



## Eksamensopgave Bacheloruddannelse i Informationsvidenskab (2006-studieordning)

Eksaminator: Søren Pold & Christian Ulrik Andersen

Afleveringsdato: 03.04.2007

Censor (udfyldes af sekretariatet):

Intro til programmering, intern best./ikke best.	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Programmering og systemudvikling, intern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Kommunikation-1, intern best./ikke best.	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Kommunikation-2, ekstern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Digital æstetik, intern 13-skala	<input checked="" type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Teknologihistorie, ekstern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Organisationsanalyse, ekstern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Studium generale, intern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Informationsvidenskabelig metodelære, intern best./ikke best.	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Valgfrit projekt, intern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)
Bachelorprojekt, ekstern 13-skala	<input type="checkbox"/>	(sæt kryds)

Opgavens anslag: 47.943

Afleveret af:

Årskort: 20051132      Navn: Lasse Knud Damgaard

Årskort:                      Navn:

Årskort:                      Navn:

Årskort:                      Navn:

Må eksaminators eksemplar af eksamensopgaven gøres til genstand for udlån?

JA

NEJ

---

# **MEDIEREFLEKSIVE TENDENSER I POST-TECHNO**

---

**Lasse Knud Damgaard**

**Eksamen i Digital Æstetik 2007  
Institut for Informations- og Medievidenskab  
Aarhus Universitet**

## Indholdsfortegnelse

<b>INDLEDNING .....</b>	<b>1</b>
<i>Disposition .....</i>	<i>1</i>
<b>DIGITALE MEDIER .....</b>	<b>1</b>
<i>Karakteristika ved digitale medier .....</i>	<i>2</i>
<b>MUSIKALSK ÆSTETIK .....</b>	<b>3</b>
<i>Elektronisk og digital musik .....</i>	<i>3</i>
<b>SYSTEMISCH .....</b>	<b>4</b>
BESKRIVELSE .....	5
<i>Lydligt indhold .....</i>	<i>5</i>
<i>Proces og struktur .....</i>	<i>6</i>
ANALYSE .....	8
<i>Remediering .....</i>	<i>9</i>
<i>Medierefleksive modi: immediacy og hypermediacy .....</i>	<i>9</i>
<i>Musikkens medierefleksion .....</i>	<i>10</i>
<i>Post-techno og dens æstetik .....</i>	<i>12</i>
<i>Kunstnerens rolle .....</i>	<i>14</i>
<b>PERSPEKTIVER .....</b>	<b>15</b>
<i>Historiske og post-digitale tendenser .....</i>	<i>16</i>
<i>Kulturel kontekst .....</i>	<i>18</i>
<i>Teoretiske problemstillinger .....</i>	<i>19</i>
<b>KONKLUSION .....</b>	<b>20</b>
<b>LITTERATURLISTE .....</b>	<b>21</b>
<b>DISKOGRAFI .....</b>	<b>22</b>
<b>BILAG 1 .....</b>	<b>23</b>
<b>BILAG 2 .....</b>	<b>24</b>

Opgaven indeholder 47.943 tegn og mellemrum, eksklusive litteraturliste, indholdsfortegnelse, referencer, diskografi og fodnoter.

## Indledning

Den følgende opgave søger grundlæggende at undersøge, hvorledes musikalsk æstetik påvirkes af digitale medier. I takt med at disse vinder frem over hele det musikalske spektrum, det være sig i udførelse, produktion eller distribution, kan indflydelsen antages at være vidtrækkende. Særligt har computeren, det være sig den personlige eller indlejret i dedikerede maskiner, resulteret i skabelsen og den almindelige udbredelse af genrer såsom techno, house, electronica og drum'n'bass. Det forekommer trivielt at påpege, hvilken popularisering der er overgået disse, og den indflydelse de har haft på den traditionelle populærmusik, som også i sig selv er blevet kraftigt påvirket af computerens produktionsmodus.

Det er uden for opgavens omfang at undersøge disse forhold i deres totalitet, og målet er i stedet at belyse visse centrale æstetiske problemstillinger, som rejses af digitale medier. Det vil derfor være oplagt at fokusere på værker af de førnævnte genrer, der er mere eller mindre konditioneret af digitale mediers fremkomst. Særligt vil et værk, der i sit æstetiske udtryk arbejder eksplicit med, og reflekterer over, digitale mediers formsprog være relevant. Valget er her faldet på gruppen Ovals album *Systemisch*, som udgør et tidligt eksempel på den genre, der i dag kaldes glitch eller microsound. Valget af dette værk og genrens generelle relevansen vil blive motiveret, og det overordnede spørgsmål kvalificeret, gennem en indledende diskussion af en række grundlæggende distinktioner og teoretiske problemstillinger.

### *Disposition*

Opgaven behandler forholdet mellem to emner, nemlig musikalsk æstetik og digitale medier, og disse to sfærer må indledningsvis afgrænses. En karakteristik af det benyttede mediebegreb vil således, sammen med en diskussion af det musikalske praksisfelt, motivere valget af værket *Systemisch*. Da dette er valgt grundet sin medierefleksive karakter, vil det teoretiske grundlag for analysen være Jay David Bolter og Richard Grusin, hvis teorier introduceres i en løbende analytisk diskussion. Herefter perspektiveres værket til genrens tendenser og en overordnet kulturel kontekst. Citater er oversat til dansk for at lette opgavens læsning.

## Digitale medier

Det er fundamentalt for opgavens spørgsmål, at mediebegrebet ikke forstås i en snæver traditionel forstand, af noget der 'medierer' ved at kommunikere,

men også som den mængde af materialer og værktøjer hvormed en kunstner frembringer et værk. Papir og kassettebånd suppleres således af fx pensel og software. Grænsen mellem kunstnerisk frembringelse og artefakter af kommunikativ-funktionel karakter er naturligvis svær at drage, fx blot derved at kunst også kommunikerer, selv om et eksplicit budskab underordnes det æstetiske udtryk. Definitoriske spørgsmål af denne karakter er imidlertid ikke centrale for opgavens emne, idet det blot postuleres, at det valgte værks æstetik er af kunstnerisk karakter og i sin frembringelse involverer en mængde medier ud over det endelige Cd-medie, hvorpå værket distribueres. Karakteren af disse medier må dog behandles som led i en operationalisering af den efterfølgende diskussion, herunder en afgrænsning af det æstetiske praksisfelt hvormed der arbejdes. Til formålet vil Lev Manovichs (2002) redegørelse for *new media* være brugbar.

#### *Karakteristika ved digitale medier*

Den foregående definition af medier er umiddelbart konsistent med Manovich (2000, p. 43), som skriver, at *new media* ikke kan begrænses til midler for fremvisning og distribution; computerens kulturelle implikationer udspringer i lige så høj grad af dens funktion som et produktionsværktøj. Begrebet *nye medier* er naturligvis problematisk, idet det antyder en ren tidslig binding frem for et egentligt kvalitativt skift i mediernes karakter. Det må imidlertid forstås som en samlebetegnelse for den ændring af mediers karakteristika og muligheder, der resulterer af alle traditionelle mediers transformationen til computerdata, hvorfor det er tilnærmelsesvist synonymt med *digitale medier*, om end dette begreb også har visse problemer, som ikke her vil blive behandlet. Konkret indebærer digitale medier således konvergen mellem computeren, med dens underliggende model for universel, numerisk datarepræsentation, og de teknisk reproducerbare medier der fremkom omkring år 1900 og muliggjorde lagring og masseproduktion af billeder, lyd og film (Manovich, 2000, pp. 44-48). Begrebet giver således ikke egentlig forrang til modernismens medier såsom film, radio, grammofon og foto (Manovich, 2000, p. 44), men beskriver i stedet de emergente egenskaber, der resulterer af disses repræsentative homogenisering som computerdata. Man kunne derfor fristes til blot at tale om *data*, hvilket dog ville sløre, at *new media* objekter er af kulturel karakter.

Det konceptuelle overlap mellem medier som henholdsvis computerdata og kulturelle objekter er dog iflg. Manovich (2000, p. 63) også netop den væsentligste egenskab ved *new media*. Mens det således på den ene side er meningsfuldt at anskue digitale medier som blot en anden måde at repræ-

sentere traditionelle medier, så påpeger Manovich, at computeren har en kraftig indflydelse på kulturen, idet "[...] operationerne indlejret i software [...] er generelle måder at arbejde på, måder at tænke og måder at eksistere i computer alderen" (Manovich, 2000, p. 116). Computerens universelle datamodel gør fx medieobjekter modulare og variable, hvoraf følger de gængse cut, copy og paste operationer, som er spidseksempler på digitale mediers arbejdsmodus. Som følge består den prototypiske kreative proces i en selektion af heterogene medieobjekter fra forskelligartede kilder, som strømlines og komponeres til et færdigt artefakt, på en sådan måde at dettes fragmenterede tilblivelse skjules (Manovich, 2000, p. 130). Denne arbejdsmodus karakteriserer fx den majoritet af musik, der benytter samples og digitale studieteknikker. Overordnet udgør denne "konceptuelle overførsel fra computer verden til kultur" digitale mediers vigtigste egenskab, hvilket betegnes transkodning og betyder, at kulturelle kategorier og koncepter på et sproglig eller semantisk plan erstattes med indhold hentet fra computerens ontologi og epistemologi (Manovich, 2000, pp. 64-65).

## **Musikalsk æstetik**

Som andre æstetisk praksis kan musik anskues som udfoldende et oplevelsesrum, hvori "modernitetens kompleksitet" transformeres til "anskueligt profilerede former", der i en "dialog bringer det reciperende individ i kontakt med hidtil ukendte erfaringslag" (Nielsen 2007, pp. 6-8). Resultatet af en sådan æstetisk erfaringsproces er ideelt en "udfordring og nuancerende, reflektiv ombrydning af etablerede [...] betydningsuniverser" hos lytteren (Nielsen, 2007, p. 9). For at undersøge opgavens problemstilling må derfor analyseres et værk, der opnår denne æstetiske erfaringsdannelse på en måde karakteristisk for digitale medier. Det forekommer her oplagt at arbejde med en af de i indledningen nævnte genrer, der er opstået i kraft af digitale mediers udbredelse. En kort diskurs udi forholdet mellem det brede felt 'elektronisk musik' og decideret digital musik vil kunne afklare dette valg.

### *Elektronisk og digital musik*

Det elektroniske vedrører elektronik, hvilket er studiet af systemer, der kontrollerer strømme af elektroner, altså i praksis teknologi baseret på elektricitet. Derimod er noget digitalt ikke knyttet til en bestemt teknologi, men er en måde at repræsentere signaler eller data (i bredeste forstand) som diskrete numeriske værdier. Hvor elektronik således er ontologisk determineret, er det digitale ligesom matematikken en uafhængig abstraktion, hvorfor digitale maskiner og computere da også fysisk kan realiseres i et

vilkårligt symbolmanipulerende system.<sup>1</sup> I praksis er digitale maskiner i dag næsten udelukkende elektroniske

Disse distinktioner tjener to formål. For det første er 'elektronisk musik' et vagt begreb, idet det er uklart, i hvilken grad musikfrembringelsen skal være elektrisk (eller for den sags skyld digital) for at det resulterende udtryk er indeholdt i genren. Pragmatisk set benytter store dele af det musikalske spektrum naturligvis elektriske virkemidler (fx guitarforstærkeren) som centralt æstetisk element, uden dermed at blive kategoriseres som elektronisk musik. Genren må således antages primært at betegne de musikalske udtryk, hvor hele den lydige frembringelsen er henlagt til elektriske maskiner, der kontrolleres af musikeren. Imidlertid bevirker den teknologiske udvikling inden for syntese og transformation af lyd, at stadigt mere musik kan frembringes maskinelt, uden derved æstetisk at være funderet på de elektroniske instrumenters formsprog. Når fx en gennemgang af elektronisk musiks historie således betegner det danske popband Aqua som "elektronisk musik", er det klart, at genren er mindre interessant for nærværende opgaves afgrænsning af et musikalsk praksisfelt, hvor digitale medier er af primær betydning for det æstetiske udtryk (Marstal & Moos, 2001, p. 310).

For det andet er digitalt inspireret æstetik i musik ikke nødvendigvis knyttet til digitale (eller elektroniske) medier. Havde opgavens emne været digital æstetik i stedet for forholdet mellem musikalsk æstetik og digitale medier, kunne den således lige så vel have omhandlet fx algoritmisk komposition inden for klassisk musik. Opgaven må i stedet studere et musikalsk værk, der dels primært er baseret på udnyttelse af digitale medier og dels æstetisk er inspireret af eller reflekterer over disse mediers beskaffenhed, og derigennem bringer lytteren i et tilsvarende refleksivt forhold som del af den æstetiske erfaringsdannelse.

## **Systemisch**

Et sådant værk er albummet *Systemisch* af den tyske gruppe Oval. Det blev udgivet i 1994 på det Frankfurt baserede pladeselskab Mille Plateaux, der var udsprunget af Force Inc. Music Works, et sammensurium af mindre selskaber centreret omkring Force Inc., der siden 1991 udgav forskellige former for acid og techno orienteret klub-musik. Mille Plateaux fokuserede på mere eksperimenterende musik, med en hældning mod IDM og abstrakt ambient.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Dette blev groft sagt vist af matematikeren Allan Turing i 1936.

<sup>2</sup> IDM er akronym for "intelligent dance music" og kan siges at udgøre et subset af den temmelig vagt definerede genrer "electronica", der dog på et overordnet plan kan beskrives

På *Systemisch* er Oval en trio bestående af Markus Popp, Sebastian Oschatz og Frank Metzger, der sammen havde spillet en art indie rock siden slutningen af 1980'erne, men efterhånden begyndte at inkorporere computere og samplere.

### **Beskrivelse**

Værket er udgivet på både Cd og Lp, som begge indeholder samtlige 11 numre. Omslaget er en uniform gråblå farve, og på forsidens nederste højre hjørne påtrykt teksten "ovalsys", med "oval" i sort og "sys" i hvid, samt derunder resten af titlen "temisch" i tilsvarende hvid. På bagsiden er numrenes titler trykt i et irregulært mønster med indekstallet skrevet som en potens ved hver titel. Desuden er tallene et til elleve med uens intervaller arrangeret horisontal, således at de udgør en linje, der starter i venstre side af omslagets bagside og fortsætter på forsiden, hvor den afsluttes med tallet elleve i højre side. Bagsiden er desuden påtrykt den obligatoriske stregkode og selskabets katalognummer. Samlet set er værkets visuelle fremtoning køligt afdæmpet, med forskellen mellem tal, bogstaver og de tre farver som det bærende udtryk.<sup>3</sup>

Musikken på *Systemisch* er helt uden vokal eller hørbare instrumenter af den traditionelle slags, og bringer i sin klang umiddelbart mindelser om ambient musik. Yderligere beskrivelse uden at berøre måden, hvorpå Oval skaber deres musik, vil på mange måder svare til at beskrive lyden af fx en klaverkoncert uden eksplicit eller implicit at referere til instrumentet. Indledende kan det dog tjene et illustrativt formål at behandle værkets umiddelbare lydige signatur.<sup>4</sup>

#### *Lydligt indhold*

Albummets elleve numre er af mellem cirka fire og syv minutters varighed, og har alle en eller anden form for puls, hvorfra der kan fastsættes et tempo, som ligger omtrentligt mellem 60 og 100 slag i minuttet. Pulsen giver sig til kende gennem små lydige figurer af én takts varighed, som gentages og mellem numrene varierer fra at være domineret af et simpelt repeterende taktslag til at besidde egentlig (om end simpel) rytmisk struktur. Det sidste er fx tilfældet for albummets to første numre *Textuell* og *Aero deck*, hvor især sidstnævnte antager en på sin egen maskinelle måde næsten funky

---

generelt som post-techno. IDM er rytmisk men fokuserer mindre på klub-potentiale, hvorfor det også betegnet "lytte techno".

<sup>3</sup> Albummets omslag kan ses i bilag #1.

<sup>4</sup> Musikken kan høres på Cd'en i bilag #2.



karakter, holdt sammen af en lyd på andet taktslag der giver mindelser om det klassiske 'handclap' kendt fra de fleste trommemaskiner og brugt i megen house og techno samt ældre funk, elektro og disko. I *Aero deck* er lyden imidlertid abrupt, overstyret og kunne lige så vel være en dårlig optagelse af et burrebånd, der hurtigt rives fra hinanden. Rytmefigures anden og primære bærende lyd har samme støjende karakter, men lyder mere som et mekanisk urs højlydte tikken. Sådanne paralleller til forskellige ikke-musikalske lydkilder præger generelt lytterens oplevelse af de diminutive og a-tonale lydige komponenter, hvoraf værkets rytmer er konstrueret, idet der ikke kan høres nogen lighed med kendte elektroniske eller akustisk instrumenter.

Andre numre som *Catchy DAAD* eller *Compact disc* har ingen egentlig rytmisk struktur ud over det repeterende taktslag, og i nummeret *Mediaton* er rytmen reduceret til en taktfast repeterende syntetiske klangflade, der er så abrupt afklippet, at den enkelte akkord får et anslag af nærmest perkusiv karakter. Nummeret udvikler sig, idet et afgrænset, varierende frekvensområde i den hakkende klangflade langsomt og diskret fremhæves eller dæmpes, hvilket efterhånden antager karakter af egentlige akkordskift, om end det er svært at afgøre, om eller hvornår disse faktisk sætter ind. Samtidig glider overstyring ind og ud af lydbilledet, hvilket er et træk der generelt præger albummets numre.

Den opklippede klangflade, som beskrevet i *Mediaton*, udgør værkets andet primære lydige element, der komplementerer de primært rytmiske lyde, som beskrevet i fx *Aero deck*. Alle numre indeholder således en eller flere klangflader, der lydligt giver mindelser om ambient eller drone musik, og perceptivt varierer fra repeterende, abrupte akkorder til en fastholdt drone klippet itu.<sup>5</sup> Dette er dog netop lytterens subjektive oplevelse, for skellet mellem hvornår det er selve klangfladens abrupte opklipping, der frembringer de rytmiske lyde, og hvornår disse står for sig selv, er ofte svær at drage.

#### *Proces og struktur*

Mens lyden af *Systemisch* således på et rent denotativt plan umiddelbart kan siges at være af lettere ubestemmelig karakter, vil enhver, der er bekendt med halvfemsernes altdominerende medie til musikdistribution, imidlertid ikke være i tvivl om værkets signatur: lyden af en hakkende CD. Når diskens overflade beskadiges, eller det indkapslede metalsubstrat fx udsættes for fugt, kan afspilleren enten ikke afkode dets data korrekt, eller laseren afbøjes

---

<sup>5</sup> En drone er en langstrakt og fastholdt tone eller akkord.

på uforudsigelige måder, med det resultat at musikken hakkes i småstykker under frembringelse af mere eller mindre ukontrollerbare lyde, mens maskinen forsøger at afhjælpe fejlen og få den sekventielle afspilning tilbage på sporet. Til tider vil disse lyde antage en kort, abrupt og støjende karakter, som de klikkende, rytmiske loops beskrevet ovenfor. I andre tilfælde vil den underliggende musik blot blive hakket op på samme måde som klangfladerne beskrevet ovenfor, hvor hvert hop til en ny position i nummeret karakteriseres af et abrupt klik, der skærer igennem hele det hørbare frekvensområde.

På *Systemisch* har Oval da også netop brugt de lyde, der kan frembringes af en hakkende Cd, som musikalsk materiale, ved med tuscher at tegne mønstre på diskens overflade og dermed forstyrre Cd-afspillerens funktion (Sherburne, 2002, p. 171). En anden måde at opnå en lignende lyd er ganske enkelt at søge med afspillerens 'spole' funktion, hvilket fx er brugt på nummeret *Compact disc*, der stratificerer lyde af en baglæns søgning gennem et nummer fra kunsteren Aphex Twins album *Selected Ambient Works II*. Dette album har ifølge Oval-medlem Frank Metzger ligget til grund for meget af materialet på *Systemisch*, hvilket kan forklare karakteren af de tidligere beskrevne klangflader, der præger albummet (E-mail interview conducted with Frank Metzger April/May 1999).<sup>6</sup>

De resulterende lyde af disse forskellige eksperimenter med Cd-mediet er optaget og derefter med stor umage analyseret for brugbare loops og stumper, som efterfølgende er omsat til samples og sammensat via sequencer software (ibid.). Ved denne møjsommelige proces skaber Oval en musik, der, som titlen på albummets første nummer antyder, først og fremmest er tekstuel og kun indeholder meget begrænsede musikalske strukturer, for slet ikke at tale om melodisk progression i traditionel forstand. Det er den rytmiske kollage af små loops der præger udtrykket på *Systemisch*, og numrenes minimale struktur består i mere eller mindre gradvise skift mellem disse loops, hvilket i visse numre som fx *Aero deck* nærmest antager vers/omkvæd format. Generelt skabes variation dog med modulation via overstyring, delay (ekko) og tilbageholdende filtrering, samt i visse tilfælde en dyb bastone der tilsyneladende ikke stammer fra de hakkende Cd'er. Selvom der således kan opfattes underliggende struktur, der appellerer til lytterens almindelige forståelse af musikalitet og gør det muligt (om end ikke oplagt) at indramme musikken i de gængse parametre rytme, harmoni og til dels melodi, så er det den samlede tekstur og samspillet mellem de diminutive lyde, der påkalder sig lytterens opmærksomhed.

---

<sup>6</sup> Kilden er hentet fra Metzgers egen hjemmeside og må derfor anses for troværdig.

## Analyse

Retrospektivt er *Systemisch* uomtvisteligt et betydningsfuldt værk, der i kraft af forbindelsen via Force Inc. til den etablerede techno genre igangsatte en art post-techno, hvor rytmens "brugsværdi for dansegulvet" blev trængt i baggrunden til fordel for nye eksperimenter. Microsound, glitch eller Mille Plateaux egen betegnelse "clicks and cuts" er blevet brugt om denne stilart, og med *Systemisch* etablerede Oval "en æstetik, der stort set har defineret parametrene for microsound, i hvilken minimale clicks og pops – hidtil regnet for fejl der skulle elimineres fra den færdige optagelse – blev musikkens *prima materia*" (Sherburne, 2002, p. 171).

Det er imidlertid oplagt, at der er mere end blot interessante lyde på spil i albummets leg med medier og proces, og at måske netop dette har givet værket dets tilsyneladende gennemslagskraft, idet det ikke blot præsenterede den etablerede techno scene for nyt sonisk potentiale, men også tilknyttede dette potentiale nogle mere vidtrækkende æstetiske grundprincipper. Titler såsom *Compact disc*, *Catchy DAAD*<sup>7</sup>, *The politics of digital audio* og *Mediator*<sup>8</sup> afslører således, allerede inden Cd'en er lagt i afspilleren, at mediet er i fokus, og giver dermed den intetanende lytter et hint om, at der ikke er noget galt med hverken Cd eller afspiller; *Systemisch* skal lyde præcis sådan. Men hvorfor?

Med de benyttede kollage teknikker og fremhævelsen af proces og form frem for almindeligt musikalsk indhold og mening er værkets principper tilsyneladende solidt rodfæstet i avantgarden og særligt den klassiske minimalisme (Sherburne, 2004, p. 323). I udforskningen af medier deler John Cages præparerede klaver fx konceptuelt område med Ovals præparerede Cd'er. Sådanne forbindelser skal ikke forstås derhen, at Oval eller andre i genren nødvendigvis er direkte inspireret af fx Cage, Steve Reich eller Karlheinz Stockhausen, selv om det musikhistorisk kan det vises, at dette til gengæld er tilfældet for mere alment populære kunstnere såsom Kraftwerk eller Brian Eno, som ganske givet direkte har præget mange musikere inden for techno og beslægtede genre (Marstal og Moos, 2001, p. 290).

---

<sup>7</sup> Bogstaverne "DAAD" må antages at være sammentrækning af DA for "digital-analog" og vice versa. I en Cd-afspiller, computerens lydkort eller lignende sider således en "D/A konverter", der omdanner de aflæste digitale data til analog lyd, mens den omvendte proces sker i fx en sampler, når lyd optages og via en "A/D konverter" omdannes til digitale data. Disse processer kan altså iflg. Oval skabe et iørefaldende ("catchy") resultat.

<sup>8</sup> Direkte oversat fra tysk: "medie tone". Kan også betyde mediets klang, lyd eller melodi.

### *Remediering*

Disse forbindelser til tidligere kunstneriske traditioner hjælper således til at sætte *Systemisch* i en generel æstetisk og musikhistorisk kontekst, men kan ikke svare på mere fundamentale spørgsmål om betydningen af den specielle mediebrug, der er central for værket, og som foreslået muligvis er en årsag til dets bredere indflydelse. Specifikt observeres det, at *Systemisch* udgør en bevidst nedbrydelse og rekonfiguration af eksisterende medier og disses æstetiske indhold, specifikt andre musikalske værker som fx Aphex Twins *Selected Ambient Works II*. Der er med andre ord tale om en remediering, idet ét medie genbruges i et andet medie, hvilket er "et definerende karakteristika ved de nye digitale medier" (Bolter & Grusin, 2000, p. 45). Naturligvis både starter og slutter processen her med en Cd, og der kan således ved første øjekast tilsyneladende ikke være tale om egentlig remediering, medmindre medier netop defineres som ikke kun kommunikative slutprodukter, men også som de midler hvormed kunstneren frembringer sit udtryk. Set i dette lys er en Cd af Aphex Twin et andet medie når Oval refleksivt benytter det som et instrument, end når det distribuerer den musik Aphex Twin har frembragt med sine medier, fx diverse trommemaskiner og synthesizere m.v. Mere pragmatisk set er det da også klart, at der må være tale om remediering ved enhver form for sampling, hvor stumper af eksisterende musik omdannes til medieobjekter i form af datafiler i computeren.

### *Medierefleksive modi: immediacy og hypermediacy*

Som Bolter & Grusin (2000, p. 21) skriver, sker remediering altid i lyset af "de nuværende kulturelle antagelser om immediacy and hypermediacy."<sup>9</sup> Disse to begreber må forstås som forskellige æstetiske tilgange til remediering eller dennes "dobbelte logik", hvor immediacy groft sagt repræsenterer recipientens umiddelbare adgang til objektet for kunstnerens fortolkning, mens den æstetiske hypermediacy lader mediet træde frem og gøre opmærksom på sin repræsentative funktion (Bolter & Grusin, 2000, p. 31). Der er ikke tale om en dikotomi, men om to tendenser der udgør en "kulturel modvægt" til hinanden (Bolter & Grusin, 2000, p. 33).

Immediacy kan illustreres med fx den naturalistiske malerkunsts brug af lineært perspektiv og forsøg på at "slette" maleriets overflade, hvorved dette

---

<sup>9</sup> Immediacy kan oversættes til "umiddelbarhed" mens hypermediacy kunne betegnes "hypermedierethed". Det forekommer imidlertid, at Bolter & Grusin i deres adaption af hypermediacy begrebet bevidst spiller på ordets lighed med immediacy, selv om de to ikke er denotativt beslægtet. For at bevare denne association benyttes derfor i resten af opgaven benyttes de engelske termer uden oversættelse.

bliver et vindue beskueren kan kigge igennem, uden at oplevelsen forstyrres af bevidstheden omkring dens medierede karakter. Immediacy udgør således en transparent fremstilling. I forhold til maleriet muliggør fotografiet en så høj forfinelse af denne æstetik, at det kunne diskuteres hvorvidt mediet fratog kunstneren sin rolle. Man taler således også om "fotorealisme" inden for fx computergrafik, hvis brug i film kan ses som et andet eksempel på den historiske stræben mod immediacy (Bolter & Grusin, 2000, pp. 23-25).

Hvor immediacy altså repræsenterer en ensretning af recipientens oplevelse gennem fjernelsen af kunstneren og en udviskning af mediet, så fremhæver hypermediacy generelt multiplicitet i medier og dermed heterogenitet, fragmentering og usikkerhed. Desuden fokuseres ofte på processen bag artefaktets tilblivelse frem for dets endelige tilstand og dermed også på kunstnerens rolle (Bolter & Grusin, 2000, pp. 31-33). Modernistiske former såsom kollage, montage og senere computerbaserede hypermedier er således udtryk for hypermediacy og medfører at kunstnerisk skabelse nu består i at omarrangere eksisterende materiale (Bolter & Grusin, 2000, p. 39). Begrebet synes således at være dækkende for *Systemisch*, der på den ene side har et fragmenteret udtryk, men samtidig også kan siges udvise hypermediacy ved at fremstille noget så uvirkeligt, at lytteren tvinges til at reflektere over medieringen (Bolter & Grusin, 2000, p. 38).

#### *Musikkens medierefleksion*

I performativ musik kan man antageligt forstå immediacy som den størst mulige autenticitet i oplevelsen af de spillende musikere, og problematikken resulterer derfor i udgangspunktet af muligheden for teknisk reproduktion af lyd. På det mest grundlæggende plan tilbyder Cd'en således mere immediacy end kassettebåndet, som igen er bedre end lakpladen, og alle er de afhængige af højtalere etc. I dag er der naturligvis flere medier involveret i oplevelsens tilvejebringelse end blot det basale optage- eller distributionsmedie, og for nærværende diskussion er det først og fremmest interessant, at det moderne lydstudie strengt taget gør de foregående overvejelser om musikalsk immediacy irrelevante. Selv når instrumenterne stadig spilles af mennesker og tilnærmelsesvis reproduceres perfekt, vil det endelige værk således ofte være sammensat af utallige forskellige indspilninger, eller medieobjekter i Manovich' terminologi, der minutiøst er klippet sammen for at skabe et mere forfinet udtryk, end hvad det er muligt at fange i én optagesession, idéen om hvilken i øvrigt allerede er opløst med brugen flere spor og overdubbing. Computeren har selvfølgelig haft en stor betydning for disse remedierings- og redigeringssteknikkers potentiale og brugsomfang, fx i

kraft af den allestedsnærværende Pro Tools arbejdsstation, men digitale medier er ikke konstitutive for den grundlæggende problematik.

Set i dette lys kan brug af optagelser fra andre kilder end kunstneren selv, således strengt taget ikke udgøre noget fundamentalt brud i lytterens oplevelse af immediacy, men blot en radikaliseret af problematikken. I denne sammenhæng er *Systemisch* interessant, fordi værket sætter disse traditionelle forestillinger om immediacy på en hård prøve ved for det første at tage udgangspunkt i en næsten formaliseret remediering af eksisterende værker og for det andet gennem denne proces at sløre den lokaliteten af kunstneriske kilde til det nye musikalske indhold; processen fragmenterer de oprindelige medier på en arbitrær måde, således at en stor del af musikkens faktiske indhold er henlagt til den specifikke Cd-afspillers karakteristika, fx hvorledes procedure for fejlkorrektur er implementeret. Som beskrevet har de tre Oval-medlemmer med megen omhu analyseret og arrangeret de resulterende samples, men det maskinelt auto-generative aspekt af det endelige produkt kan ikke ignoreres. Den ikke-tekniske lytter kunne da også forledes til at tro, at selve den individuelle, spillende Cd var fremstillet på en sådan måde, at musikken frembragtes 'live' af Cd-afspilleren, eller blot at skiven simpelthen var defekt, hvilket mangt en lytter sikkert har troet uden dermed at affeje det særegne musikalske resultat. Værket rejser således både spørgsmål omkring kunstnerens rolle og lytterens forhold til værket, men ift. sidstnævnte er betydningen ikke så meget en diskussion af immediacy som en redefinering af recipientens forhold til værket, eller sagt på en anden måde: hvad er det lytteren antages at kunne have immediacy i forhold til? Som antydning tidligere er dette spørgsmål relevant for størsteparten af nutidig populærmusik og naturligvis særligt typen baseret eksplicit og evt. udelukkende på sampling eller andre digitale medier.

Spørgsmålet kaster lys over forholdet mellem hypermediacy og immediacy, som netop to æstetiske logikker der ikke udgør en dikotomi, men en forskel i referenceramme. Begge tilgange stræber mod uden repræsentation at fremstille "det virkelige" i sig selv, hvilket skal forstås som det der "fremkalder en umiddelbar (og derfor autentisk) følelsesmæssig respons" hos recipienten (Bolter & Grusin, 2000, p. 53). Hvor dette i immediacy æstetik er et transparent vindue til "verden", forsøger hypermediacy i stedet at komme uden om repræsentationens uvirkelighed ved helt at løsrive sine referencer fra den eksterne verden gennem en overflod af remediering. Dette må forstås derhen, at hypermediacy karakteriserer en æstetik, der retfærdiggør sig selv, ved kun at referere til andre medier og dermed "kræver vores opmærksomhed som ren oplevelse", idet det hypermediacy-æstetiske værk udgør "det

virkelige", og dermed er selvreferentielt transparent (Bolter & Grusin, 2000, p. 54). Hypermediacy forudsætter dermed ikke en negativ definition af værket hvad angår immediacy, idet der netop er tale om to logikker, som ikke er gensides definerende, men modvægte.

Mens moderne rock og pop således iflg. Bolter & Grusin (2000, p. 43) repræsenterer vores kulturs mest indflydelsesrige udtryk for hypermediacy, oprettholdes der som oftest, på trods af tidligere omtalte teknisk betingede problematikker ift. immediacy i populærmusikken, reference til en medie-ekstern verden via vokalers mere eller mindre lyriske indhold samt naturligvis de velkendte akustiske instrumenter. Denne immediacy er oftest ikke til stede i det rent maskinelle lydbillede, der præger techno genren, idet recipienten ikke kan forholde sig til musikken som et performativt udtryk og heller ikke kan opretholde illusionen om dette via de omtalte referencepunkter, der stadig eksisterer i rock og pop musikkens ligeledes hypermedierede udtryk. Techno udgør således en ganske radikal dyrkelse hypermediacy æstetikens logik ved netop, helt uden noget behov for at definere immediacy, at belønne recipientens opmærksomhed med en ren og selvreferentiel oplevelse, eksemplificeret ved genrens samling omkring det multimediale danseorgie rave fænomenet. Samtidig er det naturligvis paradoksalt, at kunstner og proces tilsyneladende i høj grad udviskes, og hypermediacy altså opnås via virkemidler fra immediacy æstetikken.

#### *Post-techno og dens æstetik*

I forhold til dette udgør *Systemisch* netop, som antydnet i opgavens titel, en art post-techno, der på flere måder bryder med førnævnte paradoksale medierelation. Først og fremmest må det nemlig observeres, at kunstneren kun tilsyneladende slettes fra værket, og at techno genren i mange henseender er så dybt fokuseret på maskinen, at dennes karakter kommer til at definere den virkelighed, der stræbes mod. Det er således ikke den sublime pianists solokonzert, men den ultimative stortromme der skaber sensation, og ganske sigende er hele genrer opstået omkring én enkelt maskine, spids-eksemplet på hvilket må være TB-303 synthesizeren og den resulterende acid genre.<sup>10</sup> Kunstneren er derfor ikke blevet udvisket, men til dels erstattet af højteknologiske medier i form af maskiner eller software.

---

<sup>10</sup> Transistor Bass 303 blev fremstillet af det japanske musikinstrumentfirma Roland i 1980'erne, og var tænkt som et hjælpemiddel til bands, hvor den kunne fungere som backing bassist. Grundet en meget unaturlig og syntetisk baslyd fik maskinen ingen succes i denne rolle. I stedet blev den i slutningen af 1980'erne opdaget af techno og house

Dette forhold sætter *Systemisch* fokus på, ved at fremhæve mediet på en måde der omgående påkalder sig lytterens opmærksomhed og refleksion. Værket udgør det Bolter & Grusin (2000, p. 46) kategoriserer som en "aggressiv" remediering, forstået således at remedieringen udgør en mere eller mindre total transformation af det remedierede, men samtidig bevarer et tydeligt spor heraf, således at det oprindelige medie ikke absorberes eller udviskes, men bevares i recipientens fokus sammen med det nye remedierede udtryk. "Denne riven ud af kontekst gør os bevidste om både den digitale version og de originale klip. Værket bliver en mosaik, i hvilken vi er simultant bevidste om de individuelle stykker og deres nye upassende omgivelser. I denne slags remediering er de gamle medier tilstede i et rum, hvis diskontinuitet, ligesom dem i kollage og fotomontage, er tydeligt synlige" (Bolter & Grusin, 2000, p. 47). Gennem denne eksplicite remediering demonstrerer *Systemisch*, hvorledes en tilsyneladende (afhængig af recipientens viden om værket) helt igennem maskinel og desuden fejlbehæftet proces kan frembringe musik og maner dermed til generel refleksion over mediers indflydelse på den kreative proces. I en vis forstand inverterer værket derved technoens paradoksale medieforhold, fordi det via et udtryk gennemsyret af hypermediacy bringer lytteren i den dialog med værket, der positionerer maskinen som objektet for lytterens immediacy, frem for at foregive en musik der kun refererer til sig selv (eller intet). Dette sker ved konkret at udstille maskinens fejlbarlighed, hvormed teknologiens normale transparens nedbrydes, og lytteren gennem refleksionen bringes i nærkontakt med det digitale medie.

Denne "fejlæstetik" udgør grundlaget for glitch eller microsound genren, men som foreslået i analysens indledning er der ikke kun tale om sonisk potentiale (Cascone, 2000, p. 13). *Systemisch* har i stedet været genredefinerende, fordi det foreslår, at musikerens ved at udstille teknologiens indre kan tilbyde "et sjældent glimt af det umiddelbare midt i så megen mediering" (Sherburn, 2003, p. 80). Derved udgør remedieringen en reformation, idet den tilbyder en højere grad af immediacy end det oprindelige medie (Bolter & Grusin, 2000, pp. 59-60). Igen må medier her forstås som musikerens værktøjer, det vil sige primært software og samples, men Oval tydeliggør naturligvis konceptet ved at benytte Cd'en, der er et medie i den mest konventionelle forstand. I denne "forbedring" er det klart, at *Systemisch* afviger fra en klassisk immediacy logik ved at tilbyde immediacy gennem

---

musikere i New York og Chicago, som brugte den til at frembringe den skærende syntetiske hybrid-baslyd, der er grundelement i genrerne acid og acidhouse.



nedbrydelse af mediets transparens. Med hensyn hertil gør to forhold sig gældende. For det første er det inden for musik svært at forstå immediacy som defineret relativt til noget eksternt værket, hvorfor denne analyse har arbejdet med begrebet som lytterens forhold til mere end selve lyden. For det andet kan denne immediacy være relativt til selve de frembringende medieteknologier, som altså gøres synlige. Fejlæstetikken kan derfor ses som et naturligt resultat af den måde, hvorpå vi laver sammen med og i kraft digitale medier (fx computeren) og teknologien generelt. Dette betyder nemlig iflg. Erkki Huthamo, at der "intet behov [er] for at gøre den transparent længere, simpelt hen fordi det ikke føles at være i modstrid med 'autenticiteten' af oplevelsen" (Bolter & Grusin, 2000, p. 42). De digitale mediers omfavnelser af menneskelivets vilkår, fordrer altså en æstetisk dannelsesproces der anskueliggør dette komplekse forhold, og dermed en musik der søger at tvinge lytterens refleksion gennem nærhed til maskinen.

#### *Kunstnerens rolle*

Det minimalistiske udtryk, der præger albummets omslag, er i umiddelbar overensstemmelse med det musikalske indhold, men signalerer også i to henseender værkets underliggende medierefleksive budskaber. Den irregulære, men sekventielle, opremsning af tallene et til elleve (antallet af numre på albummet) visualiserer således den grundlæggende idé om at bryde Cd-afspillerens stramt styrede funktionalitet og udtrykker dermed træk ved den beskrevne æstetiske dyrkelse af fejlen.

Et andet forhold observeres imidlertid i sammensætningen af gruppens navn og de første bogstaver af værkets titel til "ovalsys", hvilket må tolkes som et spil på forholdet mellem idéen om Oval som den kreative kunstner og ren formalisme repræsenteret ved en abstrakt idé om 'systemet'. Oval er naturligvis det definerede ophav til albummet, men det stillede spørgsmål må være, hvorvidt ordet "Oval" måske i mindre grad bør anskues som dækkende de tre medlemmer og i højere grad repræsenterer en teknologisk funderet proces, forstået som de systemer der udgør Cd-afspillere, fejlkorrektionsprotokoller og software m.v. Denne tolkning er i tråd med den foregående diskussion af *Systemisch* (og genrens fejlæstetik generelt) som en pointerende af de digitale mediers magt over musikeren og behovet for opgør hermed. Tankegangen ekspliciteres da også af Markus Popp, der fx udtaler at "vi ser instrumentet som ikke særligt vigtigt og konceptet om instrumentet eller komponisten eller et kreativt individ endnu mindre vigtigt" (Weidenbaum, 1997). Popp hævder endvidere, at tekniske detaljer vedrørende standardisering og implementering af den gængse musik software samt underliggende

operativsystemer og IT-infrastrukturer har større betydning for det musikalske resultat end musikerens særlige tilgange til at arbejde og eksperimentere med computere. Dette kan minde om Manovichs transkodning begreb, men Popp afviser mere radikalt idéen om et kreativt individ der er herre over teknologien (Weidenbaum, 1997).

I lyset af dette kan der observeres en interessant semantisk dobbelthed i *Systemisch*. Oval overgiver sig på en gang næsten fuldstændig til de vilkårlige udfald af Cd'ens hakkende fejl ved at gøre dette til fundamentet for musikken, men kæmper samtidig nærmest en Sisyfos-kamp for at genetablere en musikalsk orden i processens kaotiske udfald. Oval har bespottet den teknologiske gud og må som straf tilbringe endeløse timer i computerens skær for at genoprette skaden. Forbrydelsen er selvfølgelig bevidst, og på den måde udgør *Systemisch* en bidende ironisk kommentar til alle idéer om musikalsk perfektion via herredømme over de digitale medier, hvilket nok er tendenser, der kan siges at præge mange kliniske og blankpolerede værker inden for både techno og naturligvis den øvrige popindustri. Som Kim Cascone (2000, p. 13) påpeger, er fejlæstetikken således generelt en mindelse om, at vores kontrol over teknologien er en illusion, og *Systemisch* minder samtidig lytteren om, at teknologien, som musikerer sætter sin lid til, finder sikkerhed i og måske derved ubevidst er slave af, kun udgør en tynd fernis. I Cd'ens tilfælde er denne helt bogstaveligt talt noget, der kan opløses med en simpel tusch, hvorved de underliggende systemer af standarder og fejlkorrektion kommer til syne som udbrud af støj og uventede, hakkende rytmer. Oval forsøger således ikke blot at skabe usikkerhed, men konstruktivt at vise vejen for hvordan nye udtryk kan opnås ved netop at overskride grænserne for mediernes tiltænkte funktionalitet. Dette sker vel og mærke ikke gennem dialog med teknologien, men ved bevidst at begå vold med den og producere fejl.

## Perspektiver

I den nedbrydelse har Oval en oplagt foregangsmand i den japanske kunstner Yasunao Tone, der siden Cd'ens fremkomst også har arbejdet med at frembringe lyd på basis af mediets egne karakteristika (Sherburne, 2003, p. 79). På *Solo For Wounded CD* fra 1986 har Tone fx påklisset disken transparent tape punkteret af knappenåls huller, hvilket skaber mindre forstyrrelser af skivens data, således at den underliggende musik tilføjes forskellige støjlyde, uden at afspilningen bringes helt ud af kontrol. For Tone er det faktiske lydige resultat imidlertid underordnet uforskningen af systemets ubestemmelighed, og

resultatet er derfor i mindre grad musikalsk (Stuart, 2003, p. 50). Tone arbejder med en generel udfordring af den måde, hvorpå teknologi altid forsøger at "tvinge os til at bruge et produkt på deres måde", og på trods af det forskelligartede resultater er der således i forholdet til medierefleksion klare paralleller mellem Oval og Tone, der fx udtrykker det således at "for at slås med smarte maskine må man være meget primitiv" (Marclay & Tone, 2004, pp. 342-344). Kampens resultat er "[...] en slags de-kontrollering af lydproduktions processen, af selve systemet af musik" (Marclay & Tone, 2004, p. 346).

På samme måde som i *Systemisch* forsøges det altså, at påpege og udfordre den måde hvorpå teknologien og særligt de komplekse digitale medier er stramt styret og umiddelbart kun lader sig kontrollere inden for disse rammer. Ægte individuel kontrol kræver således en sprængning af disse rammer gennem nedbrydning af mediets regler. Hvor Tone imidlertid opløser musikken ved at standse processen efter nedbrydningen, går Oval videre og skaber et bogstaveligt talt nyt musikalsk udtryk, der er placeret inden for - om end i yderkanten af - den etablerede musikbranche, hvorved værket får en langt bredere kulturel indflydelse. En anden oplagt pendant til Oval er Christian Marclay, som dog arbejder med analoge medier (vinyl) og ligesom Tone også befinder sig ret adskilt fra populærmusikken, selv om hans teknikker er beslægtet med hiphop.

#### *Historiske og post-digitale tendenser*

Oval kan i sin tydelige kompositoriske orientering mod koncept og proces siges at være inspireret af mere akademiske "kunstmusik", selv om udgivelsen er formelt placeret inden for den populærmusikalske sfære (Neill, 2004, p. 388). Sådanne tendenser ser Ben Neill (2004, pp. 389-90) som tegn på, at populærmusik er ved at opsluge den mere akademiske kunstmusik, idet "eksperimentel musik" har fået massepublikummets accept og interesse.

Cascone (2000, p. 14) identificerer to primære æstetiske rødder til glitch genren, der sætter den i en generel relation til traditionerne for sådan eksperimenterende musik. De italienske futuristers opdagelse af "baggrunden af tilfældige lyde" i form af industrien og maskinernes støj, udgør for det første en direkte pendant til fejlæstetikken i digitale mediers musik. Ligeledes er fascinationen af teknologien og maskinernes væsen som kilde til æstetisk skønhed et fælles træk ved futurismen og glitch genren. I analysen af *Systemisch* blev det netop beskrevet, hvordan værket forsøger at give lytteren nærhed til den digitale medieteknologi på bekostning af traditionelle forestillinger om kunstneren. John Cages berømte værk 4'33'', hvori pianisten i fire minutter og 33 sekunder sidder passiv bag klaveret for i stedet at lade

lydene af publikum og salens akustik skabe musikken, er Cascones andet historiske referencepunkt. Foruden at stille tilsvarende spørgsmål om forholdet mellem kunstner og medie giver det konkret "tilladelse til alle komponister til at bruge hvilken som helst lyd i kompositionen af musik" og kan desuden ses som anslag til den minimalistiske stil der præger glitch genren (ibid.). Fra 1990'erne og frem har digitale medier gjort det muligt for den gængse soveværelsesmusiker at komponere med brug af baggrundens lyde, og set i dette lys kan Neill have ret i, at eksperimenterende musik har vundet bredere appel.

I flere tilfælde har *Systemisch* fundet indpas i den endog helt gængse mainstream kultur. Nummeret *Textuell* blev fx brugt af Giorgio Armani i en reklame for parfumen "Aqua di Gio"<sup>11</sup>, ligesom den islandske popstjerne Björk samlede *Aero deck* i nummeret *It's all up to you* fra albummet *Vespertine*. Dette album eksperimenterede flere steder med glitch-inspireret lyd, bl.a. med produktion fra Matmos og danske Thomas Knak (Opiate), men må siges generelt at være præget af den traditionelle popmusiks æstetik. Disse eksempler må derfor generelt henregnes som kuriositeter, der er kommercielt motiveret af en søgen efter at fremstå original, og *Systemisch* forbliver overordnet en niche udgivelse.

Selv om Oval gennem hele sit virke har fastholdt de hakkende Cd'er som et centralt virkemiddel, har den samlede genrer, siden udgivelsen af *Systemisch* og andre indflydelsesrige værker omkring 1993-94, udviklet sig på flere interessante måder. Overordnet kan genren siges at være gå fra generel post-techno til at udtrykke det Cascone betegner som en "post-digital" æstetik. Dette kan umiddelbart virke paradoksalt, idet genren jo gør heftigt brug af digitale medier, men Cascones pointe er imidlertid, at Internettets og computerens allestedsnærvær i samfundet har gjort selve det digitale medie mindre interessant, til fordel for et fokus på de æstetiske muligheder i værktøjer mediet stiller til rådighed (Cascone, 2000, p. 12). Genren inkluderer således ikke kun glitch, men fx også den afart af house der benytter kollager af mikroskopiske samples og clicks som sit udtryk (Cascone, 2004, p. 5). Endvidere er siden årtusindeskiftet set en eksplosiv vækst i antallet af musikere der kombinerer den digitale fejlæstetik med traditionelle instrumenter såsom klaver og guitar. Et godt eksempel herpå er fx det indflydelsesrige tyske pladeselskab Raster-Notons udgivelser af samarbejdet mellem den japanske pianist Ryoichi Sakamoto og den respekterede multikunstner Alva Noto (Carsten Nicolai). På albummet *Insen* fra 2005 høres Sakamotos langstrakte,

---

<sup>11</sup> Reklamen kan ses på fx <http://www.youtube.com>

melankolske klavertoner transformeret via Nicolais minimale klikkende rytmer, der ofte består i en fragmentering af klaverets lyd, meget lig den der høres på *Systemisch*. En tilsvarende tendens observeres hos det ligeledes førende amerikanske selskab 12k, der har udgivet fx Christopher Willits opklippede, melodiske guitar ambient samt Taylor Deupree og Kenneth Kirschners *post\_piano 2*, der blander klaver og digital støj. På opsamlingen *Blueprints* fra 2006 blev denne retning yderligere udstykket, fx med australske Seaworthy der foretager en diskret, men kontakt redigering af et guitarstykke, tilsat en subtil digital efterbehandling.<sup>12</sup>

Samtidig finder den oprindelige eksplicit remedierende hypermediacy æstetik fra *Systemisch* stadig nye udtryk. Et højaktuelt eksempel er fx den seneste udgivelse fra omtalte Alva Noto kaldet Xerox vol. 1, der, som titlen antyder, er baseret på kopiering og genbruge eksisterende lyd. Albummets råmateriale er således hentet fra reklamejingles, telefons ventemusik, lydspor til populære film mv. og herefter manipuleret til ukendelighed for at skabe langstrakte, harmoniske og nærmest klassiske numre, belagt med en kontant statisk knitrende, digital klang.

Sammenhængen mellem disse forskelligartede udviklinger må siges at ligge i den fortsatte nærhed til mediet, som lydligt giver sig til kende i en stadig udfordring af de indbyggede grænser i software og maskiner. I mindre grad er denne nærhed dog eksplicit reflektiv, med netop, som Cascone påpeger, fokuseret på digitale værktøjers muligheder udi den bredere udforskning af lyduniverset, hvortil genren har givet tilladelse. Sidstnævnte vil antageligt udgøre genrens længevarende indflydelse på den øvrige musikkultur.

#### *Kulturel kontekst*

På denne måde repræsenterer glitch genren på sin vis transkodning par excellence, idet computerens fundamentale måde at frembringe lyd - baseret på algoritmisk, fejlkorrigeret, stramt sekventielt styret diskret data - gøres til et musikalsk instrument. Tilsvarende ses mange eksempler på hvordan genrens kunstnere og udgivelser inspireres af computerens ontologi, fx britiske Snd, eller 12k opsamlingen *aiff* der begge tager navn fra populære filformater. De fundamentale softwareoperationer, som Manovich beskriver, finder ligeledes vej til noterne på omslaget af den skelsættende Mille Plateaux opsamling *Clicks and Cuts*, hvor det proklameres, at udgivelsen indeholder "Cut-Copy-Paste-Funk af de mest uessentielle lyde nogensinde." På et overordnet kulturelt plan er denne transkodningen af cut og paste udtryk for, at

---

<sup>12</sup> Musikeksempler forefindes i bilag 2.

"[...] sammen med selektion, [er] komposition nøgleoperationen i postmoderne eller computerbaseret forfatterskab" (Manovich, 2000, p. 134).

*Systemisch* er et tidligt eksempel på hvordan denne selektion fra ekstremt itu-klippet lyd, via digitale medier kan komponeres til et musikalsk udtryk af relativt populær form. Som Manovich (2000, pp. 121-122) påpeger, kan der naturligvis argumenteres for, at kunsten altid har været et sammensurium af kulturelle indflydelser, og selektion derfor ikke er et unikt træk ved postmodernismen. Oprindelsen af kunstens "tekniske reproducerbarheds tidsalder" (cf. Walter Benjamin) betyder imidlertid at "kulturens store tekst, hvorfra kunstneren skaber hans eller hendes egen unikke "tekstur af citater" [...] er blevet eksternaliseret" (Manovich, 2000, p. 122). Digitale medier gør denne postmoderne æstetik til mainstream udtryksform, idet både operationerne og de kulturelle data gøres tilgængelige for kunstneren, som værktøjer og materiale der muliggør frembringelsen af et strømlinet færdigt objekt (Manovich, 2000, pp. 135-136). Medierne er imidlertid også problematiske, for ligesom det postmoderne subjekt bombarderes med valg og værdier, der konkurrerer om at definere det som individ, må kunstneren forholde sig til de digitale mediers myriader af muligheder og interaktivitet. Den eneste modreaktion, hvormed en kunstnerisk individualitet kan hævdes, er således paradoksalt "at afvise alle muligheder og tilpasninger og i sidste ende alle former for interaktivitet" (Manovich, 2000, p. 124). Dette erkender Oval og med *Systemisch* afvises netop på en provokativt karikeret måde mediernes prædefinerede valg.

#### *Teoretiske problemstillinger*

En afsluttende teoretisk note må knyttes til opgavens diskussion af musikalsk æstetik ud fra forholdet mellem hypermediacy og immediacy. Denne er ikke ligetil, primært fordi immediacy forekommer svær at definere for musik generelt og ikke-performativ musik i særdeleshed. Som beskrevet udelukker dette dog ikke en analyse med udgangspunkt i hypermediacy, hvilket er oplagt for et værk som *Systemisch*. Netop her er værket og den øvrige glitch genre interessant, fordi den gennem en intens medierefleksivitet tilvejebringer en objekt for lytterens immediacy oplevelse i form af selve computeren eller maskinen generelt. Antageligt er denne brug af begreberne ikke fuldt konsistent med Bolter & Grusin, men det er bemærkelsesværdigt, at immediacy og hypermediacy beskrives som hinandens modvægte, hvorfor man fristes til at anskue forholdet dialektisk. Den æstetiske logik der syntetiseres er således en "immediacy gennem hypermediacy", som det i analysen er foreslået, at *Systemisch* repræsenterer.

## **Konklusion**

Digitale medier besidder et hidtil ukendt potentiale for selektion og komposition i tilblivelsen af musikkens æstetiske udtryk. Samtidig er de stramt styrede relativt til deres kompleksitet, og mediernes prototypiske operationer har derfor en gennemgribende indvirkning på den kunstneriske praksis. Dette motiverer glitch genrens æstetik, der via disse operationer søger at udfordre de prædefinerede rammer og derved synliggøre mediernes implicite begrænsninger ved bogstaveligt talt at spille på deres fejlbarlighed. Æstetikken udgør både en kunstnerisk bevidstgørelse omkring de digitale mediers subtilt præsriptive arbejdsmodus og et forsøg på at give lytteren en ny nærhed til disse medier. Den er således på en gang stærkt medierefleksiv og muliggør samtidig netop derved en ny umiddelbarhed i lytterens dialog med værket.

## Litteraturliste

Bolter, D. & Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.

Cascone, K. (2000). The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music. *Computer Music Journal*, 24(4), 12-18.

Cascone, K. (2004). *Laptop Music – counterfeiting aura in the age of infinite reproduction*. Aarhus, Danmark: Center for Digital Æstetik-forskning.

*E-mail interview conducted with Frank Metzger April/May 1999*. (n.d.). Hentet 22. marts, 2007, fra <http://www.meso.net/oschatz/oval/metzger.html>

Manovich, L. (2000). *The Language of New Media*. Hentet 31. januar, 2007, fra <http://www.manovich.net>

Marclay, C. & Tone, Y. (2004). Record, CD, Analog, Digital. I C. Cox & D. Warner (eds.). *Audio Culture – Readings in modern music* (pp. 341-347). USA, New York: Continuum.

Marstall, H. & Moos, H. (2001). *Filtreringer – Elektronisk musik fra tonegeneratorer til samplere 1898-2001*. Danmark, København: Høst & Søn.

Neill, B. (2004). Breakthrough Beats: Rhyth, and Aesthetics of Contemporary Electronic Music. I C. Cox & D. Warner (eds.). *Audio Culture – Readings in modern music* (pp. 386-391). USA, New York: Continuum.

Nielsen, H. K. (2007). *Interfacekultur og æstetisk erfaringsdannelse*. Aarhus, Danmark: Center for Digital Æstetik-forskning.

Sherburne, P. (2002). 12: Between two points. *Organised Sound*, 7(1), 171-176.

Sherburne, P. (2003). Splitting Bits, Closing Loops: Sound on Sound. *Leonardo Music Journal*, (13), 79-81.



Sherburne, P. (2004). Digital Discipline: Minimalism in House and Techno. I C. Cox & D. Warner (eds.). *Audio Culture – Readings in modern music* (pp. 319-326). USA, New York: Continuum.

Stuart, C. (2003). Damages Sound: Glitching and Skipping Compact Discs in the Audio of Yasunao Tone, Nicolas Collins and Oval. *Leonardo Music Journal*, (13), 47-52.

Weidenbaum, M. (1997). *A conversation with Markus Popp, of Oval and Microstoria*. Hentet 22. marts, 2007, fra <http://disquiet.com/popp-script.html>

## **Diskografi**

Alva Noto & Ryuichi Sakamoto. (2005). *Insen*. Raster-Noton, cdr065.

Christopher Willits. (2002). *Folding, And The Tea*. 12k, 12k1021.

Diverse. (2006). *Blueprints*. 12k, 12k1039.

Diverse. (2000). *Clicks & Cuts*. Mille Plateaux, MP 079.

Oval. (1994). *Systemisch*. Mille Plateaux, MP 009.

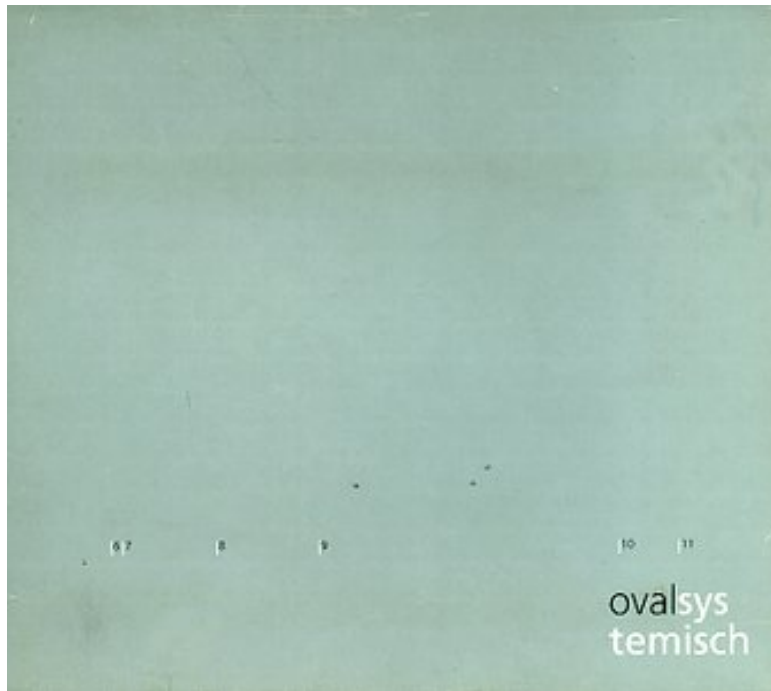
Taylor Deupree + Kenneth Kirschner. (2005). *Post\_Piano 2*. 12k, 12k1032.

Yasunao Tone. (1997). *Solo For Wounded CD*. Tzadik, TZ7212.

## Bilag 1

Omslaget til Cd-udgaven af *Systemisch*.

Forside



Bagside



## Bilag 2

Cd'ens indhold er beskrevet nedenfor. Se diskografi for mere information.  
Bemærk at Cd'en er vedlagt som dokumentation til brug for vurdering af opgaven, og af hensyn til de respektive rettighedshavere bør overdrages til en IFPI autoriseret destruktionsfacilitet efter afsluttet eksamination.

Oval. *Systemisch.*

01. Textuell
02. Aero deck
03. The politics of digital audio
04. Schöner wissen
05. Catchy DAAD
06. Mediaton
07. Tonregie
08. Oval office
09. Compact disc
10. Gabba nation

Fra: Alva Noto & Ryoichi Sakamoto. *Insen.*

11. Moon

Fra: Christopher Willits. *Folding, and the tea.*

12. Or with the tea

Fra: Diverse. *Blueprints.*

13. Seaworthy: *Map in hand pt. 2*