

Tillägnat Magnus Andersson, Andreas Berthling, Mats Gustafsson och Raymond Strid

Erik Peters
Infantile Omniscience
För tre valfria instrument och dator

2003

Duration: ca 35 min.

Uruppförande av FEED på Pusterviksteatern under Göteborg Art Sounds Festival den 13 oktober 2003

Förord

Infantile Omniscience är komponerat i nära samarbete med gitarristen Magnus Andersson, datormusikern Andreas Berthling, saxofonisten Mats Gustafsson och slagverkaren Raymond Strid som tillsammans utgör ensemblen *FEED*. Min intention har varit att skapa ett verk med en inneboende förmåga att kunna utvecklas och förändras över tiden. Fokus har legat på själva arbetsprocessen i sig. En viktig del av kompositionsarbetet har därför varit att definiera hur impulser och material ska flöda mellan mig och musikerna under denna process.

Arbetet påbörjades i december 2002 genom att instrumentalisterna spelade in ett antal improvisationer – var och en för sig – efter mina ”regianvisningar”. Inspelningarna resulterade i ett omfattande material som jag reducerade till ett mer hanterbart omfång genom en intuitiv urvalsprocess. Med detta material satte jag sedan samman sex olika ”fraser” eller miniatyrkompositioner om ca 20-35 sekunder vardera. Fraserna är komponerade av fragment från olika delar av ursprungsmaterialet och är således konstruktioner som aldrig spelats i verkligheten. Musikerna har sedan på gehörmässig väg tolkat och studerat in alla sex fraser på sina egna instrument. I verket arbetar musikerna med fraserna på olika sätt, allt ifrån en strikt ”återgivning” via en friare läsning till ren improvisation.

Infantile Omniscience är resultatet av ett samarbetsprojekt mellan musiker och tonsättare med bakgrund inom delvis olika musikaliska traditioner. Syftet med projektet har varit att undersöka gränserna för det musikaliska verkbegreppet genom att låta tonsättare utforma globala strategier för musikers improvisation. Projektet har bedrivits med stöd av Konstnärsnämnden.

Erik Peters

Spelanvisningar

Material

En komplett uppsättning av detta material består av:

- 1 partitur med spelanvisningar och notation
- 1 CD med både ljudspår och data

Varje musiker ska ha en egen uppsättning av materialet.

Besättning

Verket framförs av fyra musiker:

- 3 instrumentalister som spelar på valfria instrument
- 1 datormusiker

Teknisk utrustning

Detta är en grundläggande specifikation av den tekniska utrustning som behövs för att framföra verket:

- MaxMSP 4.6
- Ljudkort med minst 5 separata utgångar
- 5 aktiva högtalare på stativ (fullrange)
- Kablage

Instrumenten kan vid behov förstärkas.

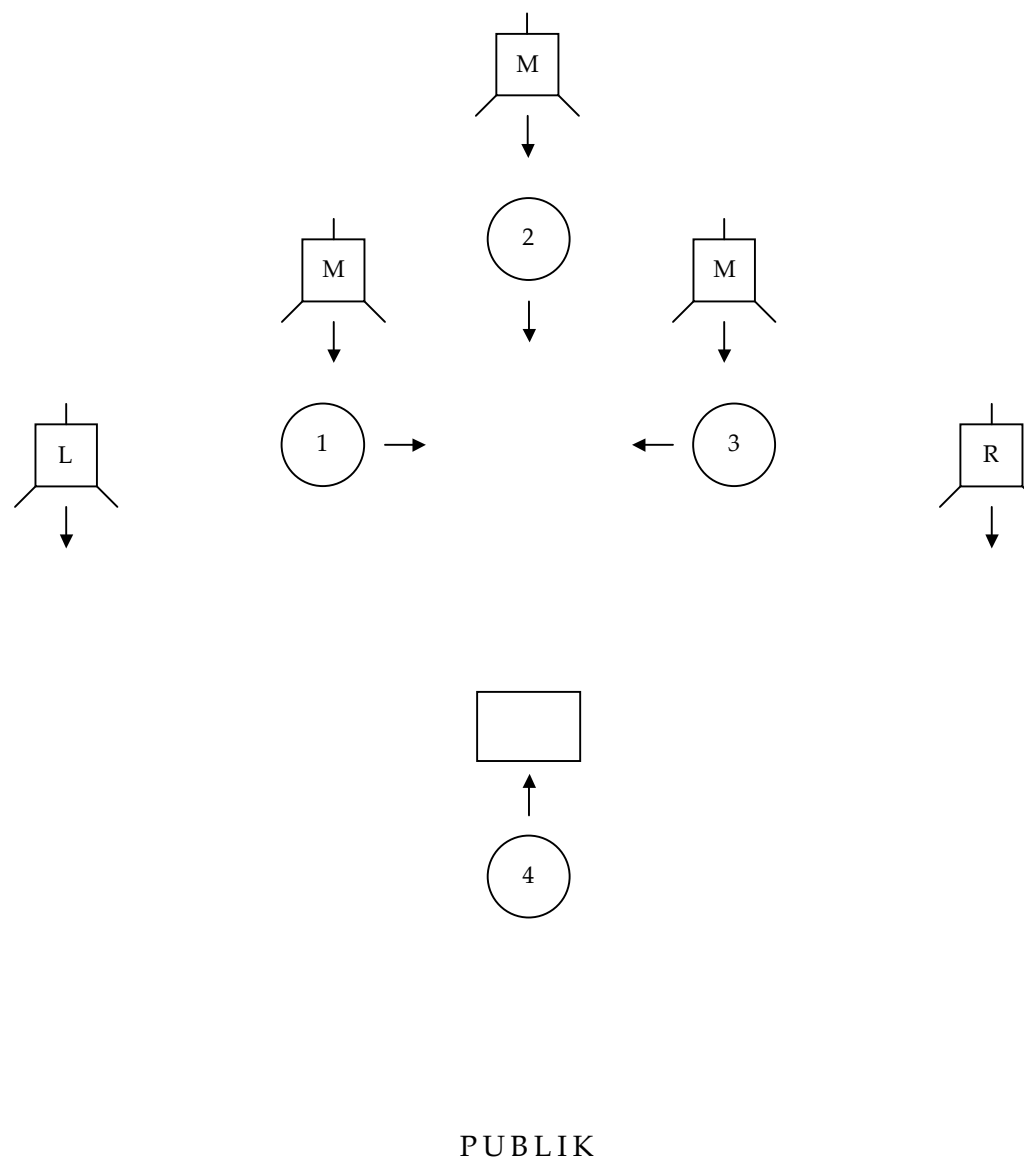
Placering

De tre instrumentalisterna (1-3) sitter placerade på scenen enligt *figur 1*. Instrumentalist 1 och 3 sitter med ansiktet mot varandra. Instrumentalist 2 är riktad mot publiken.

Bakom var och en av instrumentalisterna – från publiken sett – står en högtalare på stativ (M) riktad mot publiken. Genom dem skickar datormusikern ut ljudsignaler som instrumentalisterna interagerar med.

Framför instrumentalistgruppen sitter datormusikern (4) på ett tillräckligt avstånd för att få en god uppfattning om den totala ljudbilden från instrumentalister och högtalare. Datormusikern kan antingen sitta på scenen, på publikplats eller bakom publiken beroende på lokalens storlek och de praktiska omständigheterna.

På varsin sida om instrumentalistgruppen står en högtalare på stativ (L och R) riktad mot publiken. Genom dem skickar datormusikern ut svaga, ambienta ljud som bildar en fond till det som instrumentalisterna spelar.



Figur 1. Placering.

Tolkning och instudering av det musikaliska materialet

Kompositionens musikaliska material består av sex förinspelade fraser. Två av fraserna spelas på gitarr, två på saxofon och två på slagverk. Fraserna är ca 20-35 sek och finns på CD-skivan (ljudspår 1-6) i följande ordning:

1. Saxofon fras 1
2. Saxofon fras 2
3. Gitarr fras 1
4. Slagverk fras 1
5. Gitarr fras 2
6. Slagverk fras 2

De tre instrumentalisterna ska försöka tolka och studera in alla fraser på gehörsnärlig väg genom att lyssna på CD-skivan och hitta olika sätt att gestalta dem på sina egna instrument. Det är inte självklart hur t.ex. en fras på saxofon ska ”översättas” till ett annat instrument. Ett luftbrus kan kanske gestaltas med ett skrapljud på t.ex. gitarr, men det finns också andra tänkbara tolkningar.

Målet är att var och en av instrumentalisterna ska behärska sin egen tolkning av fraserna så väl att ett liknande resultat uppstår om samma fras spelas flera gånger i följd. Det hindrar inte att tolkningarna med tiden kan omprövas och utvecklas. De tre instrumentalisterna ska också kunna spela sina tolkningar av fraserna tillsammans i ett ”quasi-unisono”. Se avsnittet *Coda* nedan.

Som memoreringsstöd för inläring och framförande finns det stiliserade grafiska transkriptioner av de sex fraserna. På dem kan instrumentalisterna också göra anteckningar om sina egna tolkningar av materialet.

För att underlätta arbetet med tolkning och instudering är varje fras uppdelad i kortare avsnitt som i notationen markerats med stora bokstäver.

Kompositionens form

Kompositionens form uppstår som en följd av att musikerna utför ett antal enkla spelinstruktioner. Instruktionerna bildar en cykel vars olika steg innebär olika sätt att musicera med de sex fraserna. Instruktionscykeln säger vad som *i grova drag* ska hända och i vilken *ordning*. *Exakt* vad som ska ske eller *när* bestäms däremot av datormusikern och instrumentalisterna efterhand som kompositionen tar form. Den öppna formen gör att det inte går att förutsäga det musikaliska resultatet i detalj. Däremot uppstår ett bestämt helhetsintryck som är tydligt igenkännbart från gång till gång som verket spelas.

Spelinstruktioner till instrumentalisterna (läses även av datormusikern)

Datormusikern skickar efter behag ut ljudsignaler till var och en av instrumentalisterna genom högtalarna som står placerade bakom dem på scenen. När en instrumentalist hör en ljudsignal i sin högtalare, utför han eller hon en förutbestämd musikalisk aktion som är knuten till ljudsignalen.

Det finns två olika slags ljudsignaler som omväxlande skickas ut med ca 2 – 3 minuters mellanrum. Var och en av signalerna talar om för instrumentalisterna att utföra två steg i nedanstående cykel (A-B resp. C-D). Cykeln upprepas sex gånger, en gång för varje fras.

Cykel

Ljudsignal 1: Datormusikern spelar upp en av de sex fraserna i originalform. Varje gång cykeln upprepas använder datormusikern en fras som inte använts tidigare.

Aktion 1:

- A. (ca 30 – 60 sek) Spela din egen tolkning av den fras du hör i din högtalare. Spela i kanon med den förinspelade frasen. Börja spela vid valfri tidpunkt mellan den förinspelade frasens början och slut. När du spelat klart hela frasen, gå vidare till B.
- B. (ca 1 – 2,5 min) Arbeta med den fras som i notationen kommer efter den fras du just spelat. Bearbeta frasen i enlighet med nedanstående ”cykel i cykeln”.

I. Spela (ca 10 – 30 sek)

- börja spela var du vill i frasen
- spela så långt du vill
- spela framåt eller bakåt i den noterade frasen
- byt håll när du vill
- spela frasen i vilken hastighet du vill
- om du vill kan du loopa ett avsnitt av frasen
- båda loop-punkterna kan flyttas framåt eller bakåt medan du spelar

II. Vila (ca 5 – 15 sek)

Upprepa I och II tills du hör ljudsignal 2. Gå då direkt vidare till C.

Ljudsignal 2: Datormusikern spelar en uppbruten och fragmenterad textur baserad på en av de sex fraserna. Varje gång cykeln upprepas använder datormusikern en fras som inte använts tidigare.

Aktion 2:

- C. (ca 1 – 2,5 min) Försök spela det du hör i högtalaren samtidigt som du hör det. Improvisera fritt men följ förändringar i dynamik, täthet och register. När texturen tystnat helt, gå vidare till D.
- D. (ca 30 – 60 sek) Invänta ljudsignal 1 under tystnad.

Cykeln upprepas från början. När alla spelat cykeln sex gånger avslutas kompositionen med att de sex fraserna spelas unisont i följd. Se avsnittet *Coda* nedan.

Spelinstruktioner till datormusikern (läses även av instrumentalisterna)

Mer detaljerade instruktioner om hur MaxMSP-patchen ska användas finns i dokumentet *Patch Instructions* på CD-skivan.

Ljudsignal 1

Datormusikern sätter igång musiken genom att skicka ut ljudsignal 1 till någon av instrumentalisterna. När denna börjat spela **A** i sin cykel skickas ljudsignal 1 till någon av de två andra. När den andra börjat skickas ljudsignal 1 till den tredje.

Ljudsignalerna som kommer ur högtalarna bakom instrumentalisterna är en del av den ljudande helheten och ska klinga lika starkt som instrumenten och blanda sig med dem.

Samtidigt som datormusikern skickar ljudsignal 1 börjar en bearbetad version av nästföljande fras i notationen automatiskt att spelas i högtalare L och R. Sammanlagt kan tre bearbetade fraser klinga samtidigt i högtalare L och R, en för var och en av de tre instrumentalisterna. Datormusikern mixar de bearbetade fraserna efter behag, men alltid på en svagare nivå än ljudet från instrumentalisterna och deras högtalare. De bearbetade fraserna ska fungera som en ambient fond till det instrumentalisterna spelar. Samtidigt är de en föruttagning av den bearbetning instrumentalisterna gör av samma fras i **B** i cykeln.

Ljudsignal 2

När datormusikern skickar ut ljudsignal 2 till en instrumentalist tonar den bearbetade frasen i L och R bort av sig själv. Datormusikern improviserar med de fyra parametrar som är knutna till ljudsignal 2 (hastighet, transposition, duration och nivå). Datormusikern får feedback på sin improvisation genom att både se och höra hur instrumentalisten reagerar på ljudsignalen i **C**.

Ljudsignal 2 kan börja abrupt eller gradvis tonas in i valfri hastighet. På liknande sätt kan den avslutas abrupt eller tonas ut. Medan den pågår kan den variera i ljudnivå och ibland vara helt tyst. Detta kan datormusikern använda för att styra texturens gestik som i sin tur styr instrumentalisten.

Kommentar

Instrumentalisterna spelar sin cykel oberoende av varandra i tiden. Datormusikern styr hur länge en instrumentalist stannar i ett visst steg av cykeln genom att variera durationen mellan ljudsignalerna inom de angivna tidsramarna. De tre instrumentalisternas cykler kommer att förskjutas mot varandra men datormusikern måste se till att de inte hamnar allt för långt ifrån varandra. Varje cykel bör i snitt bli knappt fem minuter lång. Blir en cykel längre än så kompenserar datormusikern detta genom att göra en annan cykel kortare hos samma instrumentalist. På samma sätt kompenseras en kortare cykel med att en annan görs längre.

Datormusikern kan genom att vänta med att starta en ny cykel styra antalet instrumentalister som spelar samtidigt. Med all sannolikhet kommer någon att spela ensam innan det avslutande unisonot tar vid. Se avsnittet *Coda* nedan.

Under någon av de sista cyklerna kan de bearbetade fraser som spelas i högtalare L och R mixas på samma nivå som ljudet från instrumentalisterna och högtalarna bakom dem.

Coda

När alla sex cykler är avslutade spelar instrumentalisterna efter en kort cesur alla fraser unisont i den ordning de står noterade. Fraserna spelas attacca, utan längre uppehåll än nödvändigt mellan fraserna. Eftersom alla har gjort sin egen tolkning av fraserna blir det fråga om en slags heterofoni snarare än ett riktigt unisont. Det viktigaste vid instuderingen är att alla har samma uppfattning om rytmiken i grova drag. Att spela alla fraserna bör ta knappt tre minuter. När detta är gjort är verket slut.

Notation

De grafiska transkriptionerna av de sex förinspelade fraserna är kraftigt stiliserade och visar bara frasens ”yttre konturer”. Varje instrumentalist väljer själv hur frasen ska tolkas och gestaltas. Instuderingen sker i första hand på gehörmässig väg. Transkriptionerna är tänkta som stöd för minnet. Se avsnittet *Tolkning och instudering av det musikaliska materialet* ovan.

Notationen skiljer på tre generaliserade typer av ljud: brus, ton och perkussiva ljud.

Brus. Streckad linje.

Ton. Heldragen linje.

Perkussiva ljud. Kryss.

Den horisontella axeln representerar tiden och är proportionerlig mot de absoluta tidsrelationerna i frasen. Den vertikala axeln representerar relativt register och är approximativ.

1. Saxofon

A B C D

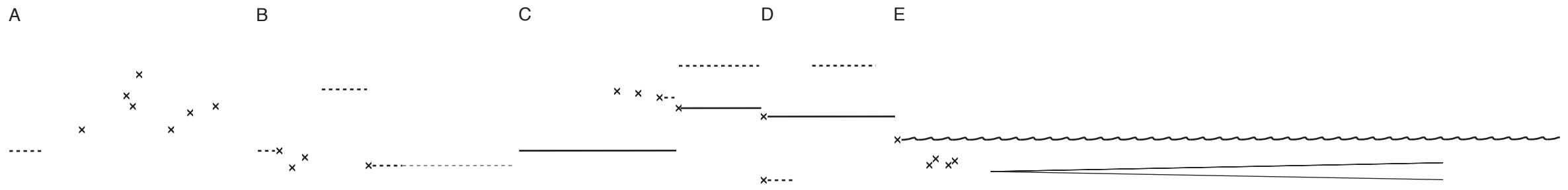
2. Saxofon

A B C

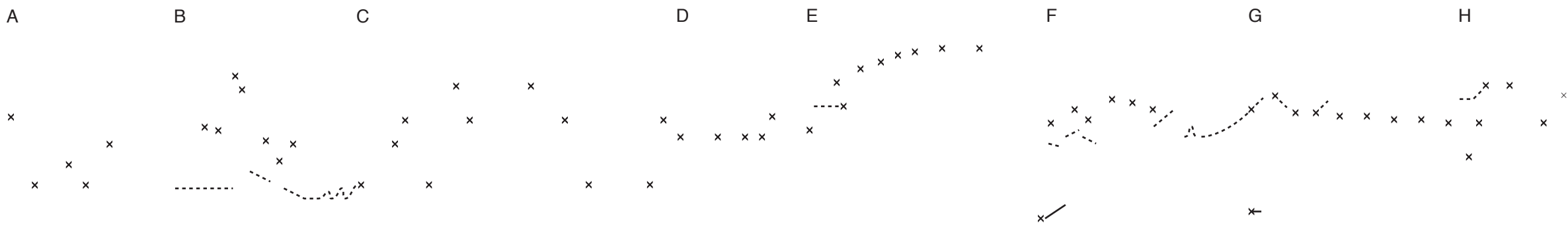
3. Gitarr

A B C D E F

4. Slagverk



5. Gitarr



6. Slagverk

