

INTERNET ARCHIVE
WayBackMachine

http://lydskrift.no/story/når-klang-tas-fra-hverandre Go DEC JUN JUL
8 captures
09 Sep 2015 - 30 Jun 2017
2016 2017 2018 About this capture

Lydskrift

TIDSSKRIFT FOR KUNSTMUSIKK

[Om oss](#) [Kontakt](#)[UTGAVER](#) | [KRITIKK](#) | [YTRINGER](#)

Når klang tas fra hverandre

Det er tjue år siden NOTAM åpnet dørene, og seksti år siden senterets første daglige leder ble født. Jøran Rudi er blant annet kjent for kombinasjonen av animasjoner og computermusikk. Her snakker han om motkultur, pionérarbeid, teknologiens egenart og vår tids kyborger – i samtale med Asbjørn Blokkum Flø.

ASBJØRN BLOKKUM FLØ

Fredag, 26 September, 2014

Vi er på Sagene Lunsjbar, og du fortalte meg at faren din holdt en feiring her for seksti år siden.

For snart seksti år siden kom far hit for å feire at jeg var født. Det var en begrenset feiring, den bestod av en kopp kaffe. Det var litt mindre forhold den gangen, og dette må ha vært tidlig om morgenen. Han skulle på jobb etterpå, rett her oppe på Bjølsen.

Vi flyttet til Kolbotn da jeg var elleve år. Jeg spilte ikke noe på ordentlig før jeg kom til Kolbotn, da begynte jeg med gitar. Men jeg var faktisk veldig flink til å synge som guttunge. Når det skulle være skoleavslutning, stod jeg der og blomstret med en eller annen nasjonalsinnet sang.

Mitt første musikalske minne fra barndommen er faktisk elektronisk. Det høres litt pretensiøst ut, men jeg bodde i et tømmerhus ved en innsjø, i et hjem uten telefon, men med radio. På den kunne du finne konserter og programmer på fremmede språk, og så kunne du skifte bølge, og da ble det mye skurr og morsomme lyder. Jeg skiftet bølger ganske mye, og jeg tror det var der, som femåring, jeg fikk min første interesse for lyd som lyd. Elektronisk musikk på radio.

I følge boken om bandet Kjøtt, var du også med i det kristne koret «Youthpraise», ledet av vokalistene i Kjøtt, Helge Gaarder.¹

Det kom mye senere. Jeg spilte akustisk gitar en stund, og fikk lyst til å spille el-gitar. Jeg kjøpte en gitar og en forsterker og snekret noen høyttalerkasser. Jeg ble sittende alene og spille, så da de trengte en som kunne spille gitar i det tensingopplegget, var det ikke tungt for meg å være med. Jeg ble ikke med av religiøse grunner, men det var hyggelig å spille og være sammen med folk. Den tensinggreia ble et sete for et alternativ til idrett og slikt. Når jeg tenker på Helge, fremstår han som en enorm igangsetter, han var veldig flink til å skape liv og røre rundt seg.

Anarkisme og motkultur

Du kom fra et nokså tradisjonelt miljø i Kolbotn, men allerede i tenårene fant du frem til anarkistmiljøet i Oslo?

Du kjøper Gateavisa og skjønner at det finnes alternativer, muligheter for et intelligent liv etter fødselen. Da slenger man seg på hvis man er litt eventyrlysten. Etter hvert ble det husokkupasjoner og kollektiver. Tilfeldig bosituasjoner var ganske vanlig, det var ikke særskilt for meg. Men jeg var med på den første *politiske* husokkupasjonen i Oslo. Senere okkuperte vi «Tinkern», en villa på Skillebekk. Det var i begynnelsen en politisk okkupasjon, men ble etter hvert et sted å bo for ganske mange.

Du studerte på universitetet i Oslo da AKP(m-l) var på det mest aktive, hvordan opplevdes det?

Det var hysterisk. 60-tallet i Norge var ikke så veldig svært, men 70-tallet var veldig politisert. Det var allmenntittens og uegennyttens tiår. Solidaritetsbevegelser, politiske bevegelser, og streikestøtte. Staten kunne ikke foreta seg noe før det ble protester. NSB, Linjegods, Aftenposten; alle fikk gjennomgå både i aksjoner og debattbøker.

Vietnamkrigen var viktig. Ml-erne var flinkest til å organisere seg, de ofret alt. De brukte mye mer tid enn andre, og hadde en ideologi som gjorde at de kunne gjøre andre til nyttige idioter. Hvis de kunne komme seg inn og bli sjef for en bred folkebevegelse, hadde de et grunnlag for å bygge frem seg selv.

Det viktigste var FNL-bevegelsen.² Vietnamkrigen grep dypt, og de benyttet vår barnslige følelse av rettferdighet til å lirke oss inn på studiesirkler, aktivistkurs og all verdens. Der lå ml-ideologien så tykt at det var tydelig at det var den som skulle fremmes fremfor Vietnamsaken. Det var også en folkebevegelse mot situasjonen i Kambodsja, og den ble ganske kjøpt kuppet av ml-erne. De syntes at Pol Pot var en megahelt. Hva gjør du med sånt? Et hvert tilløp til fornuftig solidaritet ble kuppet og overtatt av den gjengen, og da mistet man etter hvert piffen.

Studentsamfunnet som jeg deltok i da jeg begynte på Blindern ble også radikalisert. Ml-erne la alle avstemninger så sent på kvelden at alle de andre studentene var gått hjem. Når alle beslutninger fattes etter at de andre har gått hjem, er det ganske greit å få oppslutning for egne forslag. Jeg deltok litt i studentpolitikken, og fikk dosen der også. Jeg skjønte jo at det bar galt av sted. De var for en hel del ting som jeg var i mot, slik som den sentralistiske forståelsen og glorifiseringen av Maoismen og Leninismen. Jeg så meg om etter alternativer og fant Hjelmsgate³ nesten ved en tilfeldighet. Det kan ha vært så enkelt som at jeg så folk som hadde langt hår. Jeg kom ikke fra noe politisk eller kulturelt hjem. Så jeg må jo ha funnet frem til det selv, og da er det enkle indikatorer.

Hvordan foregikk den anarkistiske motkulturen?

«Frikonserter» var en ting. Da fikk du sammen folk som kunne spille, og så spilte de gratis et offentlig sted. Så var det blader som Gateavisa. Gateavisa har variert veldig i seriositetsgrad. Men om ikke annet så har den handlet om måter å leve livet på, og det er noe du grubler mye på som ungdom. I Hjelmsgate foregikk det mye. Eksplosive politiske ting som produksjon av trykksaker, og mer livsstilsrettede greier. Jeg husker ikke dopbruken som dominerende, jeg husker at man satt og var ganske klar i toppen. En ting er å være for at dop skal være lovlig, noe annet er det å sitte å røyke det hele tiden. Her hadde jeg et sted å henge, og så var det dette mer eksplisitt politiske. Hver gang det skjedde et eller annet håpløst politisk i verden, så måtte man ut og bråke litt.

Hvordan skilte det anarkistiske politiske arbeidet seg fra AKP(m-l)?

Reaksjonsmønsteret var mye det samme. Man skrek litt i gatene og viftet med noen flagg. Men det var ikke den samme sentrale dirigeringen av aktiviteten og av hva man skulle mene. Vi hadde mer følelsen av å gjøre det selv enn at det kom fra oven. Dette har vært med hele veien senere i livet. Jeg har hatt en veldig respekt for at man skal gjøre ting selv i stedet for at det skal filtreres gjennom et hierarki. Selv om jeg har vært sjef for NOTAM i mange år, så har det ikke vært noe strengt hierarki i organisasjonen. Jeg har tro på folks skaperkraft, og at den i så liten grad som mulig skal filtreres.

Drev du med musikk på denne tiden?

Jeg spilte el-gitar og snuste litt på keltisk folkemusikk en stund. Jeg reiste også rundt omkring i Europa med kassegitar og prøvde å tjene penger på det. Det gikk i norske folkeviser, og det ble oppfattet som veldig fremmedartet og rart.

Du studerte ikke musikk på denne tiden, men sosialantropologi, sosiologi og historie. Hvorfor valgte du det?

Jeg var samfunnsengasjert i barndommen og ungdommen. Jeg trodde fullt og fast at jeg skulle være med og forandre verden. Jeg har jo vært litt med på det gjennom å jobbe med NOTAM, men i en helt annen skala enn jeg hadde sett for meg. Jeg trodde at hele generasjonen skulle gjøre nytte for seg gjennom å forandre verden. Men de som har gjort nytte for seg på den måten, er jo de som studerte sosialøkonomi og gikk inn i de etablerte partiene. Vi som drev med sosiologi og var radikale, kom egentlig aldri til.

Etter at du var ferdig å studere på slutten av 70-tallet, gikk det mange år før du studerte igjen. Hva jobbet du med da?

Jeg var jernarbeider, jeg sveiset. Den første ordentlige jobben jeg gjorde var å sveise et renseanlegg på Christiania Spigerverk. De hadde smelteovner hvor de smeltet skrapjern til spiker eller armeringsjern, og skulle ha et renseanlegg for røyken fra pipene. Jeg lå på meg litt erfaring og fikk en sjanse til å prøve meg. Jeg har vært med på å bygge mange av de store byggene her i byen. Det var mest sveising og montasjearbeid. Det var mange år, men noe skal man ha å leve av.

Kjøtt

Du var gitarist i bandet Kjøtt, hvordan startet det?

På sett og vis sprang Kjøtt ut av en vennegjeng som hang på Kolbotn, og som dels sprang ut av de ungdomskristne greiene. Helge Gaarder, Erik Aasheim og Per Tro startet et friimprovisasjonsprosjekt. Jeg var ikke med i begynnelsen, men kom med i Kjøtt fordi den andre gitaristen hadde skadet hånden sin.

Morgenbladet hadde høsten 2011 en kåring av norgeshistoriens beste plateutgivelser. Kjøtt kom på fjerde plass, med en plate som nesten ingen hadde tilgang til, trykt i et lite opplag som ikke hadde vært utgitt siden 1980. Kom dette som en overraskelse på deg?

Ja, det var en stor overraskelse, men det viser jo at musikken er kjent og robust. De fire første plassene på listen bestod av en jazzplate av Radka Toneff, to popplater av A-ha, og så har du rockeplata som er av oss, og det er liksom Norges mest imponerende rockeplate over all tid. Men dette er et tidsbilde. Hadde de gjort det om fem år, så hadde det vært en annen plate. At det også er noen som liker det i dag, var litt overraskende, og veldig morsomt. Det betyr vel at tekstene og musikken traff noe som er gyldig utover sin egen korte tidshorisont.

Da punken kom syntes jeg det var veldig ålreit. Jeg hadde fått flinkis-jazzrocken så til de grader i halsen, og syns at det var noe av det dummeste som fantes; det ble for svært og for fjernt, jeg likte det bare ikke. Jeg hørte på Iggy Pop og kjøpte plater som etter hvert kom av de forskjellige engelske og amerikanske punkebanda. Men du må huske at Kjøtt aldri var noe punkeband, til det var vi for gamle. Da jeg begynte i Kjøtt, hadde jeg allerede en utdanning i samfunnsvitenskap, og kunne godt drevet med noe helt annet. Det var egentlig aldri noen punkebevegelse i Norge. Å påstå det er å ta munnen vesentlig for full.

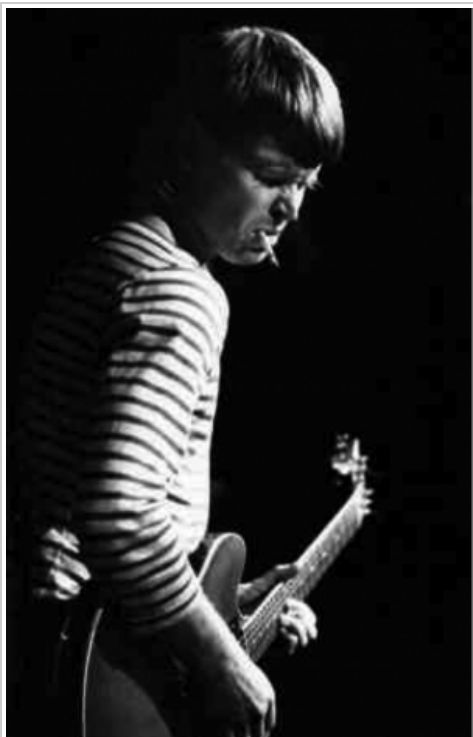
De første to platene til Kjøtt låter ganske punk, og visst var det røft, slarkete, stygt, og gærnt på alle mulige måter, alt sånn som hører med i punken. Men jeg kan ikke med hånden på hjertet si at jeg har spilt i et punkeband. Jeg husker vi gikk i studio for å spille den første syvtommeren og ga teknikeren streng beskjed om at han ikke måtte skru på noen knotter. Det sier noe om vår tekniske innsikt, som var lav, men det sier også noe om hva intensjonen var. Det skulle være rett fram, i betydningen så godt vi kunne få det til, og ærlig på en eller annen måte. Det som var så berusende deilig med den nye musikkbevegelsen, var nærheten. Det var en sosial greie som var storslagen.

Kjøtt ga ut to 7-tommere og en EP i 1980, og LPen Op. i 1981. Så er Kjøtts korte karriere over. Michael Krohn startet Raga Rockers, men dere startet et nytt band, «Montasje».

Michael ville holde på den enkle fire taks-greia. Vi ville gjøre noe som var mer musikalsk interessant, men det ble ikke så bra. Det er mange perler i det vi gjorde, men sammenlignet med Kjøtt, vil Montasje falle gjennom fordi Kjøtt var så veldig bra. Montasje var aldri så bra, selv om vi produserte en hel del ting som var ålreit. Det var bedre spilt, vi var begynt å bli mer solide musikere.

Og mer eksperimenterende. Det er en del bruk av elektronikk, både med Montasje og på Op. Dessuten hadde dere med en fyr på trompet?

Ja, du har hørt om han? Hvem som kjente Rolf Wallin, vet jeg ikke. Rolf har alltid vært en eventyrlysten komponist, og han var kjempeflink. Han var gjestetrompetist hos oss, men han var også trompetist i Holy Toy, som var Andrej Nebbs neste band etter De Press. Der deltok han sammen med for eksempel Bjørn Sorknes, og begge disse var med på å lage NICEM (Norsk seksjon av International Confederation for Electroacoustic Music). Det strekker seg noen tråder fra dagens elektroniske miljø tilbake til det miljøet. Mine elektroniske tråder, bortsett fra mine små eksperimenter med radio da jeg var liten, begynte etter at Kjøtt og Montasje tok slutt.



JØRAN RUDI I KJØTT (1979–1981). FOTO: JØRAN RUDIS NETTSIDE

Skulpturelle komposisjonsmetoder

Hva var det som fikk deg til å begynne med elektronisk musikk?

Som gitarist har du pedaler og effektbokser og prøver hele tiden å justere lyden i forhold til andre ting. Slik gikk veien inn i elektronikken. Jeg jobbet også en del i studioer og så hvilke muligheter det bød på. Montasje tok slutt i 82. Etter det spilte jeg et års tid i et slags funkband, og da begynte jeg å kjøpe båndopptagere, synthesizere og trommemaskiner.

I 1984 skrev du tre komposisjoner sammen med John Persen. Hvordan kom du i kontakt med han?

Under arbeidet på operaen *Under kors og krone*, som fikk så stygg behandling av Operaen og operasjef Bjørn Simensen, tror jeg han ble litt rastløs ved skrivebordet. Blant annet fant han på en sommerskole for amatører i regi av Sosialistisk Opplysningsforbund. John grep tak i det som var av unge snåle musikere den gangen og fikk oss til å være lærere. Jeg var der som sommerskoleinstruktør, med mitt kortklippede rosa hår, sammen med Atle Pakusch Gundersen, som senere skulle bli den første lederen i NICEM. Du fikk inn en bunke med klassisk skolert ungdom og fikk dem til å bli et band i løpet av en uke.

På denne tiden var jeg gått brukbart lei av å spille i band. MIDI-teknologien var kommet, og det kom veldig mange fine instrumenter. Alle sånne små bokser som nå er tidsikoner, trommemaskinen TR-808, TB-303, og så videre. Persen lot meg få låne et rom på toppen av Sosialistisk Opplysningsforbunds lokaler, og dit gikk jeg hver dag for å jobbe. Da trodde jeg, naiv som jeg var, at jeg laget en helt ny musikk. Etter hvert kom jeg litt over sjenansen og viste det til Persen. Han smilte, ristet litt på hodet, og sa «du er ikke helt den første». For da hadde jeg funnet opp den elektroniske musikken. Det skal sies til mitt forsvar at jeg faktisk ikke hadde hørt om det før. Jeg hadde selvfølgelig hørt plater med synther på, men abstraksjonen som ligger i elektronisk musikk, kjente jeg ikke til.

John hørte dette, og så fikk han ideen til at vi skulle lage noe sammen. Vi satt rygg mot rygg i leiligheten hans et par år og lagde mange stykker på synthesizere, trommemaskiner og en svær romklangsenhet. Tre av stykkene ble med på platen *Things Take Time* (1987).

Komposisjonsmetoden vår var veldig skulpturell. Vi tegnet figurer, og fylte dem med lyd. En variant av grafiske partiturer. Den måten å tenke på var først og fremst Johns idé. Jeg pleier å si at John lærte meg om komposisjon, og jeg lærte han om elektronisk lyd. Det var veldig moro å jobbe med John. Han var sensasjonelt åpen for mange ting, og jeg lærte masse.

Barndomskultur og studioarbeid

Da platen *Things Take Time* kom ut i 1987, var du et helt annet sted, du hadde flyttet til USA tre år tidligere. Hva var det som gjorde deg nysgjerrig på USA?

Jeg hadde lest Donald i barndommen. Og når det er en tegning av en søppelkasse eller et trafikklys i Donald, ser det akkurat ut som den søppelkassen eller trafikklyset som står på hjørnet av 23. gate og 8. aveny i New York. Veldig mye av det jeg hadde i meg av barndomskultur, kom fra USA. Jeg skjønte alle systemene umiddelbart. Barndomsromantikken ble fulgt opp med musikk. Band som New York Dolls, Patti Smith, Lou Reed, og Velvet Underground hadde kommet inn via populærkulturen.

Motkulturen var også viktig i USA. Jeg hadde lest masse om det, for jeg skrev om motkulturen i USA i sosiologistudiet. Og har du vært i Gateavisa en stund, har du lest noen alternative tegneserier, og det var ikke så vanskelig å se hvor de kom fra. Men det var barndomsgreiene som gjorde at jeg kjente meg så uendelig hjemme når jeg kom dit.

Jeg reiste på ferie til New York. Der traff jeg kona mi, vi var sammen der borte i seks uker, og så ble vi gift. Det er tretti år siden. Så arbeidet jeg som studiotekniker. Det var ikke slik at jeg fikk sitte overst ved bordet, men jeg fikk være med på en del produksjoner. Jeg drev først som studiomegler. Det vil si at folk kom til firmaet hvor jeg arbeidet, for å få hjelp til å finne riktig studio for dem. Til slutt fikk jeg jobb hos et studio i Greenwich Village som het Electric Lady⁴, der jobbet jeg et år eller to.

John Cage bodde i nærheten. Jeg besøkte ham aldri, men jeg ble opptatt av Cage etter hvert. Cage var en uke på Høvikodden i 1983, og da var jeg der ute hver dag hele dagen. Det var en svært formativ hendelse for meg. Jeg syns det var både krevende, skrullete og interessant på en gang. Jeg holdt på å gå fra en konsert med stykket *Muoyce*⁵, for jeg syns det var så håpløst. Men det var et eller annet i meg som gjorde at jeg ble sittende, og det er en av de tingene som jeg fremdeles husker.

I perioden etter Montasje, med funkbandet som aldri ble noe av, hørte jeg også mye på Afrika Bambaataa og det som etter hvert ble rap; i New York var jo denne musikken overalt på gata. Folk fra et eller annet sted oppe i byen som satt og trommet på sparkelspann. Og de var flinke, de holdt høyere nivå enn det som gikk på konsertscenen her i byen. Det var også masse breakdancere overalt.

Jeg leste et sted at du jobbet med Prince, men det kan jo ikke stemme?

Nei, det er feil, men han var ut og inn av Electric Lady, og jeg gjorde noen sessions med gitaristen hans. Den første jobben jeg fikk i det studioet, var å rydde på lageret. Da håndterte jeg de gamle mastertapene til Jimi Hendrix. Det var han som laget det studioet, og det var mye av hans gamle storheter der.

Det var gøy å være der, men ikke mer gøy enn at jeg var veldig glad for å slutte. Jeg skjønte at jeg aldri ville bli tilfreds med å springe rundt og hjelpe primadonnaplagede musikere og produsenter med å lage likegyldig musikk. John hadde sagt at hvis jeg skulle få til mer med musikk, så måtte jeg lære meg et eller annet. Derfor begynte jeg å studere. Jeg kom inn på NYU, New York University. Det var ikke så vanskelig, men man måtte betale for seg. Dermed laget jeg et snekkerfirma. Jeg snekret til livets brød, og betalte skolepengene. Jeg var fra Norge, det var det samme som autografbrev i Amerika. Hvis du kom fra Norge, var du snekker. Jeg har gjort alt mulig fra å bygge svære lokaler, til å sette skruer i veggen for dyre damer.

Opplevde forbindelser

Jeg har inntrykk av at komposisjonslæreren din på denne tiden, Judy Klein, har betydd mye for komposisjonsarbeidet ditt?

Hun lærte oss ikke så mye teknisk. Hun lærte oss å bruke Csound⁶, og hun lærte oss å bruke Unix⁷-systemer. Men mer enn noe annet lærte hun oss å lytte. Hun lærte oss å danne vår egen mening ut fra hva vi hørte mer enn å bruke den analytiske evnen. Du kan si at hun var et sted midt mellom konkret- og computermusikktradisjonen. Hun var opptatt av struktur, men struktur er ikke noe verdt hvis ikke du lytter. Det er det samme som Nordheim sier; det skal være en opplevd forbindelse. Skal det henge sammen, må det være opplevd. Computermusikken med sin blanke og glatte overflate, og sin veldig rasjonelle skriving av linjer med kode, blir lett veldig tørt. Det er noen som klarer å komme seg utenom det, og det er på grunn av *noe*. Det var vel dette *noe* hun snakket om.

Hun var en grådig flink lærer og skrev uforskammet bra musikk. *The Wolves Of Bays Mountain* er et av de mest kjente stykkene, men hun hadde laget flere ting før det. For eksempel skrev hun et stykke da hun var i Sveits samtidig med komponisten Gerald Bennett, som heter *From the Journals of Felix Bosonnet*, en kombinasjon av tekst og computergenererte lyder. Det er veldig vakkert.

Heldigvis fokuserte hun på lytting og komposisjon. Datamaskinene gikk jo så sakte at hvis du skulle få teknisk opplæring, ville dagen gått med til å sitte å vente. Å lage to FM-toner som skulle vare i fem sekunder, tok førti minutter, og da sa det seg selv at produktiviteten ble så som så.

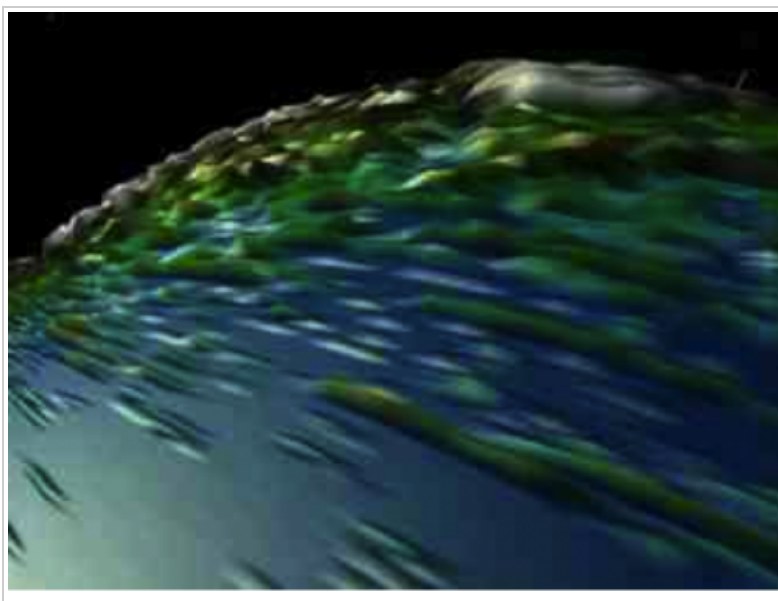
Den elektroakustiske musikken var i etterkrigstiden dominert av Paris, Köln og Milano, men den lydtekniske utviklingen har på mange måter vært dominert av USA. Hvordan var det å være i USA midt i den tekniske utviklingen av det digitale?

Det var fantastisk. Som en del av studiene, besøkte vi komponisten Paul Lansky ute på Princeton University, og vi hadde besøk fra Columbia University. Vi var rundt hos hverandre og fikk stadig innblikk i nyvinninger. Jeg følte at jeg var midt i et miljø hvor man hele tiden utviklet nye ting.

Mens du studerte skrev du et stykke som du senere lagde en animasjon til, Planet (Terra) (1988, 1996). Men det var ikke laget på noen ordinær datamaskin?

Stykket ble laget på Fairlight-systemet⁸. Med det systemet gjorde du alt i instrumentet, og det hadde et utmerket grafisk brukergrensesnitt. Det var tangenter som hørte til hvis du ønsket det, eller du kunne kode med tekst og tastatur. Og så var det en lyspenn som du kunne bruke på skjermen og slik regulere parameterverdier. Du kunne også bruke innspilt lyd. I *Planet (Terra)* bruker jeg en fem-seks forskjellige relativt enkle algoritmer som jeg manipulerer i sanntid.

Lyden høres ganske syntetisk ut, men utgangspunktet er egentlig lyden av en vandråpe og en teskje. Den bevisste tvetydigheten i materialet mellom kilde og syntetisk lyd er en klassisk teknikk fra konkretmusikktradisjonen. Det kan man ikke høre på samme måten i stykkene du lagde før du flyttet til New York. Jo, men straks Persen hadde satt meg litt på sporet, begynte jeg å orientere meg, selv om jeg holdt på i den kommersielle studiobranchen. *Planet* er et hybridstykke og spiller på de konkrete teknikkene.



Tilbake til Oslo

Planet (Terra) er skrevet i 1988, og så bestemte du deg etter hvert for å flytte tilbake til Norge?

Etter hvert tar utdannelsen slutt. Jeg var sliten etter å ha jobbet døgnet rundt med skolearbeid og snekring. Så fikk vi guttungen, og det var ikke tale om å la han vokse opp på Manhattan. Vi bodde i et strøk som var såpass voldelig at vi så folk ble jaget over takene med pistol. Det var skyting, om ikke hver kveld, så i hvert fall et par kvelder i uka. Det var to crackhus innenfor gangavstand. Politiet kom ikke og arresterte en og en, de kom med buss og tok femti og femti lenket på gaten. Det var galskap. Vi hadde en fin leilighet, men ute var det ikke noe miljø hvor du kunne slippe ut ungen. Vi var kommet til et sted i livet hvor vi skulle prøve å bestemme oss litt på nytt og bestemte oss for å ta sjansen på å reise hit.

Hva gjorde du da du kom tilbake til Oslo?

Jeg kom tilbake i 1990 med en guttunge på to måneder. Jeg hadde reist som rockemusiker, og kom tilbake som utdannet komponist i et fagfelt som nesten ingen hadde hørt om. Jeg husker jeg var veldig redd for hvordan det skulle gå å leve som elektronisk komponist i Norge. Men jeg flyttet ikke hit for å leve av komposisjon, jeg flyttet hit fordi guttungen skulle vokse opp på et bedre sted enn Manhattan. Og det amerikanske forstadslivet fristet ikke, det var vi enige om.

Ganske kjøpt kom jeg inn i Ny Musikk, sikkert veldig mye med råd fra John Persen. Jeg ble ansatt på Ny Musikk som daglig leder etter verdensmusikkdagene i 1990, og så overtok jeg NICEM og begynte å kjøre konserter hver tredje uke i flere år.

Pionérverk

Men tilbake til komposisjonsarbeidet. Du er tilbake i Norge, og i 1992 begynner du på et nytt stykke, *When Timbre Comes Apart* (1992–1995). Her er det en helt annen klangverden enn i *Planet (Terra)*, klangarbeidet har blitt mye mer sofistikert. Hva skjedde mellom de to stykkene?

Tittelen henspiller på å ta klang fra hverandre, og dette er mitt lille hyllestykke til alle komponister jeg har å takke for alt jeg har hørt og lært. Det tenkte jeg da jeg laget det, og slik tenker jeg fremdeles.

Stykket er delt i to. Den første delen er rent syntetisk, og det er fordi jeg hadde kjøpt lydbehandlingssystemet Kyma og laget veldig omfattende synteseformer som låter uforskammet bra. Jeg gjorde veldig mye rart, ukonvensjonelle ting. Men Kyma er veldig kjekt på den måten, du får lyd med en gang. Jeg brukte det jeg hadde lært på NYU, og lærte mer på en sommerskole i Illinois. Jeg jobbet mye med den samme tankegangen som jeg hadde gjort før, men i og med at det er et hommagestykke, sugde jeg tak i de jeg hadde lært fra. Utgangsklangen er fra Jean-Claude Risset, og mye av lydverdenen er fra Nordheim. Jeg tok ting fra dem og vred på det så det ble mitt eget. Jeg brukte den samme teknikken som jeg begynte med allerede i *Planet*, med forholdstall som jeg bruker om og om igjen.

Du har alltid vært opptatt av forholdstall. Det virker nesten som en serialistisk måte å jobbe på. Har du vært opptatt av den musikalske modernismen eller kommer det fra andre steder?

Nei, jeg har ikke vært spesielt opptatt av modernismen. Jeg har hørt masse modernistisk musikk, men jeg har aldri følt at modernismen er viktig for meg. Jeg tror heller det kommer fra et annet sted. Jeg begynte med å skrive kode, det var struktur på ting. Med et sånt utgangspunkt er det lett å bli opptatt av forholdstall. Jeg er ute etter at verket skal henge sammen, og det gjør det ikke uten struktur. Det er lettere for publikum å ta det, og du får noen ting som vi som mennesker har god bruk for.

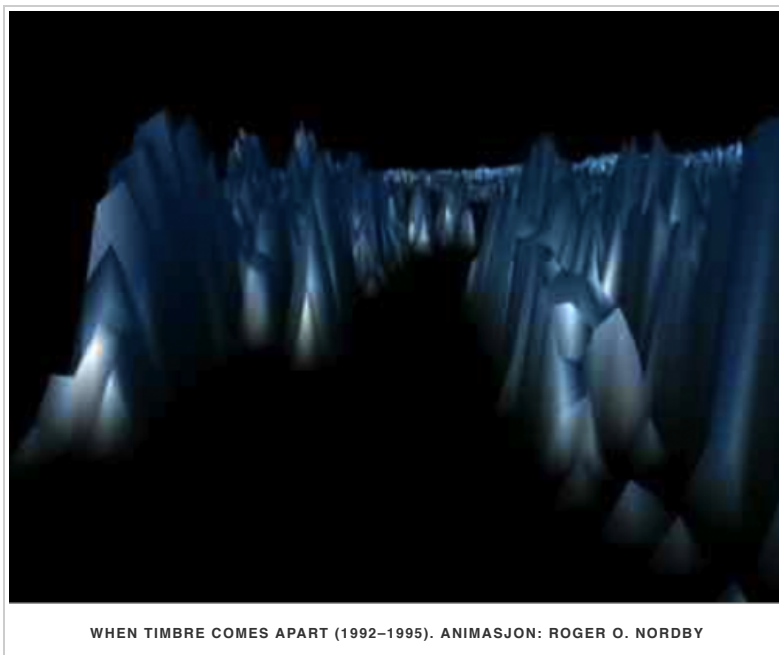
Cirka ti minutter ut i stykket kommer det stemmelyder, de skiller seg betydelig ut fra den første syntetiske delen.

Ja, det er del to, da er det lydbehandling. Som så mange andre bruker jeg materiale som ligger meg nær. Jeg og sønnen min så på dataskjermen hvor det svømte noe fisk frem og tilbake. Han pekte og ble veldig engasjert, så jeg gjorde et opptak. På denne tiden begynte signalbehandling å bli mulig i tilnærmet sanntid. NOTAM hadde programmereren Øyvind Hammer som laget dataprogrammet Ceres. Jeg husker at vi snakket om dette om kveldene, han kodet litt og la til en ny funksjon. Jeg har sett det flere steder, og det var noe av det magiske med computermusikken de første årene. Det var en veldig interaktiv greie. Dermed blir utviklingen av programvaren helt knyttet til et musikalsk uttrykk, og det er lurt. Det ville programmereren aldri funnet ut på egen hånd. Og en komponist som ikke får verktøyene han trenger, er henvist til å gjøre det verktøyene tillater.

Du hadde en dataanimasjon til *When Timbre Comes Apart*, den fikk du mye oppmerksomhet for.

Det er vel det første verket i verden hvor det er gjort på den måten, det er pionérverk. Jeg husker hvordan det ble mottatt første gang jeg spilte det. Det var i en konsertsal i Banff i Canada. Jeg satt bak i salen, og jeg husker at da stykket var ferdig, snudde hele salen seg og glodde. De synes dette var veldig rart, noe de ikke hadde vært borti før. Jeg var litt nervøs før det, det var min første store fremføring. Men det gikk jo bra, og jeg synes fremdeles stykket er ganske vellykket.

Animasjonen kom av den nye maskintypen som fulgte Silicon Graphics-datamaskinene. Jurassic Park og mange slike filmer er laget på Silicon Graphics, dette var grafikkmaskinen fremfor noe. Straks jeg så en tredimensjonal representasjon av et lydspekter, slo det meg at dette kan man gjøre slik at bildet løper. Det var det. Resten er bare detaljert og tålmodig arbeid. Du må forsinke og fremskynde kameraposisjonen i forhold til lyden. Legge på farger, tekstur og bevegelse underveis. Det er et spenn av kunstneriske avgjørelser.



WHEN TIMBRE COMES APART (1992-1995). ANIMASJON: ROGER O. NORDBY

Løpestrenger og modellert lys

Ett år senere kom et nytt stykke, *Concrete Net* (1996). Der er det også dataanimasjon, konkret og syntetisk lyd, men på en annen måte. Der er det fysisk modellering av løpestrenger fra vestlandet du jobber med?

Fysisk modellering⁹ var nok en gang computermusikkens fascinasjon for nye teknikker. Jeg brukte det til å lage veldig rare samlinger av strenger. Og det dukker også opp som bilder i animasjonen. Når du lager fysiske modeller av strenger, må du blant annet tenke på materialet i strengen, lengden, tykkelsen, stramheten, og lyttepunktet. Jeg laget ni forskjellige sett med strenger som er basert på et sett med forholdstall. Jeg brukte også disse forholdstallene til å dele opp en lydfil, og så sendte jeg en bit til hver streng.

Lydfilen er et opptak av en stemme som leser en tekst fra romanen *Concrete Island* av forfatteren J. G. Ballard. *Concrete Island* er en stor fortelling om nettverk. Om å falle innenfor og utenfor nettverket, som eksklusjon og inkludering, som livsbetingelse, og som livsfiendtlig betingelse.

Strengene og nettverket som ekskluderer og inkluderer folk, er en måte å lese *Concrete Island* på. *Concrete Island* handler i korthet om en fyr som er med på en bilulykke i et motorveisystem. Han kjører av veien, og havner i en subkultur under trafikkmaskinene. Han har falt utenfor det systemet han var helt avhengig av tidligere.

Ballard har alltid snakket til meg, jeg har lest Ballard siden jeg var tidlig i 20-åra. Jeg kom over han ved en tilfeldighet, og så var det mye som stemte. Han skriver ofte om tilstanden etter at noe har skjedd, som i *Vermilion Sands*, *The Drowned World*, og *High Rise*. Det syns jeg er et godt utgangspunkt for å tenke, man må dechiffrere virkeligheten etter egen evne, forsøke å skjønne hva det er som foregår.

I den musikalske komposisjonen i *Concrete Net* er det også slik at man kommer inn i noe etter at det har skjedd?

Jeg forestilte meg at man våkner i restene etter en eksplosjon, en ulykke, restene etter en begivenhet. Man kommer inn etter at noe er skjedd, og så skal man forsøke å finne ut hva det er. I animasjonens første planet er det noen helt spesifikke ting som har skjedd. Det er et sett med forhåndstall igjen, og strukturerte signalbehandlingsmåter.

I *Concrete Net* er det ikke direkte mapping av lyden til animasjonen på samme måten som i *When Timbre Comes Apart*?

Her skulle jeg ikke mappe hver enkelt lydverdi til et bilde slik det er gjort i *When Timbre Comes Apart*, men heller animere og lage lyd til den kunstneriske idéen samtidig. Jeg tegnet et partitur som var tidsaksen. Det er tegnet litt som en lang bue som går i sirkel. Det at det går i en bue, det har sin bestemte årsak. Det har med animasjonen å gjøre, man ser tilbake på verket. Her skulle det være i tråd med Ballard. Hva i all verden er det som har foregått, og hvorfor er disse restene som de er?

Animasjonen har jeg fått masse hjelp til. *Concrete Net* ble gjort med et såkalt «ray tracing»-program, og dermed får du helt andre valører. Animasjonen i *When Timbre Comes Apart* var mye enklere. I et «ray tracing»-program følger du rett og slett hvor lysbølgene går. Det kan sammenlignes med romakustikk, du modellerer hvordan lyset reflekteres. Ulempen er at det tar så lang tid. Da stykket ble animert, stjal vi datakraft fra hele landet, og det ble *akkurat* ferdig til fremføringen. Den siste kvelden før jeg skulle reise og få det fremført, satt jeg hos Benum på Vinderen og ratta det sammen med en særdeles hjelpsom tekniker der, tok det i kofferten, og reiste til Hellas.

Både i *Concrete Net* og i andre stykker, har du hentet ideer fra bl.a. samfunnsvitenskap og naturvitenskap. Det virker som om du er mer interessert i slike problemstillinger enn i tradisjonelle kompositoriske problemstillinger. Kan det ha noe å gjøre med at du ikke har den tradisjonelle komponistbakgrunnen?

Jeg er ikke sikker på om det å skrive ut fra et filosofisk utgangspunkt er annerledes enn å skrive ut fra et musikalsk utgangspunkt. Men hvis vi aksepterer premisset, så kan det kanskje ha noe å gjøre med at jeg ikke har et ordinært instrumentalmusikkstudium bak meg. Jeg hadde ikke den tyngende bagasjen av tradisjonell harmonilære fra Norge. Å lage musikk ut fra hvordan jeg tenker og hva jeg tenker på har alltid opptatt meg. Jeg har vært mer opptatt av det enn av å skrive og utforske en spesiell harmonisk verden, en spesiell tolvtoneteknikk, eller noe slikt. Men jeg ønsker å ha struktur, for da henger ting bedre sammen og det er mer moro å høre på. Jeg har problemer med musikk som er improvisert. Jeg liker best musikk hvor musikerne har forberedt seg. Det er jo sleivete sagt, improvisasjonsmusikere har selvfølgelig forberedt seg. Jeg er opptatt av at ting skal henge sammen, men det er mange slags sammenhenger. Det er vel også slik at jeg hele tiden har ligget litt på kanten av konvensjonell musikk, ligget og vippt tankemessig i retning av lydkunst.



CONCRETE NET (1996). ANIMASJON: ØYVIND HAMMER

Spillkonsoll som kunstplattform

Det neste prosjektet du begynner på, Construction Drive (2001–2006), er også et flermedialt prosjekt. Der jobber du med spillkonsoll.

Jeg ønsket å lage noe som var interaktivt, og ville lage det for Playstation 1. Her er det mange utfordringer. En Playstation 1 hadde én megabyte minne til all lyden. Derfor er også lyden på dataspillene i den perioden ganske dårlig. Mens jeg gjorde de første eksperimentene for Playstation 1, kom Playstation 2, og så kom Microsoft Xbox. Det var masse forhandlinger med Microsoft, for de trodde ikke det gikk an å lage et spill på denne måten. Derfor valgte vi til slutt å skrive det om slik at det kunne kjøre i en vanlig PC. Jeg hadde lyst til å gjøre spillkonsollene til en kunstplattform, så det var et nederlag for meg.

Jeg ville lage en historie om oppbygging, et spill som var moro å spille. Og jeg ville at det skulle handle om lyd. Ideen var å bruke et maleri av surrealisten Joan Miró, *L'estel Matinal*. Dette 3D-modellerte vi slik at elementene i maleriet enten står opp fra landskapet, henger over, eller blir til broer, tunneller og tårn. Det ble spredt masse lydspor rundt i terrenget som du plukket opp. Dette ga svaret på en gåte.

Samtidig skrev du et annet stykke, Babel Study (2002). Der er du over i en helt annen klangverden enn den du har jobbet med tidligere, det er jo langt borte fra klassisk computermusikk.

På denne tiden hadde støygenren eksistert noen år. Det er jo en flott genre, og jeg syntes det kunne vært moro å prøve seg på den. Å jobbe bare med lyder som holder seg strengt innenfor støyområdet var for meg en studie. Det heter jo også *Babel Study*. Og med Babel mener jeg alt på en gang, uten mulighet til å skille.

Jeg synes jeg kan høre spor av Herbert Bruun og Iannis Xenakis sine stokastiske syntesemetoder, kan det stemme?

Jeg kjenner godt historien, men jeg kan ikke si at jeg tenkte på det. Det var nok mest det at jeg synes at støymusikken var en spennende genre, og jeg hadde lyst å se hva jeg kunne få til med den.

Så kommer et stykke som heter Bruits de raison (2005). Det er mye støy der, men også mange klassiske konkretmusikkreferanser.

Det var et bestillingsverk fra Bourges¹⁰, så jeg tenkte at det hadde vært fint å bruke klassiske konkretmusikkreferanser. Men det er jo ganske røft også. Jeg ville at både *Babel Study* og *Bruits de raison* skulle være litt røft. De tidligere tingene jeg hadde gjort var veldig gjennomarbeidet. Jeg ville gjøre dette på en litt annen måte. Her bruker jeg feltopptak, og det har kanskje ikke kommet så tydelig til syne i tidligere verker. Mitt første feltopptak ble gjort på en strand i Tyrkia i 1980 med en stereo walkman. Da tok jeg opp lyden av en landsby som våknet. Jeg har drevet med lydopptak ute siden da, så at det dukker opp på et eller annet tidspunkt, er ikke så rart.

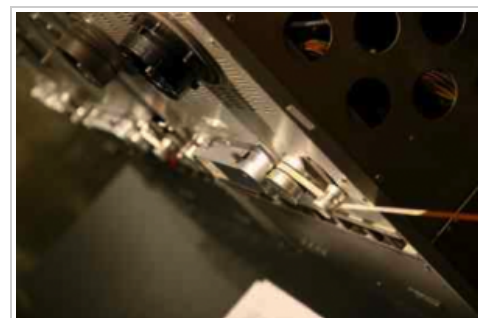
Lyd og hukommelse

Etter mange år med elektroniske arbeider laget du en lydbåndinstallasjon, I minne (2008), et konseptuelt verk som skiller seg betraktelig fra de tidligere verkene?

Jo, men *I minne* skulle være en installasjon, den skulle ikke være lineær. Så skulle den være interaktiv, og samtidig en kommentar til noe historisk. Jeg skrev en programnote i forbindelse med visningen, der er jeg opptatt av Alvin Lucier. Særlig hans arbeid med å bruke rommets resonanser til å ta et stykke fra hverandre og filtrere det til å få karakter av stedet. Lyden fra arealet rundt installasjonen ble spilt inn på lydbåndet. Lydbåndet gikk i en lang sløyfe og ble spilt av gjennom en høyttaler. Dette ble spilt inn igjen, mens nye lyder blandet seg med det forrige opptaket. Lydbåndet ble klippet slik at korte avsnitt ikke hadde magnetisk belegg. Lyden ble derfor hele tiden brutt opp og forvansket. Dermed har du en parallell til at hukommelsen spiller oss et puss. Når vi ikke husker ting så godt, har vi en tendens til å vri og vrenge på det. Vi begynner å huske ting som egentlig ikke fins, og som aldri har skjedd.

Hvorfor brukte du en båndmaskin på *I minne*, og ikke bare en datamaskin?

Jeg synes det er et poeng at folk skal skjønne det som skjer, jeg tror at det gjør opplevelsen morsommere. Hvis man skal delta i noe, er det kjekt å vite hva man skal gjøre for å delta meningsfullt. Å gå inn i et rom hvor det står en sensor, og så skjer det masse uten at du egentlig har snoring på hvorfor og hvordan og hva du kan gjøre, det er ikke bra. Og det er noe av min innvending mot mye teknologibasert kunst generelt. Hvorfor laget du denne, «jo, fordi jeg kunne».



I MINNE

Organisert lyd

Artikkelskrivning er noe du har jobbet mye med. Å skrive om musikk og lydkunst er tydeligvis noe som opptar deg.

Å skrive følger kanskje av yrket mitt, jeg har stort sett brukt mitt voksne liv på å lage en institusjon. Jeg har et formidlingsbehov, og jeg har et behov for å fortelle om det jeg syns er viktig.

Du har skrevet mye for Organised Sound, hvordan kom du i kontakt med det miljøet?

For meg ville det være like naturlig å svare ja på et spørsmål om å få redaksjonsansvar i Organised Sound, som å jobbe for et norsk tidsskrift. Jeg kjenner de som lager det, og vi har en slags felles forståelse. Jeg har laget to numre i Organised Sound der jeg har funnet folk til å skrive. Et om offentlig kunst, og et om lydkunst. Dessuten syntes jeg et tidsskrift innenfor musikkteknologi som ikke bare handler om algoritmer var en utmerket ide. For meg har ikke teknologien så stor interesse i seg selv hvis ikke den brukes til noe fornuftig. Hvis man lar seg blende av teknologien, så blir fokuset på kunsten mindre, og da får du konserter hvor det stort sett er det tekniske som blir fremhevet.

Fokuset på den ekstreme teknologiske perfektjonen er veldig dominerende i underholdningsindustrien. Oppløsningen blir høyere og høyere, animasjoner og spesialeffekter blir mer og mer sofistikerte, men innholdet blir jo bare verre og verre.

Og ingenting slår Tarkovskijs filmer, og lyden hos Tarkovskij er i mono. Musikk og kunstinnhold er et så robust signal, at man ikke trenger den hyperhøye oppløsningen for å oppleve det. Jeg er veldig glad for den utviklingen som finnes i dag. Fokuset på teknologi og den siste algoritmen har falt i forhold til den kunstneriske bruken.

Det handler vel også om at teknologien har blitt moden og lett tilgjengelig.

Ja. Men det har også å gjøre med at den teknologiske musikken har levd hos oss så lenge at vi har fått anledning til å sortere. Vi lar oss ikke lenger blende av en flott overflate slik det var lett å gjøre i computermusikkens begynnelse. Meningen finnes ikke så mye i selve teknologien, som i et godt kunstverk. Jeg ser idéskiftet, og det skriver jeg under på med stor tusj.

Det digitale begynnelsen

Hvor kom ideen om NOTAM fra?

Ingrid Fehn var den som introduserte den elektroakustiske musikken i Norge på 50-tallet. Hun kom over en bok av Pierre Schaeffer, men var ikke alene så veldig lenge. Arne Nordheim var veldig interessert, Kåre Kolberg noen år senere, samt Sigurd Berge og Bjørn Fongaard. Da de skulle ha et sted å jobbe, våknet selvfølgelig tanken om å få et studio i Norge. Man fikk et studio på Høvikodden som egentlig ikke virket noe særlig. Det ble nedlagt, men allerede da begynte man å snakke videre om at man trengte noe. Behovet var ikke blitt borte selv om det første studioet ikke virket, og det var utgangspunktet for NOTAM.

Jeg fant et dokument i «Humanistisk data nr. 1 1990», der de har gjort et referat fra et møte 15. september 1989, med tittelen «Uformelt drøftingsmøte med et nasjonalt musikkteknologisk senter som tema, holdt på Norges Musikkhøgskole i Oslo». Og der begynner vel konkrete spor av NOTAM å vise seg.

Du kan kalle det et konkret spor. Det var ikke før akademia engasjerte seg i dette at det begynte å bli bevegelse. Samtidig hadde de MUSIKUS-prosjektet på Universitetet i Oslo. Det dreiet seg om notasjon og representasjon, og det lignet veldig på MIDI. De hadde en bakgrunn og en interesse for musikkteknologi og så behovet for en større satsing. Da begynte det å rulle. Dette er den norske prosessen. Du bygger allianser og får med deg flere slik at det er mange som er enige. Slik fikk du alliansen mellom høyskolene rundt om i Norge, og du fikk nettverkstanken med akademia og universitetene. Komponistene skulle være de skapende.

Den nettverkstanken ble det vel aldri noe særlig av egentlig.

Hvis NOTAMs oppgave skulle være å koordinere og sammenfatte all forskningen som skjedde rundt omkring, så var den nettverkstanken bare tull. Man visste jo knapt hva MIDI var. Det var ingenting å koordinere. Men det var også det digitale begynnelsen. Det er en datahistorie før dette med SAMSON-prosjektet hvor syv store datamaskiner skulle dekke det totale akademiske regnebehovet. Tankegangen var underveis om hva slags regnekraft man trengte, hvordan den skulle være distribuert, og hva slags brukergrensesnitt den digitale teknologien skulle ha. Slik fikk man nettverksideen. Men selv om det var en idé som viste seg å være en illusjon, så var det den ideen som løsnet pengene.

Da all denne enigheten hadde gått rundt, og en arbeidsgruppe hadde klart å løse penger, så ble NOTAM opprettet formelt i 1992. I 1993 ble Øyvind Hammer ansatt i 1/3 stilling som programmerer, Mats Claesson i 1/5 stilling som studiotekniker, og så var det jeg på fulltid som daglig leder.

Det var en lansering av NOTAM det året under Ultimafestivalen.

Mats hadde satt opp de digre mikserne våre til å kjøre et lysshow, og datamaskiner til å vise en Shepard-Risset glissando. Og så hadde vi IRCAM på besøk. Vi hadde Miller Puckette og Philippe Manoury som kom på besøk og spilte to stykker av Manoury i Lindemannssalen, med Sven Erga som lydtekniker. Vi hadde også Denis Smalley her, fordi NICEM arrangerte ICEMs (International Confederation of Electroacoustic Music) generalforsamling dette året.

Døren settes på gløtt

Året etter, i januar 1994 åpnet NOTAM dørene. Og da er produksjonen umiddelbart i gang. Dataprogrammene Ceres, Mix, Sono, og Adsyn, kommer allerede det første året.

Vi åpnet lokalene med nye datamaskiner, men det fantes ikke enkle programvarer for musikk. Øyvind Hammer, som er et multigeni, tok straks tak i det og produserte programvare så det rant. De programmene vi bidro med, var et reelt og stort internasjonalt bidrag, de ble lastet ned og brukt overalt. Dette ble blant annet distribuert av CCRMA, computermusikksenteret ved Stanford University.

NOTAM gjorde et annet prosjekt på denne tiden, stykket Yó (1994) av Rolf Wallin, for kontrolldrakt og datamaskin. Det inneholdt både programvare og maskinvare produsert av NOTAM.

Litt morsomt sagt driver Rolf og klår på kroppen sin og får ut signaler som han kan bruke til å styre syntetiske klanger. Det var ikke så lett. Nå om dagen er det å arbeide med sensorer ganske lett, men husk, det fantes ikke engang web å snakke om på denne tiden, så å finne for eksempel elektrisk ledende plast det var et arbeid. Men til slutt fant vi plast som kunne lede, og så laget vi de materialene som skulle til. Jeg husker fremdeles hvordan vi klippet plaststrimler og loddet for å få det

til. Det fungerte som en kule, og det er et stykke som Rolf har brukt mye. Det var veldig morsomt å gjøre. At vi hadde tid i begynnelsen, var magisk.

NOTAM har alltid hatt masse utenlandske gjester. I 1995 hadde dere den engelske komponisten Trevor Wishart på besøk, og året etter Gerald Bennett som hadde jobbet mange år på IRCAM med Pierre Boulez.

Kontaktflaten vår var veldig internasjonal, vi hadde reist mye, og jeg hadde utdannet meg i utlandet. Trevor kom hit for å snakke om sine komposisjoner, og han snakket om CDP (Composers Desktop Project), som er det engelske programvareprosjektet som stort sett er skapt av han. Gerald var jo en av dem som var med på å opprette IRCAM. Jeg hørte han inn for å være komposisjonslærer i elektronisk musikk til komposisjonsstudentene på Musikkhøgskolen, for Musikkhøgskolen forsømte sin oppgave så til de grader at jeg ikke klarte å se på det.

I 1999 ga NOTAM ut den første versjonen av et lydprogram for barn som het DSP.

Det var vårt første forsøk på å lage seriøs programvare for barn. Etter hvert som kommersiell programvare med samletilpassing og utfylling av rutenett begynte å dominere, så vi at man ble sittende igjen med veldig standardiserte ting. Vi ble oppmerksom på behovet for noe som ga barna muligheten til å arbeide med lyd uten å bli sluset inn i ferdige ordninger.

Og det er noe du jobber med fortsatt i med prosjektet Composing with sound (2011–2014).

Et barneprogram er like viktig nå som det var da. Ser du på det som er kommersielt tilgjengelig i markedet, så er det forenkende og dumt. Jeg er overbevist om at det trengs dataprogrammer for bruk i skolen på lavere nivåer. Det digitale er nå så innarbeidet at små barn overraskes ikke over at det å peke på vidt forskjellige ting på den samme skjermen, fører til forskjellige ting. De er født digitale. Abstraksjonsnivået som en representasjon innebærer, tar barna med et glatt ansikt. Utfordringen da er å lage programvare og verktøy som gjør at de lærer noe. Å lære noe er noe helt annet enn å betjene noe.

Du har ofte snakket om at denne tidlige digitale pionertiden hos NOTAM på 90-tallet var unik?

Jeg synes det var storveis å være med på. Det var som å sette en dør på gløtt, og få en kikk i spreken. Se at her er det noe digert bak den døra, og så klare å presse den døra opp og komme inn. Det var det store. Det var nyvinninger hver dag.



YÓ (1994) AV ROLF WALLIN, FOR KONTROLLDRAKT OG DATAMASKIN. FOTO: ELI BERGE/FOTOFIL

Teknologien og dens egenart

I 2001 skjedde det en stor forandring med NOTAM.

På pulten min 2. Januar 2001 lå det et brev fra universitetsledelsen om at universitetet ikke lenger ville betale husleie for NOTAM. Det var dramatisk og vi måtte flytte ut, nærmere bestemt til Nedregate på Grünerløkka. Det ble utelukkende finansiert av Kulturdepartementet.

Produksjonen av kunst fortsetter å være like stor etter at dere flytter til Grünerløkka.

Kunstnerne svikter ikke, men tenk deg hvilket nivå vi kunne hatt hvis vi hadde hatt økonomiske ressurser tilsvarende det som går til historiserende virksomheter som orkestre og opera. For eksempel har vi ikke noe kunstnerisk studie som handler om teknologien og dens egenart, det undervises ikke i det.

Med egenart, mener du da forståelse av hvordan det tekniske fungerer, eller tenker du på forståelse for kunstteknologien historisk og filosofisk?

Begge deler. En forståelse for hvordan det tekniske fungerer er veldig viktig. Videre savner jeg en refleksjon rundt teknologien og dens egenart som en del av et kunstprosjekt. Kunstens korrektiv til teknologien er essensielt. Dette bør inkorporeres i komposisjons- og musikerundervisningen med spørsmål om hvordan teknologien forandrer komponistens arbeidsmåter, og hvilke konsekvenser det har. Dette er ikke spørsmål der man skal komme med et svar, men problemstillingen er jo fraværende.

Hadde det ikke vært bedre med oppgaver som går direkte på musikkteknologi, slik for eksempel Risto Holopainens doktorgradsoppgave gjorde for et par år siden? Han produserte en oppgave om blant annet syntesemetoder og kaos. Den type organisering ville kunnet gi noe mer. Om vi ser fremover i tid, vil musikkteknologien få en mindre rolle enn den har nå? Neppes. Skal vi forstå teknologien eller skal vi bare bruke den?

Hva er galt med å bare bruke den?

Da gjør man jo ikke teknologien til sin egen. Teknologien er jo noe mer, den omfatter hele livet, og er veldig invaderende. Ta deg en tur på bussen. Se hvor mange som sitter nedsunket i telefonen. Har de vært med på å lage den telefonen, er den laget for våre hensyn, eller er det bare slik at folk lærer seg å bruke det de får kjøpt? Det er vel helst det siste. Slik er det med musikkinstrumenter også. Det går på refleksjonsnivået. Det fins ikke noe mediekunststudium, og det er en skandale.

Jeg ser poenget ditt, men er det ikke også en fare i at mediekunstfeltet og den elektroniske musikken blir veldig innavlet og ender opp i en liten boble? Er det ikke en fordel at dette også er sammenvevd med resten av kunstfeltet?

Men nettopp derfor er det viktig at det finnes en solid utdanning, det er den eneste måten å unngå boblene på. Nå får du entusiaster og smålinger som sitter i denne boblen. Skal dette få en større plass i samfunnet, må det være en utdanning som gir mer kompetanse. Slik jeg ser det, snur kunstlivet ryggen til vår vesentligste samtidsteknologi. Den elektroniske musikken er den nye folkemusikken. Det er det folk har rundt seg, og det er det de liker å bruke. Skal de unge da vokse opp i et samfunn og bare kjøpe det de trenger i butikken? Jeg tror vi mister kontakten med våre essensielle forutsetninger på den måten.

Jeg har inntrykk av at NOTAMs retning de siste 10 årene har dreid mot i større grad å gå utover grensene for den tradisjonelle elektroakustiske musikken.

I begynnelsen så drev vi med teknisk utviklingsarbeid. Men etter hvert må man tenke på hva det er man har vært med på. At refleksjonen kommer etter en periode er én ting. Noe annet viktig er NOTAMs jobb overfor kunstnerne. Vi har en jobb vi skal gjøre for musikklivet i Norge, og «musikklivet i Norge» har etter hvert blitt til «kunstlivet i Norge». Dette er en logisk konsekvens av konvergensen i programvaren. Det er de samme behandlingsmetodene av tall som foregår enten du driver med bilder eller lyd. Og det som før var ulike lydprogrammer, har nå blitt det samme programmet. Ting smelter sammen. Vi har fått et nytt beite med folk som kommer, flere kunstnere. Den elektroakustiske musikken har også beveget seg mot å bli mer konseptuell. Den har beveget seg mot det som har å gjøre med hva lydene peker på og hvor de kommer fra. Da må NOTAM følge med, for NOTAM er satt til å bistå der det er mulig.

Maskinlæring

Du jobbet som leder av NOTAM i 17 år, nå jobber du som forsker. Hva slags prosjekt er det du jobber med?

Mitt prosjekt er å sammenfatte det jeg syns er vesentlig å ha med meg av den elektroniske musikkhistorien i Norge. Musikkteknologiutvikling, og kanskje forskning og industriarbeid. Det er logisk å begynne med radio i Norge. NRK kom på beina først i 1933, så det er lurt å begynne litt sent på 20-tallet. Og det er naturlig å avslutte med Web 3.0, altså slik det er nå, en semantisk og personlig tilpasset web, slik som i de interaktive sosiale mediene. Hvor ingen trivialitet er for liten til å bli utvekslet med hele verden, og hvor man hele tiden er koblet til med mobiltelefonen.

Har du funnet noe interessant?

Jeg finner masse interessant. Det er interessant å vite hvem som har tenkt og gjort hva før. For eksempel så har jeg etter hvert gått Kåre Kolberg litt etter i sømmene, han har jo vært en helt bestandig. Og jeg oppdager at mye av det jeg trodde var mine meninger, faktisk er hans. Det blir en bok av dette, og jeg håper det blir en bok man kan ha bruk for på både bachelor og masternivå i Norge. Det er ingen jeg kjenner til som har sammenfattet dette før. Det fins en del oppgaver, men de har smale fokus. Jeg elsker den store historien hvor man kan binde mange ting sammen.

I den siste tiden har du også fått en interesse for roboter?

Jeg har kjøpt en liten robot. Den kan ikke så mye enda, men den skal lære seg en hel del. Det viktigste den skal lære seg er å lære. Straks du har en robot som kan det, og du har mange av dem, kan de lære seg ting sammen. Da kan de finne på ting som man ikke bestemmer.

Det minner jo om Felix Hess sine arbeider fra 80-tallet, der han jobbet med å utvikle små interaktive lydmaskiner som reagerte på hverandre og på miljøet.

Jeg inviterte Felix Hess til Norge, og han hadde en installasjon med nettopp de robotene på Museet for samtidskunst. Jeg tror det må ha vært i 1992, og det var veldig fint.

Hva er forskjellen med å jobbe med roboter nå, og hvordan Hess arbeidet på 80-tallet?

Han laget dette med analoge kretser, det vi har nå er digitalt. Vi har en liten datahjerne, den kan man trene. Mange har jobbet med roboter, men det er ikke så mange som har jobbet med lyd på roboter. Utruster vi dem med to eller tre mikrofoner, kan de bestemme retning slik som vi kan. Med en lyssensorbrikke, kan vi få dem til å reagere på omgivelsene. Og straks man utruker dem med en selvlæringsalgoritme, så kan du trene dem til å oppføre seg på forskjellige måter.

Det høres ut som ting du har vært opptatt av før. Allerede i musikken du lagde med John Persen finnes det slike massebevegelser?

Ja, det er veldig gøy. Det gir en slags blanding av kaos og linearitet. Du har en bevisst tanke, kan styre virkeligheten til en viss grad, men ikke helt. Og her er det roboter som etter hvert kan bli et orkester som du kan spille med. Slik sett er dette nesten et studium i psykologi. Dette sammenfaller med vår kyborgvirkelighet som vi er på vei mot. Vi har medisinsk analyse og medisinerer under huden. Vi har briller med dataskjermer, hodetelefoner og høreapparater som gjør signalbehandling.



JØRAN RUDIS ROBOT, EN POLOLU M3PI (2014). FOTO: MAGNUS BUGGE

Kyborglivet

Du har sagt at vi er i et postrevolusjonært paradigmeskifte nå. Hva mener du med det, snakker du om en revolusjon av hverdagslivet?

Ja, det digitale alfabetet er dominerende i samfunnet i dag. Vi sitter alle med datamaskiner, vi bruker alle teknologi, og alt har etter hvert blitt digitalt. Medieteknologien er omfattende, og medieinnslaget i vår hverdag er enormt. Det er ikke et øyeblikk uten noe digitalt, og nå har vi en postrevolusjonær fase.

Hvordan arter denne fasen seg i kunsten?

I den elektroniske musikken har interessen dreiet. I computermusikkens tidlige år handlet det om hva som var mulig å gjøre teknisk. Nå snakker man mer om hva man kan bruke teknologien til. Du finner det i den elektroniske musikken, og den nye kunsten er også slik. Det er veldig få kunstnere som er interessert i de tekniske grensene. Det er veldig få ting de forestiller seg som umulig. Blikket er mer rettet mot den kunstneriske praksisen enn den tekniske grensen.

Du har snakket om at vi gjennomgår store endringer, at det er en teknologiavhengighet som har kommet?

Vi er avhengige av teknologi i hverdagslivet. Hvis det er noe som går i stykker, så er vi mer avhengige av det som går i stykker enn vi var for 20 år siden. Psykisk og psykomotorisk er vi også mer avhengig av kommunikasjonsteknologi enn vi var før. Det er masse forskning som sier noe om hva som skjer i hjernen hver gang du får en tekstmelding. Det er biologiske, kjemiske belønninger for å delta i kommunikasjonssamfunnet. Man er så koblet på hele tiden, og man lever gjennom de koblingene man kan se på skjermen. Man har en maskinforlenget del av seg selv som gjør det mulig å utveksle trivialiteter med et menneske et helt annet sted i verden. Slik er kyborglivet, og det finner sin form rundt oss nå. Vi kommer til å bli mer og mer avhengig av teknologien.

Det er jo ikke utdelt positivt.

Nei, det er det ikke. Jeg herjer med sosialteknologi fordi jeg syns mye av det er så dumt. Men samtidig er det selvfølgelig positivt at man evner å se langt utover sin fysiske horisont, selv om det man ser ofte er overflatisk. Jeg ser det i min nære familie, hvordan de holder kontakten med sine venner og kjente, det er klart det er en glede. Og så lenge man husker at dette er overflatiske glansbilder, så er det kanskje ikke så galt.

Men det er jo et kommunikasjonssystem som er totalt styrt av kommersielle interesser.

Ja, og det vondeste å se er foreldre som er sammen med barna sine, og barna spør om oppmerksomhet, men foreldrene er opptatt med telefonen. Det ser jeg en del, og det skjærer meg i hjertet hver gang.

Det er jo den mørke siden av teknologien.

Ja, visst er det mange mørke sider, det er det ingen tvil om, men ting var ikke bare bra før heller. Når man ser de mørke sidene, ser man det i forhold til det man ønsker seg av gode sider, men man skal være veldig varsom med å romantisere fortiden.

Viktige år**Hvordan er det å se tilbake på denne perioden vi har snakket om?**

Det er som jeg våknet opp i går, og i dag så har det gått 30 år. Det går så fort dette livet. Det er fremdeles som om jeg går og tenker at jeg skal hjem og få et eller annet på bordet til barna. Barna er voksne nå, men det kjennes ikke sånn.

Jeg kjenner meg ikke helt som jeg er fire år lenger, men jeg kjenner meg igjen fra den gang. Så samfunnsomveltningene har ikke vært på det personlige planet. Jeg er omtrent den samme personen, og tenker omtrent på samme måten.

Det var viktig for meg å klare å komme meg hjemmefra i tenåra. Jeg er enebarn og hadde ikke noen søsken jeg kunne støtte meg på hjemme, jeg var alene bestandig. Så da jeg fikk meningsfeller i Oslo, var det viktig. Så ble jeg student, og det neste var å begynne å spille i band. Det var en slags annen ungdom, for den første gikk så mye med til politisk seriositet. Selv om vi hadde langt hår var det jo så seriøst.

Seriøst eller selvhøytidelig?

Veldig selvhøytidelig, men da musikken kom var det som en ny bølge. Det var på mange måter hedonistisk, det var ikke så veldig meningstungt, men det var veldig moro. Det neste var da jeg kom til New York. Jeg reiste dit som rockemusiker og kom hjem som komponist kan du si. Så går det 20 år med NOTAM, og selv om det har vært veldig slitsomt er jeg veldig glad for å ha vært med på det. Det er ikke mange som får sjansen til å være med på en pionérperiode.

Deler av dette intervjuet ble først publisert på www.ballade.no

Kilder:

- Pedersen, Bernt Erik, *Kjøtt: Kjøtt*, Falck forlag, Oslo, 2011.
- Rudi, Jøran, *Computer Music Animations*, Organised Sound 3 ss. 193-198, Cambridge University Press, Cambridge, England, 2001.
- Rudi, Jøran, *Computer Music Video: A Composer's Perspective*, Computer Music Journal 29 ss. 36-44, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2005.
- Rudi, Jøran, *Editorial*, Organised Sound 10, Cambridge University Press, Cambridge, England, 2005.
- Rudi, Jøran, *Editorial*, Organised Sound 14 (1) ss. 1-2, Cambridge University Press, Cambridge, England, 2009.
- Rudi, Jøran og Pierroux, Palmyre, *Framing Learning Perspectives in Computer Music Education*, Dean, R. (red.), The Oxford Handbook of Computer Music and Digital Sound Culture, ss. 536-555, Oxford University Press, Oxford, 2009.
- Rudi, Jøran, *Lyd og mening*, Rudi, J. (red.), Absorpsjon og resonans – lyd og mening, ss. 108-127, NOTAM, Oslo, 2008.
- Rudi, Jøran, *Routine mapping*, DVD utgivelse, Aurora, Oslo, 2002.
- Rudi, Jøran, *Soundscape i kunsten*, Rudi, J. (red.), Soundscape i kunsten, ss. 9-18, NOTAM, Oslo, 2011.
- Persen John og Rudi, Jøran, *Things Take Time*, LP utgivelse, Norwegian Composers, Oslo, 1987.

[1] Pedersen, Bernt Erik, *Kjøtt: Kjøtt*, Falck forlag, Oslo, 2011.

[2] Solidaritetskomiteen for Vietnam var en norsk organisasjon som arbeidet for å støtte FNL (Front National de Libération) i Vietnamkrigen.

[3] Hjelmsgate 3 i Oslo har vært et tilholdssted for motkultur siden slutten av 60-tallet, og huser blant annet tidsskriftet Gateavisa.

[4] Electric Lady Studios i New Yorks Greenwich Village er et legendarisk lydstudio, som opprinnelig ble bygget av Jimi Hendrix i 1970.

[5] *Muoyce (Writing for the Fifth Time through Finnegans Wake)* er et to timer langt tekstverk av John Cage fra 1982.

[6] Csound er et tekstbasert dataprogram for lydbehandling og lydsyntese.

[7] Unix er et operativsystem der mye av bruken foregår uten grafiske brukergrensesnitt.

[8] Fairlight CMI (computer musical instrument) er et av de første digitale musikkinstrumentene. Den første utgaven kom i 1979.

[9] Fysisk modellering er en lydsynteseteknikk, der man genererer lyd basert på matematiske modeller av fysiske fenomener. Dette kan for eksempel være modeller av fysiske objekter som trerør, metallplater og stålstrenger.

[10] *Bourges International Electroacoustic Music Festival* var en årlig festival for elektroakustisk musikk som ble etablert i 1972, og avviklet i løpet av 2000-tallet.



