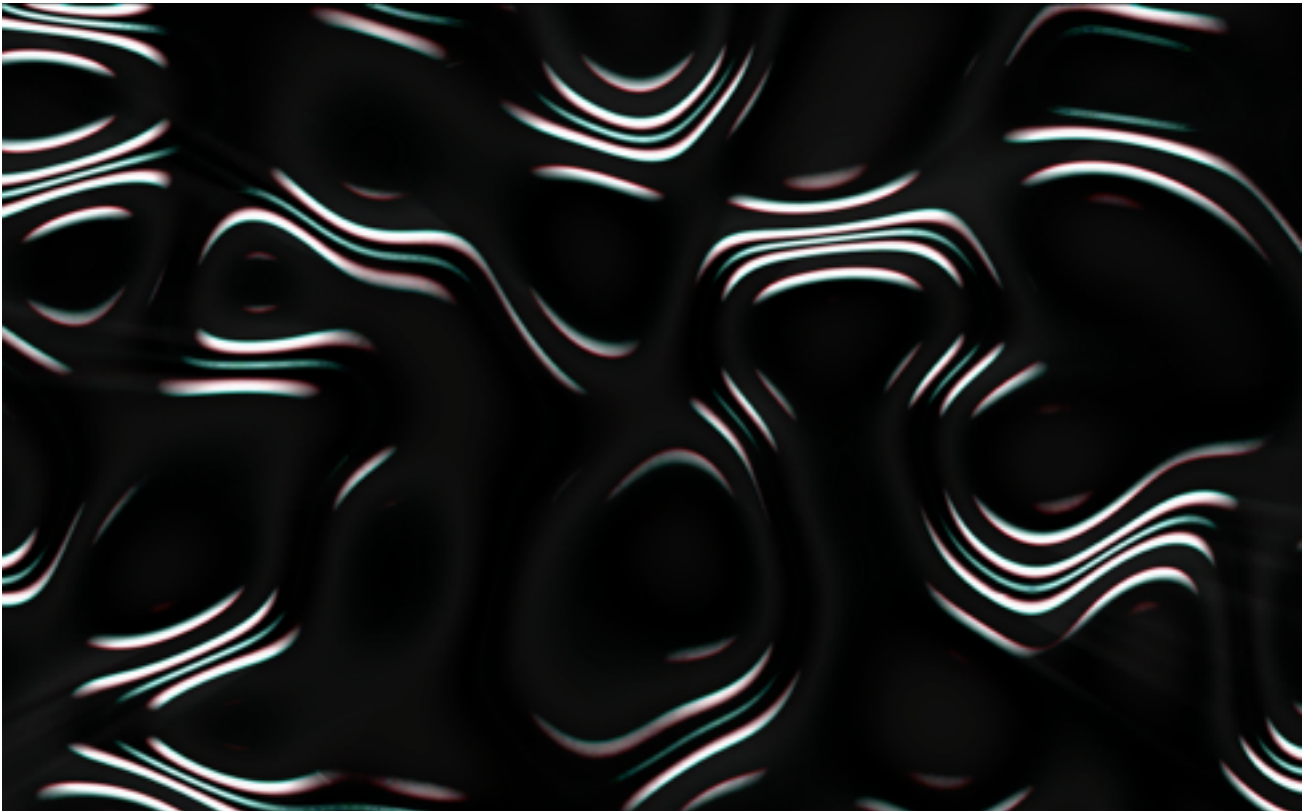


Deep Sleep: Et kunstnerisk utviklingsarbeid om samspillet mellom musikk og visualitet

Jonas Magnussen

MUR-502



INNHALDSFORTEGNELSE

Deep Sleep:	1
Et kunstnerisk utviklingsarbeid om samspillet mellom musikk og visualitet	1
INNHALDSFORTEGNELSE	2
Del 1	3
Forord	3
Innledning	3
Historie- og forskningsmessig kontekst	4
Metode	9
Verktøy	11
Del 2	14
Artisten Nordskog og Deep Sleep	14
Å male et musikkstykke med en data og en projektor	15
Visuell profil for Nordskog	15
Å bygge en visuell verktøykasse	15
Endring av prosessen	18
Del 3	22
Resultat	22
Konklusjon	26
Glossar	27
Lokale definisjoner i henhold til denne teksten.	27
Litteraturliste	28
Bibliography	29
Bibliography	30

Del 1

Forord

Denne masteren markerer slutten på mitt nå fem år lange utdanningsløp ved Universitetet i Agder, ved institutt for rytmisk musikk. Det har vært fem år med endring og forming, i et miljø der mentorer og klassekamerater har fordret kunstnerisk og personlig utvikling, og jeg er stolt og takknemlig for å ha hatt muligheten til å være en del av en ny og viktig bevegelse innen musikkutdanning, elektronisk musikk. Jeg har vært heldig nok til å ha rause mentorer som har vært tilstede på måter som går langt utover det som er forventet av en lærer. Jo Brodtkorp og Jan Bang har på hvert sitt vis vært uvurderlige for meg i min prosess, og jeg er evig takknemlig for alle råd jeg har fått, muligheter de har tilbudt meg, og gode samtaler vi har hatt. Ikke alle studenter kan si at de har fått muligheten til å være med på å sette opp kunstinstallasjoner eller spille live i Montréal. Utover de mest fjonge opplevelsene så vil jeg først og fremst si takk for deres evige støtte og tålmodighet, og for å sette lys på det innlysende; fakultetet ville ikke vært det samme uten dem.

I så måte vil jeg også takke fakultetet for rytmisk musikk for å ha vært en plattform jeg kan vokse på, uavhengig av hvilken retning jeg har valgt.

Ingenting fordrer vekst slik som et miljø som har sterke og diverse personligheter, og jeg har fått mye ut av å være en del av en klasse og et miljø som tvinger en til å tenke annerledes.

Jeg vil også sende en tanke til miljøet for Max/MSP/Jitter som finnes i diverse facebookgrupper og på Cycling'74 sine forumer for enorm inspirasjon og påvirkning av mitt eget visuelle arbeid, og å være et veldig hjelpsomt og raust miljø. Miljøet er samlet rundt et team som går foran med et godt eksempel; teamet bak Cycling'74 fortjener også en stor takk.

Innledning

Denne master-tesen sikter på å utvinne kunnskap om prosessen å lage visuell musikk via visuell tolkning av musikalsk materiale. Ved å skape et stykke visuell musikk fra bunn av, og dokumentere prosessen grundig underveis, skapes et grunnlag for å kunne reflektere rundt kunstnerisk prosess og resultat, som kan gi verdifull kunnskap for å forstå og skape visuell musikk. Slik kan tesen ha en relevans for andre i feltet, såvel som meg selv. Det er også særs relevant for min egen kunstneriske praksis å få muligheten til å forske på hva som foregår i skjæringspunktet mellom video og musikk, i visuell musikk, da jeg tror økt forståelse for dette er nøkkelen til å skape enda mer interessante abstrakte audiovisuelle uttrykk.

Følgende er målene som står som ambisjon å bli oppfylt i løpet av tesen:

- Å skape et kunstnerisk verk av visuell musikk som gir en sterkere opplevelse enn musikk-delen eller video-delen kunne gitt alene.
- Å reflektere over den kunstneriske prosessen jeg har under arbeidet med dette verket.
- Å bedre forstå hvordan vi opplever forholdet mellom video og musikk i abstrakt visuell musikk.
- Å sette ord på hvilke roller bevegelse spiller i mitt objekt, og reflektere over hvordan bevegelse opptrer i henholdsvis musikk og video.

Kontekst og teori

Historie- og forskningsmessig kontekst

Kulturelle tendenser i visuell musikk

I dette kapitlet skal jeg presentere leseren for korte historisk glimt som kan gi et overfladisk bilde over de kulturelle forløperne og grunnleggerne til filmisk avant-garde og visuell musikk, og samtidig begynne å sette teksten inn i sin relevante forskningsmessige kontekst. Noen sentrale navn fra historien til videokunst og visuell musikk vil bli nevnt. Dette kapitlet har også med hensikt å brette ut den historiske konteksten som mitt eget audiovisuelle virke har som grunnlag; slik kan mitt eget kunstneriske arbeid bli satt i kontekst. Mer om forskningsmodell og diskurs kommer i metodekapitlet.

Visuell musikk er et audiovisuelt medium som har en relativt bred definisjon, og ble for første gang i 1912 brukt til å beskrive prosessen å gjøre en visuell tolkning av musikk via maling (Ward 2006). Senere har begrepet blitt relevant for å omtale flere forskjellige kombinasjoner av abstrakte visuelle og auditive medier, men gjerne med det fellestrekk at musikk og et visuelt uttrykk med en tidsakse skal være i samspill.

Man kan argumentere for at man kan peile tilbake opphavet til visuell musikk til rundt 1910-1920, da Walter Ruttmann, Hans Richter og Viking Eggeling, kanskje med like idéer uavhengig av hverandre men heller som et resultat av de kulturelle omstendighetene, skapte grunnlaget for den filmiske avant-garden — en motkultur til filmen som et medium for reproduksjon av virkeligheten. Lev Manovich argumenterer for at den reduksjonistiske, abstrakte estetikken som ble etablert på den tiden har tilknytning til lignende reduksjonistiske tendenser i andre fagfelt på samme tid.

This visual reduction that took place in modern art between approximately 1860 and 1920 perfectly parallels the dominant scientific paradigm of the nineteenth and early twentieth centuries. Physics, chemistry, experimental psychology, and other sciences were engaged in the deconstruction of the inanimate, biological, and psychological realms into simple, further indivisible elements, governed by simple and universal laws. Chemistry and physics postulated the levels of molecules and atoms; later on, physics broke atoms down further into elemental particles. Biology saw the emergence of the concepts of cell and chromosome. Experimental psychology applied the same reductive logic to the human mind by postulating the existence of further indivisible sensorial elements, the combination of which would account for perceptual and mental experience. For instance, in 1896 E. B. Titchener (former student of Wundt, who brought experimental psychology to the U.S.) proposed that there are 32,800 visual sensations and 11,600 auditory sensory elements, each just slightly distinct from the rest. (...)

It can be easily seen that the gradual move towards pure abstraction in art during the same period follows exactly the same logic. Similarly to physicists, chemists, biologists and psychologists, the visual artists have focused on the most basic pictorial elements – pure colors, straight lines, and simple geometric shapes. For instance, Kandinsky in *Point and Line to Plane* advocated "microscopic" analysis of three basic elements of form (point, line, and plane) claiming that there exists reliable emotional responses to simple visual configurations. Equally telling of Kandinsky's program are the titles of the articles he published in 1919: "Small Articles About Big Questions. I. About Point," and "II. About Line. (Manovich 2007, s. 343-344)

Det er et ganske overbevisende argument. Det er mye som tyder på at tiden var svært moden for at abstrakt film skulle komme til verden. Men hvem var først ute med å skape abstrakt film? Dette spørsmålet har tidligere vært omstridt, men det er i dag en etablert enighet om at Walter Ruttmann var den første. Ruttmann mente at de daværende formene for kunst ikke var tilstrekkelige for å beskrive den hastige virkelighet som omstridte folk på den tiden, at den etablerte måten å omgås kunst på var for lengst foreldet (Fra Walter Ruttmanns dødsbo, uten tittel. Goergen hevder at teksten sannsynligvis er fra 1919/20. Goergen 1989, s. 74). Folk på den tiden var ifølge Ruttmann ikke lenger i stand til å ta inn over seg maleriets tidløse skildring av et enslig øyeblikk, og at

maleriet ikke lenger var skikket til å holde tritt med den hastige virkeligheten som var rundt dem. Det krevdes en visuell form for kunst som hadde et utviklende tidsforløp, som ikke imiterte det som foregikk i litteratur og teater, eller forsøk på å simpelthen kopiere eller reprodusere virkeligheten slik fotografi og filmen gjorde. "Maleri i tid" var et nødvendig, men også naturlig fremskritt, som sto i tråd med modernistiske tanker som vokste seg modne på samme tid. Det er også blitt nevnt hvordan de samme tankene har røtter fra futurismen. Jeg vil argumentere for visse konseptuelle likheter mellom Ruttmann, Carl Mayer, Karl Freund og Edmund Meisel sitt verk "Berlin: die Sinfonie der Großstadt" fra 1927 (Goergen Porträt, s. 25-26) og den italienske futuristen Luigi Russolo sitt audiovisuelle arbeid med hans Intonarumori, i og med at de begge på svært forskjellige vis skildrer en moderne, industrialisert virkelighet. Den mest åpenbare forskjellen er at "Berlin" ikke lengre er et abstrakt audiovisuelt uttrykk, men absolutt film, mens Russolo sitt arbeid viser en mer abstrakt skildring av det samme.

For å unngå å rote meg for dypt inn i fortiden, kan vi med sikkerhet referere til Ruttmann sin "Opus I" som et viktig vendepunkt, et tydelig eksempel på abstrakt visuell musikk. Viktig å nevne er det også at Opus I oppsto først etter at Ruttmann overvant sine tekniske problemer med å fremstille abstrakte filmer (Kvist 2013, s. 49-51). At den tilgjengelige teknologien definerer kunstneriske muligheter og begrensninger, og at kunstnerne utnytter moderne teknologi for eksperimentering med nye former og uttrykk, er en kjent tendens som vi ser både i Ruttmann sitt tilfelle, men som vi også kommer til å se mye av i senere visuell musikk.

Uten å påstå at jeg på noen som helst måte presenterer et lineært eller fullkomment historisk landskap, vil jeg gå videre med å trekke frem Kjell Bjørgeengen, en aktør som er dypt knyttet til bevegelsen Ruttmann grunnla, og er en pioner i Norge hva gjelder videokunst og visuell musikk, alt ettersom hvordan man foretrekker å kategorisere arbeidet. Bjørgeengen reiste til USA og fikk en fornyet inspirasjon for virket sitt etter å ha vært på steder som Experimental Television Center i New York og i Owego, og stiftet et kontaktnettverk som han har hatt kontakt med siden 80-tallet. Slik ble han i større grad forankret i en tradisjon (Furu 2010). I det henviste videointervjuet refererer Bjørgeengen gjentatte ganger til Nam June Paik — en amerikansk multikunstner han hadde kontakt med som var en av pionerene i utforskningen av video-mediet innen kunsten mot slutten av 1960-tallet. Paik har blitt referert til som "videokunstens far (Judkis 2012), og viste en kreativ og nyskapende bruk av moderne teknologi.

Nåværende aktører

Nåtid. Forskjellig fra før, i stil eller teknologi? Referer til Kanellos

Vi kan se i _disse_ verkene at den reduksjonistiske estetikken fra fordums tid fortsatt er tilstede i moderne kunsten. _Dette verket_ bruker enkle geometriske former som byggestener for å skape et mer komplekst resultat, som viser likheter til de abstrakte verkene til forløperne Walter Ruttmann og Hans Richter skapte. Men konteksten visuell musikk ofte knyttes oppimot har endret seg, Vi ser dog, naturligvis, at teknologiens fremskritt baner vei for drastisk kunstnerisk eksperimentering. Artister som HC Gilje tar i bruk teknologi, projektering, lys og lyd i en kontekst der selve stedet verket befinner seg i spiller en substansiell rolle for helheten av uttrykket¹. Også med Gilje kan vi se fascinasjonen for hvordan enkle former kan skape mer komplekse uttrykk. Hans installasjon Revolver fra 2013 er et eksempel på nettopp dette der vi kan se hvordan tre sirkler med lysstrimler som spinner i forskjellige farger avgir et lys som får et komplekst samspill når det kastes på veggene, og overlapper hverandre. Både de tre LED-lyssirkelene, men også de besøkende på installasjonen, kaster en kompleks kaskade av skygger på veggene og omgivelsene. Flere av verkene hans tar i bruk sirkler og firkanter som materiale for å bygge noe vakkert.

Ars Electronica er en av verdens største festivaler for teknologi og kunst. De har en årlig festival, og har holdt det gående siden 1979.²

<https://ars.electronica.art/news/>

Tadej Droljc er aktuell med hans audiovisuelle komposisjoner, og har i løpet av de siste årene fremført verkene sine på festivaler som Ars Electronica og LEV festival.

<https://levfestival.com/18/en/portfolio-item/synspecies/>

HC Gilje

Ryoji Ikeda

Tadej Droljc

Federico Foderaro

Robert Henke

Festivaler: Ars Electronica (Austria, Linz)

¹ http://nervousvision.com/download/hc_portfolio.pdf I Giljes portfolio beskrives teknikkene bak mange av hans installasjoner,

² <https://ars.electronica.art/news/>
7 of 30

Reduksjon.

"It can be easily seen that the gradual move towards pure abstraction in art during the same period follows exactly the same logic. Similarly to physicists, chemists, biologists and psychologists, the visual artists have focused on the most basic pictorial elements – pure colors, straight lines, and simple geometric shapes. For instance, Kandinsky in Point and Line to Plane advocated "microscopic" analysis of three basic elements of form (point, line, and plane) claiming that there exists reliable emotional responses to simple visual configurations. Equally telling of Kandinsky's program are the titles of the articles he published in 1919: "Small Articles About Big Questions. I. About Point," and "II. About Line."

http://manovich.net/content/04-projects/044-abstraction-and-complexity/41_article_2004.pdf

The paradigm *complexity*. (Er dette riktig? Er disse en del av en dikotomi, noe reduksjonistisk og noe komplekst? Nei)

Min stil.

Det som kan oppleves som en plutselig inspirasjon ut av intet, er gjerne resultatet av en kulturell struktur som er mye større enn en selv

Teknologi

Metode

Plan

...

(Slett eller ta ut deler av dette, til fordel for neste avsnitt?)

I anledning av denne tesen var målet å lage et kort stykke visuell musikk som skulle være overbevisende. Det var viktig for meg at det var jeg som skapte både den visuelle og den auditive komponenten, noe jeg vanligvis ikke gjør, da virket mitt som musikkkomponist og visuell artist/VJ til nå ikke har blitt forent, men heller vært to forskjellige kapasiteter jeg har opptrådt i. Min musikalske virksomhet har ikke hatt noen klar visuell komponent, og jeg har foretrukket å komponere musikken fremfor å improvisere live, mens det visuelle jeg har gjort har derimot nesten alltid vært i form av en slags improvisatorisk respons på forskjellig musikalsk materiale. I lys av styrkene mine ønsket jeg derfor å velge et av de bedre musikkstykkene jeg har skrevet, og bruke det som den auditive komponenten av et stykke visuell musikk, klar for en visuell tolkning. Det går an å lage visuell musikk med mange forskjellige fremgangsmåter. For eksempel kan man gjøre en auditiv tolkning av noe visuelt, eller å skape både den visuelle og den auditive komponenten samtidig i sanntid — en fremgangsmåte jeg kan tenke meg jobbe mer med i fremtiden. Denne fremgangsmåten, å gjøre en visuell tolkning av en auditiv komponent, er den jeg er mest komfortabel med, da jeg blir satt i samme posisjon som jeg ofte gjør når jeg skal lage live visuals for andres musikk, i et improvisert og øyeblikkelig format. Da er det gjerne et ensemble som står for musikken, mens jeg responderer visuelt, en situasjon jeg har bred erfaring med.

Den konvensjonelle vitenskapelige metoden for å generere ny kunnskap er å forsøke å teste hvor sannsynlig en gitt hypotese eller teori er ved å kontinuerlig forsøke å falsifisere eller bekrefte den gjennom dedikerte eksperimenter, som resulterer i at hypotesen eller teorien enten styrkes eller avkreftes slik den står. Slik forsøker forskere å nærme seg en objektiv og korrekt forståelse av vår verden. Det er lite plass til subjektivitet i et slikt tankesett. Kunst er et fenomen som er til for menneskene som opplever den, og defineres i stor grad ut ifra hvordan vi subjektivt opplever den. Om vi skal forsøke å generere ny kunnskap om kunst, krever det derfor en forskningsmodell som er annerledes enn den konvensjonelle metoden å generere kunnskap på.

The shift in government policies is not the only factor that has put the issue of 'research in the arts' onto the agenda of public and academic debate; developments in art practice itself have also played a role. For some years now, it has been a commonplace to talk about contemporary art in terms of reflection and research. Although reflection and research were closely tied to the tradition of modernism from the start, they are also intertwined with art practice in our late modern or postmodern era – not only in terms of the self-perception of creators and performers, but increasingly in institutional contexts too, from funding regulations to the content of programmes at art academies and laboratories. Particularly in the last decade (following a period when 'cultural diversity' and 'new media' were the watchwords), research and reflection have been part of the verbal attire sported by both art practice and art criticism in public and professional fora on the arts. 3 And so it could come to pass that 'research & development' are no longer an issue just for universities, businesses and independent research centres and consultancy agencies, but that artists and art institutions are also now increasingly calling their activities 'research'. (Borgdorff 2006, s. 2)

Borgdorff (Borgdorff 2006, s. 5-7) refererer til artikkelen til Christopher Frayling fra 1993 med tittelen "Research in Art and Design" når han snakker om en trikotomi hva gjelder forskning innen kunst, der han skiller mellom forskning *på* kunst, forskning *for* kunst, og forskning *i* (eller *gjennom*, som Frayling originalt omtalte det) kunst. Den mest kontroversielle av de tre typene, forskning i kunst, er en forskningsmetode som godt beskriver min fremgangsplan i denne tesen. Jeg skal forske ved å skape et objekt, drøfte prosessen, og reflektere over dens kontekst. Prosessen å skape kunst kan være forskning i seg selv. Jeg har også all tro på at et audiovisuelt objekt har en evne til å underbygge og demonstrere sine egne egenskaper med en tydelighet som ikke ord har evnen til å gjøre alene. Jeg mener at refleksjon gjennom ord, sammen med demonstrasjon gjennom selve materialet, gir oss et optimalt grunnlag for å forstå materialet bedre. I kontekst av denne oppgaven vil materialet være nødvendig for å noe håndfast å falle tilbake på for å reflektere over sammenhengen mellom video og musikk i visuell musikk. Kunsten er dog aldri entydig, så jeg er tvunget til å ha en ydmyk tilnærming til kunnskapen som tilegnes, og en skepsis til hvor allmenngjeldende den er. Her vil jeg gjerne oppfordre andre til videre refleksjon over funnene som måtte komme ut av denne oppgaven.

Frayling refererer i teksten sin til Kenneth Agnew (1993, s. 121) som hevdet at svakheten til mange av tesene som forsker på skapelsen av et produkt er manglende fundamental dokumentasjon gjennom prosessen. Slik tesene har stått har produktet i seg selv fått en rolle som et umiskjennelig bevis uten noen videre omtale, men det har vist seg at uten tilstrekkelig dokumentasjon faller denne typen konkludering i forskning til kort.

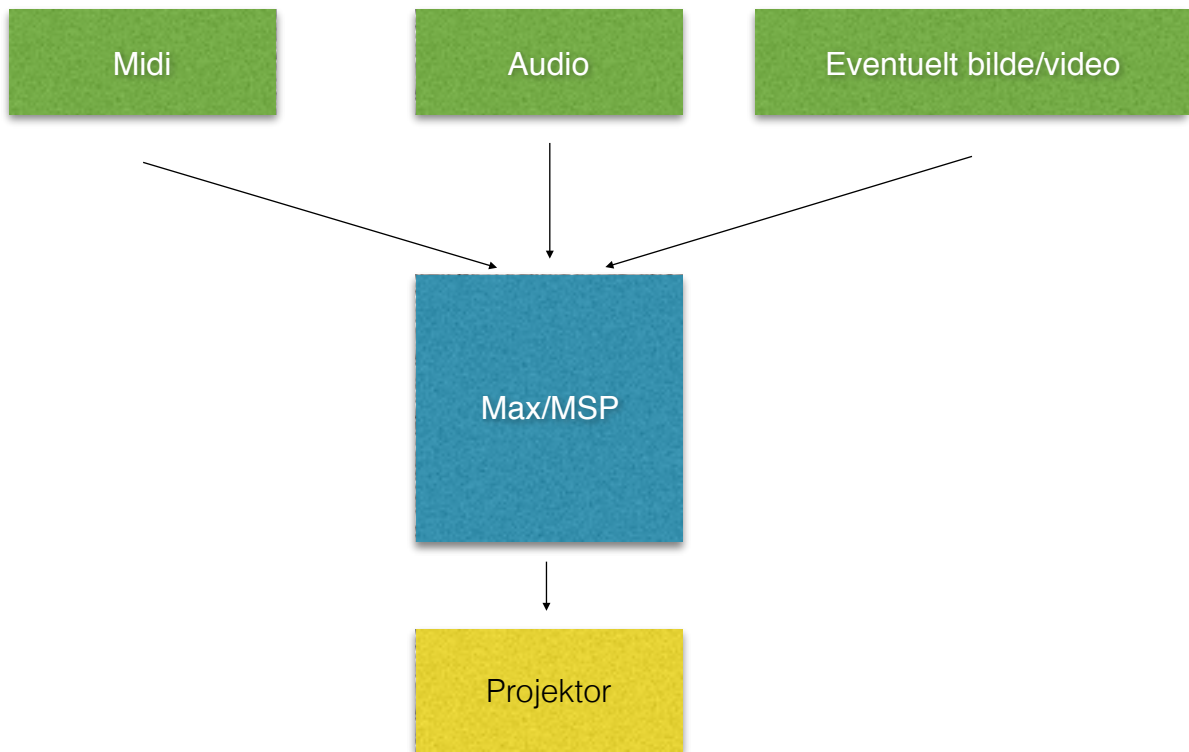
Enn om forskningsfeltet han er knyttet til er vidt annerledes enn mitt eget, vil jeg argumentere for at det finnes likheter mellom dem som gjør dem sammenliknbare med tanke på at min type forskning også trakter mot å ende opp med et eksternt resultat — den store målsetningen for alt arbeidet. Dermed skal jeg ta lærdom av dette, og ikke gjøre samme tabbe i min tese, ved å la produktet av min kunstneriske skapelsesprosess få stå uten dokumentasjon, kontekst og kritisk refleksjon. Jeg skal heller i Del 2 dokumentere alle de relevante stegene gjennom den kunstneriske prosessen, fra og med tidlige estetiske valg til og med en stemmeinnspilling av meg selv i fremføringsøyeblikket når jeg spiller inn det ferdige objektet. Jeg skal så godt jeg klarer forsøke å dokumentere de kunstneriske valgene jeg tar underveis i skapelsesprosessen, tekstlig for den forberedende prosessen og verbalt i fremføringsøyeblikket, men med forbehold om at under fremførelsen må fokus på det kunstneriske ta prioritet over å kommentere hva som foregår, når det kunstneriske krever et stort fokus. Derfor kan jeg ikke gi noen garantier for hvor innholdsrikt kommentarsporet vil bli. All dokumentasjonen skal suppleres med refleksjon over resultatet, og den kritiske delen av refleksjonen skal komplimenteres med konstruktive forslag om veien fremover.

Verktøy

Bjørgeengen (Furu 2010) konstanterer at dersom du ønsker å jobbe med videosignal, burde man ha en viss bevissthet over hvilke verktøy man bruker. Dersom man ser at man ønsker å gå i en bestemt retning så må man kanskje utvikle bestemte verktøy som tillater deg å gå i den retningen, for å etablere en logikk som ikke er der på forhånd. Bjørgeengen startet med sitt videoarbeid i en tid der en selvfølgelig ganske annerledes teknologi ble utforsket enn den som vi har tilgang på den dag i dag, men utifra erfaring med min egen tilnærming til arbeid med videokunst vil jeg si at det Bjørgeengen sier er like relevant i dag som det var den gangen.

Jeg ble presentert for det som skulle bli mitt hovedverktøy — Max/MSP — første gang ved Universitetet i Agder, der vi fikk et grunnleggende kurs om hvordan man kan bruke programmet for å skape enkel logikk og utføre enkle operasjoner på lydsignaler. Etter jeg oppdaget Jitter (Max/MSP sitt domene for å jobbe med video), tok det ikke lang tid før jeg hadde mitt første utkast til en patch, og kort tid etter det igjen fikk jeg min første live visuals gig på Punkt-festivalen 2015. Max/MSP er et visuelt (visuelt i forstanden at selve programmeringsprosessen gjøres ved å koble sammen blokker med ferdigprogrammerte objekter, i motsetning til konvensjonelle kodebaserte programmeringsspråk) programmeringsspråk som tillater deg å skape din egen software, med et særskilt fokus på lyd og bilde og interaktivitet. Det er kjent for å være et enkelt miljø å raskt kunne realisere nye idéer i. Max/MSP har også en spesielt god mulighet for å løse oppgaver som går på tvers av forskjellige disipliner, og er et svært godt valg for å hankses med multimedia.

Oppsett:



Kunsten

Hypotese

(Grunnleggende personlige påstander om hvordan ting henger sammen, parallellførende effekt og abstraherende effekt)

Sergei Eisenstein hevder at "kunst er alltid konflikt"

(Bevegelse. Hva er det i denne sammenhengen? Bilder med tidsaksen, referer til historie. Definer på forskjellige plan, kom med eksempler og koblinger mot musikk, og visuals.)

Del 2

Prosess: Den auditive komponenten

Artisten Nordskog og Deep Sleep

(Utredning om komposisjonsprosessen, resultatet, og artistprosjektet Nordskog. Referanse til bacheloren Maja skrev om stykket?)

Nordskog er artistprosjektet mitt, som jeg begynte å jobbe med i 2014, men har vært under jorden frem til 2018, da jeg for første gang presenterte materialet mitt på to ganske ulike konserter. Den ene var en konsert som kunne minne mer om et installasjonsformat i Kristiansand Kunsthall, under Punkt-festivalen 2018, der jeg presenterte tre eksperimentelle musikkverk arrangert for 6-kanals surround. Den andre konserten var på Østre i Bergen, der jeg var støtte for bandet Happydieyoung, og spilte et 45 minutters sett med improvisert tekno med basis i noe av det samme materialet som de mer eksperimentelle musikkverkene mine ble laget av. Nordskog har enda ingen offisielle musikkutgivelser. Musikken min slekter mot ambient, klassisk og avant-garde, og er kategorisert av tungt prosesserte strykeinstrumenter, med en sensibilitet både ovenfor det emosjonelle og det strukturelle plan. Det rytmiske består ikke så mye av konvensjonelle rytmer som det gjør av ømfintlig plasserte elementer og tonale strukturer som avløser hverandre, men fornemmelsen av tid og bevegelse er likefullt tilstede.

Musikkstykket Deep Sleep ble skapt i et heldig øyeblikk etter en lang kreativ tørke, i et bluss av inspirasjon og retning. Jeg lagde det ved å sample et av Victoria Johnson sine stykker, bryte det ned og prosessere det, og sette sammen bruddstykkene jeg endte opp med til en ny komposisjon. Den følger den estetiske retningen som allerede er blitt etablert i tidligere stykker fra Nordskog-prosjektet, og bruken av nesten utelukkende strykeinstrumenter som grunnmateriale gjør at det holdes en soundmessig rød tråd. Komposisjonsprosessen var assosiativ, og det musikalske narrative som ble utviklet ble skapt ved at hver hendelse skjedde som en emosjonell konsekvens av hendelsen i forkant. Den underliggende strukturen i stykket er ikke basert på noen musikalsk form, men er heller knyttet til det konseptuelle narrative, som ble klart for meg i løpet av komposisjonsprosessen, og jeg helst vil unngå å røpe for lytterne, da jeg tror det er en bedre opplevelse å få danne sin egen oppfatning eller erfaring. For meg ble musikken til tider programmusikk. Stykket starter med våre siste våkne øyeblikk, før vi slumrer inn i en søvn, der underbevisstheten snarlig tar helt overhånd, og vi får bli med å oppleve hva den vil vise oss. Dype toner og droner kan tolkes som mørke og tunge tanker og idéer i sinnet vårt. Den mørke tonen blir brukt som et motiv, og dukker opp i forskjellige former før den til slutt utvikles til noe enda større og mer skrekkelig. Kanskje det hele var en vond drøm? Deep Sleep betyr mye for meg personlig, uten

at jeg forstår hva slags kobling musikken har til mitt eget sinn og min egen underbevissthet. Det står i en særposisjon som kanskje det stykket jeg selv holder kjærest, av det jeg har lagd til nå.

Den visuelle komponenten

Å male et musikkstykke med en data og en projektor

(Retningen av tolkning, visuell tolkning av det musikalske)

(Treenigheten: min innvirkning, musikkens innvirkning og tilfeldigheter)

Dette kan flyttes til metodedelen der jeg beskriver min workflow?

Visuell profil for Nordskog

Jeg har flere ganger forsøkt å lage en stilriktig, visuell tolkning av min egen musikk fra Nordskogprosjektet, men har stort sett følt at jeg har kommet til kort. Prosjektet står meg veldig nært, og jeg har hatt en ganske høytidelig tilnærming til det kunstneriske, som kanskje gjør det vanskeligere å ta kunstneriske beslutninger, i frykt om at det ikke skal opprettholde min høye standard for prosjektet, eller tanker om hva det skal bli.

Jeg har hatt noen vage forestillinger om hva den visuelle profilen til Nordskog kan være, noen duse og mørke farger, brunt og blålig sort, dog ikke noe mer spesifikt enn dette. Jeg lot meg inspirere av et maleri av Eric Lacombe, som hadde en affektiv utstråling som jeg følte stemte overens med det musikken min uttrykker. Bildet ga assosiasjoner til noe mørkt, lengtende og mystisk.

...

Å bygge en visuell verktøykasse

(Avsnitt om patch og hvordan jeg selv definerer en visuell verktøykasse, matriseprogrammering med parametere jeg kan styre i realtime og audioreaktivitet, og hvorfor jeg velger en slik fremgangsmåte (stikkord: improvisasjon, realtime))

Ofte når jeg skal skape en ny patch, begynner jeg med en "bottom-up"-fremgangsmåte, som vil si

...

Jeg er begrenset av verktøyene jeg har valgt meg, og mulighetene de har, der det overordnede verktøyet er Jitter i Max/MSP. Derfor har jeg erfart at dersom jeg har abstrakte visjoner om noe visuelt som jeg ønsker å etterlikne, blir jeg ofte stoppet av programmeringsmessige begrensninger mens jeg jobber. Å jobbe “med strømmen”, ved å utforske konkrete objekter og teknikker som er tilgjengelig i programmeringsmiljøet, gir uendelig med estetiske muligheter, og tillater en kunstnerisk prosess der man ikke nødvendigvis forstår nøyaktig hva slags resultat man vil ende opp med, men heller stadig utnytter og bøyer regler for å endre utgangspunktet man startet med, der man stadig tar estetiske valg på veien om hva man finner interessant, eller forsøker å styre kursen til resultatet i en ønskelig retning.

I et forsøk på å finne nye uttrykk visuelt, ønsket jeg ved et tidspunkt å finne en måte å kalkulere fraktal støy på GPUen, som innebærer å fordype seg i GLSL, som er et mer intrikat programmeringsmiljø jeg er vant til. Det er en type operasjon som er veldig ergonomisk og naturlig for et grafikkort å utføre, og jeg fant raskt en hjelpsom artikkel med et nettsøk³ (her står det også en enkel forklaring om ting nevnt som fraktaler, GPU, og videre lenker til forklaringer om GLSL-språket og mer).

Ideen var å bruke disse støymatrisene jeg endte opp med som geometriske koordinater (via `jit.gl.mesh`) for å skape interessante digitale landskap jeg kunne fare gjennom, og bruke perspektiv aktivt, ved bruk av kameraføring.

(Avsnitt om det “organiske”, og det som etterlikner naturen, og hvordan det kan være vakkert når det er kombinert med noe digitalt eller maskinaktig).

Ved et lykketreff ble det gitt ut en oppdatering til Max og Jitter (versjon 8.0.4) som introduserte det nye objektet `[jit.gl.bfg]`, som er en ny variant av `[jit.bfg]` som utfører alle de interne kalkulasjonene på grafikkortet. Objektet bruker forskjellige støyalgoritmer med utgangspunkt i diverse basisfunksjoner, for å sende videre en tekstur med verdier som kan ha funksjoner som å brukes som en modulator til veldig mange forskjellige parametere, være en del av en større visuell kontekst, eller bare se vakker ut i seg selv. Tilfeldigvis gjennomfører dette objektet nøyaktig samme rolle som objektet jeg selv forsøkte å programmere, og jeg fikk muligheten til å bruke dette nye objektet som utgangspunkt for en patch som kunne danne grunnlag for den visuelle komponenten til mitt ferdigstilte objekt.

...

³ http://nuclear.mutantstargoat.com/articles/sdr_fract/

(Paragraf om valgene ved sammensetning av jit.gl.bfg og andre ting, som f.eks. volumetric light-shaderen).

(Paragraf om bevegelse, hvor viktig den er i stilen min, og hvordan jeg valgte å bruke det i den nye patchen, med time og jit.gl.bfg).

Synkronisert bevegelse i lyd og bilde er et nyttig verktøy for å gi følelsen av at det som foregår visuelt og auditivt har en korrelans. Slik som man i dans kan oppnå en parallellførende effekt ved å abstrakt etterlikne musikkens gester med kroppen, kan jeg ved hjelp av mine verktøy få bildet til å danse i takt med musikken. Bevegelse kan representeres på så mange forskjellige måter i abstrakt videokunst, men kan kanskje kategoriseres ved av at det er en endring i bildet

Personlig liker jeg å la det være en direkte bro mellom lyd og bilde, ved å omforme lydbølgen til data i form av flyttall, og la denne dataen kontrollere gitte parametere i patchen, mens jeg selv bestemmer i hvilken grad denne koblingen skal tydeliggjøres, ved å mappe opp en fader til et tall som multipliserer hvor mye lydbølgen skal påvirke et gitt parameter.

Ved å bruke denne teknikken får jeg en frihet til å la koblingen mellom lyd og bilde være plutselig og presis, som er veldig nyttig blant annet når musikken er improvisert, og menneskelig reaksjonstid og tiden det tar meg å respondere på det musikalske hindrer meg i å kunne "spille i takt". Å sette en direkte kobling mellom amplituden i musikken og bevegelse i bildet er, når musikken tillater det, en veldig potent måte å få hjernen vår til å oppleve at sanseintrykkene stemmer overens, som er en spennende opplevelse når uttrykket i tillegg er abstrakt; en effekt jeg ofte trakter etter.

(filtrering av overflødig informasjon)

(koble sammen med "synchronization", referer og reflekter)

Et komplekst og fullstendig lydbilde med full frekvensrespons vil i mange tilfeller oversettes til data som vil gi en overveldende og støyete opplevelse av bevegelse dersom den brukes for å kontrollere visuelle parametere. Derfor kutter jeg lyden med et lavpassfilter så lavt som til 100hz, da bassfrekvensene gir visuelle utslag som er mykere, og lettere å få til å gi mening/matche. Det er mer enn nok nyttig informasjon rundt 100hz og under, som gir tilfredsstillende resultater visuelt. Ved å kontrollere resonansen på filteret, får jeg kontroll over hvor drastiske utslag jeg får i dataene, og derav bevegelsene. Et veldig nyttig parameter å ha kontroll over i sanntid.

I jit.gl.bfg får jeg tilgang til et tidsparameter som animerer støyen, og gir en slags flytende, naturlig bevegelse. Ved å la lydbølgen bestemme hvor mye

(paragraf om praktisk oppsett av patch, midi-mapping, kontrollere og interfacing)

Valgene jeg tar når jeg setter opp det praktiske i patchen er vesentlig. Etersom jeg gjennomfører improvisasjoner i sanntid, er jeg avhengig av å kunne ha et godt brukergrensesnitt å kunne muskulært forholde meg til. Jeg må skape mitt eget instrument, og lære meg å spille med det. Å bygge instrumentet er en prosess som tar tid, og ofte krever det også tid å lære å spille ordentlig på det, å bli godt kjent med instrumentets muligheter og begrensninger. Jeg spiller best når jeg har god oversikt over dette, når patchens forskjellige quirks er i noen grad drillet inn i muskelminnet. Dette er en liability jeg har fått problemer med tidligere når jeg er i en situasjon der jeg må bygge en patch fra grunn, og ikke har satt av nok tid i forveien til å

...

Endring av prosessen

(Paragraf om nødvendig endring av prosessen når jeg ser at den visuelle estetiske retningen jeg tar ikke stemmer overens med musikkens estetikk).

Jeg har adekvat erfaring med å fortolke andre sin musikk med visuelle virkemidler. Ofte har konsertsituasjoner innebært lengre improviserte strekk med stadig forskjellige musikere og uttrykk, ofte også et danseorientert uttrykk med improvisert techno, og annen rytmebasert musikk. Workflowen min er skreddersydd for å bygge patcher som har en tilstrekkelig bred palett av uttrykk, dog gjerne med en begrenset og tydelig tematikk. For å eksemplifisere bruker jeg ofte enkel geometri, linjer, sirkler og prikker som materiale, men gir meg selv muligheten til å forvalte disse med forskjellig grad av intensitet, på flere forskjellige plan.





Reduksjonistiske virkemidler kan skape komplekse visuelle uttrykk. (Bilder fra Punkt-festivalen 2015)

Det er da et tankekors at til tross for at jeg kjenner meg selvsikker på å kunne takle en uforberedt og krevende kunstnerisk skapersituasjon i øyeblikket, viser det seg å være vanskelig for meg å lage en visuell tolkning av min egen musikk, spesifikt musikk fra Nordskog-prosjektet mitt. Jeg har forsøkt på dette tidligere utenfor konteksten av denne oppgaven, men aldri opplevd at jeg har klart å styrke det helhetlige uttrykket ved å tilføye en visuell komponent; et avgjørende mål for denne tesen. Slik patchen Nordskog Noise er akkurat nå, opplever jeg at det er utfordrende å gjennomføre en tilfredsstillende visuell tolkning. En av styrkene til patchen er hvor presis synkronisering det er mellom opplevd bevegelse i musikken og bildet. Støyens utvikling og animering understreker hurtig og presist hva som foregår musikalsk, og kontrollen jeg har over resonans og amplitude gir meg ypperlig kontroll over hvor drastisk effekten skal være. Disse sterke punktene kommer mest tydelig frem når patchen responderer på rytmisk musikk med en tydelig og

definert basskomponent⁴, ikke overraskende ettersom patchen er tilpasset til å utelukkende respondere på frekvensinformasjon under 100hz. Derav vil ikke patchen kunne gjøre noen meningsfull bevegelsesmessig tolkning av for eksempel en partita for solo fiolin, ettersom det lille som er av bassrespons i et slikt stykke musikk vil oversettes om til verdier i patchen, som vil resultere i en type bevegelse som ikke vil stemme overens med den opplevde bevegelsen i musikken.

I stykket mitt Deep Sleep er det dog ikke mangel på en basskomponent, det er lange partier med mørke toner og nok bassrespons, men det er ikke et spesielt rytmisk stykke. Lydene er lange og duse, det er ingen perkussive elementer tilstede, og det er ingen fornemmelse av en takt eller rytmesekvens i løpet av stykket. Mens jeg har jobbet med programmeringen av Nordskog Noise, har jeg lyttet til annen musikk som i noen grad minner mer om det danseorienterte musikklandskapet jeg har jobbet med under konserter for technogruppen /grå, og brukt den som lydimpuls for patchen. Dette har påvirket valgene jeg har tatt underveis, og patchen ble veldig godt skikket til å etterlikne bevegelsene i denne musikken, men den direkte bevegelsesmessige koblingen mellom video og musikk ga ikke noe tilfredsstillende utslag i møte med Deep Sleep. Effekten er fortsatt nyttig, men den er ikke like overbevisende, så det kreves en god del mer av min egen innflytelse for å lage et interessant uttrykk. De rolige, duse klangene i Deep Sleep later til å kreve at bevegelsene i bildet går over lengre tid, og

...

Det ble nødvendigvis en endring av verktøyene for å skape et visuelt uttrykk som ville stemme bedre overens med Deep Sleep. Det var også en stund et spørsmål om eierskap over materialet, da selvom [jit.gl.bfg] er et nytt objekt, så har det et veldig karakteristisk utseende, og algoritmene er veldig vakre i seg selv. Det vil ikke ta lang tid før det vil bli enkelt å kjenne igjen stilen på bildene den produserer. Selvom jeg originalt hadde en idé om å programmere fraktale algoritmer som skulle kalkuleres på GPUen, som er nøyaktig det [jit.gl.bfg] gjør, så følte jeg for å på ett eller annet vis abstrahere uttrykket, for å være helt sikker på at materialet blir unikt. Ved å bestemme seg for å endre på patchen kunne jeg få muligheten til å løse begge disse kunstneriske problemene på en gang.

⁴ Lydeksempel:

Wraithmachine - Stromhaul Rework

Datacode, Stromhaul

<https://open.spotify.com/track/6MaxBX7yHjbbVmvGZzG5UG?si=kI3pV25WSKWsxZE4fqZNRg>

Dette eksemplet gir veldig tydelige og presise bevegelsesmessige utslag via algoritmene mine i

Nordskog Noise.

Det fristet å gi meg selv muligheten til å jobbe med perspektiv i tre dimensjoner, som er en personlig favoritt. Jeg ville bruke fraktalstøyen fra [jit.gl.bfg] for å manipulere på toppunktene på et nett for å skape spennende former i et partikkelsystem som kunne utforskes med kameraføring, og animeres/manipuleres i tid. Fremgangsmåtene som var nødvendige for å gå den ruten ville dog vært tidkrevende, uten noen garanti for at resultatet ville blitt en suksess. Ofte når jeg går for å jobbe med et partikkelsystem har jeg jobbet med en svart bakgrunn, og det slo meg at jeg ikke ønsket meg den estetikken for Deep Sleep.

Endre cutoff på lavpassfilteret til 200hz.

Del 3

Resultat, refleksjon og veien videre.

Resultat

(Vedlagt på minnebrikke. "Deep Sleep final take.mp4")

Etter en omfattende prosess står jeg igjen med et ferdig objekt av visuell musikk; Deep Sleep. Det er ikke sømmelig at jeg selv skal analysere mitt eget objekt i denne tesen, men jeg kan reflektere over min personlige tilknytning og følelser til det, reflektere over i hvilken grad jeg nådde mine mål, og gjennomføre en refleksjon over bevegelsesaspektet i objektet på forskjellige plan, både musikalsk og visuelt.

For det første er jeg svært fornøyd med at jeg klarte å komme over kneiken jeg kjente tidligere i prosessen, da jeg fikk en akutt følelse av at jeg ikke kom til å klare å gjennomføre dette prosjektet, når jeg overhodet ikke klarte å lage en visuell komponent jeg opplevde som tilfredsstillende med musikken, med den nye patchen jeg hadde programmert. Å puste godt, tenke rolig over hva det var som manglet, og sette i gang med å endre patchen var det som trengtes for å komme seg ut av det negative sporet, og sette sammen en kombinasjon av verktøy som ga meg muligheten til å understreke musikkens estetikk i høyere grad.

Når det gjelder selve objektet, klarte jeg å skape en form for crescendo i midtpartiet, der støyen i musikken bygger seg veldig opp. Jeg forsøkte å understreke den "knitrete" støyen ved å skape mer kornete, grove fraktaler og fargebruk. Jeg brukte også mengden hvitt som en effekt for å demonstrere den store musikalske kontrasten, med kanskje en litt vel dramatisk effekt. Oppgangen i musikken ble komplimentert, og kanskje overdimensjonert av den overveldende kontrasten. Videre i crescendoen forsøkte jeg å formidle bevegelse ved å øke musikkens innvirkning på animering av fraktalene, fargekorrigering, samt effekten som flytter det røde og grønne fargeplanet til respektivt venstre og høyre side, som gir en absurd, ristende effekt. Med et snev av velvilje kan man se tydelige paralleller til ideene Walter Ruttmann skrev i "Kunst und Kino" om bevegelsesenergi og crescendo (Kvist 2013, s. 46-47). Jeg opplever det også som en svært dramatisk og gripende effekt når bildet endrer helt karakter til brunt, med en annerledes måte å vise frem støymotivet på, i det andre "brøl" kommer i klimakset til musikken. Det lekreste med fremføringen mener jeg dog er den myke overgangen fra det brune, gulaktige landskapet til de glattere formene imot slutten av verket, i det den sarte durtersen avløses av en mollters. Som nevnt i stemmeopptaket gir formene og fargene meg assosiasjoner til bildene til Hans Ruedi Giger, som slettes ikke føles feil i konteksten av musikken.

Det er dog flere ting jeg kunne sett for meg være annerledes med Deep Sleep slik det nå står. Det er uhyggelig mange av bevegelsene i ymse av de forskjellige parameterne jeg kunne tenke meg hadde hatt en mer overbevisende bevegelse. Det oppleves for meg nesten som om bevegelsene i mange av parameterne ser "usikre" ut — slik man ville opplevd det hvis en person skalv på hendene mens personen tok på deg, kontra slik jeg ønsker at bevegelsene skal være flesteparten av tilfellene her: som en stødig, men myk hånd. Dette er tydelig flere steder i objektet, for eksempel helt fra starten av rundt 20 sekunder, der det man oppfatter som lysstyrke i bilde endrer seg gradvis oppover, før det snur til å bli gradvis mer dunkelt. Det ser ikke ut som en myk og jevn bevegelse slik som musikken formidler, men heller ut som en serie med abrupte og sporadiske hopp i verdiene, litt som en stein som faller ned en trapp. Problematikken rundt abrupte stopp kommer aller mest tydelig frem når jeg flytter perspektivet nærmere og fjernere, da man kan tydelig oppleve en slags hakking i det kameraet plutselig slutter å bevege seg. I beste fall oppleves det som en kontrast til musikken, men realistisk sett oppleves det trolig forstyrrende. De motiviske utviklingene i farge og form på fraktalstøyen oppleves også i noen grad påtatt, men jeg har ikke anlegg for å forstå om jeg opplever dette på grunn av det overfølsomme forholdet komponisten har til sitt eget materiale, eller om dette er noe

Jeg har noen forslag til videre arbeid for å lage bedre visuell musikk. Jeg har allerede pekt på noen av de estetiske manglene jeg opplever ved objektet. Kjedelig nok, blir i dette tilfelle de estetiske spørsmålene uunngåelig redusert til teknisk og brukergrensesnittrelatert problematikk. Verktøyene jeg bruker — mitt instrument — definerer både mine estetiske horisonter og begrensninger, et faktum jeg ikke kommer unna. Objektet gir meg en følelse av at jeg kunne hatt bedre kontroll over selve patchen, og dermed hatt både en større skaperfrihet, trygghet, og en bredere visuell palett. Problemet at jeg ikke har god nok kontroll over patchen kan reduseres ned til to spørsmål:

- Hvor god er jeg til å spille på instrumentet mitt?
- Hvor lettspilt er instrumentet mitt?

Begge problemene påvirker i hvor stor grad jeg har kontroll over patchen. Begge disse spørsmålene har også dukket opp flere ganger i tidligere arbeid jeg har gjort med visuell musikk. Min erfaring er at det første spørsmålet dreier seg om øving, men også at det avhenger i stor grad av det andre spørsmålet, siden det er fåfengt og bortkastet tid å bruke mye tid på å øve på et uhensiktsmessig og suboptimalt oppsett som trenger å endres. Derfor er problemet ofte i første omgang et spørsmål om brukergrensesnitt, og designet av en live-rigg. Når jeg har på plass et fornuftig og effektivt grensesnitt, kan jeg få veldig mye ut av øving og tid ved å bare spille på instrumentet.

En av de brukergrensesnittmessige vanskelighetene med å bruke midi-mapping og midi-kontrollere er at en fader kan være mappet opp til hva som helst, og en gitt patch kan ha veldig mange forskjellige typer parametere. Når faderne på en gitt kontroller er mappet opp til mye forskjellig utifra hvilken patch som er åpen, er det vanskelig å differensiere mellom dem intuitivt og øyeblikkelig, og det blir vanskelig å noengang bli ordentlig trygg på instrumentet. Et forslag til en endring som kan løse dette problemet er å kategorisere visse klasser av parametere som har en tendens til å dukke opp gjentatte ganger i forskjellige typer patcher.

Problemet med hakkete bevegelser på enkelte parametere har jeg allerede forsøkt å løse, og det er et problem av teknisk karakter. Midi-kontrolleren sender med hver fader eller knott ut et heltall mellom 0 og 127. Dette er allerede en ganske "lav" oppløsning, som gjør at dersom jeg forsøker å gjøre veldig myke og små bevegelser med faderen, så vil ikke disse bevegelsene oppfattes, og den vil hoppe fra for eksempel 55 til 56 til 57, uten noen overgang. Jeg har latt verdiene fra midi-kontrolleren kjøres gjennom en abstraksjon som skaper en rampe av verdier over tid. Den sørger for at det blir en stadig oppdaterende strøm av verdier som beveger seg i trinn med bevegelsene jeg utfører på kontrolleren. Jeg tilføyer en verdi som bestemmer hvor mange millisekunder det skal ta før rampen bringer oss fra forrige midi-verdi til den gjeldende midi-verdien. Problemet med denne løsningen er at rampen som genereres er lineær, og når rampen er ferdig vil den stoppe abrupt på den endelige verdien. Det er ønskelig at når jeg bruker små eller sakte bevegelser på kontrolleren, så skal det skapes en rampe mellom verdiene som går saktere i oppstarten av rampen, raskt i midten, og saktere mot slutten av rampen, til den går saktere og saktere før den lander på den endelige verdien, som om hastigheten til hver rampe skulle vært ganget med en sinuskurve med bølgelengde lik rampens tidsverdi. Så lenge den initielle verdien for rampen blir videreført for hver gang rampen startes, vil ikke denne løsningen være problematisk for å lage en kurve på en strøm av verdier. Det er i utgangspunktet ikke mulig å tilføre en kurve til rampen med det interne [line]-objektet i Max, som er objektet for å lage ramper av datainformasjon. En løsning på problemet er derimot å gå over til signalinformasjon, som spiller med andre regler, og gir meg tilgang til objektet [curve~] som er en variant av [line~]-objektet som har støtte for en intern kurve. Deretter kan signalet oversettes tilbake til datainformasjon. Dette later til å være en svært solid løsning. En annen løsning er å gå vekk fra det lavoppløste midi-formatet, og heller ta i bruk et brukergrensesnitt som støtter det høyoppløste Open Sound Control-formatet (OSC, se <http://opensoundcontrol.org/introduction-osc>).

En logaritmisk kurve på parameteret som flytter perspektiv ut og inn hadde gitt mer mening visuelt, for å gi inntrykket av en lineær hastighet på vår egen reise gjennom verdenen, kontra opplevelsen av en eksponentiell økning i hastighet slik den fungerer nå. Det hadde også sørget for at jeg kan

bruke en jevn bevegelse over hele faderen sitt verdispekter, istedenfor å måtte kompensere for problemet ved å bruke ørsmå bevegelser når jeg er zoomet nært støyen, og å få mindre respons når jeg er zoomet langt ifra. Dette er en type endringer kunne fått meg til å føle meg mer komfortabel med å ta i bruk parametere som dette, og føle mer frihet og kontroll over instrumentet mitt.

Jeg har lagt ved en alternativ versjon av Deep Sleep som et referanseobjekt.

Det ferdige produktet vi har diskutert er opptak nummer 5 ("Deep Sleep final take.mp4"), mens referanseopptaket er opptak nummer 1. De har begge sine styrker og svakheter. Det positive med opptak nummer 1 er at alle de estetiske ideene var utelukkende et resultat av improvisasjon i øyeblikket, og de later til — trolig som resultat av dette — å gli mer naturlig sammen. Dette opptaket var spilt inn på en Macbook Pro Retina 15". På grunn av begrensninger i innspillingssoftware for Mac var det ikke mulig å ta opp lyd samtidig, og siden jeg ikke hadde tatt høyde for dette på dette punktet, klarte jeg ikke å synke opp lyden med bildet nøyaktig. Derfor oppleves bevegelsene fra musikkens innvirkning litt mer obskure og tilfeldige i denne varianten. Som følge av hardwarebegrensninger i form av laptopens grafikkort, måtte jeg spille inn opptak nummer 1 i en betraktelig lavere oppløsning (960x540, 60fps) enn opptak nummer 5, og dette var fortsatt ikke lav nok oppløsning til å hindre at det ble rutetap på innspillingen. Det skal nevnes at den lavere oppløsningen ikke oppleves som en degradering av kvalitet så mye som det oppleves som en estetisk forskjell. Denne videoen ser mer nostalgisk og gammeldags ut enn opptak nummer 5, som ble spilt inn i 1080p uten rutetap på et mye kraftigere grafikkort. Det er en nyttig lærdom jeg kan ta med meg til videre visuelle arbeider, at jeg kan bruke oppløsning og bildefrekvens for å understreke visse estetiske uttrykk.

Jeg har ikke planer om å bruke mer plass i teksten på å sammenlikne disse, men å ha dokumentasjonen av den tidligere varianten av objektet tilgjengelig kan være positivt for eventuell videre refleksjon over materialet, og skaper et interessant referansegrunnlag for det ferdige verket, som gir muligheten til ytterligere læring og forståelse for uttrykksformen.

Konklusjon

I denne tesen hadde jeg satt meg en ambisiøs mengde mål om å skape et verk visuell musikk, å reflektere over min kunstneriske prosess underveis, å bedre forstå hvordan vi opplever forholdet mellom video og musikk i visuell musikk, og å diskutere konseptet bevegelse i henhold til mitt eget objekt.

Å skape et kunstnerisk verk av visuell musikk som gir en sterkere opplevelse enn musikk-delen eller video-delen kunne gitt alene.

- Å reflektere over den kunstneriske prosessen jeg har under arbeidet med dette verket.
- Å bedre forstå hvordan vi opplever forholdet mellom video og musikk i abstrakt visuell musikk.
- Å sette ord på hvilke roller bevegelse spiller i mitt objekt, og reflektere over hvordan bevegelse opptrer i henholdsvis musikk og video.

Glossar

Lokale definisjoner i henhold til denne teksten.

Medium:

Objekt: Ordet “objekt” har to ulike definisjoner i denne teksten, definert utifra kontekst. Objekt er i denne forskningssammenhengen det kunstneriske verket som blir undersøkt og drøftet i sin helhet. Når det er snakk om interne funksjoner i Max/MSP, refererer “objekt” til et Max-objekt, som er en ferdig programmert funksjon internt i programmet.

Patch: Et annet ord for et program lagd i Max. I denne teksten vil det spesifikt henvise til et program som genererer digital videokunst i sanntid.

Visuell musikk: Direkte oversettelse av “visual music”, som betegner abstrakte audiovisuelle verk der bilder i tid og musikk er i samspill. Må ikke forveksles med den norske definisjonen av visuell musikk som omtaler musikkvideoer for døve.

Litteraturliste

Michel Chion

— Audio-vision (?)

Emmanouil Kanellos

— Visual Trends in Contemporary Visual Music Practice (2018)

Lev Manovich

— Abstraction and complexity (2004)

<http://manovich.net/index.php/projects/abstraction-and-complexity>

abstrakt. (2019, 8. januar). I Store norske leksikon. Hentet 14. april 2019 fra <https://snl.no/abstrakt>

Per Kvist

— Maleri med tid

Bibliography

Bibliography

Agnew, K. (1993). "The Spitfire: Legend or History? An Argument for a New Research Culture in Design." *Journal of Design History* 6(2): 9.

Borgdorff, H. (2006). "The debate on research in the arts." 22.

Goergen, J. (1989). "Walter Ruttmann: Ein Porträt.": 25-26.

Goergen, J. (1989). "Walter Ruttmann: Eine Dokumentation." 74.

Kvist, P. (2013). "Maleri med tid." 309.

Manovich, L. (2007). "Abstraction and Complexity." 15.

Ward, O. (10. juni 2006). "The man who heard his paintbox hiss" – via www.telegraph.co.uk.

Furu, B. "Kjell Bjørgeengen" <https://youtu.be/Q5MeqXUAut8> 25.04.19.

Judkis, M. (12. desember 2012). "Nam June Paik at the Smithsonian American Art Museum opens Dec. 13" https://www.washingtonpost.com/blogs/going-out-guide/post/father-of-video-art-nam-june-paik-gets-american-art-museum-exhibit-photos/2012/12/12/c16fa980-448b-11e2-8e70-e1993528222d_blog.html?noredirect=on&utm_term=.5e4dc79704c1 25.04.19.

<https://levfestival.com/18/en/portfolio-item/synspecies/> 25.04.19