

# KONTUR

## Musik til hoved og mellemgulv

Af Torben Sangild



Kontur: Rune Søchting, Jakob Weigand Goetz og Jonas Olesen

En kontur aftegner omridset af en form. Konturen er genkendelighedsgrænse, der hvor noget gestalter sig og får betydning. Musikken der strømmer fra selskabet Kontur arbejder med lyde på grænserne til det genkendelige, hvad enten denne grænse er mellem tone og støj eller mellem reallyd og abstrakt lyd.

Kontur ledes af Jakob Weigand Goetz og Rune Søchting, og de sender sammen med Jonas Olesen efter års målrettet arbejde tre mini-cd'er på gaden, der alle lægger sig i den mere eksperimenterende ende af den internationale laptopmusik, electronica. De er beslægtede med fænomener på den tyske og britiske scene og forstår sig selv i forhold til en international udvikling inden for den elektroniske musik – en musik som ikke har noget etableret tilhørsforhold, som (endnu) ikke er en del af hverken den konservatoriebaserede "fødekæde" for traditionel opførelsespraksis eller af techno-miljøet, men som har lært noget af begge.

»Det afgørende er at udgive og spille musik af høj kvalitet« siger Goetz, der selv udgiver under navnet *texture*. »Vi lyder alle tre forskelligt, og man skal ikke se de tre første Kontur-cd'er som et udtryk for en bestemt stil, som skal rendyrkes. Når det er sagt, så er der måske nok nogle fællestræk.«

### Soniske organismer

Hvis man skal beskrive det fælles i Kontur-komponisternes musik, handler det om ikke at anerkende traditionelle skel mellem skønt og grimt eller mellem musikalske og ikke-musikalske lyde. Det handler om at modellere i klangverdener og få noget sanseligt nyt til at ske. Det handler om at bruge computeren som det primære instrument, men samtidig om at få den til at lyde som var den besjælet, som var den en sonisk organisme.

Og det peger allerede på forskellene mellem de tre komponister, idet Jonas Olesens besjæling faktisk snarere er uorganisk kantet, rebelsk og rastløs; Rune Søchtings organismer er luftige og rumligt flygtige; og "texture"s organismer er varme som bølger i sydhavet og alligevel foruroligende turbulente.

Mere konkret arbejder de med lydskilder som fx fejlyde i computere, cd'er og båndoptagere, forvrængninger af klassisk musik til ukendelighed, hjemmelavede lyde der processeres gennem digitale computerværktøjer. De udveksler lyde, samples, ideer og patches (hjemmelavede værktøjer i lydsoftware), og en del af Kontur er netop dette kollektive element.

JWG: »Jeg har på flere forskellige måder benyttet mig af både Jonas' kompositionsteknikker og af hans lyde, ligesom jeg nyder godt af Runes patches - og min musik ville have lydt fuldstændig anderledes, hvis ikke jeg havde haft den udveksling. Det bedste, jeg tror, jeg har kunnet give tilbage er at diskutere form med de to andre og måske klippe lidt i deres ting. Så min opfattelse af Kontur er, at det er en form for nutidigt kompositionsfællesskab. Det har været en meget anderledes og charmerende måde at arbejde kompositorisk på, hvor man lærer af hinandens forskelligheder.«

Der er tale om tre komponister som alle har stor erfaring med at komponere og lave lydkunst, og som har samarbejdet med utallige navne herhjemme og internationalt, men som først nu udgiver deres solo-cd'er. Der er tale om korte mini-cd'er frem for de konventionelle 74 minutter, der ofte bryder koncentrationen.

JWG: »Vi var enige om, at vi godt kunne lide cd-længder på omkring 18-20 minutter. Den korte form samler musikken mere, og man tvinges til et koncentreret udspil, der giver formmæssigt mening. Vi vil gerne udkomme med mange forskellige slags kunstneriske udtryk, men hver enkelt udgivelse må gerne have et vist homogent præg – et udtryk der ved, hvor det vil hen.«

### Nomader

De tre komponister har spillet i alle mulige sammenhænge: fx i nedlagte industrilokaler, i mørke biografteater, kunstgallerier, festivaler for ny musik, rock, jazz eller electronica, klassiske koncertsale, svømmehaller, bunkere og techno-klubber. De er en del af en elektronisk scene, der er essentielt *nomadisk*, idet den vandrer ukymret rundt mellem de etablerede institutioner og genregræn-

ser og samtidig finder nye, midlertidige steder uden for enhver institution.

RS: »Der er stor forskel på at høre det samme stykke musik det ene og det andet sted, og det er derfor ikke kun en ulempe, at man nogle gange spiller under ikke så perfekte akustiske forhold. Der er nogle særheder ved de enkelte rum, som man kan bruge i sit arbejde med klangmediet, som jo er rumligt. Rummets atmosfære betyder meget og kan bidrage til udtrykket.«

Der er stor forskel på, hvordan de tre opfatter live-situationen, hvilket bundner i forskellige værkbegreber:

JWG: »For mit vedkommende handler det om, at jeg i de seneste fire år har spillet fortløbende udgaver af de samme 7 tracks, idet jeg arbejder meget langsomt, og nu udgiver jeg så *opus1*, og der er kompositionen på plads, og de kommende live-optrædener vil være en blanding af *opus1* i live-udgave og tidlige udgaver af den kommende *opus2*. Jeg betragter altså cd'erne som værket og koncerterne derimellem som work-in-progress, en arbejdsproces imod et værk.«

JO: »For mig er det stik modsat! Jeg har ikke nogen numre, ikke noget repertoire, men et stort, flydende lydbibliotek, som jeg improviserer med i alle de forskellige sammenhænge, jeg optræder i. Og cd'erne er snarere produkter af en fortløbende proces end afgrænsede og færdige værker.«

JWG: »Hver gang jeg tror, jeg ved, hvad Jonas vil spille, bliver jeg fuldstændig overrasket, for enhver forventning provokerer ham til at spille det modsatte!«

RS: »Jeg er nok lidt tættere på Jakob. For mig er koncerterne en slags præsentationer af det kompositoriske arbejde, og man kan så gå i detaljer med lyden på pladen på en helt anden måde. Omvendt kan man arbejde med andre parametre live som ikke kan nedfældes på en cd.«

### Korrosion og collage

Når kobber over lang tid udsættes for atmosfærens påvirkning, danner det et grønt lag af ir, som er svært at skabe kunstigt. Dette lag er på én gang en forvitring og en ny skønhed. Irs musik er ofte et resultat af en ødelæggelse med henblik på at skabe noget nyt og uventet. Det kan være forvrængninger af Beethoven og Debussy eller glitchfænomener som ødelagte cd'er, gramofoner der mishandles, eller bånd der spoles.

JO: »Jeg arbejder meget med at processere lyd i forskellige led, det kan være alle former for allerede færdig musik, som jeg dekonstruerer klangligt og blander med andre ting. Det giver en intuitiv arbejds-metode, modsat den jeg begyndte med for mange år siden, hvor jeg forsøgte at efterligne noget bestemt musik, jeg kunne lide. Det bliver man hurtigt træt af, og jeg vil gerne udfordre mig selv og skabe noget ellers umedgørligt materiale om til musik. Jeg saboterer hele tiden mig selv i kompositionsprocessen.«

Jonas Olesen begyndte allerede som 10-årig at lege med båndcollager og har lige siden med stor ihærdighed afsøgt lydteknologien og collage-æstetikken. Hans sans for lydskvaliteter og hans anarkistiske måde at udvinde og sammensætte dem på har ført til samarbejder med prominente navne som Christian Marclay, til utallige lydinstal-

lationer, til medvirken på 14 cd-udgivelser, til filmmusik, til en bestilt komposition til The Ghettoblaster Ensemble og meget andet. Fælles for disse aktiviteter er en genrediffusitet, der undviger klichéerne.

»Man kan godt betragte min musik som en reaktion imod de "pleasende", behagesyge tendenser, der findes i samfundet på alle niveauer, og som også kommer til udtryk i den musik, der produceres. Traditionelt er avantgardemusik blevet beskyldt for at være meningsløs men egentlig burde den kritik rettes mod mainstream-musikken. Der er så mange genrer, der er faldet ind i sig selv, hvor udøverne bare gentager en kliché og kører i ring. Det bliver trivielt og tomtes for mening. Det er ikke fordi, jeg ønsker at provokere, men det bliver bare tit sådan, fordi vi lever i en kultur, hvor alle vil pleases, hvor folk ikke kan koncentrere sig om noget i mere end et par minutter ad gangen, og så provokerer det folk, når de møder noget, de ikke umiddelbart forstår.«

»Nogle går til koncert med en forventning om, at musikken bare er en behagelig atmosfære, der ligger som baggrund, og når jeg så spiller musik, der ikke kan ignoreres, begynder enkelte at blive aggressive. Men jeg ønsker ikke at genere nogen, jeg afprøver min musik i forskellige sammenhænge, og så er det interessant at iagttage alle de forskellige reaktioner fra publikum.«

### Bjerggeder og munkemuzak

Rune Søchtings musik er ikke så påtrængende som irs. Her er der kælet for de sarteste detaljer, og musikken er snarere i fare for at blive overhørt. Den kræver en stor grad af opmærksomhed.

RS: »Det sværeste er ikke at sidde og komponere, det sværeste er at få en lytter til at gå ind på præmisserne og lytte efter. Det er stadig min største udfordring at invitere lytteren indenfor. Derfor arbejder jeg med at præsentere stoffet på en måde, så det er acceptabelt, så lytteren kan fornemme, hvor vi skal hen. Det er nødvendigt, når man har et så åbent et formsprog og så abstrakt et lyduivers som mit. Man skal kunne fornemme reglerne i musikken, for først da er det muligt at forstå den mere komplekse leg med mening. Min ambition er at trække lytteren der hen, hvor vedkommende betragter den auditive information som den mest betydningsfulde i situationen.«

Rune Søchting sammenligner sin musik med et abstrakt maleri: »Jeg begynder med noget lydmaterial, som jeg forsøger at skabe en virtuel lytteoplevelse ud af. Hver enkel komponent får først betydning i sammenhængen. På den måde ligner det at arbejde med maleri: man bygger noget op i lag, hvor man hele tiden har et dobbeltblik på hele lydbilledet og på de enkelte detaljer.«

Rune Søchtings musik lyder som reallyde, men er det ikke. Man kan ikke undgå at høre noget, der kunne minde om rindende vand, om ting der brækker og falder sammen og pibler og krakelerer. Og fordi han samtidig arbejder intenst med rumligheden, bliver det nærmest en fysisk musik, lyden af virtuelle materialer i virtuelle rum.

»Mit lydmaterial er relativt abstrakt. Hvis man lytter abstrakt til verden omkring os, kan man få en anden fornemmelse af tingenes lydskvaliteter, og når man som komponist begynder at arbejde formelt med de kvaliteter, vil lytteren have en fornemmelse af, at det minder om noget materielt, men kan alligevel ikke placere det præcist. Det er et generelt aspekt ved lydoplevelse, at den er associativ. Det forsøger jeg at bruge aktivt, men uden at genkendeligheden bliver specifik. Jeg

forsøger at fange en sanselig betydning uden dens reference. Og det er nok det, som giver min musik dens æteriske kvaliteter.»

Rune Søchting nævner to lytteoplevelser, som har påvirket ham afgørende. Den ene var en meget simpel oplevelse af at sidde i en kløft på Kreta med lukkede øjne og være omgivet af én eneste lyd: bjerggeder der gik rundt og brækkede grene og spiste dem. »Der var en intens rumlighed med den stadige variation af små lydkomponenter rundt omkring mig. Med nogle meget enkle midler blev der skabt en klanglig rigdom.«

Den anden var på en hotelrestaurant på Borneo, hvor der som altid blev spillet muzak, men denne muzak var buddhistisk musik uden de traditionelle muzak-kvaliteter, den var fuld af sære dissonanser og underlige støjlyde. »Den her sære musik lå i baggrunden og skabte en helt særlig atmosfære i rummet. Det var, som om en afgrund åbnede sig midt i denne turistrestaurant. Men folk bemærkede det ikke. Det afgørende var, at lyden her viser sig som atmosfærisk og kontekstafhængig snarere end som en simpel erfarbar fysisk genstand. Og derfor er det interessant at arbejde med det atmosfæriske.«

#### Myriader

En tekstur er et væv af elementer, der virker sammen uden at enkelt-delene har betydning som andet end komponenter i det overordnede mønster. Textures musik er et intrikat væv af heterogene og uorganiske stumper sat sammen til en næsten-organisk helhed. Ud over de oplagte musikalske inspirationer som den tidlige Ligeti er også tekturen i klippevægge og i Gerhard Richters 90er-billeder en kilde til fascination for Jakob Weigand Goetz.

»Kunne man tænke sig sådanne visuelle flader som musik? Det er blevet en slags opgave, jeg har stillet mig selv. Det vil være en musik, der både er massiv og energifyldt som god rockmusik er det, men som samtidig rummer en større myriaderigdom af liv, hvor klangfarvemæssigt forskelligartede toner og støjlyde møder hinanden midt i en glissade eller flyger frem og tilbage mellem venstre og højre kanal og den slags. Det møde mellem forskelligartede materialer danner en klangmæssig tekstur, hvor nogle parametre er meget simple (især harmonikken), men hvor kompleksiteten ligger andre steder. Det er problematisk, hvis musikken er kompleks og innovativ på for mange parametre ad gangen. Så er det, som om den vil alt og ingenting på én gang. Der skal helst være stabile faktorer, stabile parametre, som så tillader de andre at boltre sig innovativt.«

JWG er den ældste af de tre konturer og har været vidt omkring i en broget karriere, der indbefatter at have spillet klassisk klaver og avantgardejazz, at have været producer og lydtekniker, klaverlærer og folkeskolevikar, og at have studeret musikvidenskab og litteraturvidenskab på universitetet. Med et teoretisk og praktisk kendskab til såvel funktionsharmonik som atonalitet har han et naturligt fokus på de harmonier og klange, der danner sig i de støjende myriader.

»Det er klart, at hvis man har klaveret som sit oprindelige hovedinstrument – og efter mange overvejelser har valgt at komponere tonalt – så er det næsten umuligt ikke at tænke i funktionsharmoniske baner. Jeg kan ikke undgå at høre, at dette er en septim eller en none, der kan lede derhen eller derhen, også selv om tonehøjden er grumset og støjende, og jeg føler, at det ville være fjollet af mig ikke at gøre brug af det. Så jeg leger med de tonale regler. Hvis en tone hopper og

danser og vibrerer, men har et ledetoneforhold, så ville jeg måske lige lade den krænge op på grundtonen, bare i et millisekund, og så tilbage igen. Det nyskabende i min musik er altså ikke det harmoniske. Det er snarere måden, tonen hopper og danser på. Dem jeg kendte og lyttede til i 90'erne skrev alle sammen atonal musik, og derfor har det været en smule frækt og vovet at søge ind mod et harmonisk sprog, som er tonalt og endda simpelt.«

»Til gengæld arbejder jeg med det klanglige og det fraseringsmæssige. Via kompositionsmetoder som glitch og andet kan man skabe fraseringer, der er meget anderledes, end hvad man kan skrive ned på noder og tænke sig til. Computeren spytter noget materiale ud, som jeg i hvert fald ikke selv ville have kunnet tænke mig frem til, og arbejdet består så i at sætte udvalgte lyde sammen på innovative måder til en forløbsyntese. Det er en årelang proces for mit vedkommende.«

På Konturs cd'er kan man høre musik, der afspejler en nutidig, elektronisk kultur. Musik der overskrider det digitale indefra, som bevæger sig støjende og alligevel skrobeltig gennem intense lyd miljøer af en helt særegen skønhed. Allerede nu kan man se konturen af noget nyt og vitalt i et dansk musikmiljø, der i høj grad synes præget af vanetænkende fødekæder. Kontur bidrager med andre ord til at bringe dansk musikliv ind i det 21. århundrede. ☘

## KONTUR

Københavnsk selskab til udgivelse af nutidig musik af høj kvalitet, arrangerer af innovative, digitale kunst-events, skabere af lydinstallationer og lydobjekter.

De første tre cd'er med Kontur udkommer primo september 2005, og har følgende titler:

ir: *dim.suffix*

Rune Søchting: *abstrakt*

texture: *opus1*

Den 10. september arrangerede Kontur "DiGi:wave" - et arrangement i DiGi-byen i København med ny elektronisk musik og digitale installationer i behagelige omgivelser med inddragelse af vandet og rummet.

#### ir

alias Jonas Olesen (f. 1979)

Komponist, dj, journalist, installationskunstner m.m. Optaget på den nye uddannelse i elektronisk musik ved Det Jyske Musikonservatorium.

Kort beskrivelse: Collager med sammenstød af hjemmelavede lyd-kataloger, analoge og digitale fejlløse, dekonstrueret klassisk musik, støj og mere atmosfæriske klange.

Udvalgte inspirationskilder: Klassisk techno, KLF, Terre Thaemlitz, Microstoria, Barre Phillips, Alvin Lucier, Aphex Twin, Basic Channel.

»Jeg arbejder mere ubevidst med computeren. Når man arbejder med computere, er det meget let at lave noget, der lyder professionelt,

og det er let at forfalde til klicheer. Jeg kan godt lide musik, der er uforudsigelig, som ikke er umiddelbart logisk eller klangligt-harmonisk forskønnet. Jeg går efter en råhed, hvor lag af noget ubearbejdet spiller sammen med lag af noget meget bearbejdet.«

## Rune Søchting (f. 1974)

Komponist, lyd-kunstner, underviser, stud.mag. m.m.

Kort beskrivelse: Atmosfærisk musik med vægten på den rumlige bevægelse og lydenes materialitet.

Udvalgte inspirationskilder: Lydlands-kaber, Microstoria, Stephane Roy, Natasha Barrett, Bent Sørensen, Trevor Wishart, Arvo Pärt.

»Det handler om at skabe sanselige erfaringer og at undersøge deres muligheder. Når man breder spektret ud hinsides de traditionelle musikalske parametre, bliver alle sanselige aspekter betydningsfulde: værkets virtuelle rumlige dimension, det lydlige "stofs" klanglige karakter, lydenes suggestive og kontekstuelle egenskaber. Jeg søger en spænding mellem den uundgåelige association og det ubestemmelige, det abstrakte.«

#### texture

alias Jakob Weigand Goetz (f. 1972)

Komponist, projektkoordinator på Dacapos nye platform *Open Space*, underviser, koncertarrangør, kurator, tidligere lydproducer, pianist og klaverlærer m.m.

Kort beskrivelse: Et heterogent og støjende lydmaterialer bearbejdet hen imod en organisk og oceanisk musik præget af modstand og skrobeltighed. Fokus på klang, tekstur og 'frasering'.

Udvalgte inspirationskilder: Oval, Microstoria, Gerhard Richter, visse værker af Arnold Schönberg, Anton Webern, György Ligeti i 60'erne og Arvo Pärt; Bent Sørensens strygekvartetter; enkelte triphop-numre, My Bloody Valentine og Radiohead.

»Min kompositionsproces handler til dels om at undersøge, hvordan man kan integrere meget forskelligartede, små lyde i en tekstur, hvor de klanglige beslægtetheder træder frem, når lydene væver sig ind og ud mellem hinanden. Det handler om at skabe en helstøbt form af de meget forskellige puslespilsbrikker og insistere på, at de kan kittes sammen.«