

PHONOTOPE 4 Elementære undersøkelser av et verk (2015-2022).

PHONOTOPE 4 - elementære undersøkelser av et verk, er Carle Langes første forskningsprosjekt på kunsthøgskolen med støtte fra det interne KUF-programmet.

Prosjektet tar utgangspunkt i en komposisjon av Rolf Wallin, og omfatter mangeårig videreutvikling av verket *PHONOTOPE*, i samarbeid med Rolf Wallin og Tomas Nilsson i SISU Slagverkensemble. Resultatet er vist i live-konserter under KUF-uka på Kunsthøgskolen i Oslo og i sammenheng med Ultima Academy.

PHONOTOP 4 er den fjerde i en serie av versjoner:

PHONOTOPE 1: Strykekvartet, Cicada/Ircam.

PHONOTOPE 2: Jazztrio NMH Poing, Rolf Erik Nystrøm.

PHONOTOPE 3: Acapella Nordic Voices, Trond Reinholdsén.

PHONOTOPE 4: Slagverk, Sisu Slagverkensemble, Tomas Nilsson.

PHONOTOPE 5: Preparert piano, Else Olsen S/ Ellen Ugelvik.

PHONOTOPE er invitert til:

Waterloo Festival for Contemporary music, London (2021/22), Produsent Non Classical: <https://www.nonclassical.co.uk/about-us>. og *Parkteateret, Oslo (2022)*.



Norgesturné SISU og Rolf Wallin, Larvik 2008.

Foto: Rikskonsertene, i begynnelsen av samarbeidet.

Viser utvikling av nye instrumenter i nært samarbeide med komponist og musikere.

Rolf Wallin om verket:

En biotop er et avgrenset økologisk miljø/område som gir grunnlag for et distinkt samfunn av planter og dyr, hvor de forskjellige artene er avhengige av hverandre, jorden, værforholdene osv., i et finstemt samspill/nettverk. En phonotope vil da være et definert/avgrenset musikalsk område/miljø, hvor lyder har overtatt plantenes og dyrenes rolle, og hvor disse lydene er avhengige av hverandre og interagerer i henhold til visse regler.

Dette verket har ikke et partitur i tradisjonell forstand. Det musikalske materialet musikerne forholder seg til består hovedsakelig av 5 musikalske spill, hvor små fragmenter av det musikalske materialet tjener som spillkort, og hvor hvert spill har sine egne distinkte regler. Dette gir utøveren valgfrihet innenfor tydelig definerte grenser.

I tillegg til dette spillet musikerne imellom, foregår et spill mellom trioen og computer, som kjører et program utviklet av IRCAM (Paris) spesifikt for dette verket. Dels transformerer dette programmet lyder musikerne lager i real time, dels spiller det av filer basert på forhåndsinnstilte lyder fra trioens instrumentarie.

Den overbyggende idéen rundt verket er interaksjonen mellom 5 distinkte musikalske materialer; en lydmessig beskrivelse av de 5 element innen kinesisk filosofi/tenkning: Tre, Metall, Vann, Ild og Jord. Verket består av 5 store deler, hver dominert av sine midtseksjoner, spildelen, som fokuserer på ett av elementene. Hver del starter med en kort introduksjon bestående av lyder fra computer, og ender med en avspenning og utpust.

Elementet i fokus i disse seksjonene behandles ut ifra et system innen kinesisk tenkning, og hvor elementene fortærer hverandre og transformeres inn i hverandre.



Hva er PHONOTOPE?

Når en biotop er et område med et samfunn av plante- og dyrearter som er avhengige av hverandre, blir en *Phonotop* et lydområde der musikere og klanger lever sammen. I denne versjonen er instrumentene synlig laget av selve elementet,, henholdsvis; vann/ metall/ trær/ leire/ gnister.

Lydene oppstår i det materialet de representerer, og det har vært hensikten at det visuelle og auditive uttrykket skal oppleves forbundet. Det har vært mål å utvikle lyd kvalitetene i hvert element tettere opp mot de opprinnelige intensjonene, altså å lete bokstavelig talt etter lydenes natur og register, og å skape et helhetlig romlig univers.

Undersøkelsene knytter seg til sammenhenger mellom ulike sanseinntrykk som gjerne er forbundet med *synestesi*; ett sanseinntrykks mulige utløsende virkning på et annet.

Trailer

<https://vimeo.com/461558332/ff0aea4e79>



Instrumentene er plassert i en pentagon geometri med et tredimensjonalt senterobjekt i et femkantet vannspeil. Fem fargefelt utgår fra dette med sterke sekundærfarger som motsetter seg kulturelle fargeoppfatninger; gulorange/vann, turkis/metall, fiolett/ild, rødbrunt/tre, grønt/jord.



Se og høre med lyttepartitur og fargepartitur, arbeid med farge i modell og på scenen

Prosess

problemstillinger og mål

- Skape et romlig scenisk univers som svarer til gunnidéen i *PHONOTOPE*.
- Bygge nye instrumenter med lyd kvaliteter som treffer verkets intensjoner mer presist enn tradisjonelle musikkinstrumenter.
- Forsøke å forstå lydens forplantning i materialer.
- Prøve ut farge som klanger, teksturer, naturfenomener og kulturelle referanser.
- Utvikle det visuelle potensialet i den musikalske kroppen.
- Arbeide med aktørens gestaltning og bevegelser.
- Undersøke sammenhenger mellom ulike sanseinntrykk forbundet med *synestesi*; ett sanseinntrykks mulige utløsende virkning på et annet.



Den overbyggende idéen rundt verket er interaksjonen mellom 5 distinkte musikalske materialer; en lydmessig beskrivelse av de 5 element innen kinesisk filosofi og tenkning: Tre, Metall, Vann, Ild og Jord. Verket består av 5 store deler, hver dominert av sine midtseksjoner, spilldelen, som fokuserer på ett av elementene. Hver del starter med en kort introduksjon bestående av lyder fra computer, og ender med en avspenning og utpust.



*Arbeide performativt med musikernes bevegelser
i rommet og måten de spiller på.*



*Få fram i instrumentene det definerte lydbildet som dette
verket etterspør.*



Treinstrumentene er laget av en lind vi felte i Oslo, 2017.



Arbeide med kostymer i farge og kulturelle referanser.





Vektlegge elementenes visuelle sammenheng med det auditive. Lydene oppstår i det materialet de representerer og det har vært et mål at det visuelle og auditive uttrykket skal oppleves forbundet.



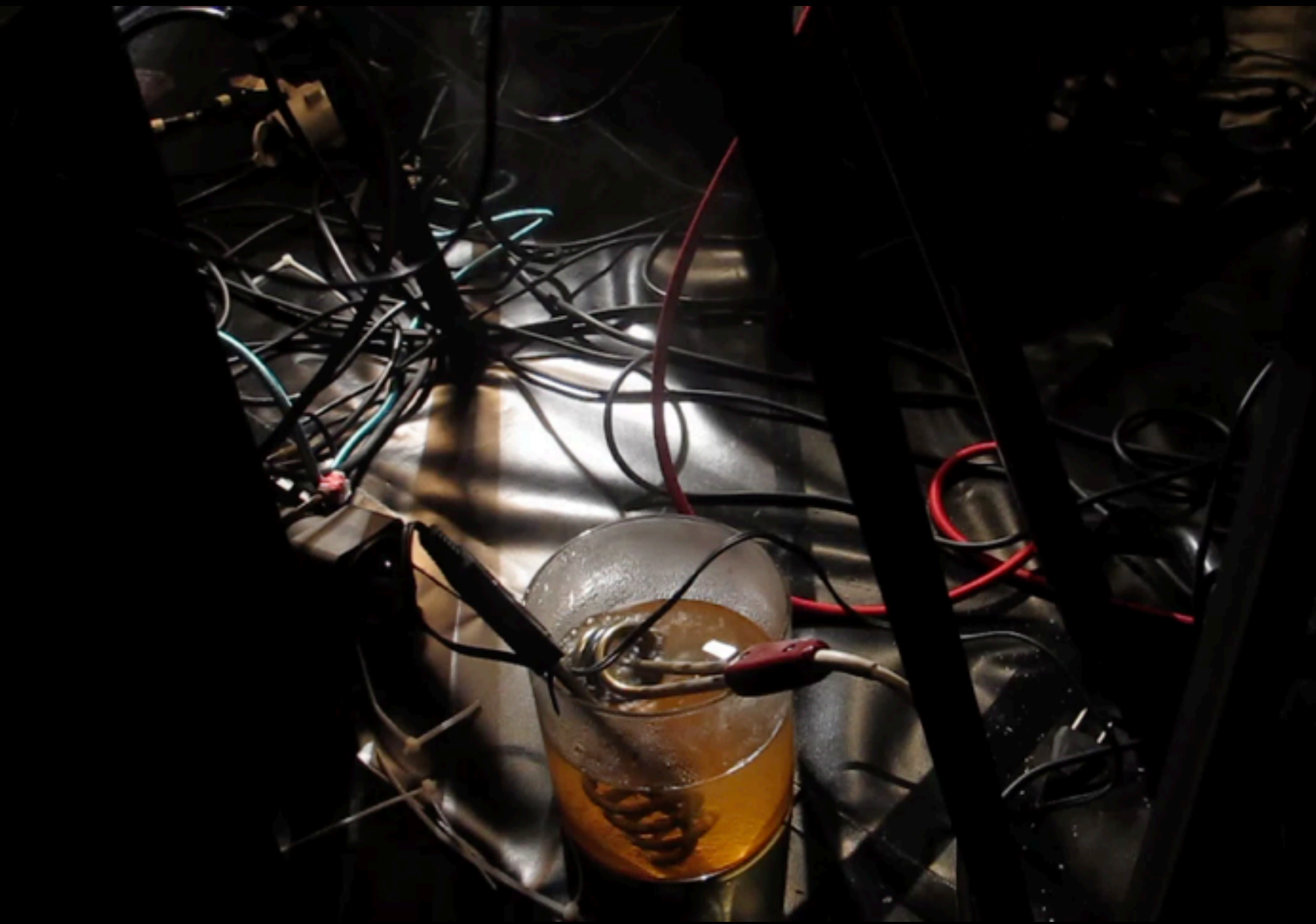
Sammenstille kulturelle fargeoppfatninger med farger som finnes i naturen.



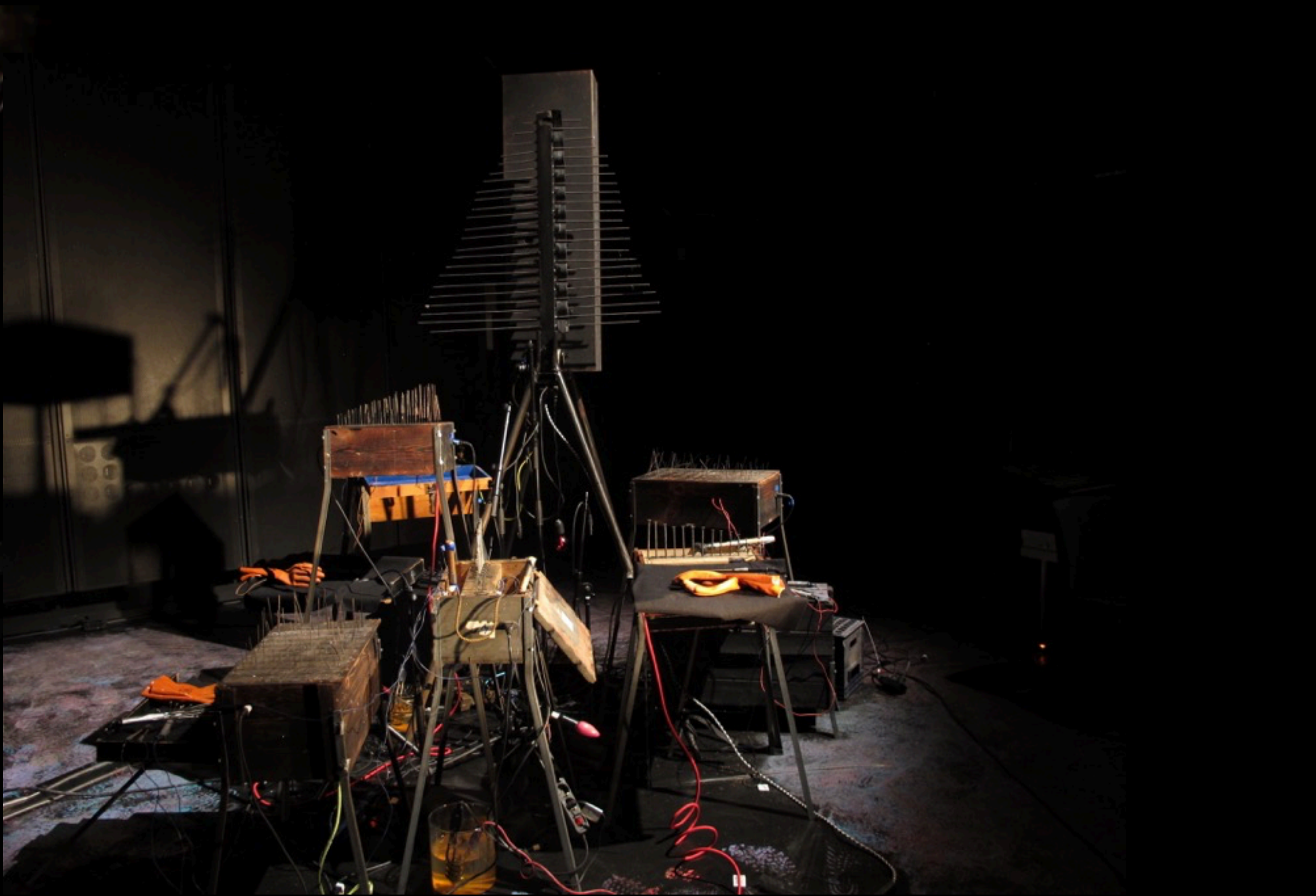
Utvikle visuelle sammenhenger mellom de fem elementenes materialitet og lyd. Det har vært mål å utvikle lyd-kvalitetene i hvert element tettere opp mot de opprinnelige intensjonene, altså å lete bokstavelig talt etter lydenes natur.



Forme et scenisk univers for den helhetlige grunnideen som en biotop er uttrykk for. Prøvekonsert med SISU og publikum på Sinsen Sentral 2018.



Kontrastere elementene, her med vann i ild-installasjon, (video)



Skape lyd kvaliteter som ikke har latt seg gjøre med kjente instrumenter i tidligere versjoner.



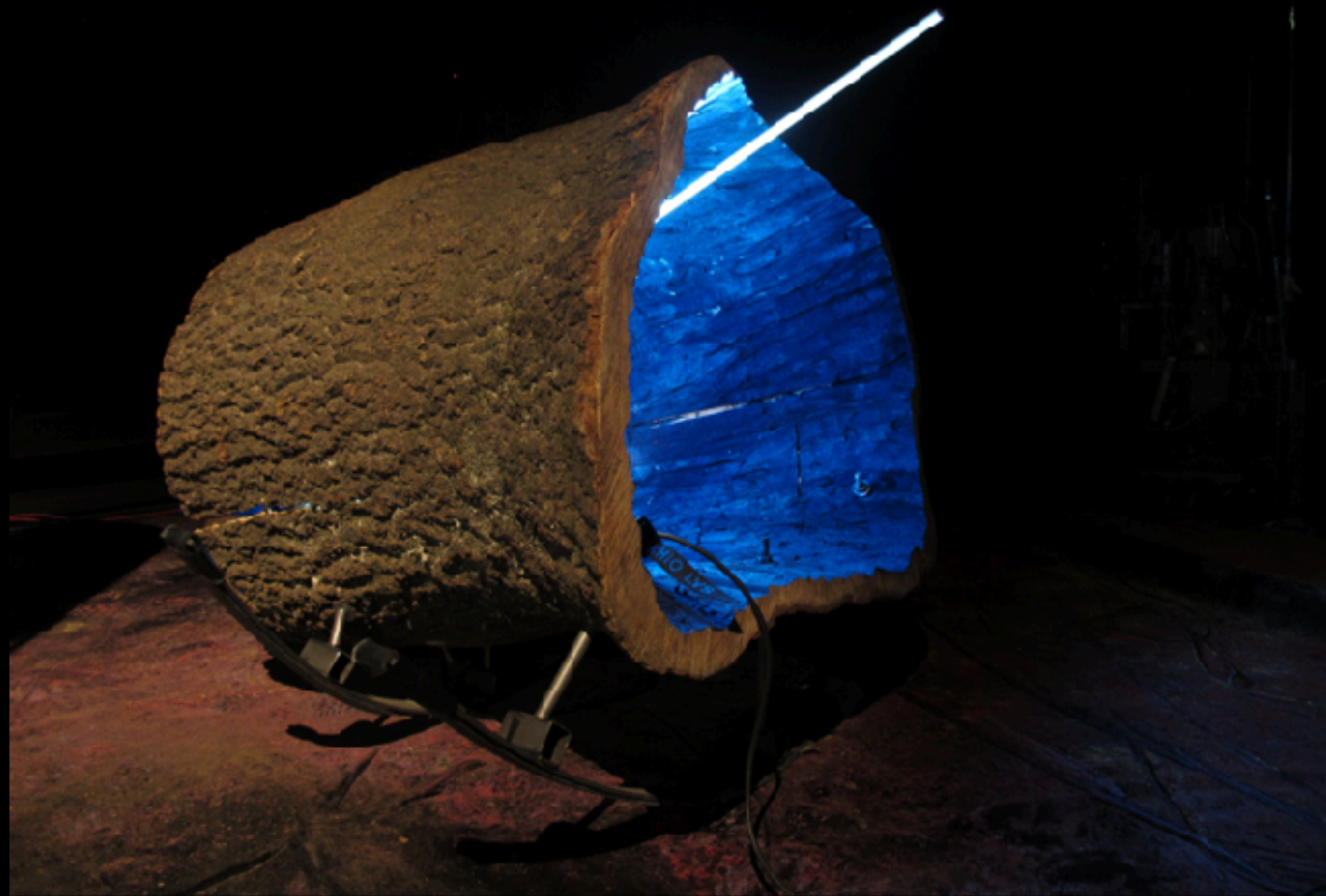
Ekspimentering med lyd fra den store blå tretrommen og bølgegenerering i vann.



Trommemembran lages av diagonalt kryssende lag tynn finér på jakt etter en dypere klang i materialet.



Erstatte tradisjonelle instrumenter med nylagde som fremkaller lyden og er materialet i seg selv. Utvikle et dypere toneregister særlig for vann og tre.



Lete etter og velge ut kvaliteter i materialer, farge og form i de nybygde instrumentene og tilhørigheten til hvert av de fem grunnelementene; vann, metall, tre, jord, ild.



Gi fargene i lys, flater og objekter som er primære, sekundære og komplementære mulighet til å komme sammen i en femkantet romgeometri. La instrumentene med sine farger intervenere i klangbildet og referere til både avhengighetsforhold og til objektenes individuelle integritet.