandske Sigur Rós er et godt eksempel på en gruppe, der anvender vokal udelukkende som instrumentalt virkemiddel. De synger på et selvopfundet sprog: Hopelandic, som de kun selv forstår. Alligevel formår musikken at udtrykke en ekstrem emotionalitet.

musikvidenskabelige foretagender ville efter min mening få et stort udbytte af at tage et ekstra kig på den elektroniske avantgarde og anerkende, at ikke al æstetisk værdi i musik ligger i dens evne til at videregive information, men at musik også kan ses fra en ren og skær eksistentiel synsvinkel.

Dette giver mig anledning til at gå dybere ned i denne problematik. I livesituationen har Electronicaen i årevis været nærmest underkuet og hetzforfulgt af mainstream musikpressen og det brede udsnit af massekulturen. Dette mener jeg er et alvorligt problem for musikken som æstetisk kunstform. Jeg vil nu gå dette aspekt på klingen og diskutere denne problemstilling.

Live æstetik og den mytiske Auteur

I det foregående var jeg kort inde på vokalistens prominente rolle. Selvom den menneskelige stemme bestemt har en masse kørende for sig i musikken, forklarer det ikke den ekstreme popularitetskult der omgiver etablerede sangere og sangerinder. Strengt taget er der også kendte eksempler på instrumentalister, komponister, DJs og producere der har et lignende følge. Selvom der ikke er noget essentielt forkert i at have en stærk artistisk personlighed, men jeg mener, at det er værd at diskutere, hvorfor kunstnere ofte anbringes på en piedestal. Det jeg taler om er auteuren og denne nærmest supernaturlige aura, der omgiver en succesfuld kunstner.

Et godt eksempel er den måde, hvorpå de fleste bands er identificeret med deres frontmænd; et nutidigt godt eksempel kunne være den amerikanske sangerinde; fænomenet og ikonet Britney Spears, der hverken skriver eller spiller sin musik selv. Udover egenskaber inden for musik og performance antager man, at disse artister har en strålende personlighed, et seriøst budskab at viderebringe og en intellektuel kapacitet til overvældende præstationer i stort set alle sammenhæng. Vi har sådan set opbygget en form for religiøs stråleglans omkring især popikonet.

Denne tankegang er direkte afspejlet i måden, hvorpå vi evaluerer kunst. Kunstnerens personlighed, livshistorie, neuroser og hvilken som helst anden modgang og medgang i personens liv er samlet set med til at værdilægge den kunstneriske præstation. Det der er pærenemt at bemærke her, er alle de udenforstående aspekter ved musikken, som vi bedømmer den ud fra. Dette er selvfølgelig ikke så forskelligt fra, hvordan tingene forholder sig i de visuelle kunstformer som film eksempelvis. Men så vidt jeg kan se, har disse ting meget lidt at gøre med kvalitet og æstetisk værdi i selve musikken.

Dette er for mig et signal om de besværligheder, vi vil møde, hvis vi forsøger at evaluere musikken udelukkende ud fra det musiske indhold. Det kan sikkert ikke gøres, og slet ikke med musik i en mainstream og massekommunikativ kontekst. Derfor har vi en generel musikæstetik, der lugter kunstigt, irrationelt og elitært, hvor vi priser værdier som status, berømmelse, uddannelse og en række andre ekstramusikalske elementer hos en given kunstner eller band for at etablere en hakkeorden, uden så meget som at stoppe op og overveje om en sådan hakkeorden, i det mindste i dens nuværende form, overhovedet var nødvendig fra starten af.

Denne tendens er dybt rodfæstet i den nuværende mainstream musikæstetik. De tidligste tegn på dette kan ses i den ekstraordinære respekt for den klassiske virtuos

for hundrede af år siden, og den almindelige holdning hos professionelle klassiske musikere i dag - generelt set - at musik er et ældgammelt håndværk, der skal og må forvares. Den mytiske kvalitet ved ”god” musik er ophøjet til et stadie på højde med generationernes samfundsmæssige arv, og skal både nedfældes på pergament, låses inde i et pengeskab af guld og påskønnes som en del af vores kulturskat.

Dette syn på musik passer mildest talt ikke ind i de rammer for intuitiv komponering, som mange autodidakte elektroniske musikere dyrker med stor glæde. Det passer heller ikke ind i opfattelsen af musik som noget, der er tilgængeligt for alle. Denne form for æstetik ekskluderer alle musikalske udtryk, der ikke nødvendigvis har et identificerbart budskab, et kendt ansigt, åbenlyse genrespecifikke rødder eller opbakning fra den bredt etablerede musikalske elite. Disse egenskaber og manglen på samme beskriver ganske godt Electronicaen, hvilket efter min mening er sørgeligt, da vi taler om karakterstærke værker inden for den vestlige kultur, og det er uladsgjort at udpege nogen fundamentale mangler i selve musikken.

”..de første ting jeg har optaget, optog jeg ud igennem en børetelefonudgang på en forstærker – så det siger måske lidt om, at jeg gjorde det helt forfærdeligt galt allerede, da jeg skulle optage musik fra starten [...] jeg er meget bevidst om at det skal være en leg, i stedet for at sidde og skrive det hele ned” [Knak]

Musikmagasinet Gaffa⁶³ rammer netop denne problematik i en anmeldelse fra november 2004 af en Opiate koncert på det københavnske spillested Vega:

”Den elektroniske musiks akilleshæl har alle dage været koncerten [...] og laptoppens indtog på den elektroniske scene har bestemt ikke gjort det lettere. Det kan faktisk være svært at afgøre, om manden bag skærmen spiller musik, tjekker sin mail, eller kæmper med en sykkabale, som nægter at gå op [...] Opiate havde ikke bare forstærkede problemer at kæmpe med, men også et publikum, som for ca. en tredjedels vedkommende ikke var kommet for at få udvidet deres elektroniske musikhorisont, men blot ventede på, at den mærkelige musik stoppede [...] hvorfor er det lige, at man skal bevæge sig ud i frostvej og tilbringe en aften sammen med musik, man i virkeligheden ville få betydeligt mere ud af at høre i et par børetelefoner? Opiate, og en stor del af den elektroniske scene, bør stille sig selv spørgsmålet om, hvad koncerten som medie kan bidrage med til deres musik. Uden overvejelser omkring dette vil den elektroniske koncert indtage en stadig mere perifer rolle i det musikalske landskab”

⁶³ Gaffa: www.gaffa.dk

Gaffas artikel rammer en central problematik, men demonstrerer desværre også, efter min mening, et slående misforstået syn på sagen, og det er i høj grad ærgerligt, hvis Electronica og live æstetik i virkeligheden er så inkompatible komponenter, som der her gives udtryk for.

Mit synspunkt er, at denne holdning og publikumadfærd udtrykt i artiklen udgør en alvorlig hæmsko i forhold til udbud og variation inden for musik i dag. Jeg ser musik som noget, der burde nydes som det er, uden de mange ekstramusikalske forhold, der omgiver nutidig popmusik. Man kan nemt feje det af bordet og kalde det smag og behag, men faktum er, at fortsætter denne enorme fokusering på alle de forhold der omgiver musikken og ikke selve musikken, så ender vi med at dræbe den mere udsøgende del af musikæstetikken, som er med til at skubbe udviklingen inden for den musikalske skabelsesproces. Hvis afværgningskonsekvensen af dette så leder hen imod en tilstand, hvor musikæstetikken hele tiden er omskiftelig, så må det være sådan.

At påskønne musikken som den er skabt burde være nok; uden at instituere regler og konventioner for kunstigt at højne dens sociale værdi. Musik er ikke nødt til at have et budskab, et kvalitetsstempel fra pressen eller en bred folkelig opbakning for at kunne nydes eller spille en værdifuld rolle i vores tilværelse. Thomas Knak siger bl.a. om dette aspekt:

”Nu er vi kommet dertil, at det ikke længere er nok at frembringe lyden – nu skal man ligesom i rockmusikken have en attitude, der gør at man er performer - og det er der altså ikke rigtig nogen der får mig til. Jeg har meget svært ved at se hvordan jeg skulle kunne gøre det, nu når jeg ikke gør det til hverdag [...] Så jeg tænker meget på, at jeg frembringer min musik for nogle, som måske har kendskab til den – og hvis ikke, så er det netop derfor jeg er der” [Knak]

Mange elektroniske musikere har det tilsyneladende på samme måde, da de ofte opererer i anonyme antræk eller under et alias, og udgiver plader i samarbejde på kryds og tværs i forskellige konstellationer. Dette er hvert fald en måde at hindre kunst i at konvergere med religion og samtidig garantere, at musikscenen ikke yderligere vil blive domineret af karismatiske personligheder, der ikke synderligt har noget at tilføre selve kunsten.

Det er synligt for enhver, at Electronicaen ikke indeholder en høj kommunikativ værdi i traditionel forstand. De elektroniske komponister er desuden ikke specielt synlige. I modsætning til hvad min diskussion om æstetisk værdi i musikkens sprog

har antydet indtil videre, er Electronicaen trods alt populær. Genren nyder ikke en mainstream popularitet, men den har trods alt sit eget dedikerede publikum.

Den tiltagende brug af laptop computere i liveopførelsen af elektronisk musik har genrejst nogle problemstillinger for både komponister og publikum. Komponisterne har sløret grænsen mellem studiet og livescenen og føler sig befriede ved at anvende laptoppen som et musikalsk instrument. På den anden side kan publikum føle, at komponisterne bryder de fastlagte koder inden for musikalsk liveoptræden. Men det er ikke et nyt fænomen inden for elektronisk musik. Manglen på visuelle stimuli ved en livekoncert udført på teknologiske instrumenter har været et problem for elektronisk musik gennem de sidste 40 år. En decideret problemløsning inde for dette aspekt har dog ikke set dagens lys.

Ved at trække på koncepter fundet i receptionsteorien vil jeg undersøge to niveauer af reception forbundet med liveopførelsen af nutidig elektronisk musik. De to niveauer jeg vil kigge på er strukturen i liveopførelsen og det brede publikums reception af den elektroniske livekoncert i forlængelse af nærværende diskussion.

Reception af den elektroniske livekoncert

Darren Copeland beskriver i sin artikel *Cruising for a Fixing*., som jeg ser det, selve kernen i problemstillingen:

*”Spectacle is the guarantor of presence and authenticity, whereas laptop performance represents artifice and absence, the alienation and deferral of presence”*⁶⁴

Elektronisk musik er mest værdsat når publikum, som Copeland beskriver det, er dybsindigt engageret i en tilstand af ”active reception”. Problemet opstår når publikum modtager musikken i en tilstand af ”distracted reception”. Denne tilstand er, ifølge Copeland, skabt af det konstante indlevelseselement inden for popkulturen, hvor forventningen er den, at musikeren skal og vil skabe en mening og et budskab gennem drama eller ekstramusikalske omgivelser. Dette fortærer publikums mulighed for selv at skabe mening i musikken.

I et historisk perspektiv har disse ukendte koder, som anvendes i liveopførelsen af elektronisk musik, afholdt publikum fra at benytte ord som ”tilstedeværelse” og ”autenticitet” om den elektroniske livekoncert, der musikeren snarere opfattes som en tekniker end en egentlig musiker; der kredser om et utal af kabler, knapper, blinkende lys og elektroniske kredsløb, der fylder rummet med lyd via en ”syntetisk” proces.

I dag spilles elektronisk live musik oftest via laptop computere på de traditionelle spillesteder. Denne kontekst genererer den traditionelle ”publikum – sanger” relation, hvor sangeren/sangerinden er placeret i rollen som kulturel autoritet. Under en elektronisk koncert sættes de sædvanlige visuelle koder ud af kraft, og erstattes af musikerens diminutive bevægelser med hånd og vrist, hvilket ikke tilfredsstiller mainstream publikummets visuelle forventninger.

I en traditionel musikalsk optræden har musikken et åbenlyst udspring, som åbenbares for publikum ved musikeren der står på scenen og fortolker musikken; musikeren spiller et stykke musik med emotionel eksplicitet, hvilket giver en illusion om spontan komposition. Ved en elektronisk optræden, med en laptop computer

⁶⁴ Darren Copeland: *Cruising for a Fixing – In this 'Art of Fixed Sounds'*
 Artiklen er tilgængelig på: www.interlog.com/darcope/cruising.html

som musikalsk virkemiddel, er musikkens udspring aldrig åbenlys; den elektroniske musiker ser ikke ud til at fungere som kanal for musikken, og gør ingenting for at overbevise publikum om det modsatte. Musik udført via en computer mangler derfor et centralt element i forhold til den traditionelle musikalske optræden: Dets unikke eksistens i det øjeblik det bliver fremført via en åbenlys kilde. Computermusikken afslører ikke en genkendelig musisk kilde, da musikken transporteres fra et virtuelt ikke-eksisterende rum. Fremførelsen simulerer således en virkning af tilstedeværelse og autenticitet. Den elektroniske musik vil derfor ofte blive misforstået som værende syntetisk og uægte, da mainstream publikummet ikke er i stand til at tillægge oplevelsen værdi.

Den elektroniske livekoncert har en historisk forløber: "Acousmatic" musikpræsentation. Man kan sige, at den elektroniske musiker i livesituationen har tilegnet sig, ganske naturligt, den akusmatiske musiks praksis og derved overtaget dens problematik.

Den akusmatiske musik indeholder nogle specifikke koder, som livepræsentationen organiseres og publikum skaber mening ud fra. I praksis sidder komponisten oftest ude blandt publikum og styrer sin mixer eller laptop, som anvendes til at afspille kompositionen. Publikum sidder typisk med front mod højttalerne på scenen og modtager kompositionen som et fonologisk narrativ. Darren Copeland beskriver akusmatisk musik som:

"music without a need for the social rituals prompted by the interaction of stage performer(s) and audience" [ibid]

Dette forhold kan man overføre direkte til den nutidige elektroniske livekoncert.

I forhold til publikums reception af elektronisk musik er der, fra min synsvinkel, ikke sket meget i løbet af de sidste 40 år. Eftersom mainstream publikummet i høj grad tilfredsstilles af populærkulturen, eller som Copeland betegner det; mediets "network of aura" (som er den samlede sum af musikvideoer, film, TV, radio, internet, kulørte magasiner osv.), generaliseres de kulturelle koder, hvilket er med til at undergrave muligheden for at skabe mening i kunsten. Ved at opstille disse generaliserede koder som intersubjektive kriterier for en meningsskabende liveoptræden, og derved tilfredsstille det brede publikums forventninger, vil man ikke længere være i stand til at se musik som en selvstændig kunstform, men i langt højere grad som et kommercialiseret brug-og-smid-væk produkt. Som Thomas Knak beskriver det i interviewet:

"Der er sindsygt meget musik, altså ubegribeligt meget musik, der bare bliver brugt som lydtafet, hvor folk bare forbruger musik. Det må max være tre minutter og det skal lyde ens - og hele tiden skal det skrues højere og højere op – det har jeg svært ved at begribe" [Knak]

Når man ser på hvordan kulturelle koder og mekanismer opererer inden for forbrugersystemet, er det ikke underligt, at subkulturer er nødsaget til at kredse omkring massekulturen for at overleve. Massekulturen bidrager med de nødvendige systemer inden for økonomi, reklame, præsentation osv., hvilket gør det muligt for en subkultur at producere efterspørgsel på et konkurrencepræget marked.

Når en subkultur ernærer sig via massekulturen, møder den naturligt lignende problemstillinger. Eksempelvis: Ved en elektronisk koncert; hvis et publikum har en forventning om at se en demonstration af musikalske evner, vil deres forventninger ikke blive indfriet.

Jo højere grad af musikalsk evne en musiker kan demonstrere, jo højere værdi vil publikum tillægge musikeren - ud fra den traditionelle musikalske kode. Det er derfor svært for et publikum at percipere værdien af en liveoptræden, hvor musikeren ser ud til blot at afspille en lydfil fra en computer. Den elektroniske musiker bryder derved den traditionelle kode; computeren gør arbejdet og ingen musikalske evner bliver demonstreret.

Ved at løsrive den elektroniske musik fra dens historiske oprindelse og værdilægge den ud fra den traditionelle musikalske kode, fjerner man samtidig forløberne for genren. Det vil resultere i, at den elektroniske musik vil fremstå som løsrevet; den får et vilkårligt meningsindhold.

Massekulturens systemer vil løsrive, omstøbe og tilpasse Electronicaens oprindelige kode, hvis man vælger at værdilægge Electronicaen ud fra en traditionel musikalsk kode. Man er nødt til at anskue den elektroniske musik ud fra dens egen kode og æstetik. I sin artikel *Acousmatic, What is it?* skriver Francis Dhomont⁶⁵ eksempelvis:

*"What the absence of visual identification makes anonymous, unifies and prompts a more attentive listening"*⁶⁶

⁶⁵ Francis Dhomont: Fransk musikalsk eksperimentalist og forfatter. Dhomont samarbejdede med Schaeffer omkring Musique Concrète.

⁶⁶ Francis Dhomont: *Acousmatic, What is it?*

Artiklen kan læses på: www.electrocd.com/notice.e/9607-0002.html

Electronica er et resultat af teknologien. Computeren frigør komponisten og forandrer måden, hvorpå han organiserer sin kunst. Denne forandring har i den grad forvirret mainstream publikummet; de er ikke helt klar over hvad det er de overvårer; den autoritative identitet hos musikeren har løsrevet sig, hvilket gør mening i musikken diffus. Hvis computeren ganske simpelt er et intellektuelt opbevaringssted for musikeren, så er den musikalske komposition, og fremførelsen af denne, lokaliseret i det virtuelle rum. Komponisten lægger sit mentale arbejde ind i computeren, hvor det bliver bragt til live i interaktion med et software interface. Dette paradigme har måske ændret sig en smule i transmissionen af elektronisk musik gennem årene, men publikum må omprogrammere deres kulturelle og musiske reception til en mere "active reception" og genvinde evnen til at deltage i produktionen af mening i musikken. På den måde kan den elektroniske musik genoptage sin kunstneriske udvikling, i stedet for at ende som en parentes i det populærkulturelle historieførløb.

Jeg vil nu beskæftige mig konkret med Thomas Knak; de æstetiske virkemidler han anvender i sin musik, hans bearbejdning af det mikromusiske materiale og det unikke formsprog i Electronica og Glitch genren.

Opiate

Thomas Knak - Lydfragmenter og mikromateriale

Den kulturelle forestilling om data og mikroprocesser er et centralt omdrejningspunkt i et samfund som vores, der i høj grad er omsvøbt af datasfæren. Vores tilværelse er i stigende grad indhyllet i et væld af data; specielt netværksdistribueret digital data. Vores finansielle transaktioner, vores interaktion med hinanden og den direkte fødsel af nye kulturkontekster; alt dette passerer i stigende grad gennem et net af digitale systemer; jeg vil kalde det datasfæren.

De fleste af os kender kun datasfæren gennem dens funktionelle inputs og outputs: Hæveautomater, computere, telefoner osv., og i musikkens verden er der sikkert mange der anvender et hav af eksempelvis digitale effektpedaler eller synthesizere, og folk stoler blindt på deres stabilitet, selvom de fleste ikke kender detaljerne om hvordan disse systemer opererer.

Datasfæren kan skilles ad til små komplekse komponenter af software- og hardwarestrukturer, databaser og protokoller, men vi behøver ikke at have begreb om disse. Faktisk er det vores isolation fra datasfærens strukturer, der får den til at fremstå som et kulturelt forestillingsobjekt. Vi er dog som aldrig før bevidst om vigtigheden af dette væld af data, af dets omfang og kulturel påvirkning, af dets kommercielle værdi; men stadigvæk er dets mikroprocesser, for de fleste, yderst komplekse og meget at svære at begribe.

Den kulturelle forestilling om data er en væsentlig proces, netop på grund af datasfærens betydelighed og dominans; hvordan vi tænker digital information bestemmer, hvordan vi anvender og fortolker det. Hvis vi undersøger hvordan disse data er repræsenteret i en nutidig kulturkontekst, kan vi måske begynde at forstå hvordan datasfæren opererer, og hvilke konsekvenser den stiller os i udsigt.

Lydpartiklen er et karakterfast symbol i diskursen omkring nutidig elektronisk musik. Den er særdeles fremherskende i Glitch, Electronica og Microsound genrene; karakteriseret bl.a. ved real-time DSP i livesituationen. Lydpartiklen er også ekspliciteret i artikler, anmeldelser og pressemeddelelser vedrørende elektroniske kunstnere, der fundamentalerer hvordan lyden i sig selv skal høres, forstås og tænkes. Man kan sige, at lydpartiklen som associativ metafor medvirker til det formsprog, der efterhånden er blevet konstitueret inden for genrerens kontekst.

Musikmagasinet Geiger⁶⁷ beskriver således Opiate udgivelsen *Sometimes* (2003) i disse malende vendinger:

*”Også denne plade indeholder en knastør Electronica, der indfanger lytteren med sine melodiske indfald og afrundede, organiske flader – men som samtidig også vægter det, der ikke bliver spillet, meget højt. Dette skal forstås på den måde, at Knak - i stedet for at udstøppe lyd billedet med en masse fyld – etablerer en art larmende stilhed, der trækker alle musikens enkelte bestanddele langt frem i produktionen. Med *Sometimes* fremlægger Thomas Knak – med sin ekstremt stramme og gennemarbejdede programmering – et teknisk set særdeles formfuldendt værk. Heldigvis demonstrerer Knak også et melodisk overskud, der gør udgivelsen til andet og mere end en opvisning i virtuositet og norderi. Faktisk er *Sometimes* et fint lille album, der både giver plads til blår, legesyge og musikalsk substans”*

Musikmagasinet Undertoner⁶⁸ har anmeldt samme udgivelse og anvender en lignende associativ udtryksform:

*”Men revolutionerne er der, især i detaljerne. Thomas Knaks lydunivers er nøje fokuseret på det nære, enkle og aldeles ukunstlede, og i denne lavmælte sfære er de små ting store, de umærkelige ændringer iøjnefaldende [...] benboldsvis den lillebitte melodi på 4-5 klare toner og det umanerligt sprøde beat, der idérigt forandres og tilføjes nye bestanddele såsom små bip, måske fra en fax [...] og på ny forundres over at det lader sig gøre at skabe et så varieret udtryk ud af så få elementer, og at Opiates lydbillede på én gang kan lyde som det naturligeste i hele verden og samtidig være gennemgribende unikt. Én af de små revolutioner ved *Sometimes* er, at det endnu engang er lykkedes Knak at komme tættere på den komplet friktionsløse sammenbygning af det analoge og det digitale. Den ”gammeldags”, fysiske håndgribelige verden, der genererer lyde omkring os, smelter ubesvaret sammen med de muligheder, teknologien i dag leverer. Eksempelvis indledes ”For Brian Alfred” med en knasende interferens-agtig lyd [...] Også beatet er konstrueret af elektronisk frembragte byggekodser blandet med en efter alt at dømme helt og aldeles ægte trommebreak-sample [...] ingen afstødning af de ellers umiddelbart inkompatible komponenter [...] omvendt er det rart nok hist og her i Knaks musik at kunne mærke, at ”Jo, der er puls!” [...] På en sydende, summende bund, der mest af alt hyder som en barbermaskine optaget på lang afstand, bygger Knak en finurlig, mangefacetteret rytme bestående af et mylder af bittesmå, knæpt eksisterende clicks. Under en munter staccato-melodi, der hinker sig frem med et glimt i øjet, kan den tålmodige lytter så for hver gennemlytning skelne flere og flere undseelige detaljer i de utallige knitrende lag-på-lag-rytmespor”.*

⁶⁷ Geiger: www.geiger.dk

⁶⁸ Undertoner: www.undertoner.dk

Musikmagasinet Soundvenue⁶⁹ har anmeldte OPTOs andet album *2nd* (2004), hvor de ligeledes benytter sig af dette æstetiske formsprog:

„uforudsigelige øjeblikke, der som de bedste drømme, eller bedste af barndommens febevildfarelser, frigør den jordnære bevidsthed. Man bliver nænsomt taget i hånden og væk er man [...] den til tider lyse, naturlige verden, man befinder sig i, er som en underfundig kontrast til den på samme tid industrielle verden, man samtidig synes at ane lige under fødderne”

Så her har vi således en hel mikstur af materielle påfund; en variation af metaforer og symbolske lydpartikler såsom: Sprøde beat, små bip, fax, knasende interferens-agtig lyd, byggeklodser, barbermaskine, clicks, knitrende, knastør osv. Og også en række mere organiske sproglige metaforer som: organiske flader, larmende stilhed, drømme, bevidsthed, febevildfarelser, puls osv.

Dette er lyd der associerer omgivelserne; mikromateriale der vel at mærke er frembragt digitalt. Thomas Knak kommer også i interviewet ind på sit eget musikalske udtryk i forhold til det organiske og hverdagsagtige overfor teknologien. Et paradoks som Knak forklarer således:

”livet i sig selv er jo et paradoks, så det skal bare minde om det, at vi lever et liv osv. at der kommer nogle efter os – at vi forgår. Det er forsidehistorien [...] det har det formål, at der skal være et eller andet i musikken, som minder folk om noget de bruger i dagligdagen – ting som vi ikke tager for givet; en sjov eller en smuk lyd, som her bliver bearbejdet og fremhævet – og lagt ind som en reminder om, at selvom det er elektronisk musik, så er det stadig folk, der lever et liv, og som også lige skal huske at købe ind osv. som sidder og laver det” [Knak]

Man kan sige, at det musiske mikromateriale, der udgøres af lydpartikler eller digitale elektroner opererer inden for et diskurssystem, som her nærmest går i retning af det poetiske. Det er anmeldelser, artikler og pressemeddelelser, og ikke tekniske dokumenter. Det kan muligvis være, at metaforerne og symbolikken ikke er vigtige elementer i sig selv, men mere et konceptuelt greb om musikkens æstetik. Jeg ser musikkritik og musikjournalismen inden for denne genre, som en skribents forsøg på at træde ind i musikken og artikulere, hvad han eller hun subjektivt finder i musikken. En bestemt syntaks eller et formsprog opstår og forskellige skribenter forsøger at udvikle det, for at anvende det på forskellig vis. Alligevel vil jeg mene, at den æstetik der omgiver Glitch og Electronica er så allestedsnærværende i dens formsprog, at det er et koncept, der former hele det kulturelle kredsløb; proces og produkt, kunstner og

⁶⁹ Soundvenue: www.soundvenue.com

publikum. Lydpartiklen og det musiske mikromateriale symboliserer således en konvergens af data, lyd og indhold, som fremstår central inden for Glitch og Electronica æstetikken.

Hvis vi bevæger os længere ned i produktionskæden, kan vi følge de materielle metaforer ind i den tekniske softwarediskurs. I dag kan man via DSP software opdele mikromaterialet i små segmenter og skabe egne lydpartikler, simpelthen ved at manipulere dem via matematiske og statistiske teknikker, og derved ændre den originale lyd radikalt. Kildematerialet kan være syntetisk (fra digitale instrumenter som eksempelvis en synthesizer) såvel som en sampling af reallyd. Interessant nok er de mikroskopiske substanser, som iboende faktorer i denne partikelsyntese, blevet taget op igen i profileringen af det seneste digitale lydsoftware. Eksempelvis er den australske computermusiker Ross Bencina⁷⁰ manden bag det fleksible DSP software *Audiomulch*⁷¹. Som navnet antyder, kan lydpartiklerne her opløses, og derved gøres endnu finere, potente og rigere på detaljer. En anden shareware software *Crusher-X*⁷² opløser partiklerne endnu finere med en teknik de kalder ”vapour synthesis”; på dansk ”fordampningssyntese”. Et af de mest anvendte softwareværktøjer inden for dette område er dog *Supercollider*⁷³; et real-time freeware DSP værktøj, som er skabt af amerikanske James McCartney. Her opløses eller fordampes partiklerne ikke, derimod eksploderes de til højenergiske delpartikler, som er meget rige på detaljer.

Hvorvidt det ene værktøj er bedre end det andet, kan jeg ikke bedømme. Jeg mener ikke at kunne differentiere disse værktøjer fra hinanden, da de bygger på samme DSP teknologi. Det må være op til den enkelte at bedømme softwarens enkelte styrker og svagheder.

Et af de mest substantielle eksempler på mikromateriale inden for det tekniske domæne jeg er stødt på er Curtis Roads⁷⁴ seneste bog *Microsound*, som udforsker æstetik og teknikker med lydpartikler som værktøj til komposition. Han sporer lydpartiklerne helt tilbage til tidlige atomiske filosoffer som Lucretius⁷⁵. Det tætteste han kommer på at foreslå en egentlig substantiel lydpartikel er ved at efterprøve Albert

⁷⁰ Ross Bencina: Australsk freelance komponist, performer, lyddesigner og softwareudvikler.

⁷¹ Officiel webside: www.audiomulch.com

⁷² Se mere information online på: www.crusher-x.de

⁷³ Supercollider er freeware og kan downloades fra: www.audiosynth.com

⁷⁴ Curtis Roads: Forsker i musikkomposition ved CREATE, Department of Music (California – US).

⁷⁵ Lucretius (eller på dansk Lukrets) var en romersk filosof og tilhænger af Epikur (341-270 f.v.t.). Epikuræerne mente, at verden var bygget op af atomer.

Einsteins akustiske kvanteteori; distinkte enheder af vibrerende energi, som reflekterer partiklernes struktur og natur. Det er imidlertid supersoniske vibrationer, som opstår ud fra atomiske krystalgitre med en frekvens i gigahertz, som er milevidt fra den menneskelige perception. Disse er også klart adskilt fra de lydpartikler som Roads arbejder med. Han tøver således med at tilknytte lydpartiklen en substantiel virkelighed, ved at foreslå at bølge- og partikkelmodellerne⁷⁶:

"are not opposed but represent complementary points of view [...] sound may be either wave-like or particle-like, depending on the scale of measurement, the density of particles, and the type of operations that we apply to it" [55].

I det tekniske indhold viser Roads ganske tydeligt, at partikulære modeller tilbyder glimrende teknikker til den elektroniske syntese. Han opstiller alligevel en række metaforer i en form for akustisk periodisk system; han betegner disse: *Glissos* (jf. Glitch/ teknisk fejl), *grainlets* (struktur), *trainlets* (rækkefølge), *pulsars* (frekvens)⁷⁷. Igen et eksempel på førnævnte formsprog der hersker inden for Glitch og Electronica, som jeg mener, er med til at forme hele den omkringliggende symbolik og æstetik; hvilket, hvis man tænker over det, er en ganske naturlig konsekvens af mikromaterialet og lydpartiklerne; altså konvergensen af de data, lyde og indholdsmæssige elementer, der udgør electronicaen.

Hvorfor opstiller man så disse metaforer? Mit svar på dette må være, at man som skribent er nødt til at være kreativ i beskrivelsen af genren, da den ret beset bygger på de subjektive associationer, som skabes hos den enkelte lytter. Det skyldes efter min overbevisning genrens mangel på traditionel sangstruktur, der gør, at genren bedst lader sig beskrive ud fra disse organiske mikrobetegnelser.

En anden og mere enkel mulighed kan være, uden at den ene udelukker den anden, at lydene i sammenhæng er så malende og poetiske, at metaforerne nærmest skaber sig selv i et forsøg på at beskrive musikken. Det er dog sikkert, at klangfarverne og strukturerne medvirker til at skabe symbolikken.

Et click er nok den mindste lyd man kan forestille sig, så hvorfor ikke kalde det en lydpartikel eller måske endda et sonisk atom? Det kan skyldes at teksturerne, pulseringerne, støjen og de mange lag i musikken har en abstrakt kvalitet, som synes at

⁷⁶ Curtis Roads beskriver i bogen, hvordan man i det 17. århundrede mente, at bølgemodellen afløste partikkelmodellen. En opfattelse, som han mener ikke er holdbar.

⁷⁷ Det er min egen oversættelse, som jeg mener at forstå Roads' betegnelser.

gå hånd i hånd med metaforen. Jeg vil vove den påstand, at de fleste elektroniske komponister navngiver deres numre ud fra numrenes egne associative kvaliteter; at numrene betitles sidst i den kompositoriske proces. Dette fornemmer man også i Thomas Knaks arbejdsproces. I forbindelse med hans kompositioner til Christoffer Boes film *Reconstruction* siger han:

"I hans første film Reconstruction, der fik jeg et reelbånd med filmen, hvor alt var klippet færdigt. Der blev jeg bedt om at arbejde med nogle strygere og temaer osv. Det gjorde jeg så i takt med at lydmanden også var begyndt. I den nye film her⁷⁸ er jeg kommet ind langt tidligere, end hvor lydmanden skal til at mixe. Så i den første måned sad jeg sådan set bare og fandt på, ud fra historier i manuskriptet, hvordan stemningen så skulle være – og det har været ekstremt svært at ramme det, fordi jeg ikke er lydmand – jeg er ikke en, der sidder med en preset synthesizer og gør de ting 24 timer i døgnet – hvis jeg havde været det, ville jeg have lavet det på 20 minutter. Men fordi jeg tænker musik ud fra noget, som jeg tilfældigt lige rammer, og som jeg ikke kan ramme på anden måde – så er det ekstremt svært, at lave noget som skal være let og romantisk" [Knak]

Man kan også sige, at disse clicks og glitches i musikken tilkendegiver et indholdsmæssigt element fra en anden vigtig kant. De minder os om den knasen og knitren vi kender fra en ridset eller støvet vinylplade; denne lyd fra en pickupstift mod et støvkorn. Som jeg beskrev tidligere mht. Ovals CD hakkende Glitchlyde, demonstrerer dette også, at CD'en er materiel: CD'ens hoppen-over er en afbrydelse af CD afspillerens tracking, som er fremprovokeret af en fysisk forstyrrelse af mediet. Et rids i CD'ens overtræk sætter ganske enkelt laseren ude af stand til at læse CD'ens data.

I forlængelse af dette; hvis vi leder efter en forklaring på den materielle metafor inden for Glitch genren, mener jeg, at den gemmer sig et sted i konvergensen af softwareinteresse/fetichisme og associative beskrivelser. Der opstår en resonans mellem de rumlige, substantielle repræsentationer af data i den digitale lyd, og den reflektive interesse i det materielle datagrundlag inden for indspilningsteknologien.

Lydpartiklen i musikken aktiverer en bemærkelsesværdig forsoning af indhold og information. Den er selvbevidst digital; dvs. et kulturelt domæne, som identificerer sig selv ud fra digitale processer og værktøjer; som beskriver sit virkningsfelt ud fra termer som atomer, mikromateriale, partikler, overflade, støv, substans osv. Dog er det en kulturel form, hvis produktion og distribution er totalt afhængig af informationens transmaterielle kvaliteter. Information er per definition et mønster; et struktureret

⁷⁸ Thomas Knak taler her om Christoffer Boes endnu ikke færdiggjorte næste film *Allegro*.

indhold, der, i tilfældet digital information, kan tolkes symbolsk, reproduceres ned til mindste enhed og manipuleres på helt utænkelige måder.

DSP teknikker er per definition informationsteknikker; de beskæftiger sig med adskilte enheder af data. Ganske vist er disse informationsmønstre indkodet i materielle platforme som CD'er, harddiske og RAM chips, men aktiviteten forekommer på informationsmønstrrets niveau. På trods af deres afhængighed af hinanden, må de to forblive begrebsmæssigt adskilte; en bit er ikke et atom.

Hvad betyder det så, at Electronicaen forestiller sig selv ud fra organiske metaforer og symbolik, når den ikke er organisk i dens mikromateriale? Man kan sige, at forestillingen om indhold medbringer sit eget sæt positive kulturelle værdier, på trods af den åbenbare digitale dominans. Electronicaen lader til at tilegne sig disse værdier fra det musiske mikromateriale, som har disse komplekse dynamikker og indre detaljerigdom. Enkelte gange, som de citerede artikler indikerer, manifesterer det musiske materiale endda tegn på liv; som Undertoner skriver i den før citerede anmeldelse:

”Den ”gammeldags”, fysisk håndgribelige verden, der genererer lyde omkring os, smelter ubesværet sammen med de muligheder, teknologien i dag leverer”.

Dette peger også på et andet stofligt område; nemlig den auditive og kropslige oplevelse. Det centrale i dette er, at Electronicaen, i udførelsen af den retoriske sammensmeltning mellem det musiske materiale og data, misrepræsenterer det reelle forhold mellem disse to begreber. Det der også kendetegner Electronica æstetikken er nemlig dens udforskning af det meget detaljerige interface mellem det DSP baserede område og det musiske, auditive og kropslige område.

Den typiske real-time musikalske improvisationsproces inden for Electronicaen involverer komponisten i en sensitiv feedback cyklus; måske ændres et parameter og et sæt data fjernes eller flyttes, hvorefter komponisten hører resultatet af ændringen, evaluerer på det og ændrer så måske igen. Thomas Knak beskriver dette meget præcist i interviewet:

”jeg kan godt lide at integrere reallyden, så man ikke helt kan høre, om det er en realoptagelse eller en digital lyd – der skal være en eller anden form for spændstighed i hvad der er hvad. Ikke at det skal være mystisk, men alt skal bare ikke præsenteres for dig, du skal også selv gøre noget for musikken”.

[Knak]

Det materielle rum, de udformede effekter og den subjektive tid i kompositionen sammenlægges med manipulationerne af den datasfære, der understøtter lyden. Denne musikalske praksis, mener jeg, er karakteriseret ved en intuitiv og sensitiv udforskning af datasfærens systemer; den udforsker de hidtil uformulerede æstetikker og kulturelle afgrænsninger som lyddatasfæren indeholder, med andre ord; den skubber grænserne for hvad musik kan i en teknologisk kontekst, og derved hvordan musik kan se ud i en æstetisk kontekst.

Jeg vil nu forsøge at gå mere sanseligt til værks i Knaks kompositioner. Ud fra det just gennemgående formsprog er det nu mere overskueligt at gå dybere ned i kompositionerne

Thomas Knak – Den virtuelle hverdag

”de historier jeg har at fortælle er sådan set ret lykkelige historier. I dag er melankoli jo ikke lig med et negativt ladet ord – i dag er melankoli jo nærmest blevet romantisk. Det er sådan jeg tænker det – men i den klassiske betydning er melankoli jo ekstrem mørk – så jeg foretrækker den nye betydning, hvilket også gør, at jeg i hvert fald i forhold til musik er romantisk anlagt – spørger du min kæreste er jeg nok ikke specielt romantisk anlagt. Men i forhold til musikken tænker jeg på det som romantisk, og som noget meget lyst og venligt. Sjovt nok er der også folk, der har sagt til mig, at de følte, at det virkelig ramte de mørke ting de lige gik med. Så det er kun godt, at det kan tolkes på den måde også” [Knak]

Selve værket i Glitch og Electronica genren er bestemt en kompleks størrelse. I en traditionel musikkomposition kan man overordnet skelne mellem sangen, fremførelsen og indspilningen. Sangen er ontologisk svag, da den fungerer som grundskelet; en melodilinje og en tekst; Thomas Knaks kompositioner er stort set instrumentale.

En fremførelse står som et unikt værk, da to fremførelser aldrig er 100 % ens. Det kan man ikke sige om indspilningen. Musikkens identitet i den færdige indspilning kan ikke reduceres til den identitet, musikken havde, da den blev fremført. Som jeg har beskrevet tidligere, har vi i dag utallige musikteknologiske softwareværktøjer, der gør det muligt at manipulere lyd i en grad, hvor kun fantasien sætter grænser. Et nummer kan opstå uden at det egentligt er blevet fremført i traditionel forstand. Dette er essentielt i skabelsesprocessen inden for Electronicaen; her kan en komposition indeholde et astronomisk antal fragmenterede fremførelser eller slet ingen.

Dette aspekt er netop centralt i Theodore Gracyks⁷⁹ bog *Rhythm an Noise: An Aesthetics of Rock*. Han mener at indspilningen er musikkens egentlige medie. Denne betragtning deler jeg med ham, da indspilningen uden diskussion er Electronicaens primære medie; det er i den fragmenterede indspilnings- og skabelsesproces, at en elektronisk komposition får liv.

Overordnet set er Knaks Opiate-kompositioner, inden for Electronica sammenhæng, korte kompositioner med en længde mellem 3-6 minutter. Numrene indeholder alle en spændstighed mellem det organiske og det digitale, hvilket giver det samlede udtryk en varme, som ellers ikke i en sådan grad er fremherskende inden for genren.

⁷⁹ Theodore Gracyk: Amerikansk professor i filosofi.

Numrene bryder ofte stille frem fra en sky af glitchede lyde, clicks, cuts og mikrobeats og sætter sig nærmest ned i lotus stilling. Det er bestemt afstressende og minimalistisk musik, men samtidig indeholder musikken så komplekse informationsmønstre med så mange lag, at de associative fortolkningsmuligheder synes ligeså åbne, som de omgivelser Thomas Knak samler fra og anvender som billedskabende virkemiddel. Derfor vil jeg heller ikke give mig i kast med en decideret fortolkning i traditionel forstand, da tolkningspotentialet, især på grund af det tekstmæssige fravær, ganske enkelt er for stort.

Man kan sige, at den umiddelbare enkelhed i numrene bedrager lytteren, for Knak reducerer diskret sin musik ind til benet, hvor alle detaljerne er omhyggeligt placeret, struktureret og fremhævet. Det klinger af det hverdagsagtige og det nære og sammen-smelter en klinisk præcision med varmen fra delay og reverb effekter.

Det musiske mikromateriale kræver en omjustering af ens konventionelle tilgang til at lytte musik. I stedet for at koncentrere sig om den horisontale kvalitet af melodisk udvikling, må man fokusere på de vertikale kvaliteter i selve mixet; hvor lydene er placeret, bassens klangfylde, mikrostojsens teksturerede kvaliteter og materialisationen af den atmosfære, der er konstrueret ud fra alle disse elementer.

Når man lytter til Thomas Knaks musik, så forstår man godt det metaforiske formsprog, som jeg beskrev tidligere; musikken er blottet for sang og tekst, hvilket er endnu en god grund til at fortolke musikken associativt og vertikalt. Man bliver således gelejdet ned i det strukturmæssige lag pga. af fraværet af konkrete meningsbærere. Julia Kristevas⁸⁰ teoretiserer i sin bog, *Black Sun, Depression and Melancholy*, over dette aspekt i et forsøg på at løsrive klangfarven fra de narrative, repræsentative og figurative begrænsninger. Hun anvender den 70'ernes psykedeliske rock som eksempel:

"In music, too, the avantgarde has developed the chromatic and spatial aspects at the expense of linear narrative (theme, development, resolution etc.). Psychedelia dramatically expanded rock's chromatic palette and spatiality, at the expense of conventional song structure". [188]

Man kan argumentere for, at det er denne bestræbelse på at udvide musikkens udtryksform med hensyn til toneskala og rumlighed, som den psykedeliske rockmusik repræsenterer, som i Knaks musik kombineres med opklippede fragmenter og sampling. Også selvom Opiate ikke på nogen måde kan genrekategoriseres som psykedelisk musik, forstået i traditionel forstand – det ville være en grov tilsnigelse.

⁸⁰ Julia Kristeva (f. 1941): Bulgarsk filosof og lingvist. Er indflyeret i sit arbejde af bl.a. Roland Barthes.

Men den repetition og monotoni som musikken indeholder, her er det bare frembragt via software, mener jeg indeholder lignende elementer.

Der synes således at være en dialektik mellem den monotone tidsophævende evighedsstruktur (selve det musiske materiale), og den fragmenterede bestræbelse der opløser tiden.

Man kan belyse dette aspekt ved at se langt tilbage i historien og inddrage romantikkens forsøg på at skabe en universalpoesi, som netop fandt sine klareste formuleringer i fragmentformen. Friedrich Von Schlegel⁸¹ beskrev det således i sit essay *Fragmenter*:

"Den romantiske digtart er endnu under tilblivelse; ja det er dens egentlige væsen, at den er evigt vordende og aldrig kan fuldendes [...] Den kan ikke udtømmes ved en teori, og kun en divinatorisk kritik turde vove at karakterisere dens ideal. Den alene er uendelig, ligesom den alene er fri". [68-69]

I den romantiske opfattelse af fragmentet indgår det i en reflekteret dialektik med en aldrig formuleret totalitet. Det ufuldendte fragment i sig selv kan ikke gøre krav på helhed; først i samspil med andre fragmenter mobiliseres totaliteten; det ufuldstændige fuldendes i en dialektisk bevægelse.

Man kan sige, at der er i det enkelte fragment er implementeret en fremtid, hvori det overskrider sin egen lukning. Denne fremtid skal ikke forstås i en traditionel og fremadskridende kronologi, da totaliteten ikke kan præciseres. Det enkelte fragment er i sin ufuldendthed mindre end totaliteten, og fuldendelsen er kun implicit til stede. I fragmentet integreres det fuldendte i det ufuldendte, hvorfor det i et fremtidigt, interaktivt spil med andre fragmenter kan træde ud over sin egen lukning.

I den tidlige tyske romantiks bestræbelse på at poetisere verden bliver der i tilgift formuleret et nyt værkbegreb; som Jean-Luc Nancy⁸² beskriver det i *The Literary Absolute*:

"The fragment itself is a Work in a certain manner, or is at least a small work of art". [46]

⁸¹ Friedrich Von Schlegel (1772-1829): Tysk forfatter, kritiker og filosof.

⁸² Jean-Luc Nancy (f.1940): Fransk filosof. Hans arbejde er influeret af bl.a. Heidegger og Maurice Blanchot.

I sin fragmentariske form bliver værket således et rent æstetisk udtryk, der netop i fuldendelsen af det ufuldendte hæver sig op på et abstraktionsplan, der overskrider en endelig bevidsthed om helheden. Den fragmentariske totalitet må således forstås som en dialektisk bestræbelse, der involverer:

"the thinking of identity through the mediation of nonidentity". [ibid: 46]

Men på den anden side synes denne opfattelse, efter min mening, at være en anelse mangelfuld pga. af en afgørende omstændighed: Fragmentet forbindes med en dialektisk bevægelse i sin helhedsstruktur; en systemisk tænkning: Den opfattelse har udspillet sin rolle efter de modernistiske og postmodernistiske paradigmeskift i værkbegrebet.

Man kan i stedet vende sig mod den franske filosof Maurice Blanchot, som præsenterer et ikke-dialektisk, ikke-systemisk fragmentbegreb. Blanchot lovpriser i essaysamlingen *Athenäum*⁸³ Jena-romantikken opfattelse af fragmentet, hvor en af dens dristigste forudannelser er:

"bestræbelsen på at finde en ny form for fuldendelse, der mobiliserer helheden, gør alting bevægeligt, ved at afbryde den gennem forskellige former for afbrydelse". [155]

Blanchots kritik går ud på, at fragmentet ofte i praksis har været et middel til selvoptaget isolation, som resulterer i en afvisning af den åbning den fragmentariske fordring indebærer; en fordring der ikke undgår men overgår totaliteten. Derfor argumenterer Blanchot for en opfattelse af fragmentet i dets åbne og usammenhængende bevægelse; den moderne kunst kendetegnes ved en kritik af kulturens nedslidte former, uden at være entydig destruktiv. Når musikeren (eller kunstneren, jf. McLuhan):

"med streng konsekvens giver afkald på det lukkede værks kontinuitet [...] så er det hverken for at benægte enhver sammenhæng eller for at benægte det værdifulde i formen, og heller ikke for at stå i modsætning til forestillingen om det musikalske værk som et organiseret hele [...] men tværtimod fordi han placerer sig hinsides den æstetiske totalitet". [ibid: 162]

⁸³ Dette essay er en del af Blanchots essaysamling *Orfeus' Blik og andre essays*.

I Thomas Knaks fragmenterede komposition ligger en søgning mod en ny æstetik, der problematiserer det fuldendte værk, som det afspejler sig i en dialektisk optik. Blanchot lovpriste i sin tid ikke denne omstændighed på den baggrund, men fordi den:

"hinsides opfattelsen af det lukkede og selvberørende værk der organiserer og behersker værdierne overleveret fra den traditionelle viden, vil udforske værkets uendelige rum med en ubøjelig strenghed, men under den nye forudsætning at relationerne i dette rum ikke nødvendigvis tilfredsstillende begreberne om enhed, totalitet eller kontinuitet". [ibid: 164]

Blanchots opfattelse af fragmentet overskrider en dialektisk systemisk tænkning. I denne æstetik er helhedsopfattelsen en umulighed, da fragmentet, som det endnu ufuldendte, ikke stemmer overens med nogen totalitet.

På baggrund af dette kan den psykedelisk inspirerede evighedsstruktur, der minder om romantikkens postulerede totalitet, og den åbne fragmentering der hersker i Thomas Knaks musik sammenkobles.

Den åbne fragmentanvendelse, som man kan sige, at Opiate kan karakteriseres ud fra, nærer heller ingen illusioner om hverken helhed eller totalitet.

Lytter man eksempelvis til nummeret *Monday Nightcap* (jf. CD bilag) er de samlinger af reallyd som anvendes i nummeret sammenstykket af meningsfragmenter, som kun lader sig gribe i en åben metaforisk og associativ tolkning. Knak beskriver selv sin digitale og fragmentariske skabelsesproces i interviewet således:

"Det kan være, at jeg optager ting eller folk via en mikrofon, og så finder jeg et sted på båndet, hvor det er interessant – og så spoler jeg måske tre minutter frem og finder en lille bid mere – så sætter jeg det sammen, og så har jeg måske en rytmesektion, som tilsammen giver et færdigt udtryk. Så det er tilfældigheder, som jeg så snupper og sætter i system. Det er sådan jeg tænker musik – at al lyd er musik, hvis det bare bliver sat ordentligt sammen. Der er jo naturens hyde, eller bilerne ude på gaden. De virker tilfældige, men er en lige så vigtig del af den lyd vi synes vi går og hører"
[Knak]

Den eneste semantiske forankring der eksisterer i kompositionerne er selve titlerne. Som det er tilfældet i musikken, hersker der også i titlerne en refleksion over det hverdagsagtige overfor det teknologiske. Med titler som; *Toothpaste*, *People (Remember Salami)*, *Monday Nightcap* og *Quick Save On A Sunday*, på den ene side, overfor tekno-

logirefererende titler som; *Stp.*⁸⁴, *OpTTT*, *PK 50*, *GM Memory* og *1 % in 2/3 Speed*. I mikrorytmerne hører vi det teknologiske aspekt tydeligt, men i den samlede stemning integreres også det melankolske og poetiske i livets nære ting, levendegjort ved de varme og til tider legesyge keyboardflader.

Men der ligger dog yderligere en dimension i de mange lag i musikken. Selvom Thomas Knak anvender samples af reallyde; fra vandhaner, lufthavne og badedyr, så er resten af det musiske materiale elektronisk frembragt. De glitchede lyde giver associationer til teknologiens begrænsninger og den omkringliggende virkelighed; de lyder virkelige og virker virkelige, men min påstand er, at det ikke altid er reallyde der anvendes.

I forhold til de idealer, som eksempelvis Lars Qvortrup⁸⁵ sætter op for computerkunsten; at skabe en verden, der er til forskel, noget som ikke kan kommunikeres på anden måde, så finder jeg de elektronisk konstruerede lyde i Knaks kompositioner ret interessante. Selvom der både stræbes efter at få lydene til at fremstå virkelige, så stræbes der også efter at skabe nye lyde. Dermed konstrueres der lyde, som er til forskel fra den virkelige verdens lyde. Thomas Knak stræber netop også efter at opnå en form for udefinerbar lyd i sine kompositioner:

"jeg kan godt lide at integrere reallyden, så man ikke helt kan høre, om det er en realoptagelse eller en digital lyd – der skal være en eller anden form for spændstighed i hvad der er hvad. Ikke at det skal være mystisk, men alt skal bare ikke præsenteres for dig, du skal også selv gøre noget for musikken".

[Knak]

Som det kan høres i musikkens mikromateriale, tolkes ud fra de enkelte kompositioners titler og hans musikalske fremgangsmåde er Thomas Knak alvorligt optaget af spørgsmålet om, hvad det vil sige, at være et menneske i en fragmenteret verden, hvor alle relationer medieres af teknologi og teknisk rationalitet. Knaks æstetiske strategi er ikke politisk at råbe op om tilværelsens overflade-syndrom, men ganske enkelt at inddrage omgivelsernes lyde i fragmenteret form, og derved præsentere dem objektivt for lytteren, samtidig med at han selv udtrykker sin

⁸⁴ Stp! - Nummeret har ansporet titlen på nærværende speciale. Semantisk, fonetisk og lydligt associerer det både fragmentet og det musiske mikromateriale, der er så stor en del af Electronica og Glitch æste-tikken.

⁸⁵ Lars Qvortrup: *Det Hyperkomplekse Samfund*. Qvortrup er professor ved Syddansk Universitet – Center for Interaktive Medier.

subjektive sindsstemning, melankoli og kreative musikalitet. Som han beskriver sit musikalske udtryk:

”Imødekomme... hverken noget der skal støde eller forarge eller imponere eller stress. Det er musik der giver dig nogle muligheder for, hvis du vil, at gå dybere ned i det – der er masser af lag, selvom det umiddelbare indtryk kan være minimalt. Den er meget simpel og barnlig på mange punkter – jeg er meget bevidst om at det skal være en leg, i stedet for at sidde og skrive det hele ned. Man kan sige, at alt det jeg laver, stammer fra livet eller folk omkring mig” [Knak]

Thomas Knaks glitchede Electronica præsenterer således ikke en konkret virkelighed gennem en vokal eller tekst, men mere et eksperimentarium, hvori han kan placere og undersøge sine muligheder for meningsdannelse inden for de elektronisk baserede virkemidler. En musikalsk praksis der bygger på fragmentets åbenhed og på omgivelserne omkring os. Heri, er jeg overbevist om, eksisterer en ny og ikke før formuleret æstetisk form; en musikalsk formulering af nutidens teknologi og vores fysiske omgivelser – og, vel at mærke, uden så meget som at udtrykke sig gennem konkrete vokale meningsbærere. En æstetik, som Thomas Knak er en del af, og både har været med at til fremme, at præcisere og skubbe udviklingen inden for:

”der skal være et eller andet i musikken, som minder folk om noget de bruger i dagligdagen – ting som vi ikke tager for givet; en sjov eller en smuk lyd, som her bliver bearbejdet og fremhævet – og lagt ind som en reminder om, at selvom det er elektronisk musik, så er det stadig folk, der lever et liv, og som også lige skal huske at købe ind osv. som sidder og laver det. Det er ikke virkelighedsflugt for mig, og hvis det var det, så ville jeg overhovedet ikke bruge min musik som forbindelse til hverdagen – så ville min lyd være ekstremt klinisk” [Knak]

Med dette afsluttede Thomas Knak citat vil jeg nu forsøge at samle mine betragtninger i et sammenfattet perspektiv; en konklusion om man vil. Jeg mener at have nået tiltrækkeligt vidt omkring inden for de forskellige æstetiske elementer, således at jeg nu kan formulere et svar på min problemstilling.

Det samlede perspektiv

Ud fra min problemstilling; hvordan den teknologiske udvikling bidrager til stadig nye æstetiske og skabelsesprocesser mener jeg at have fundet og ekspliciteret disse æstetiske elementer. Det står klart, at den teknologiske udvikling forandrer medie billedet. Der er ingen grund til at diskutere det længere; musikkens nutid og fremtid fastholdes og forenes med teknologien inden for dennes kontekst – med alt hvad den indebærer af fremtidige processer. Hvordan musikere og komponister så vælger at forvalte dette aspekt vil jeg spændt følge.

Jeg har i nærværende speciale eksemplificeret en række kunstnere, som jeg mener i dag forvalter musikteknologien i en ny æstetisk skabelsesproces inden for en Electronica og Glitch kontekst. Men selvom vi i nuet kan tale om ”sandheden”, er det ret sikkert, at der med tiden vil dukke nye ”sandheder” op til overfladen som en naturlig konsekvens af den teknologiske udvikling.

McLuhan siger, at udviklingen er et begreb, som vi konstruerer i interaktion med omgivelserne. Musikken er ifølge Attali vores redskab til at ordne disse omgivelser, og hvordan disse vil tage sig ud, vil ifølge McLuhan afhænge af menneskets fremtidige udvidelser og de processer dette skaber – musikteknologiens og dermed Electronicaens fremtid er således også afhængig af, hvordan vi vælger at konstruere disse processer.

De eksemplificerede kunstnere har valgt at forme og forvalte deres musik ud fra forskellige kreative skabelsesprocesser med de elektroniske virkemidler, de har til rådighed. Hvor Thomas Knak har valgt at lade sit indre legebarn komme til udtryk og eksplicitere sin melankolske tone i glitchet mikromateriale og varme klangtoner i kontekst med samplinger af sin egen hverdag, peger en komponist som Aphex Twin i mere kulturrefererende, udfordrende og ekstreme retninger, hvor udviklingen kun næsten kan følge med. Alligevel kan man spore æstetikken helt tilbage, hvor John Cage i 1952 valgte at komponere et værk af stilhed, for at eksplicitere støjen og teknologiens begrænsninger.

I Glitch mener jeg, vi har et nyt æstetisk formsprog.

Jeg mener, at denne musikalske bevægelse har sit historiske udspring i elektronisk eksperimentation, herunder John Cage, Futurismen, Schaeffers Musique Concrète, Karlheinz Stockhausen og Steve Reich.

Over de sidste få år er Glitch æstetikken vokset. Det er kunstnere, der er i stand til at definere nye vokabularier og æstetiske udtryk i det digitale medie. Glitch tilbyder en mulighed for at avancere ind i et nyt forhold til teknologiens mikromateriale og datasfære og derved i musiksammenhæng ekspliciterer en ny æstetik.

Glitch musikken sætter spørgsmålstegn ved traditionelle former for kunst og musikalske koder inden for den elektroniske musikkontekst. I Glitch musikken har vi hel række kompositioner som spiller på denne æstetik; de sampler materiale fra omgivelserne for at ramme tilfældigheden; det intuitive, det eksperimentelle eller den hørbare komposition.

Således er det i dag muligt for de elektroniske komponister, at anskue musikken ud fra små mikroverdener. Netop fordi disse værktøjer, som bruges i den nye elektroniske musik, indeholder disse DSP processer, er det muligt for komponisterne at eksperimentere deres musik frem i stedet for at bygge det på viden om musikkomposition.

Electronica musikere anskuer typisk deres individuelle kompositioner som kompositioner, der hele tiden kan tillægges flere lag og mixes igen og igen. Denne flerdimensionelle tilgang til skabelsen af musik ud fra allerede eksisterende lydmateriale er unik og danner basis for de af Electronicaens musikere, som Thomas Knak, der bruger samplinger og lydfragmenter som virkemiddel i musikken. Glitch musikkens kunstnere går nærmest dekonstruktivt til værks, da musikken ofte umiddelbart afgiver et minimum af information. En del Glitch kompositioner afspejler en minimalistisk og mikroskopisk brug af lyd. Det må være en klar indikator på, at nutidig computermusik er totalt fragmenteret. Det er komponeret på en måde, hvor arrangerede lag mixes sammen og afviger enhver mening, indtil lytteren gør en aktiv indsats.

I Electronicaens fravær af vokal finder vi en interessant æstetisk kode: Jeg er af den overbevisning, at ligegyldigt om et givent stykke musik indeholder en tekstlig betydning; om det er fra kunstnerens side eller lytterens opfattelse af musikken, er det irrelevant for definitionen af musik og dens æstetik. Fra min synsvinkel; om en tekstlig betydning er til stede eller ej, skal det ses perifert i forhold til den musikalske kunstform.

I stedet har vokalen i Electronica ofte en mere instrumentel funktion, hvor den manipulerede vokal indgår på lige fod med f.eks. en lyd fra en synthesizer eller en sampling. Musik kan, ud fra min synsvinkel, sagtens indeholde en emotionel værdi, uden at et sprogligt budskab er eksplicit fremherskende i musikken.

Man må konkludere, at hvis musik behøver en form for symbolsk indhold for at opnå betegnelsen ”god”, betyder det en degradering af perceptionen af musik. Ikke al æstetisk værdi i musik ligger i dens evne til at videregive information; musik kan også ses fra en ren og skær eksistentiel synsvinkel.

Jeg mener, at vi kan gøre musikken en stor tjeneste ved at evaluere den ud fra dens musiske indhold og dermed skabe nye teoretiske diskurser, som igen kan være med til at skubbe udviklingen.

Disse musikalske praktikker, som jeg har beskrevet, diskuteret og analyseret mener jeg, er konstrueret i forhold til selve processen; den teknologiske udvikling, som konstant iboende faktor i musikteknologien. Den teknologiske udvikling har således skabt grobund for nye musikalske øvelser; en ny æstetisk skabelsesproces. I den optik er det også ”Extension of Man”, og de forandringer disse medfører, der bestemmer i hvilken retning musikteknologien vil bevæge sig i fremtiden – og ikke, som realismen hævder; en objektiv virkelighed, der på egen hånd opstiller rammerne for i hvilken retning udviklingen vil gå – uanset hvordan vi vælger at kommunikere.

Den teknologiske udvikling medvirker til, at vi, så længe verden står, hele tiden vil få nye muligheder inden for mediestrukturen, og derfor til stadighed kan skabe nye musikalske processer og gribe omgivelserne an på nye måder.

I Thomas Knaks kompositioner og de i bilaget vedlagte kompositioner, hører vi også, hvordan der leges med teknologien ved at føre allerede konstituerede æstetiske elementer ind i nye musikalske kontekster, og derved pirre og udfordre vores bevidsthed, associative evner og tidsopfattelse; der anvendes gamle og nye optageteknikker i nye innovative kompositioner, hvor man søger et originalt, autentisk musikalsk udtryk.

Det overordnede æstetiske udtryk i de behandlede Electronica genrer er således en fragmenteret, minimalistisk, mikroskopisk, lydligt udfordrende, teknologisk udfordrende og en associativ bevidst konstruktion, der placerer sig ikke bare i en postmoderne kontekst, men fordrer en ny æstetisk formulering der kan trække på det digitale mikromateriale og de lydpartikler, der udgør denne nye musikalske praksis.

Som Attali udtrykker det: *”Music is prophecy [...] because it explores”*; musikken er en strukturmæssig dialog mellem nutid og fremtid, som kan foregribe fremtidige kulturelle og musiske strukturer i deres opbygning, formsprog og relationer.

Litteratur

Ashline, William L. / *Clicky Aesthetics: Deleuze, Headphonics, and the Minimalist Assemblage*
 Artikel / 2002

Attali, Jaques / *Noise – The Political Economy of Music*
 Minnesota University Press / 1996

Blanchot, Maurice / *Orfeus' Blik og andre Essays*
 Gyldendal / 1994

Brown, Ray Broadus & Fishwick, Marshall W. / *The Global Village: Dead or alive?*
 Bowling Green State University Press / 1999

Cascone, Kim / *The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music* / *Computer Music Journal* / 2000

Copeland, Darren / *Cruising for a Fixing – In this 'Art of Fixed Sounds'*
Musicworks 61 / 1995

Dhomont, Francis / *Acoustic, What is it?*
 UQAM / 1993

Eno, Brian / *The Revenge of the Intuitive*
 Wired / 1999

Frith, Simon / *Why do Songs have Words?*
 Routledge / 1988

Gracyk, Theodore / *Rhythm & Noise: An Aesthetics of Rock*
 LB Taurus & Co. Ltd. / 1996

Hagen, Roar / *Vitenskapssystemets reflection – fra identitet til differens*
 Scandinavian University / 1997

Idhe, Don / *Listening and Voice: A Phenomenology of Sound*
 Ohio University Press / 1976

Jameson, Frederic / *Postmodernism, or the Cultural Logic of late Capitalism*
Verso / 1991

Kristeva, Julia /
Det Lille Forlag / 1994

Kroker, Arthur / *The Possessed Individual: Technology and Postmodernity*
Macmillan Press / 1995

Luhmann, Niklas / *Sociale systemer – grundrids til en almen teori*
Hans Reitzels Forlag / 2000

Marx, Leo / *Does Technology Drive History?*
American Studies Association / 1994

McLuhan, Marshall / *The Gutenberg Galaxy*
University of Toronto Press / 1962

McLuhan, Marshall / *Understanding Media: The Extension of Man*
University of Toronto Press / 1964

McLuhan, Eric & Zingrone, David / *Essential McLuhan*
BasicBooks / 1995

Nancy, Jean-Luc / *The Literary Absolute*
State University of New York Press / 1988

Negroponte, Nicolas / *Beyond Digital*
Wired / 1998

Paddison, Max / *Adorno's Aesthetics of Music*
Cambridge University Press / 1993

Roads, Curtis / *Microsound*
MIT Press / 2002

Russolo, Luigi / *Art of Noises*
Pendragon Press / 1987

Schlegel m.fl., Friedrich Von / *Fragmenter*
Gyldendal / 2000

Strinati, Dominic / *An Introduction to Theories of Popular Culture*
Routledge / 1995

Qvortrup, Lars / *Det Hyperkomplekse Samfund*
Odense Universitet / 2002

CD Bilagsmaterialet

I forlængelse af min pragmatiske tilgang til specialet har jeg valgt at give modtagerne af dette speciale et muligt bedre indblik i præmisserne for mine diskussions- og analyseresultater ved at vedlægge et CD bilag med relevante kompositioner.

Således har læseren selv mulighed for at konstruere sit eget billede af musikken. Jeg mener, at på denne måde, sammenlagt med empirien, at det vil bidrage til, at læseren opnår væsentlig fordel i forståelsen af mit analysearbejde.

CD # 1

- 01> Opiate / *32° Degrees*
- 02> Opiate / *Monday Nightcap*
- 03> Opiate / *PK 50 / Objects*
- 04> Opiate / *Toothpaste*
- 05> Opiate / *(Lali Puna Remix) Clearcut*
- 06> Opiate / *(Kashmir Remix) Mom in Love Daddy in Space*
- 07> OPTO / *File 1*
- 08> OPTO / *File 2*
- 09> OPTO / *File 3*
- 10> Alva Noto / *Transrapid*
- 11> Aphex Twin / *Come to Daddy*
- 12> Aphex Twin / *Power Pill Pacman*
- 13> Autechre / *Eutow*
- 14> Boards Of Canada / *Red Moss*
- 15> Console / *(Das Wort) Barbara Morgenstern*

CD #2

- 01> Oval / *Epsilonik*
- 02> Pan Sonic / *Maa*
- 03> The Orb / *Spanish Castles in Space*
- 04> Taylor Deupree & Frank Bretschneider / *Autodr*
- 05> Ryoji Ikeda / *Headphonics 0/0*
- 06> Goldie / *Terminator*
- 07> Steve Reich / *Nagoya Marimba*
- 08> Luke Vibert / *Aciddisco*
- 09> Kraftwerk / *Autobahn*
- 10> John Cage / *4:33*
- 11> Karlheinz Stockhausen / *4 Helicopters & String Quartet*
- 12> Luigi Russolo / *Risveg*
- 13> Broadcast / *Look Outside*
- 14> Pink Floyd / *Wish You Were Here*

Om interviewet

Enkeltmandsinterviewet med Thomas Knak foregik i hans egen lejlighed i København, hvilket i sig selv er en faktor, der kan bidrage til større tryghed for interview personen, der således er i vante omgivelser i situationen. Det var dog ikke en faktor jeg skænkede mange tanker, da Thomas Knak har været en central skikkelse i det danske musikmiljø i mange år efterhånden. Jeg fornemmede da også fra starten en professionel tilgang til interviewet fra Knaks side, og han var velforberedt.

Interviewet, der varede små 3 timer, forløb ganske tilfredsstillende. Thomas Knak slappede af under de uformelle omstændigheder, og han syntes at komme med sine uforbeholde synspunkter, hvilke også førte til improviserende spørgsmål fra min side igennem interviewprocessen.

Han var imødekommende og der var ikke spørgsmål fra mig der gik ham for nært. Det var i sit hele en ganske åben og afslappet dialog.

Da mit succeskriterium i forbindelse med interviewet var at samle et empirisk grundlag, der kunne anvendes i forbindelse med mine valg af teori, diskussionsemner og analysepunkter, må jeg sige, at dette lykkedes til fulde.

Jeg har således kunne anvende Knaks svar i stort set alle aspekter af specialet.

Interview med Thomas Knak / København, d. 11. februar – 2005

Allan: Til at starte med, vil jeg gerne spørge dig: Hvorfor laver du musik?

Knak: Jeg kan ikke lade være, tror jeg. Det må være det korte svar. Og så er det et af de få sprog jeg kan udtrykke mig på. Men det lange svar må være, at jeg er vokset op med forældre, som glædeligt har spillet musik for mig, som de er vokset op med. Og det er så *The Beatles* blandt andet. Men fra min mors side er det desværre *Cliff Richard*. Det håber jeg ikke har smittet så meget af på det jeg laver. Beatles håber jeg selvfølgelig på, at der langt ude er en eller anden tråd til.

Allan: Elektronisk musik. Hvad forstår du ved den betegnelse?

Knak: Der forstår jeg vel musik, som er frembragt via elektroniske instrumenter. Her kunne en elektrisk guitar godt høre ind under, men den gængse opfattelse af elektronisk musik er jo Kraftwerk og så fremefter – for mange mennesker. Jeg er helt klar over det går meget længere tilbage til starten af 1900 tallet, men den populære indgang er ved Kraftwerk.

Allan: Men kan man tale om, at det er en betegnelse, der også dækker over alle subgenrer inden for elektronisk musik?

Knak: Ja det vil jeg mene. For der findes elektroniske kompositioner, som er tænkt til at virke i et sådant lidt halvgammelt kompositions miljø, og så er det tænkt til, at en eller anden fyr på 16 år står på en klub, og er i et andet forum, men frembringer det på samme vis.

Allan: Kan du fortælle lidt om dit forhold til elektronisk musik generelt?

Knak: Ja, altså mit forhold til det er, at jeg bliver nødt til at bruge elektronisk musik, fordi jeg ikke lige kunne spille på en guitar eller klaver eller noget andet. Så det var min vej ind, at jeg købte mig en sampler, og den lærte jeg så at spille på ved at sample andres musik. Elektronisk musik: Jeg ser det fuldstændigt som musik, ligesom jeg ser en gammel jazz plade eller blues plade som musik.

Allan: Så du mener du "spiller" på dit instrument?

Knak: Ja, jeg spiller simpelthen på min sampler, det er sådan jeg tænker.

Allan: Men det skal ikke forstås sådan, at det var en nødsløsning, fordi du ikke kunne spille på andre instrumenter?

Knak: Jo, på nogle punkter er det en alternativ løsning, men samtidig var det sådan helt logisk, at det kunne jeg måske også finde ud af. Så lå det lige for hånden, at det der skete i musikken på det tidspunkt for mig var, at folk begyndte at sample og bruge de der måder at bearbejde andres lyd på, og det spinkede og sparede jeg til, og så kunne jeg også være en del af det. Men på det tidspunkt var elektronisk musik virkelig stærk, samtidig med at guitarmusikken i virkeligheden også var det. Så der var to vigtige poler, som også på nogle punkter krydsede over, og det var helt klart dér jeg så det. Det var ikke sådan at jeg tænkte, at ”jeg er kun til Technomusik”, jeg tænkte helt klart på, at det var reelt elektronisk musik. Elektronisk musik på det tidspunkt var Techno, og det der var forløberen for mange af triphop genrene og drum n’ bass – så på det tidspunkt, hvis man lavede elektronisk musik, var man lig med Technomiljøet. Det har haft mange fordele at komme i det miljø, men det havde måske også sine begrænsninger, eftersom udgangspunktet var dansemusik, og at jeg hurtigt også ville prøve muligheder i den modsatte retning.

Allan: Hvorfor har du valgt at beskæftige dig netop med den elektroniske genre?

Knak: Det har helt klart noget at gøre med, at det var dér jeg kunne se en mulighed for at tale med eller medvirke til at frembringe lyd. Og det kunne jeg godt gøre ved at slå på nogle trommer, eller prøve at spille guitar, men jeg tror bare ikke at resultatet ville være rart at høre på. Min intuition sagde, at hvis jeg køber lige netop den sampler, så kan den det som jeg skal bruge for at fortælle mine små historier. Samtidig havde kulturen eller genren ikke en lang historie, så man kunne være med til at præge den på nogle punkter. De første ting jeg har optaget, optog jeg ud igennem en høretelefonudgang på en forstærker – så det siger måske lidt om, at jeg gjorde det helt forfærdeligt galt allerede, da jeg skulle optage musik fra starten.

Allan: Kan du fortælle lidt om din fascination af den elektroniske genre? Og hvilke andre kunstnere du finder interessante?

Knak: Jeg vil sige, at der er nogle helt konkrete forbilleder, som har ”tænkt” musik. Det har været folk, som ikke nødvendigvis har lavet elektronisk musik, men som har tænkt meget kompositorisk eller producermæssigt. Der er *Phil Spector*, der har skabt en lyd, der er lig med hans lyd. Der er *King Tubby*, som har siddet på Jamaica med fire

kanaler, og fået et hav ud af det; altså siddet med andres musik, og har haft råbåndene og spillet noget indover, og alligevel har kunnet skabe så meget ud over originalen. Så kunne det være *Brian Eno*, som på en eller anden måde er foregangsmand for Ambient musikken. Før det har der været *Steve Reich*. Nyere ting: Der vil jeg nok sige, altså jeg kan ikke komme uden om *Aphex Twin (Richard D. James)* og jeg kan heller ikke komme uden om *The Orb*. Som på nogle punkter er modpoler. *Aphex Twin* som virkelig har lavet en selvstændig lyd ved at bearbejde maskiner, han har tænkt, at ”bare fordi jeg køber den her, så kan den også alt muligt andet”, altså han har åbnet det, og gjort lydene til sine – arbejdet meget spinkelt, hvor med *The Orb* gjaldt det om at sample og hælde så meget ned i musikken som overhovedet muligt. Det strider måske meget imod min indstilling til musik nu, men på det tidspunkt var det virkelig en åbenbaring. Jeg har aldrig før prøvet at stå til en koncert, og virkelig være ved at brække mig, fordi jeg ikke kunne kapere det. Det prøvede jeg på Roskilde Festival under deres koncert. Jeg syntes det var ude af den her verden. Det er dem der virkelig gjorde, at jeg fik lyst til også at lave collager og siden hen, som *Aphex Twin*, prøve at bearbejde lydene på en anden måde, end bare lige at acceptere presets på en synthesizer.

Allan: Er det det kompositoriske aspekt eller det producermæssige, der fascinerer dig mest?

Knak: I virkeligheden tror jeg, at det producermæssige har haft størst indflydelse, men senere hen har det kompositoriske været vigtigt for mig – inden for de sidste fem år. Før det har det været at producere en lyd. Jeg tænkte måske ikke så meget over, at melodien skulle kunne nogle ting eller arbejde sammen med lagene. Jeg tænkte mere, at de lag jeg fandt frem til på en eller anden måde havde dybde – eller havde nogle flere dimensioner. Der har jeg så været heldig at ramme noget, som rent faktisk har givet mening for folk – jeg tænkte, at det her var noget jeg kunne bearbejde – og det har jeg så lykkedes med på nogle punkter.

Allan: Kan man tale om et egentligt Electronica miljø?

Knak: Ja. Men det er sjovt. Det kommer jo i virkeligheden fra Techno-miljøet som tog alt ind under sig – også hiphop ting. Man havde jo denne ene pladebutik i hver by, der solgte alle de her genrer, og det var de samme mennesker der spillede og de samme mennesker der kom, hvis der var en hiphop koncert. Men Electronicaen, som er en stor paraply, der burde samle endnu flere mennesker, er det faktisk gået den modsatte vej – Electronica i dag for nogle mennesker er lig med alt elektronisk musik, mens den for andre mennesker er en meget specifik del af elektronisk musik.. en lille smal ting.

Så miljøerne i dag rundt i de danske byer eksempelvis er ret små.. miljøet eksisterer.. men på flere planer.

Allan: Findes der æstetiske elementer i Electronicaen, som du vil sige er unike?

Knak: Det mener jeg i høj grad. Det har nogle ting, der har en historie bagtil. Fra *Industrial* – det hårde industrielle og kolde univers - til *Ambient* - der har det beroligende element. Så det hele er blevet smeltet sammen, bundet op og tapet ind. Så det holder faktisk som en hel mikstur.

Allan: Hvorledes mener du, at computerteknologi og den teknologiske udvikling influerer musik generelt i dag?

Knak: Man kan ikke komme udenom computeren. Selv en guitar kan blive speciel for folk fordi den lige har været igennem pro-tools måske. Det gælder også for f.eks. klassiske koncerter, som bliver optaget den vej – man klipper til osv. Så selv såkaldte live koncerter, hvor det umiddelbare udtryk er der, har man også været inde og klippe til inden den bliver sendt i radioen. På nogle punkter kan den også være besværlig, fordi mange ting kommer til at lyde ens. Der er den ting der hedder at masterere digitalt, hvilket gør at specielt hiphoppen og rocken fra USA er fuldstændig – hvis du kigger på det rent grafisk så ligner det bare hinanden – en stor masse uden loft eller gulv, der bliver bare fyldt ud – der kan ikke presses mere ned i det. Så er der det, der hedder plug-in syndromet, som gør at hvis en eller anden finder en effekt eller et program og bruger den, jamen så synes man sikkert den er sjov, og at den sikkert kunne gøre noget for ens egen musik, og så begynder man med den, og så lyder den fuldstændig som sådan. Det kan være lidt trættende til tider, at man rent faktisk kan sidde og sige – ”når han bruger nok buffer override eller har klippet sine trommer i recycler” osv. Computermusik bliver beskyldt for at være kold og anonym, men de enkelte programmer har bestemt deres særpræg og personlige lyd på godt og ondt.

Allan: Så generelt er du positiv overfor computerteknologiens indflydelse på musikken?

Knak: Ja, jeg har svært ved at sige meget negativt om computere, da de jo bl.a. gør at jeg kan lave musik.

Allan: Man kan måske så også sige, at de er en nødvendighed?

Knak: Ja, man har vænnet sig til den.. og til tider selv skubbet den frem i forreste linie. Selvfølgelig er de ikke 100 % nødvendige, men efterhånden har vi gjort den nødvendig, fordi vi vænnet os til at det går 10 gange hurtigere, og det er 10 gange mere overskueligt osv. Det gør så, at vi har 1000 gange så mange muligheder. Det kan godt være, at der så er flere der laver musik, men der kommer ikke nødvendigvis flere gode kompositioner ud af det. Mange bruger f.eks musikprogrammer som alternativt computerspil. Der kommer helt klart mere lyd, men om man kan kapere lyden, det er så noget andet!

Allan: I hvilket omfang mener du, at den teknologiske udvikling bidrager til den musikalske udvikling?

Knak: Der er sindssygt meget musik, altså ubegribeligt meget musik, der bare bliver brugt som lydteppe, hvor folk bare forbruger musik. Det må max være tre minutter og det skal lyde ens - og hele tiden skal det skrues højere og højere op – det har jeg svært ved at begribe. Men teknologien gør at flere folk kan begynde at lave musik, og hvis bare én procent af dem der har muligheden rent faktisk bliver hængende – og begynder at udvikle deres lyd – så er de jo med til at skubbe udviklingen og måderne hvorpå lyd kan sættes sammen – samtidig har jeg eksempler på ting som lyder ekstremt – at ”nu-kan-man-det-dér” – men man kan rent faktisk ikke sætte sig ned og lytte på det.

Allan: Så bliver det mere en ”wow” effekt, end noget der er brugbart i længden?

Knak: Ja! – lidt ligesom da guitarpedaler kom frem eller da guitaren blev elektrisk – men det kom der jo ikke nødvendigvis noget godt musik ud af. Vi husker folk, som brugte det på en vis kreativ måde – men det var jo fordi de også havde en ideologi bag det, som gjorde at det blev deres lyd. Det var ikke bare instrumentet der gjorde det interessant.

Allan: Mener du udviklingen indenfor den elektroniske musik generelt bevæger sig i en bestemt retning?

Knak: Ikke elektronisk musik som sådan - men såkaldt Electronica – den lyd som *Aphex Twin* og *Autechre* – ja måske netop den lyd som de to har været med til at skubbe – den har måske været lidt ens i et stykke tid, og det har næsten været sådan, at nu kunne man købe sample-cd’er med *Autechre* eller *Aphex Twin* – så nemt var det lige pludselig at kopiere selve lyden – men selve strukturen og kompositionen kan man ikke tage fra dem der har opfundet den. Man kan prøve at kopiere dem – men de drejer altid lige lyden nogle grader, og så skal man igen jage dem. Men indenfor de sidste 2-3

år har man fået en masse af de andre genrer, som måske var forbundet med Electronicaen i starten - altså rockmusikken og hiphoppen osv. - de har ligesom sneget sig ind igen og spurgt ”nu har du lukreret på os - må vi lukrere på dig”, og rocken har genopfundet sig selv på mange punkter - hiphoppen har gjort det via *Timbaland* eller *Neptunes* - altså de her mikroverdener, som rytmerne laver. Så jeg vil sige, at Electronicaen er blevet mere mainstream og sangbaseret - samtidig med at vi har fået nogle grene af genren, som er blevet ekstremt elitære. Det synes jeg sådan set er en meget god ting, for hvis de så - på et tidspunkt - mødes bag om popmusikken igen - så kommer der en ny genre ud af det.

Allan: Så man kan sige, at eksplosionen - udviklingen - indenfor Electronicaen nu er ved at samle sig igen et sted - der sker en implosion, og så er der mulighed for en ny eksplosion - sådan at udviklingen kommer til at køre i "8-taller"?

Knak: Ja det er helt klart sådan jeg ser og ikke mindst håber det. Det kan godt være, at der har været en stilstand, men det er fordi, at der ret hurtigt er kommet en elite, som selvfølgelig ikke har gjort andet end at udforske deres egen stil og lyd - men de udforsker den ikke mere, end at man altid kan høre, at det er deres lyd når de kommer med en ny plade. Fra mit synspunkt - jeg har altid tilhørt den klasse; den mere pæne ting, der ikke må stresse dig - den mere beroligende - og ikke køre ned i noget ondskabsfuldt eller dybt univers. Der er så kommet en ny generation, der så virkelig dyrker de der dystre ting, langsomme og meget grynede ting. Og ud af det vil der måske - om nogle år - opstå et oprør mod det, hvor man går tilbage til noget af det vi stod for musikalsk da vi startede - så det er mit håb, at det hele tiden bliver en smule reaktionært - ligesom man selv var en anelse reaktionær, da man flyttede hjemmefra. Altså: ”vi ved godt at vi har overlevet i 18 år på jeres penge, og i har betalt vores mad, men vi har til gengæld skabt en masse sjove historier med hvordan vi lærte at gå osv. men nu vil vi gerne gå selv - og så kommer vi tilbage på et tidspunkt når vi skal have vasket tøj” - det er lidt sådan jeg ser det.

Allan: Kan du beskrive din musikalske arbejdsproces, og hvilke musiske redskaber du anvender - herunder også software og hardware?

Knak: Jeg startede ud med en 4-spors båndoptager. Men da den ikke mere kunne opfylde mine krav, købte jeg en sampler, som er 12 år gammel, og som stadig er den jeg arbejder på. Det er min såkaldte workstation, dvs. at den har klaviatur, effekter og sampler i én. Det gør, at ligeså snart jeg har en sample inde, så kan jeg spille det på klaviaturet - det kunne være hvad som helst. Jeg arbejder stadigvæk - og som jeg altid

har gjort – med at anvende alle de ting, som man måske normalt ville smide væk i en såkaldt professionel optagelse, altså støjen og osv. – det er helt klart stadigvæk det jeg arbejder med. Så man kan sige, at jeg fjerner alt det man normalt ville lade ligge og omvendt. Derefter er målet at gøre det hørbart – at det er tænkt som en komposition og ikke bare tilfældigt sat sammen. For selvfølgelig er jeg bevidst om hvilke ting der fungerer, og hvilke ting der decideret vil vedblive med at være larm. Så arbejder jeg fra min sampler, som er en amerikansk sampler, *Ensoniq ASR10*, som ikke eksisterer på markedet længere. Den har en særegen og anderledes lyd, – hvilket er en af grundene til, at jeg også stadig bruger den. Det er helt klart vigtigt for mig. For selvfølgelig kan man få meget ud af en sampler, der har en bestemt lyd og som er udbredt, f.eks. *Akai* sampleren, men den har en meget kold og klinisk lyd, hvor *Ensoniq*'en har en mere rund og varm lyd pga. de effekter der ligger deri f.eks. rumklangen og delay. Jeg kører så desuden med *Cubase* software og MIDI, og jeg behøver sådan set bare en gammel version af *Cubase*, for jeg bruger ikke rigtigt VST delen i det – dvs. at alt det harddisk baserede lyd arbejder jeg ikke med dér. Når så først at MIDI-sporet ligger der, og jeg føler, at jeg har en komposition, så optager jeg det ned i en harddisk version – og så klipper jeg det ellers op igen. Det gør jeg så på to separate computere som regel – en som jeg benytter til at fremføre kompositionen på live – og en anden, hvor jeg kan sidde og klippe kompositionen i. Jeg har ikke så mange instrumenter udover et par synthesizere – jeg har sådan en gammel *Roland SH09*, som kan lave nogle fine analoge ting, og så har jeg en *Northlead*, som jeg kun sampler fra.

Allan: Prøv at genreplacere din musik

Knak: Jeg er vel mest af alt Electronica, med små ture over i Glitch.

Allan: Hvordan opfatter du dit eget musikalske udtryk?

Knak: Imødekomme... hverken noget der skal støde eller forarge eller imponere eller stresse. Det er musik der giver dig nogle muligheder for, hvis du vil, at gå dybere ned i det – der er masser af lag, selvom det umiddelbare indtryk kan være minimalt. Den er meget simpel og barnlig på mange punkter – jeg er meget bevidst om at det skal være en leg, i stedet for at sidde og skrive det hele ned. Man kan sige, at alt det jeg laver, stammer fra livet eller folk omkring mig. Det kan være, at jeg optager ting eller folk via en mikrofon, og så finder jeg et sted på båndet, hvor det er interessant – og så spoler jeg måske tre minutter frem og finder en lille bid mere – så sætter jeg det sammen, og så har jeg måske en rytmesektion, som tilsammen giver et færdigt udtryk. Så det er tilfældigheder, som jeg så snupper og sætter i system. Det er sådan jeg tænker

musik – at al lyd er musik, hvis det bare bliver sat ordentligt sammen. Der er jo naturens lyde, eller bilerne ude på gaden. De virker tilfældige, men er en lige så vigtig del af den lyd vi synes vi går og hører.

Allan: Ja i ligbed med Jaques Attali, der siger at verden er bygget op af musik, der bare er organiseret larm?

Knak: Ja det er fuldstændigt sådan, som jeg tænker det. Man kan sige, at der findes det, som bare er larm, og det som er organiseret larm. Og forskellen er jo, at så længe det er organiseret er det op til lytteren at danne sig en mening, om han også synes det er musik i hans ører.. Mange bryder sig ikke om min musik. Den kan f.eks være for pæn eller for lidt provokerende eller for ikke-stødende osv. – den gør måske ikke de der vilde ting, som man i dag kan med computere, men for mig er den lig med det jeg gerne vil frembringe – så jeg er jo glad.

Allan: Kan du prøve at placere din musik i forhold til den elektroniske genre?

Knak: Der ligger jeg nok pænt lige i midten. Jeg har altid været en del af mange miljøer, men kun sjældent har jeg været lig med miljøet. Indenfor Electronica genren har jeg måske været foregangsmand for nogle lyde, og har allieret mig med folk rundt omkring i verden, som er en del af eliten, og det har så gjort, at jeg automatisk er kommet i en position, hvor jeg, i hvert fald i nogle år, har været bannerfører for bestemte nye idéer. Så kommer der jo hele tiden nye til, som overtager den rolle og har nye idéer. Så jeg ligger vel der i midten. Min lyd eksperimenterer men er også tro mod kompositionen. Mange af de nye ting, der er kommet frem fra specielt de amerikanske selskaber, er ekstreme. De arbejder ud fra hvad effekten kan, og det at den kan gøre det – mere end at det måske er noget, som man har lyst til at lytte på som komposition.

Allan: Så lægger det sig mere i tiden, end at det bliver tidløst?

Knak: Ja jeg synes jo det er meget typisk år 2000-og-et-eller-andet. Der er sikkert også folk der synes det samme om det jeg laver, men jeg tænker at det skal kunne lyttes på om 10 år – det skal ikke være tidstypisk; hvert fald ikke være typisk for hvad man kunne med en sampler, måske mere typisk for hvordan man tænkte musik. Så jo jeg ligger derinde, hvor jeg synes jeg respekterer alle genrer og muligheder, og har fundet ud af at samle dem - som en lille edderkop, der samler ind hvad der falder ned af muligheder!

Allan: Kunne man forestille sig, at du på et tidspunkt kunne finde på at eksperimentere i en meget højere grad, eller mener du, at du har fundet dit musikalske ståsted?

Knak: Jeg har sådan set været begge veje. Jeg har lavet noget som mange mente var ekstremt poppet, og som også var ment som popmusik – med *Björk*. Men så har jeg også lavet noget meget minimalistisk musik. Jeg er nok en af dem, der ikke kan se nogen idé i at vælge side – måske politisk kan jeg bedre – men jeg forbinder ikke min musik med noget politisk, så det er nemmere for mig at acceptere, at jeg kan arbejde i mange felter, men jeg har mine egne midler til at gøre det. Dem vil jeg gerne have lov til at være tro mod – også selvom musikken til tider bliver ekstra hektisk eller ekstra langsom.

Allan: Søger du en bestemt æstetik, følelse eller stemning i dit musikalske udtryk?

Knak: Der er følelser, der helt automatisk siver ned igennem. Melankoli er helt klart en ting, der går igen; en form for blå tone, hvis jeg selv skal beskrive de enkelte numre. Det er ikke naivt, men det ligger helt klart i et felt, hvor jeg hylder de ting man gør – og den fornemmelse man har - som barn; en umiddelbarhed som man på en eller anden måde lærer at sætte i system. Det er ret vigtigt for mig. Men rent æstetisk er jeg nok bare mere minimalist end maximalist – sådan er det i alt hvad jeg foretager mig.

Allan: Så det musikalske udtryk er et bevidst valg om at dyrke det intuitive – hvis man kan sige det sådan?

Knak: Ja helt klart, altså nu har jeg aldrig rigtigt dyrket de ekstreme mørke sider, så de historier jeg har at fortælle er sådan set ret lykkelige historier. I dag er melankoli jo ikke lig med et negativt ladet ord – i dag er melankoli jo nærmest blevet romantisk. Det er sådan jeg tænker det – men i den klassiske betydning er melankoli jo ekstrem mørk – så jeg foretrækker den nye betydning, hvilket også gør, at jeg i hvert fald i forhold til musik er romantisk anlagt – spørger du min kæreste er jeg nok ikke specielt romantisk anlagt. Men i forhold til musikken tænker jeg på det som romantisk, og som noget meget lyst og venligt. Sjovt nok er der også folk, der har sagt til mig, at de følte, at det virkelig ramte de mørke ting de lige gik med. Så det er kun godt, at det kan tolkes på den måde også.

Allan: Hvordan forholder du dig til de nye teknologiske muligheder? Er det noget du udforsker – eller holder du dig til det du kender?

Knak: Jeg er ikke specielt god til bare at springe på et nyt program med det samme – jeg er ekstremt dårlig til at lære de der ting. Jeg lærer tingene ved at gøre dem igen og igen og igen, altså nok nærmest intuitivt at lære af de fejl jeg laver – men jeg er ikke god til at følge en manual til punkt og prikke. Jeg arbejder stadig på det udstyr, som jeg startede ud med – det siger måske lidt om det. Men engang imellem synes jeg der er nye gode tiltag – som f.eks. *Ableton Live* softwaren til netop at spille live – det kan det som de andre ting også kan for mig - så enkelte gange køber jeg da lige en ny hammer til værkstedet!

Allan: Dvs. at du er autodidakt og laver dine egne små fejl – og leger med tingene, og derigennem finder du så din egen måde at gøre tingene på?

Knak: Ja min måde at arbejde på er meget en solo-ting, men jeg har også mulighed for at lave noget mere såkaldt rigtig demokratisk band musik, altså hvor man spiller på rigtige instrumenter og sampler dem og følger skalaerne osv. Det er rigtigt godt at have det alternativ, så jeg ikke kun sidder og laver noget som bliver til en lille bitte ting. Det at arbejde med folk har bl.a. gjort, at jeg kan overføre nogle ting til mit solo-arbejde, og der er ting jeg ikke gør i mit arbejde med andre folk, som jeg kun gør solo – og lært hvilke ting indenfor lyde, som ikke bare ved et tilfælde passer sammen, men som har en historie sammen.

Allan: Du bruger samplet reallyd som virkemiddel i din musik. Har dette et bestemt æstetisk formål?

Knak: Det har det formål, at der skal være et eller andet i musikken, som minder folk om noget de bruger i dagligdagen – ting som vi ikke tager for givet; en sjov eller en smuk lyd, som her bliver bearbejdet og fremhævet – og lagt ind som en reminder om, at selvom det er elektronisk musik, så er det stadig folk, der lever et liv, og som også lige skal huske at købe ind osv. som sidder og laver det. Det er ikke virkelighedsflugt for mig, og hvis det var det, så ville jeg overhovedet ikke bruge min musik som forbindelse til hverdagen – så ville min lyd være ekstremt klinisk.

Allan: Så man kan sige, at det er et paradoks, hvor man har to modpoler – den kliniske teknologi overfor det organiske og hverdagsagtige?

Knak: Ja det kan man sige – livet i sig selv er jo et paradoks, så det skal bare minde om det, at vi lever et liv osv. at der kommer nogle efter os – at vi forgår. Det er forsidehistorien. Men der en masse små sidehistorier med, at jeg er vokset op med at dyrke de her reallyde, og været så heldig at bo i en by, hvor der var et stort musik-

bibliotek. Nogle af de første plader jeg stiftede bekendtskab med var de her elektroakustiske eksperimenter. Det er akustikken som er spøjs.

Allan: Når jeg hører Opiate, tænker jeg umiddelbart på kunstnere som Console og Boards Of Canada. I hvilken grad låner elektroniske kunstnere stilmæssigt af hinanden – hvis man ser bort fra samplinger?

Knak: jeg tror mere at elektroniske kunstnere deler frem for låner nogle oplevelser. De er vokset op med nogle af de samme ting eller stykker musik som har åbnet verden for dem. Jeg tror selvfølgelig, at der er folk som bliver ekstremt inspireret af andre – som ender med bare at kopiere. Altså - jeg har aldrig tænkt på, at jeg, *Console* og *Boards Of Canada* skulle være relateret på den måde – men jo, vi er jo ekstremt tætte. Vi er jo højst sandsynligt inden for 2-3 år lig med hinandens alder – vi er vokset op i samme tidsalder med de samme nye strømninger og muligheder. Det er svært at sige helt hvad det er der gør, at man føler man låner. Jeg synes at *Boards Of Canada* er et af de bedste eksempler på noget, som reelt set bygger på noget foregående – men som har fået et ekstremt personligt udtryk ud af det, hvorimod jeg mere forbinder *Console* med den tyske kolde og kyniske tilgang – han laver en lyd, som er meget tidstypisk – noget som jeg ikke helt kan forbinde mig med. *Boards Of Canada* kan jeg bedre relatere til, fordi det er så ekstremt hørbart, at de har lyttet til hiphop ting og en masse 70'ere elektroniske eksperimenter. *Console* er mere rendyrket, måske for rendyrket end hvad jeg bryder mig om. Så er der til gengæld en masse andre, som jeg føler mig inspireret af, eksempelvis *Luke Vibert*, som var en af dem jeg virkelig syntes var sjov; den måde han brugte samples på – men han var måske så ekstrem pjattet osv., at jeg aldrig rigtigt nåede helt at kopiere det. Jeg vil sige, at hvis man først begynder at bruge hinandens melodier osv. kan man snakke om kopiering.

Allan: Ja det sker jo hele tiden i rock og popmusik.

Knak: Ja, men der er der nu engang også kun tolv toner og bestemte skalaer i vesterlandsk musik som kan sættes sammen – man har måske stadig ikke fundet ud af alle kombinationerne, men der er klassiske ting som bare lyder godt, som man ikke kan gøre for, man synes lyder godt, f.eks *Beatles* - altså den 3 minutters klassiske popsang er for mig mere værd end 3 minutters attitude-minded hiphop.

Allan: Varierer din musik fra pladeindspilningen til livesættet?

Knak: Jeg har altid tænkt det, at jeg tager ud og præsenterer min musik og dens struktur. Selvfølgelig varierer det med effekter og selve det musikalske udtryk. Men selve strukturen skal live være meget lig den komposition jeg har lavet - der er en grund til, at jeg har lavet den på 4:55 minutter; der virker den bare – og så skal jeg ikke begynde at lave den 12 minutter, fordi så falder den måske helt til jorden. Det kan også være den bliver meget bedre, men umiddelbart så siger min intuition mig, at der var en grund til, at jeg valgte at stoppe den dér. Det sjove er så, at man med software programmer kan begynde at dumpe filer ned i kompositionen og så få nogle tilfældigheder ud af det; altså nogle breakbeats eller hvert fald nogle percussive effekter, som gør, at nummeret måske flytter sig lidt mere for folk. Jeg kan stadig godt lide, at folk sidder ned og lytter på det – tænk på alle de kræfter de skal bruge på at holde deres ben oprejste – hvis det er musik som ikke nødvendigvis skal flytte folk. Jeg tænker mest af alt på bare at fremføre min musik. Det er en ret vild ting, at journalister i dag fokuserer så meget på fremtoningen af dem der frembringer musikken, mere end at de bare kommenterer, at det lød godt. Nu er vi kommet dertil, at det ikke længere er nok at frembringe lyden – nu skal man ligesom i rockmusikken have en attitude, der gør at man er performer - og det er der altså ikke rigtig nogen der får mig til. Jeg har meget svært ved at se hvordan jeg skulle kunne gøre det, nu når jeg ikke gør det til hverdag. Hvis man er en spradebasse til hverdag, så forstår jeg 100 %, at man ikke kan stå stille eller ikke kan lade være med at lave fis og ballade.

Allan: Ja det skal komme naturligt, ellers virker det vel uægte?

Knak: Ja ellers så skulle det være så ekstremt, at jeg begyndte..

Allan: at klæde dig ud?

Knak: Ja så ville det være så langt fra min hverdag, at det næsten blev sjovt, men hvis jeg ikke gør sådan noget ellers, så ville det blive patetisk på en eller anden måde. Så jeg tænker meget på, at jeg frembringer min musik for nogle, som måske har kendskab til den – og hvis ikke, så er det netop derfor jeg er der.

Allan: Føler du, at du manipulerer dig til dit musikalske udtryk? Vi var lidt inde på det i starten - at du spiller på din sampler – men betragter du brugen af sampling som manipulation?

Knak: Ja det er ekstremt manipulerende, fordi jeg har ligesom valgt hvad lytteren får. Der er stadigvæk en masse lag som lytteren kan vælge at hive frem, men jeg har jo bevidst udeladt en masse ting, som jeg kunne have ladet blive i musikken. Så jeg

manipulerer jo til det formål, at det ikke må blive stressende for eksempel. Så på den måde manipulerer jeg. Nu har jeg prøvet at lave musik til film og til teater osv. og det er jo virkelig håndværk, hvor man lige pludselig møder folk, der udelukkende sidder og laver det, og som kun kan blive bedt om at lave noget sørgeligt eller noget rart for eksempel.

Allan: Hvordan foregår den arbejdsproces, når du laver musik til en film? Ser du filmen først og danner dig et indtryk?

Knak: Ja, jeg sidder i øjeblikket og laver musikken til *Christoffer Boe's* næste film *Allegro*, og der er måske to måder at gøre det på. I hans første film *Reconstruction*, der fik jeg et reelbånd med filmen, hvor alt var klippet færdigt. Der blev jeg bedt om at arbejde med nogle strygere og temaer osv. Det gjorde jeg så i takt med at lydmanden også var begyndt. I den nye film her er jeg kommet ind langt tidligere, end hvor lydmanden skal til at mixe. Så i den første måned sad jeg sådan set bare og fandt på, ud fra historier i manuskriptet, hvordan stemningen så skulle være – og det har været ekstremt svært at ramme det, fordi jeg ikke er lydmand – jeg er ikke en, der sidder med en preset synthesizer og gør de ting 24 timer i døgnet – hvis jeg havde været det, ville jeg have lavet det på 20 minutter. Men fordi jeg tænker musik ud fra noget, som jeg tilfældigt lige rammer, og som jeg ikke kan ramme på anden måde – så er det ekstremt svært, at lave noget som skal være let og romantisk. Men når man så rammer den, så er det en kæmpe sejr. Det er ikke sådan, at jeg så pludselig kun skal til at lave let og romantisk musik, men så finder jeg ud af, at det kan de her tilfældigheder rent faktisk også føre til. Det er ikke kun teori det hele – det er også held og tilfældigheder. Jeg har så senere set nogle af scenerne, og dem jeg havde en dårlig fornemmelse omkring, de virkede ikke – og ja, det er jo intuition. Jeg kan simpelthen ikke sige, hvad det er jeg har gjort, når de så spørger mig, om jeg kan gøre det igen. Men jeg kan prøve igen.. derfor er det ofte, at hvis folk skal bruge min musik, så får de selv lov til at bearbejde den videre. Så er jeg ikke så nervøs for om kompositionen nu knækker – når bare de looper den i det rigtige tempo osv. så er jeg glad. Det har de så også gjort i *Reconstruction*.

Allan: Hvilke kunstnere og bands finder du nyskabende i dag?

Knak: Måske finder jeg nogle af de ting, som for andre mennesker lyder som klassiske ting, ret interessant. En gruppe som *Broadcast*, som er udgivet på et engelsk selskab – dem finder jeg uhyre interessant. Men det er måske fordi de har blandet hvad teknologien og harddisken kan gøre sammen med den der klassiske Beatles akkord-situation – de får et udtryk som er dannet i 60'erne, men er fuldt ligeså nutidig som den

nye teknologi eller den genre vi har. Det er ekstremt godt ramt og ekstremt godt udnyttet. Men der vil være masser af mennesker som vil sige, at det lyder jo bare som i 60'erne, men der er så mange lag i det – det er umiddelbart minimalistisk, men der ligestå mange lag bagved, hvis man virkelig dyrker musikken. Det er et af de bands, som jeg stort set aldrig har hørt et dårligt nummer med, og de har lavet mange. De laver også specielle edits af numrene, som går udover den komposition de havde tænkt; hvor de virkelig klipper det op. Det er en af de grupper der forener hvad analoge, akustiske og digitale ting kan. *Carsten Nicolai (Alva Noto)*, som jeg selv har prøvet at arbejde med, er en af de dygtigste minimalister, jeg nogensinde har hørt. Han har forenet minimal-kompositionen med hvad sinus-toner kan. Og han har ligesom bevist, at han ikke kun kan det, men at han kan overføre sin musik til klaver og vokalmusik – det tager en et andet sted hen.

Allan: Er Thomas Knak nyskabende? Eller ser du dig selv mere som en del af en genre?

Knak: Jeg tror ikke man kan tillade sig at sige, at jeg er nyskabende nu. Jeg var det måske, da jeg kom med *Objects for an Ideal Home* i 1999. Da var det måske nyskabende for hvad elektronisk musik gjorde. I dag er der langt flere, der udnytter de nye tendenser i computerteknologien. Der er folk, som virkelig kan de der ting. Men det er sådan set bare et nyt værktøj - om der kommer nye kompositioner ud af det – det ved jeg ikke, men der vil altid sidde en eller anden og sprænge grænserne for bearbejdning af lyd som f.eks, Oval, Fennesz, Autechre eller Aphex Twin.

Allan: Men er det udbredt at bruge reallyd i musikken?

Knak: I dag er det. Man kan i hvert fald sige, at for dansk elektronisk musik er det måske noget jeg har været med til at udbrede. Altså, jeg har det fra *The Orb*, som er en engelsk gruppe, og fra nogle komponister, som har brugt realoptagelser. *Musique Concrète* fra 30'erne synes jeg er ret sjovt – og 50'ernes eksperimenter med spolebånd – så et eller andet sted skal folk jo få det fra, så hvis jeg har været med til at eksponere det og bragt traditionen videre, så er jeg jo kun glad. Men hver har sin måde at bearbejde lyden på, hvor jeg klipper det op i mikroting, er der også andre der er begyndt på at tage lange stykker reallyd og putte kompositionen ovenpå – jeg kan godt lide at integrere reallyden, så man ikke helt kan høre, om det er en realoptagelse eller en digital lyd – der skal være en eller anden form for spændstighed i hvad der er hvad. Ikke at det skal være mystisk, men alt skal bare ikke præsenteres for dig, du skal også selv gøre noget for musikken. Men der er selvfølgelig teknikker, som jeg har været med til at frembringe, og så er der ting, som allerede lå i musikken – sådan noget som

tilfældigheder er jo heller ikke noget jeg har fundet på – jeg har så bare taget, hvad jeg nu syntes jeg skulle beholde.

Allan: Kan du prøve at beskrive din egen lyd?

Knak: Jeg synes selv jeg skubber mulighederne for, hvad mine rammer kan. Der er ikke nogen, der har fortalt mig, at jeg skulle lave real popmusik, som millioner af mennesker har hørt. Eller lave musik til film, som man ikke rigtig kunne høre var typisk Thomas Knak, men som på en eller anden måde bare var klassisk musik, der bare var loopet – eller musik til teater eller musik til badeværelser. Mine remix har helt klart ændret sig meget – det der med at tage en komposition, som andre har tænkt, som er fyldt med ord, og så sortere fra og måske kun bruge 2-3 ord af gangen – det synes jeg er rigtigt sjovt, at se hvor langt man kan tage det. Jeg har lyttet på dem for nylig, og der er virkelig bare en gennemgående lyd, som hele tiden alligevel på en eller anden måde har skubbet sig selv, men det er typisk min lyd – lige meget hvem jeg har haft fingrene i. Jeg bilder mig ind, at det er en typisk lyd jeg har stået for.

Allan: Som en form for signatur-lyd?

Knak: Ja!, det kan være selve strukturen i det – hvor mange rundgange der går, eller hvad det nu kunne være. Så der en gennemgående ting, men jeg skubber hele tiden mulighederne for hvad jeg kan med de instrumenter, som jeg nu engang har valgt at gøre det på.

Allan: Hvordan mener du, at den elektroniske musik i Danmark placerer sig i en kulturel sammenhæng?

Knak: Den placerer sig sådan set sundt og fornuftigt. Anmelderne er interesseret i den, og de tiltrækker folk, som læser om det, og som går ud fra at det anmelderne synes er interessant, også er lig med noget nyt og spændende – og som på en eller anden måde er med til at skubbe udviklingen. Men det er meget få kunstnere, som har fået lov til at arbejde udenfor Electronica verdenen. Så Electronicaen er stadigvæk en stille lillebror til hvad der ellers sker. Den elektroniske musik generelt er jo blomstret op i forhold til house og electroclash og hvad der nu ellers er trendy, men Electronicaen er jo tyst af natur, og enten er den tyst, stille og blid – eller også er den ekstrem. Så derfor er det måske også meget sigende, at nogle af dem, der ligesom ligger inde i midten, at det er dem, der bliver interessante for folk i en bred forstand – at det er dem, der er med til at producere popmusik osv. Der er ikke så mange af de ekstreme eller de helt stille

elektroniske kunstnere, der får lov til det. I dag er Electronicaen lig med en bred kasse hvor alt hvad der er elektronisk produceret kan proppes ned i.

Allan: Hvordan er arbejdsfordelingen i Future 3?

Knak: Før i tiden var den mere opdelt sådan, at Jesper kom med kage og spillede melodierne, og Anders sad ved computeren og programmerede trommer, bas og effekterne, og jeg sagde ”ja, nej, der var den, slet det, behold det” som en anden producer. Fordi vi med tiden hver især har udviklet vores lyd har der været flere lag som demokratisk skulle forenes. Og det gjorde vi på vores sidste plade *Like...* Den første plade *We are the Future 3* var meget i tradition med, hvad Anders lavede på det tidspunkt, og hvad Jesper spillede af melodier. Nummer 2 *Stay With...* var for mig måske lidt for pæn og poppet og poleret – jeg har været til stede, men af en eller anden grund nåede jeg ikke at sige stop osv. – den har jeg svært ved at lytte på i dag. Men den første og den sidste plade er ligesom det jeg synes, at summen af os tre burde være.

Allan: Men er det sådan, at den ene biver den ene vej, og du biver den anden vej, og så får i et produkt, der ligger i midten?

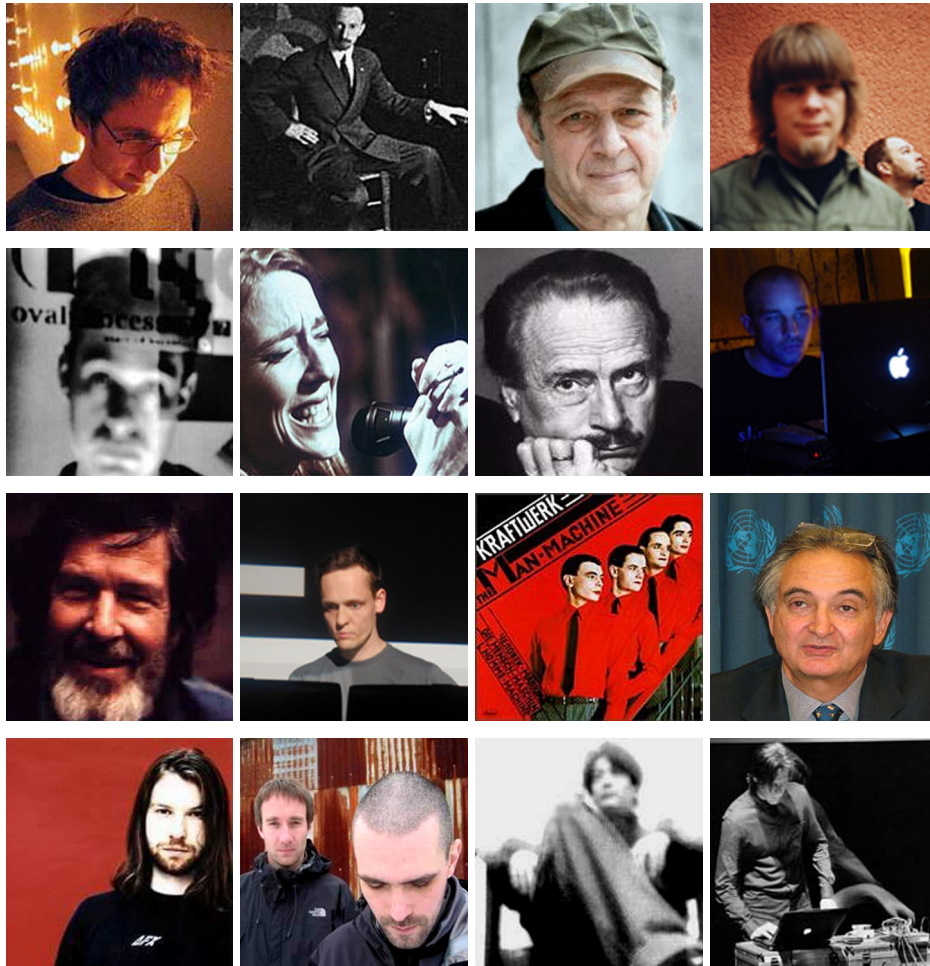
Knak: Ja, jeg har altid været diplomatisk anlagt, hvilket har gjort, at jeg har kunnet være med i mange situationer, men jeg har aldrig været den, der ligesom kom med det første udspil, jeg har altid været villig og sagt ja tak, hvis nogen ville samarbejde – men jeg har aldrig selv spurgt om samarbejde, så i Future 3 sammenhæng var det et tilfælde, at vi begyndte at lave musik sammen – og så har rolle-fordelingen ligesom hele tiden været at – jeg kommer fra en DJ baggrund, og de andre kommer fra en traditionel bandbaggrund, hvilket gør, at strukturen bliver spændende. Vi har ligesom krydset over, hvor det er elektronisk rockmusik uden at være larmende – vi komponerer, som man ville have gjort på en guitar. Så min rolle er stadigvæk at sidde og lytte og bygge det op på en sjov måde; komme med alle de der fjollede idéer, hvor 99 % af dem overhovedet ikke virker, og de griner af det bagefter – jeg er lillebroren og efternøleren i det her. Men jeg vil betegne det som et arbejds-kollektiv, hvor vi alle tre kender arbejdsteknikkerne.

Allan: Kan du fortælle lidt om dit samarbejde med Björk på Vespertine pladen?

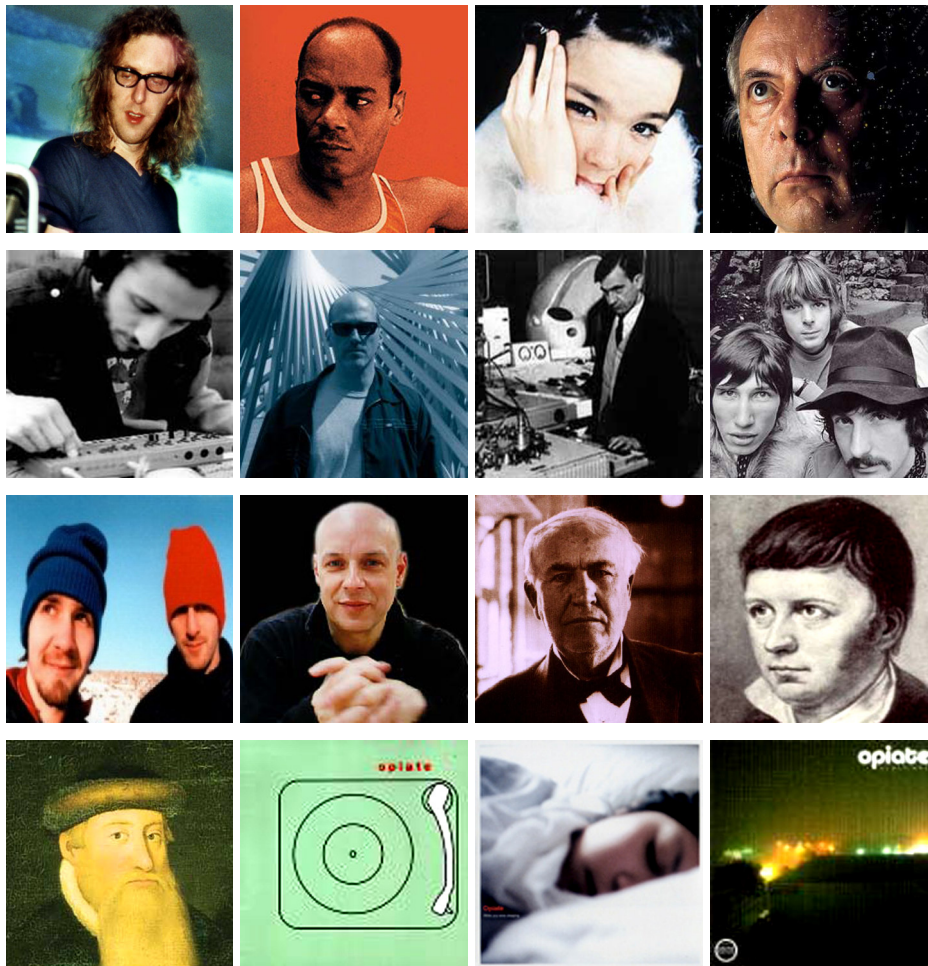
Knak: Ja. Jeg mødte *Björk* i København i juni 1999, da hun var her for at indspille *Dancer In The Dark*. Hun havde købt mit debutalbum *Objects For An Ideal Home* i london, og havde taget det med til Danmark. Da hun fandt ud af at jeg var dansk ringede hun

til pladeselskabet *April Records* og fik mit nummer. Vi mødtes vel en 4-5 gange over sommeren inden hun tog tilbage til Island - hvor jeg besøgte hende i januar 2000. Indtil da, og egentligt et stykke tid efter var der ikke noget konkret album arbejde på tale, men mere en form for intensiv samtale om de ting i livet som gav mening på det tidspunkt. Jeg indspillede de første spor til nummeret *Undo* med hende i Reykjavik 2000, og hørte først det endelige nummer i september 2000.. der var der pludselig kor og orkester på – en vild fornemmelse, at få løftet sine minimale kompositioner op til skyerne. *Cocoon* indspillede jeg med *Björk* i London januar 2001. Selve nummeret komponerede jeg en nat – hun ringede og spurgte om jeg kunne lave noget ud fra en specifik idé.. det tog ca. to timer at lave det meget minimalistiske nummer, som dog alligevel gik hen og blev 3. single fra pladen med video osv. Allerede da selskabet besøgte os i studiet talte de om det som et ”stand out” track – hvilket var en noget surrealistisk oplevelse i positiv forstand.

Slut



Thomas Knak (Opiate), Luigi Russolo, Steve Reich, Pan Sonic, Oval, Portishead (Beth Gibbons), Marshall McLuhan, Taylor Deupree, John Cage, Carsten Nicolai (Alva Noto), Kraftwerk, Jaques Attali, Aphex Twin, Autechre, Ryoji Ikeda, Christian Fennesz.



Console, King Tubby, Björk, Karlheinz Stockhausen, Luke Vibert, Kim Cascone, Pierre Schaeffer, Pink Floyd, Boards Of Canada, Brian Eno, Thomas Edison, Friedrich Von Schlegel, Johannes Gutenberg, Objects For An Ideal Home (Opiate), While You Were Sleeping (Opiate), Sometimes (Opiate).