

## Nye sammenhænge i elektronisk musik

- en digital æstetisk analyse af "The Action Packed Mentallist Brings You The Fucking Jams"

<b>METODE</b> .....	<b>2</b>
<b>ALBUMMETS MUSIKHISTORISKE KONTEKST</b> .....	<b>2</b>
<b>BESKRIVELSE</b> .....	<b>3</b>
COVER .....	5
MP3 KILLED THE CD STAR .....	7
<b>ANALYSE</b> .....	<b>9</b>
UMIDDELBARHED OG HYPERMEDIERING .....	9
<i>Hypermediering på "Mentallist"</i> .....	10
<i>Den 'post-digitale' lytter</i> .....	11
REMEDIERING .....	12
<i>Remediering på "Mentallist"</i> .....	13
<b>PERSPEKTIVERING</b> .....	<b>14</b>
ORIGINALITET .....	14
MUSIKALSKE RETTIGHEDER .....	15
HVEM HAR SKREVET MUSIKKEN? .....	16
<b>KONKLUSION</b> .....	<b>17</b>
<b>LITTERATURLISTE</b> .....	<b>19</b>
INTERNETKILDER: .....	19
LITTERATUR: .....	19
MUSIK: .....	20

Opgaven er skrevet af Janus Novak Olesen (20051355) i faget 'digital æstetik' på Informationsvidenskab – Århus Universitet.

Tegn indeholdt i opgaven: 42.697

## Indledning

Nærværende eksamensopgave i faget Digital Æstetik tager udgangspunkt i et musikværk<sup>1</sup> af kunstneren Kid606 med titlen "The Action Packed Mentallist Brings You The Fucking Jams" (herefter "Mentallist"). Kid606 lyder det borgerlige navn Miguel Trost Depedro – en elektronisk musiker født i 1979 i Venezuela, men opvokset og bosiddende i Californien (beskrivelse af Kid606 fra tigerbeat6). Kid606 driver desuden pladeselskabet tigerbeat6, hvor de fleste af hans egne albums er udgivet (artikel om Kid606 fra Splendid).

"Mentallist" er et musikalbum bestående af 7 numre, der udkom på CD og LP i 2004 på pladeselskabet "Violent Turd" (albumbeskrivelse fra tigerbeat6). Albummet er en ulovlig undergrundsudgivelse, der er udkommet i et begrænset oplag, idet det i vid udstrækning genanvender internationale pophits af prominente kunstnere såsom Missy Elliott, Jay-Z, Eminem, Radiohead, Ozzy Osbourne, Kylie Minogue og mange flere. Der bliver ikke blot anvendt korte brudstykker af disse kunstneres sange, men hele numre står klart og tydeligt frem i mixet. Således danner Kylie Minogues "I Can't Get You out of My Head" grundlag for nummeret "Smack My Glitch Up" og Missy Elliotts "Get Ur Freak On" er udgangspunktet i "Never Underestimate The Value Of A Holler (Vipee-Pee Mix)". På sidstnævnte nummer lader Kid606 Missy Elliott udsige det grundlæggende koncept ved albummet ved at klippe hendes raplinie "copywritten so don't copy me" om til "copy me", som gentages over længere tid i et loop. Albummet er således en remix-montage, der udfordrer de musikalske ophavsrettigheder.

Denne opgave sætter fokus på de digitalt æstetiske virkemidler, som værket "Mentallist" anvender med særligt fokus på albummets udprægede genanvendelse af musikalsk materiale. Denne genanvendelsespraksis anskues både ud fra teorier om digital æstetik samt problemstillinger vedrørende originalitet og forfatterskab. Det leder frem til følgende problemformulering:

- *Hvorledes kan værkets genanvendelse af musikalsk materiale analyseres ud fra et digitalt æstetisk synspunkt?*
- *Hvori består originaliteten på et album der i så åbenlys en grad bygger på genanvendelse af andre kunstneres musik?*
- *Hvilke problemstillinger vedrørende rettigheder og forfatterskab lægger albummets genanvendelsespraksis op til?*

---

<sup>1</sup> Albummet er vedlagt som bilag.

## **Metode**

Opgaven er inddelt i tre hovedafsnit der hver især arbejder med værket på henholdsvis et beskrivende et analytisk og et perspektiverende/reflekterende fortolkningsniveau. Allerførst gives dog en kort introduktion til den musikhistoriske kontekst som kid606 og albummet er en del af.

I beskrivelsesdelen afdækkes albummet ud fra en skildring af dets auditive udtryk samt coverets visuelle og tekstlige udtryk. Denne skildring bygger på min egen denotative og konnotative opfattelse af værket samt enkelte betragtninger fra diverse andre kilder. Beskrivelsen tjener som et empirisk grundlag for den efterfølgende analyse og fortolkning.

I analysedelen anvendes relevante teorier til at afdække albummets digitalt æstetiske virkemidler med særligt fokus på dets genanvendelse af musikalsk materiale. Således beskæftiger dette afsnit sig med det første spørgsmål i problemformuleringen.

Perspektiveringsdelen består i en afdækning af problemstillinger vedrørende originalitet, rettigheder og forfatterskab i forbindelse med albummets genanvendelse af musikalsk materiale. Perspektiveringen besvarer således de to sidste spørgsmål i problemformuleringen.

Opgaven indeholder ikke et særskilt teori-afsnit idet teorierne præsenteres i de afsnit hvor de anvendes.

## **Albummets musikhistoriske kontekst**

I dette afsnit afdækkes de vigtigste tendenser i den nyere tids elektroniske musik som udgør den musikhistoriske kontekst for kid606 og albummet "Mentallist".

I starten af 1990'erne opstår der inden for den elektroniske musik et virvar af nye genrebetegnelser såsom 'jungle', 'trip-hop', 'gabber', 'acid house', 'minimal techno', 'drill 'n bass' og 'intelligent dance music' for blot at nævne nogle få. Den elektroniske musik er for alvor blevet populær både som lytte- og dansemusik. Den elektroniske musiks popularitet og udbredelse falder sammen med masseudbredelsen af computerteknologien og Internettets opståen – ligeledes i starten af 1990'erne. Disse nye teknologier muliggør udbredelsen af musik uden om den traditionelle musikbranche. Dj's og producere indenfor den elektroniske musik er blandt de første til at udnytte denne nye distributionskanal, idet de i forvejen er vant til at anvende

teknologi i deres musikproduktion (Moos og Marstal, 2001, pp. 272–273).

Udover at de nye teknologier fordrer alternative distributionsformer, giver de også let adgang til andre kunstners musik. Internettets store udbud af musikalsk materiale medfører ifølge Moos og Marstal, at komponister, musikere, dj's og producere "[...] mere systematisk [begynder] at rette blikket, ørerne og samplern mod de enorme, tilgængelige mængder af svundne tiders musik i indspillet form, og i denne proces bliver **fortolkning** vigtigere end nyskabelse." (Moos og Marstal, 2001, p. 273).

Udover at computeren faciliterer udbredelsen af den elektroniske musik samt giver komponisterne adgang til samplingsmateriale, bliver den ligeledes, sammen med samplern det vigtigste kompositoriske redskab i nyere tids elektroniske musik (Marstal og Moos, 2001, p. 174). Den moderne elektroniske komponist arbejder altså i et miljø af digitale teknologier, hvilket ifølge Kim Cascone fordrer en ny form for æstetik, som han kalder 'fejlæstetik'. Denne æstetik har rødder i avantgarden og kunstmusikkens fokus på musikkens 'baggrund'. Cascone eksemplificerer dette ved futuristernes anerkendelse af 'støj' som musikalsk materiale i starten af det 20. århundrede. Ligeledes nævner han John Cages værk 4'33" der inviterer publikum til at lytte til 'stilheden' i 4 minutter og 33 sekunder. Den nyere tids elektroniske musikbevægelse lader sig inspirere af disse pionerer til en musikalsk undersøgelse af teknologiens lydæssige baggrund i form af dens fejlløde og de lyde, som den i øvrigt afgiver som en slags biprodukt (Cascone, 2000, pp. 12–15).

## Beskrivelse

"Mentallist" består som tidligere nævnt af 7 numre, der, bortset fra det første nummer, i høj grad genanvender andre kunstners materiale. Det genanvendte materiale er ifølge webloggeren Alex Payne's gengivelse af et radiointerview med kid606 "[...] intended to be a statement on the last days of Napster, composed from everything the Kid could grab and sample before the P2P network was sued into oblivion by the record industry giants." ('a13x.net').<sup>2</sup>

Albummet anvender de samlede numre på en fri og eksperimenterende måde, men man kan alligevel sagtens genkende de originale numre, der står

---

<sup>2</sup> Det har desværre ikke været muligt at få fat i lydfilen med det omtalte interview. Der peges dog i mange artikler fra internettet på at kid606 anvender fildelingstjenester til at indsamle det genanvendte materiale.

tydeligt frem i lydbilledet. Det meste af det genanvendte materiale udgøres af musik, der placerer sig inden for populærmusikken, men albummets samlede udtryk placerer sig alligevel langt fra denne genre. Det genanvendte materiale omgives konstant af lydlige udtryk, der i høj grad fjerner det samlede musikalske udtryk fra populærmusikken. Det kommer blandt andet til udtryk i form af støjende lyde, komplekse og hurtige trommerytmer og abrupte opklipninger af lydbilledet. Desuden behandles de originale numre med effekter, oftest i form af forvrængning og frekvensfiltrering, hvilket giver dem en mere "beskidt" karakter.

De fleste af albummets numre har heller ikke ligefrem "hitlængde", idet fem af de syv numre varer mellem 14:19 og 6:30 minutter. De to numre som har en mere radiovenlig længde er "Sometimes I Thank God I Can't Sing Because Then No One Can Blame Me For Anything" på 3:24 minutter og "Rebel Girl" på 3:41 minutter. Disse numre er til gengæld de mest eksperimenterende og "upoppedede" numre på albummet. Det førstnævnte er albummets første nummer, der som tidligere nævnt skiller sig ud ved ikke at genanvende musikalsk materiale – i hvert fald ikke hørbart. Nummeret skiller sig i det hele taget ud fra resten af albummet på en del punkter. Det har en meget minimalistisk og støjpræget karakter og består af to elementer – knitrende støj, der lyder som et stykke elektronik, der er gået overgang i samt en mere blød og atmosfærisk lyd, der muligvis kunne være skabt af en effektbehandlet stemme? Nummeret har ingen rytmisk karakter og er således ikke dansabelt ligesom resten af numrene på albummet. Til gengæld er dette nummer et tydeligt eksempel på den tidligere omtalte fejlæstetik, idet de anvendte lyde som sagt henleder tankerne på elektroniske apparaters fejlløyd. Fejlæstetikken er i det hele taget udpræget på albummet, idet de tidligere omtalte støjlyde, som anvendes i vid udstrækning på albummet, ofte lyder som digitale eller analoge fejlløyd.

"Rebel Girl" er derimod i tråd med resten af albummets fokus på rytme og genanvendelse af allerede indspillet materiale. Det bygger i høj grad på et nummer med den nu opløste punkgruppe Bikini Kill. Nummeret som helhed har en udpræget "overstyret" og "beskidt" lyd, højst sandsynligt som følge af tilføjelsen af diverse forvrængningseffekter fra Kid606's side. Det genanvendte materiale danner rammen for nummerets udvikling og form, om end dets oprindelige form bliver godt og grundigt omstruktureret via udpræget brug af opklipningsteknikker. Udover disse opklipningsteknikker og anvendelsen af forvrængningseffekter tilføjer Kid606 ligeledes trommerytmer, basgange og forskellige lydeffekter og stemmesamples. Nummerets

rytmefornemmelse er i store passager temmelig 'rodet', idet de tilføjede trommer og Bikini Kills rytme ikke er særlig godt synkroniserede.

Albummets generelle kompositoriske princip er, ligesom på "Rebel Girl", at skabe en montage af genanvendt musikalsk materiale som blandes med elementer fra Kid606's musikalske univers. Disse tilføjede elementer er hovedsageligt trommerytmer, basgange, lydeffekter og samples samt effekter såsom forvrængning og frekvensfiltrering. Det endelige resultat ligger, som konsekvens af Kid606's bearbejdelse, langt fra et populærmusikalsk udtryk. I stedet placerer musikken sig imellem flere af genererne i den nyere tids elektroniske musik såsom 'glitch', 'intelligent dance music' og 'gabber'. Albummet kan således ses som et udtryk for en dialog mellem to vidt forskellige musikkulturer sat i værk af kid606. Han selv repræsenterer undergrunden inden for nyere tids eksperimenterende elektronisk musik, hvorimod han lader det genanvendte musikalske materiale komme til orde som repræsentanter for moderne mainstream popmusik.

### **Cover**

På den efterfølgende side ses billeder af albumcoverets for- og bagside samt trykket på selve CD'en (figur 1). I dette afsnit beskrives coverets visuelle og tekstlige udtryk.

Coveret understreger på mange måder det konceptuelle aspekt af musikken på "Mentallist" – at skabe et album der bygger på genanvendt materiale. Sangtitler såsom "Sometimes I Thank God I Can't Sing Because Then No One Can Blame Me For Anything", "MP3 Killed The CD Star" og "This is Not My Statement" reflekterer på sarkastisk vis over genanvendelsesproblematikken. Desuden anføres det spøgefuldt på coverets bagside "all songs not written by kid606". Med disse erklæringer reflekterer kid606 selvironisk over sin egen kunstneriske rolle på et værk, der i det store hele er en kollage af "stjålet" musikalsk materiale.

Det visuelle udtryk på coverets for- og bagside er præget af illustrationer af genkendelige elementer fra computerens grafiske grænseflade. På forsiden optræder katalognummer, kunstnernavn og albumtitel på en hvid baggrund omkranset af en illustration af en filbrowser-lignende grænseflade. På albummets bagside danner en illustration af en computer-medieafspiller rammen om oplysninger om numrenes titel, længde o.l. Albummets bagside er fyldt med små sjove og spidsfindige visuelle og tekstlige kommentarer, som ikke vil blive gennemgået her, men som kan studeres i figur 1.

Computeren er det primære instrument i kid606's kompositoriske virke, og albumcoverets anvendelse af computergrænsefladens visuelle udtryk kan

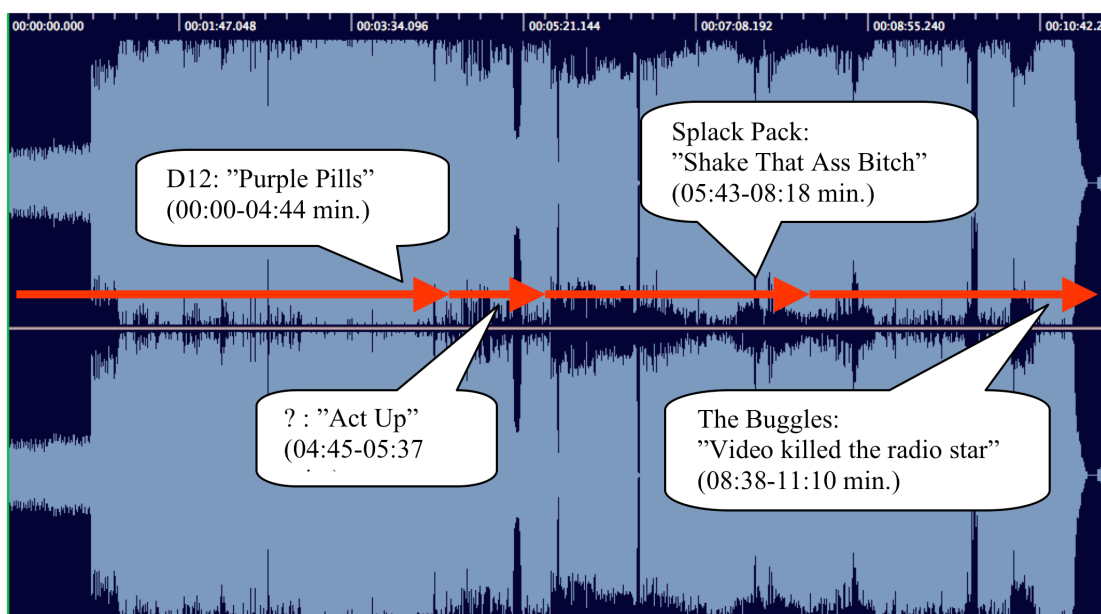
anskues som et udtryk for musikkens tilknytning til dette medies domæne. Denne tilknytning illustreres ligeledes i titlen på det andet nummer "Kiddy Needs A New Pair Of Laptops" og den lille karikaturtegning af kid606 der er trykt på selve CD'en som, i en talebobbel, udsiger "#@X!! wheres my other laptop!".



**Figur 1 – øverst til venstre: forsiden, nederst: bagsiden, øverst til højre: CD'en**

## Mp3 Killed The CD Star

I magasinet *the village voice* skriver Jon Caramanica: "*Half the fun with 606 is the trainspotting*". Her hentydes til de mange genanvendte stykker musik som, mere eller mindre åbenlyst, optræder i Kid606's musik. "Mp3 Killed The CD Star" er ingen undtagelse i denne henseende. I dette afsnit beskrives dette nummer som et godt eksempel på albummets generelle musikalske udtryk.



**Figur 2 – En illustration af "Mp3 Killed The CD Star" hvor x-aksen indikerer tid og Y-aksen lydstyrke. Udstrækningen af de gennemgående genanvendte musiknumre indikeres af de røde piles længde.**

Som helhed minder nummeret om en avanceret DJ optræden, hvor numrene mikses ind i hinanden i et synkroniseret tempo og tilføjes effekter og ekstra trommer, basgange, lydeffekter og diverse kortere samples, som ligeledes overvejende stammer fra andre stykker musik. Nummeret kan inddeles i fire dele, som hver bygger på et af de fire gennemgående genanvendte numre.

Nummerets titel er en parafrase over "Video killed the radio star" med The Buggles. Dette nummer danner rammen om den sidste del af "Mp3 Killed The CD Star". I stedet for at videoen dræber radiostjernen, er det i kid606's version Mp3'en, der dræber CD stjernen. Denne titel er ganske rammende for den respektløse musikalske vold, som bliver begået på de genanvendte numre. I de første 4 minutter og 44 sekunder er det således D12's nummer

"Purple Pills", med rapperen Eminem i front, der får et ordentligt lag tæsk i kid606's sequencer. I de første 52 sekunder er lydniveauet ikke så højt, hvilket man kan se på figur 2. Her høres forspillet til "Purple Pills" med nummerets meget velkendte basgang, som tilføjes forvrængning og et frekvensfilter fra kid606's side. Desuden optræder på alle taktens ottendedele den karakteristisk lyd af en hakkende cd, der i denne sammenhæng fungerer som en hihat. Her ses altså et tydeligt eksempel på fejlæstetik, idet denne digitale fejllyd får en musikalsk kvalitet. Den pludselige forøgelse af lydstyrken, som ligeledes ses tydeligt på figur 2, skyldes at kid606 tilføjer en meget høj og insisterende stortrommelyd som spiller på alle taktens fire slag. Denne stortrommefigur har en gennemgående rolle i hele nummeret og er således med til at binde de forskellige dele sammen og skabe en kontinuerlig rytmeformelse. En gang i mellem tages stortrommen dog væk og laver således et 'break' i musikken hvilket tydeligt ses på figur 2 som et pludseligt fald i nummerets lydstyrke. Kid606 ydmyger de hårde gangsterrappere i D12 ved at gøre deres stemmer lysere vha. en såkaldt 'pitchskift-effekt'. Denne effekt får dem til at lyde som rappende mus og deres udsigelser om sex og stoffer sættes hermed i et lettere komisk lys.

I nummerets anden del optræder en, desværre uidentificerbar, mandlig rapper, formodentlig ligeledes tilføjat en pitchskift-effekt. Rapperen akkompagneres af et meget kort og insisterende stemmesample, der ligesom stortrommen optræder på alle taktens fire slag og udsiger noget i retning af "fuck it".

De to sidste dele af nummeret bygger på hhv. Splack Packs "Shake That Ass Bitch" og The Buggles "Video killed the radio star". Disse to numre er ikke blevet pitchskiftet, om end de spilles i et tempo, der er en del hurtigere end originalerne. Dette kan kun lade sig gøre vha. digital teknologi og en såkaldt timestretch algoritme. På en analog båndoptager eller pladespiller vil lyden stige i tonehøjde, hvis den afspilles hurtigere, men med timestretch bliver det muligt at bibeholde den oprindelige tonehøjde, selvom lydets hastighed forøges.

Udover den gennemgående stortromme tilføjer kid606 bl.a. opklippede trommerytmer og syntheziserbasser i nummerets sidste to halvdele. Disse to dele illustrerer tydeligt dialogen mellem popmusik og eksperimenterende elektronisk musik. Særligt i "Video Killed The Radio Star"-delen lykkedes mødet mellem dette ultrapoppede nummer og den elektroniske genre rigtig godt.

## Analyse

I dette afsnit undersøges den digitale æstetik i "Mentallist" med udgangspunkt i Bolter og Grusins teori om umiddelbarhed, hypermediering og remediering. Desuden anvendes Kim Cascones teori om 'post-digitale' tendenser i nyere tids elektronisk musik som et perspektiverende syn på forholdet mellem hypermediering og umiddelbarhed.

### Umiddelbarhed og Hypermediering

Bolter og Grusins begreb 'immediacy' betyder på dansk 'umiddelbarhed' (anvendes herefter). De anvender begrebet til at beskrive en æstetisk praksis: *"Immediacy' is our name for a family of beliefs and practices that express themselves differently at various times among various groups [...]. The common feature of all these forms is the belief in some necessary contact point between the medium and what it represents"* (Bolter & Grusin, 2004, p. 30). For at fordre denne kontakt mellem mediet og dets repræsentation og hermed opnå umiddelbarhed må medieringsprocessen gøres transparent. For at opnå denne transparens skal mediet, med Bolter og Grusins termer, "slette sig selv" og hermed give plads til den umiddelbare oplevelse af dets indhold. Transparens er således det virkemiddel som anvendes til at opnå umiddelbarhed. Som eksempel herpå nævner Bolter og Grusin computerdesigneres ønske om en 'grænsefladeløs' grænseflade, der ikke indeholder computermedieobjekter såsom knapper, vinduer og scrollbarer. Denne æstetiske tilgang gør sig bl.a. gældende inden for 3D grafik, grafisk grænsefladeedesign og især Virtual Reality (Bolter & Grusin, 2004, pp. 23-24).

'Hypermediacy' er det begreb, som Bolter og Grusin anvender om en æstetisk praksis, som står i modsætning til umiddelbarhed. Ordet kan på dansk oversættes til 'hypermediering' (anvendes herefter). Hypermediering har historisk set altid fungeret som en modpol til umiddelbarhedens æstetik, der dog har været dominerende i hvert fald fra renæssancen og frem til modernismen (Bolter og Grusin, 2004, p. 34).

Kigger man i ordbogen betyder præfikset 'hyper' noget i retning af 'overdreven', så hypermediering er altså en overdreven form for mediering. Bolter og Grusin siger selv om hypermediering at *"in every manifestation, hypermediacy makes us aware of the medium or media and (in sometimes subtle and sometimes obvious ways) reminds us of our desire for immediacy."* (Bolter & Grusin, 2004, p. 34). Den overdrevne

eksponering af mediet fordrer i modsætning til umiddelbarhedens æstetik en refleksion over mediet. Det er denne refleksion, der adskiller disse to æstetiske strategier – hvor det, som vi har set, med umiddelbarhedens æstetik gælder om at "slette" mediet, skal det i hypermediering vises frem. Som eksempel på hypermediering nævner Bolter og Grusin computerens grafiske brugergrænseflade, sådan som man bl.a. kender den fra styresystemerne 'Windows XP' og 'Mac OS X'. Sådanne brugergrænseflader består af et multiplum af vinduer med vidt forskelligt indhold. Grænsefladen er aldrig skjult, idet brugeren konstant bliver bragt i kontakt med den for at kunne udnytte dens funktionalitet. Denne type grænseflade er således meget tydeligt medieret – dvs. hypermedieret. Bolter og Grusin hævder, at årsagen til, at denne type grænseflade til stadighed er dominerende i computerinteraktion, er, at den fungerer som en modpol til ønsket om umiddelbarhed i digitale teknologier (Bolter og Grusin, 2004, pp. 33–34). Den fordrer således en kritisk refleksion over trangen til den grænsefladeløse grænseflade og dennes umiddelbare udtryk.

Ifølge Bolter og Grusin kan et visuelt rum både anskues som værende medieret og som et "ægte" rum, der ligger uden for mediation. De påpeger, at hypermedieringens logik udtrykker spændingen mellem muligheden for at se disse to lag. Ifølge deres udlægning af Richard Lanham er det en spænding mellem at se 'på' og se 'igennem'. Vil man beskue det "ægte" umedierede rum, må man således se 'igennem' mediet i stedet for blot at se 'på' dette (Bolter og Grusin, 2004, p. 41).

#### *Hypermediering på "Mentallist"*

Som vi har set er "Mentallist" på mange måder et album, der reflekterer over computeren som kompositorisk værktøj, og specielt dens evne til at klippe lyd op og sætte den sammen på nye måder udnyttes. Denne teknik er med til at skabe et hypermedieret lydbillede, der tydeligt afslører computerens tilstedeværelse i tilblivelsen af musikken. Især de abrupte og hurtige opklipninger af vokalerne og trommerne afslører computeren, idet lytteren er klar over, at sådan kan en sanger ikke synge og en trommeslager ikke spille. I og med at hovedparten af det genanvendte materiale på albummet udgøres af meget velkendt popmusik, er denne hypermedieringseffekt endnu nemmere at opnå. De fleste mennesker kender de originale numre og bliver derfor umiddelbart overraskede, når deres forventningsstrukturer til nummerets form brydes. Kid606 udnytter således disse forventningsstrukturer til at fremme albummets hypermedierende effekt, hvilket bl.a. nummeret "Smack My Glitch Up" er et tydeligt eksempel på. På

dette nummer anvendes Kylie Minogues monsterhit fra 2001 "Can't Get You out of My Head". Vokalen og nummerets velkendte basgang står tydeligt frem i mixet. Disse velkendte elementer manipuleres via især forvrængnings-, filtrerings- og panoreringseffekter samt opklippingsteknikker, der bryder forventningsstrukturen til det originale nummer. Computerens tilstedeværelse i skabelsen af nummeret er således tydelig, og hermed opnås en meget overbevisende hypermedieringseffekt. Det skal selvfølgelig påpeges, at nummeret kun udgør et brud på lytterens forventningsstruktur, hvis denne ikke er fortrolig med kid606 og lignende kunstners musikalske udtryk og derfor ikke ved, hvad man kan forvente. Er man derimod bekendt med denne slags musik, vil man tværtimod forvente denne computermanipulation af det genanvendte materiale. Dette viser altså, at lytterens forventninger til og erfaring med et album som "Mentallist" har indflydelse på hvor overbevisende hypermedieringseffekten er.

#### *Den 'post-digitale' lytter*

Ovenstående argument har meget tilfælles med Kim Cascones beskrivelse af 'post-digitale' tendenser i nutidig computermusik. Disse post-digitale tendenser opstår som følge af, at den digitale teknologi er trådt ud af den periode, hvor den var spektakulær og revolutionerende. De digitale medier er i dag så udbredte og almindelige, at de i sig selv ikke er så fascinerende for komponister længere. Kim Cascone siger derfor "[...] *the medium is no longer the message, rather, specific tools themselves have become the message.*" (Cascone, 2000, p. 12). De værktøjer, som Cascone her refererer til, er de teknikker, der skaber den særlige 'fejlæstetik', som blev beskrevet tidligere i opgaven.

Jeg vil ikke påstå at "Mentallist" ikke er et udtryk for en medierefleksion – det er albummet i høj grad. Men Kim Cascone peger på, at en sådan medierefleksion ikke er særlig spektakulær længere. Lyden af vokaler og trommesæt, der er blevet klippet til ukendelighed i en computer, er et musikalsk udtryk, som de fleste har stiftet bekendtskab med i et vist omfang. Derfor siger begrebet om 'post-digitalitet' også noget om lytteren, der ligesom komponisten heller ikke længere så let lader sig overvælde og betage af lyden af computeren.

I tråd med denne pointe påpeger Bolter og Grusin, at ifølge medieteoretikeren Erkki Huhtamo kan teknologisk hypermediering godt bibringe en 'autentisk' oplevelse, fordi teknologi er så udbredt i vores samfund (Bolter og Grusin, 2004, p. 42). Dette siger noget om forholdet mellem hypermediering og umiddelbarhed, idet det antydes, at

dette forhold er dialektisk frem for dikotomisk. Selvom "Mentallist" på mange måder er et udtryk for hypermediering, udelukker det ikke, at lyttere med en "post-digital indstilling" og et vist kendskab til genren kan have en umiddelbar oplevelse med albummet. Med Lanhams ord er det simpelthen et spørgsmål om, at lytteren er i stand til at 'se igennem' albummets hypermedierede lag for at opleve dets umiddelbare udtryk. I sidste ende er det musik, der kommer ud af højttalerne, når man sætter "Mentallist" på, og musik vil altid have en umiddelbar oplevelsesdimension.

### **Remediering**

Bolter og Grusin introducerer begrebet 'remediering' således: "[...] we call the representation of one medium in another 'remediation', and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new digital media." (Bolter & Grusin, 2004, p. 45).

De nye digitale medier remedierer i vid udstrækning gamle medier men på forskelligartet vis. Bolter og Grusin beskriver et spektrum af forskellige måder, hvorpå nye digitale medier remedierer de gamle, baseret på graden af rivalisering og konkurrence mellem disse medier (Bolter & Grusin, 2004, p. 45).

I den ene ende af spektret anvendes nye medier såsom CD-ROM, DVD eller Internettet til at repræsentere ældre medieformer såsom malerier, bøger, fotografier osv. på en ny måde. I denne sammenhæng er de nye medier blot en "beholder" for de gamle, og de skal så vidt muligt være usynlige, således at brugeren opnår en umiddelbar og urefleksiv tilgang til de gamle medier. Ideelt set skal brugerens oplevelse med denne form for repræsentation ikke være anderledes, end hvis denne var i direkte kontakt med bogen eller maleriet. Selvom transparens i denne form for repræsentation således er målet, påpeger Bolter og Grusin, at den aldrig kan opnås, idet de nye medier altid vil gøre opmærksom på sig selv i en vis grad – eksempelvis skal man klikke med musen for at "bladere" igennem bogen eller malerierne (Bolter & Grusin, 2004, pp. 45-46).

Andre elektroniske remedieringer forsøger at forbedre indholdet af de gamle medier, om end fokus stadig er på at gengive det gamle medie. Som et eksempel herpå peger Bolter og Grusin på elektroniske udgaver af opslagsværker, der udvider disse mediers funktionalitet med video- og lydclip samt avancerede søgemuligheder. Om end remedieringen i sådanne tilfælde ikke tilstræbes at være helt usynlig, er det dog stadig den oprindelige medieform, der ligger til grund for opfattelsen af mediet, og i den

remedierede form udfordres det originale medie ikke (Bolter & Grusin, 2004, p. 46).

Remedieringen kan være mere aggressiv og forsøge fuldstændig at ændre medie uden dog at skjule dets tilstedeværelse for stadig at opretholde en fornemmelse af hypermediering. Som et eksempel på en sådan stil peger Bolter og Grusin på computerens vinduebaserede brugergrænseflade, hvor de 'gamle' medieformer såsom tekster, billeder og video optræder i hver deres programmer og vinduer og i en helt ny computermedieret kontekst, som ikke forsøger at skjule sig selv (Bolter & Grusin, 2004, p. 46-47).

Til sidst beskriver Bolter og Grusin nye medieformer, der forsøger helt at optage de gamle medieformer, således at deres forskelligheder helt udviskes. Her peger de for eksempel på 1. persons computerspil, såsom *Doom* og *Myst*, der remedierer spillefilmen ved at lade computerspilleren udspille en cinematisk narrativ (Bolter & Grusin, 2004, p. 47).

Den sidstnævnte form for remediering forsøger ligesom den førstnævnte at skabe transparens, om end med omvendt fortegn. I det første tilfælde var det det nye medie, der skulle slettes, men her er det det gamle. I yderenderne af 'remedieringsspektret' finder vi altså former for remediering, der beror på transparens, hvilket vi har set er den måde, man opnår umiddelbarhed på. I de to midterste former for remediering er det derimod hypermediering der er målet.

Ud over de nævnte tilgange til remediering beskriver Bolter og Grusin desuden en ganske særlig form for remediering – eller snarere 'omdannelse'. Omdannelse er den mest udbredte form for remediering blandt kunstnere. Denne praksis kommer bl.a. til udtryk ved, at kunstnere maler andres billeder eller citerer andres bøger i deres egne værker. Omdannelse er samtidig den mest ansete og studerede remedieringsform blandt kritikere og kunsthistorikere. Bolter og Grusin påpeger, at studierne af omdannelse viser, hvad den grundlæggende motivation er for remediering – at repræsentere forgængerne. (Bolter og Grusin, 2004, p. 49)

#### *Remediering på "Mentallist"*

Albummets genanvendelse af musikalsk materiale kan ses som et udtryk for remediering på flere forskellige måder, alt efter hvad man opfatter som musikkens medie. For det første kan man antage, at musikken på albummet udfolder sig på det medie, der afspiller den. Ud fra en sådan antagelse er genanvendelsen af musikalsk materiale et udtryk for en remediering inden for rammerne af det samme medie – altså den remedieringspraksis, som Bolter og Grusin benævner 'omdannelse'. Det genanvendte materiale

indsamles fra medier såsom CD'er, LP'er, bånd og diverse digitale lydformater og indkorporeres i et nyt musikalsk værk, der igen udgives på de samme medier.

En anden opfattelse af musikkens medie er, at den udgøres af de instrumenter, hvorpå musikken skabes. Denne opfattelse er mere frugtbar i anskuelsen af "Mentallist" som et digitalt æstetisk værk. Ud fra denne betragtning remedieres det genanvendte musikalske materiale til computerens domæne. I beskrivelsen af albummet illustreres denne remediering i en stærk ironisk tone: *"This release reflects kid606's growing interest in the human voice as an instrument along with the need to live dangerously and not work with other musicians. His desire, long repressed since teenage metalhead induced social trauma, to work with vocalists and make their waxing wanings the jewels in his velvet settings gets full reign as he brings you the fucking jams."* (tigerbeat6 albumbeskrivelse). Kid606 ønsker paradoksalt nok at arbejde med vokaler men ikke med vokalerne originale medie – mennesket. Computeren løser dette problem for Kid606, da den gør ham i stand til at remediere vokalen til sampleren og sequencerens domæne. Denne remedieringspraksis minder meget om den hypermedierede form, som Bolter og Grusin eksemplificerer ved computerens grafiske brugergrænseflade. De har det tilfælles, at de ikke forsøger at skjule det oprindelige medie, men samtidig gøres der tydeligt opmærksom på, at dette medie er remedieret. Som vi har set manipulerer kid606 vha. computeren bl.a. de genanvendte vokaler, således at man ikke er i tvivl om denne manipulation. Men denne hypermedierede remedieringspraksis er, som vi ligeledes har set, ikke begrænset til albummets vokal. Overalt i pladens lydige udtryk gør computeren konstant opmærksom på sig selv i form af pitchskift, timestretch, frekvensfiltrering, forvrængning, opklipping osv.

## **Perspektivering**

I dette afsnit afdækkes på nogle af de problemstillinger som knytter sig til albummets genanvendelse af musikalsk materiale. Disse problemstillinger knytter sig til spørgsmål om originalitet, rettigheder og forfatterskab – spørgsmål der er meget aktuelle i vores digitale tidsalder, ikke blot i forhold til musik men alle former for digitale objekter.

### **Originalitet**

Som vi har set peger Moos og Marstal på, at fortolkning er vigtigere end nyskabelse i nyere tids elektroniske musik (Moos og Marstal, 2001, p.

273). "Mentallist" er et eksempel på et moderne elektronisk musikalbum, der bygger på en meget fri fortolkning af pophits. Men kan man kalde det endelige resultat originalt, når det så åbenlyst genanvender andre kunstners musik? Ifølge Marstal og Moos' udlægning af den danske komponist og forfatter Karl Aage Rasmussen er svaret 'ja'. Med betegnelsen 'musik på musik' beskriver Rasmussen værker, der anvender allerede eksisterende stykker musik som byggesten. I denne tradition opfattes et værks originalitet ikke som en konsekvens af, at det opfylder den elektroakustiske komponist Karlheinz Stockhausens dogme om at skabe 'aldrig før hørte klange'. Originaliteten er i stedet knyttet til frembringelsen af 'aldrig før hørte sammenhænge' (Marstal & Moos, 2001, pp. 295-296). Ud fra denne betragtning er "Mentallist" et originalt værk alene i kraft af den unikke sammenhæng af musikalske elementer, som optræder på albummet. Særlig unik er den sammenhæng, som udgør en dialog mellem elektronisk undergrundsmusik og moderne populærmusik.

### **Musikalske rettigheder**

En anden problematik, der ligeledes relaterer sig til albummets genanvendelse af musikalsk materiale, omhandler musikalske rettigheder. Som nævnt er "Mentallist" en ulovlig udgivelse, idet kid606 genanvender det musikalske materiale uden at betale vederlag til musikkens rettighedshavere. I betragtning af at de genanvendte numre primært er store internationale pophits ville det højst sandsynligt være umuligt for kid606 at udgive albummet lovligt. For det første ville det være meget dyrt, og for det andet ville han, i kraft af albummets respektløse destruktion af den genanvendte musik, muligvis ikke få lov til at anvende musikken. Albummet er således på grund af juridiske omstændigheder dømt til at befinde sig i en gråzone af "lovløs" musik sammen med et væld af andre såkaldte 'bootleg' udgivelser. Alligevel er det muligt at købe albummet via mere anerkendte salgssteder såsom fx amazon.com. Forfatteren til denne opgave har endda lånt sit eksemplar på Århus Kommunale Biblioteker! I et interview i onlinemusikmagasinet "Splendid" bliver kid606 spurgt, hvorledes det kan lade sig gøre for ham at udgive sådanne albums uden at komme i en juridisk klemme. Hertil svarer han: *"Overall, it's not much of an issue or a crime if you're not selling something as an actual bootleg these days, so it's pretty much not worth anyone's time to take anyone to court about it. It's in many ways just free promotion for the artists being sampled."* (artikel om kid606 fra Splendid).

## Hvem har skrevet musikken?

Som vi har set tidligere er den nyere tids elektroniske musik opstået omkring computeren og Internettets masseudbredelse. Disse teknologier sikrer adgang til alverdens musikalske materiale og udgør samtidig en aldeles effektiv distributionskanal. Hele det musikalske produktionsapparat kan på baggrund af denne udvikling i dag foregå inden for det digitale domæne. En elektronisk musiker kan således vha. computerens musikprogrammer skabe musik ud fra musikalsk materiale hentet fra Internettet for herefter at udgive dette materiale online. "Mentallist" er et godt eksempel på en sådan arbejdsproces, hvor musikproduktionen formodentlig stort set foregår indenfor det digitale domæne. Søren Pold peger i sin artikel *The Critical Interface* på nogle af de konsekvenser, som denne digitalisering af det musikalske domæne har for nutidens musikkultur: "[...] *The contemporary audience, raised with interactive computer artefacts and post-modern eclectic culture, expects to be able to continuously work with and manipulate their culture and its products. In this sense, the business model of the music industry is not up-to-date with burgeoning cultural praxis, and music industry could learn an important lesson by reflecting critically on the relations between the material levels that digital music is based on and distributed through, and the culture forming around it.*" (Pold, 2005, p. 111). Pold tegner således et billede af en musikindustri, der er ude af trit med vor tids postmoderne musikkultur. Men hvad er det for et tankesæt, der forhindrer den etablerede musikindustri i at reagere på sine kunders behov? Tara Rodgers giver i en artikel i tidsskriftet *Organised Sound* nogle bud: "[...] *sampling functions as a postmodern process of musical appropriation and pastiche, often filtered through modernist conceptions of authorship and authenticity*" (Rodgers, 2003, p. 313). Hun hævder, at den eksisterende litteratur om sampling ikke anerkender musikaliteten i denne proces og at den giver et ukomplet og misinformeret billede af denne praksis. Rodgers beskylder bl.a. Andrew Goodwin for manglende anerkendelse af sampling som en kreativ proces og for at kriminalisere denne proces. Rodgers hævder derimod at "[...] *the so-called tactics of 'stealing' and 'pastiche' are musically and politically constructive, capable of encompassing a complex web of historical references and contesting dominant systems of intellectual property and musical ownership.*"

Rodgers' kritik af modernitetens ide om forfatterskab vinder ligeledes genklang hos litteraturteoretikeren Roland Barthes. I essayet *Forfatterens død* beskriver Barthes 'forfatteren' som en konstruktion, der er afstedkommet

af modernitetens ide om individets anseelse. I modsætning til denne opfattelse påpeger Barthes, at i etnografiske samfund er der aldrig en person, der er at betragte som ophav til en historie. Man kan beundre fortællerens bemestring af den narrative kode, dvs. selve optrædenen, men aldrig dennes "geni" som forfatter (Barthes, 2004, p. 175). Barthes erstatter modernitetens 'forfatter' med 'skribenten' og siger om denne, at "[...] hans eneste magt er at blande skrifterne, at lade dem modvirke hinanden, således at han aldrig støtter sig til en af dem; han skal i det mindste vide, at hvis han vil 'udtrykke' sig, så er den indre "ting", som han foregiver at "oversætte", selv kun en sammensat ordbog, hvis ord lader sig forklare ved andre ord og så fremdeles[...]" (Barthes, 2004, p. 180).

Kid606 indtager på albummet "Mentallist" rollen som musikalsk 'skribent', der indsamler materiale fra musikkens 'ordbog'. Han skaber en musikalsk kollage, hvor musik fra to vidt forskellige musikalske lag mødes og skaber 'aldrig før hørte sammenhænge'. Ligesom fortælleren i etnografiske samfund tager han heller ikke ejerskab over sin musikalske beretning: "*all songs not written by kid606*".

## **Konklusion**

Computerens og Internettets masseudbredelse har haft store konsekvenser for den elektroniske musikscene både mht. distributionsmuligheder, muligheder for tilegnelsen af materiale samt ikke mindst nye kompositoriske teknikker. Kid606's musikalske virke skal anskues i denne kontekst, og hans musik afspejler på mange måder tendenserne i den nyere tids elektroniske musik. Hans album "The Action Packed Mentallist Brings You the Fucking Jams", som har været denne opgaves fokus, har et musikalsk udtryk, der især er afstedkommet af en udpræget genanvendelse af allerede indspillet musikalsk materiale, som kid606 fortolker vha. computermedierede værktøjer og teknikker. Det endelige resultat udtrykker en dialog mellem to vidt forskellige musikalske kulturer, hvor kid606 repræsenterer undergrundsscenen for moderne elektronisk musik, og det genanvendte materiale moderne mainstream popmusik. Værket efterlever således nyere tids elektroniske musiks fokus på fortolkning, hvor kunstnerens originale udtryk ikke så meget skabes ved at kreere 'aldrig før hørte klange' men derimod ved at sammenstille genanvendt materiale i 'aldrig før hørte sammenhænge'.

Albummets lydige udtryk bærer tydeligt præg af, at det primært er skabt på en computer. Via opklippingsteknikker og tilføjelsen af effekter såsom pitchskift, frekvensfiltrering og forvrængning afsløres computerens tilstedeværelse i tilblivelsen af numrene. Især er vokalerne og trommerne et vidnesbyrd om computermanipulation, idet de er manipuleret på en måde, der gør dem umulige at efterleve for en sanger og trommeslager. Med Bolter og Grusins termer er albummet således et udtryk for hypermediering i kraft af dets udstilling af computeren. Jeg har dog i denne opgave peget på, at lytterens forventninger til og erfaring med et album som "Mentallist" har indflydelse på hvorledes denne hypermediering opfattes. Denne pointe har jeg underbygget med Kim Cascones ide om 'post-digitale' tendenser i den nyere tids elektroniske musik. Den post-digitale lytter kan vælge at abstrahere fra albummets hypermedierede lag for at få en mere umiddelbar oplevelse af musikken.

"Mentallist" placerer sig som en del af et enormt udvalg af ulovlige bootleg udgivelser. Disse udgivelser er udtryk for en postmoderne musikproduktionskultur der konstant ønsker at skabe nye udtryk ud fra allerede eksisterende musikalsk materiale. Denne kultur er i konflikt med den etablerede musikindustri hvis forretningsmodel bygger på beskyttelsen af ophavsrettigheder. Tankesættet omkring ophavsrettigheder bygger på en ide om forfatterskab, som Barthes kalder en konstruktion af moderniteten. Modernitetens forfatter skaber på baggrund af sit personlige "geni" en historie og kan således tage ejerskab over den. Barthes viser at denne tanke er forkert idet et værk aldrig skabes på baggrund af et enkelt individs personlige geni. Ud fra Barthes tanker kan man således hævde at "Mentallist" er ligeså originalt et værk som de værker det genanvender. Både "Mp3 Killed The CD Star" og "Video Killed The Radio Star" låner således begge fra musikkens bagkatalog – den ene gør det bare på en måde som desværre er ulovlig.

## Litteraturliste

### Internetkilder:

'albumbeskrivelse fra tigerbeat6'.

[http://www.tigerbeat6.com/index.php?id=3\\_178](http://www.tigerbeat6.com/index.php?id=3_178)

Tilgået d. 26. marts 2007.

'beskrivelse af Kid606 fra tigerbeat6'

[http://www.tigerbeat6.com/index.php?id=2\\_1](http://www.tigerbeat6.com/index.php?id=2_1)

Tilgået d. 26. marts 2007.

'artikel om kid606 fra Splendid'

<http://www.splendidmagazine.com/features/kid606/>

Tilgået d. 26. marts 2007.

'artikel fra alex3.net'

Tilgængelig via <http://al3x.net/entries/79>

Tilgået d. 26 marts 2007.

### Litteratur:

Rodgers, Tara. (2003).

On the process and aesthetics of sampling in electronic music production. *Organised Sound*, 8(3), 313-320.

Barthes, R. (2004).

*Forfatterens død og andre essays*. [Kbh.]: Gyldendal.

Marstal, H., & Moos, H. (2001).

*Filtreringer : Elektronisk musik fra tonegeneratorer til samplere 1898-2001* (1. udgave ed.). Kbh.: Høst.

Bolter, J. D., 1951-, & Grusin, R. (2002).

*Remediation : Understanding new media* (5th printing ed.). Cambridge, Mass.: MIT Press.

Pold, S. (2005)

The critical interface. *Proceedings of the 4th decennial conference on Critical computing*, ACM Press, New York, NY, USA. s. 109-112

Cascone, Kim (2000)

The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music. *Computer Music Journal*, 24:4, 2000. pp. 12-18

**Musik:**

Kid606 (2004)

*The Action Packed Mentallist Brings You the Fucking Jams*, turd002