

To be or not to be – det är Orpheus

AV PETER SCHUBACK

”Uttrycka sig är att röra sig, att förflytta sig och inte att vare sig enskilt eller kollektivt upprepa. Det är i verkligheten mötet sker, i förflyttningen uppenbarar den sig.”

(Marcia Cavalcante, brasiliansk filosof)

Det mest kreativa man kan göra är att avskaffa sig själv, dvs att göra sig överflödig. Det är för mig en nödvändig utgångspunkt i min existens som musiker och tonsättare. Jag vill därmed inte säga att jag är emot mitt skapande och behov att uttrycka mig, som ett sätt att röra mig mot en förståelse av det utsagda i vår eftergrekiska existens. Det är bara i skapandet man kan undanröja enligt Nietzsche. Därför blir det också fortsättningsvis viktigt, även om man kan vara kritisk till det sätt på vilket man skapar idag. Man komponerar. Man gör produkter. Man producerar för att avhålla sig från reflektion och för att undkomma tankens universum. Det är för mig viktigt att skilja skapande och producerande. Jag tror egentligen de är motsatta företeelser. Skapar vi så är det ett sätt att vända sig bort från producerandet. Med det menar jag inte, att inte göra någonting, utan just att genom ansträngning få veta hur man kan låta bli att medverka i produktionsapparaten. I vårt nutida samhälle har vi genom producerandet materialiserat vad vi ibland och i tidigare historiska betenden kallade konst och därmed upphöjt denna till en avgud som vi nu kallar konst. Musik t ex (jag håller mig här endast till musik, även om paralleller kan dras till andra sk konstformer) är något som man – jag är inte oskyldig själv – använder sig av med syfte att lägga beslag på andra regionala, kulturella, ekonomiska eller politiska områden. – Krig. Je deteste l'art.

Det har alltid intresserat mig vad musik är eller om musik finns i annan form än som ren tanke. Jag tror inte det. Musik är för mig den organiska logiken, inte den systematiska. Logiken som ligger mellan tonsättare och komposition, mellan utövare och åhörare. Musik är i sin abstrakta form konkret.

Musik är ren tanke. Med det menar jag hela det



Peter Schuback.

(Foto: Björn Edergren/TV 1)

organiska tänkandet, där reflektion, rejection, glömska, minne, fantasi och slutledningsförmåga är sammankopplade. Det är där man undviker att göra förkortningar. Att komma snabbare till målet. Musik är det som ligger emellan och rör vårt sinne för intresse, intresse.

Även om jag inte är religiös eller kyrklig finner jag det ofrånkomligt att definiera människans existens med ett Gudsbegrepp. Människan söker evigt liv, och vare sig detta sökande riktar sig mot konsten eller ej, så har människan uppfunnit Gud. I sin vetskap om ouppnåeligheten av det eviga har man också dödat honom. Människan vill vara Gud och har gjort honom (honom eftersom hon själv är hon) till sin avbild. Motsvarighet. Därför vågar vi inte avbilda oss själva på annat sätt än genom det optiska seendet. Vi går med en känsla som är kyrklig, en rädsla för eftertanke som gör att vi tappat distansen.

Ser man en icke-dekadent avbildning av en grekisk Gud, så ser vi att hans händer håller distansen till sysslan. Orpheus håller sin hand långt ifrån instrumentets strängar. Musiken är det som ligger mellan hans hand och det klingande materialet. Musik kanske till och med ligger mellan höra och inte höra.

När jag ser min verkförteckning, ser jag att dessa tankar intresserat mig länge. Jag finner titlar som *Autour, Et, OU, X, Pour, Vers* och *Holzwege*. Alla ger en idé av outtalad riktning.

I det här aktuella verket, *Orpheus*, som är en beställning, där delar av bandet skulle göras på datorn Upic i Paris, skall jag låta slagverkarna, som levande grupp med sina organiska tänkanden, få möta ett resultat av en dators systematik. Eftersom jag inte tidigare arbetat med datorer, ville jag försöka att nå enkelheten i datorn, inte komplexiteten. Det var också intressant att iakttta människorna som arbetade med den. Jag insåg att datorn inte är farlig, utan att det är vi människor som använder oss av den som är farliga och att det inte bara är det sätt på vilket man använder den som är avgörande. Datorn är en avbild av sin skapares systematiska och kända tankar. Den kan således inte ge något annat än en upprepning och alltså en statisk livssyn. Den har inga glömskor, ingen rejection, ingen slump då den enligt det systematiska tänkandet endast kan se oordning i sitt

förhållande till ordning. Det görs visserligen stora ansträngningar från dess lakejer att avleda all kritik genom ord som strukturellt tänkande m.m. Man kan också uttrycka det som en brasiliansk filosof: "Maskinen är alltid något mer trots dess maskinisters försök att påstå att den är neutral. De säger att det onda som finns i den inte finns i tekniken, utan i det sätt på vilket man handskas med den. Men vad de inte säger är att maskinen egentligen utgör en förkortning av tänkandet och livet. Maskinens väsen är att förhastat, därför att dess mål är att inte glömma. Maskinen förhastat effekterna och handlingarna för att glömma att den inte förmår att komma ihåg allt i den mån att den inte inser, att när den förhastat så hämmar den samtidigt människans utveckling."

Arbetsprocessen

I *Orpheus* är det nog Upic som är avgörande för hela styckets kompositionsprocess. Det är därför nödvändigt att förklara i enkla drag hur datorn är uppbyggd och hur man arbetar med den.

Man ritar allt sitt material på ett ritbord med en elektronisk penna. Först ritar man den vågform som bestämmer klangen, sedan ritar man en envelope som ger attack och avslutning på det material som man sedan ritar som "page". Därefter ber man Upic kalkylera med en tidsfaktor. Ur detta kommer ett klingande resultat. För att finna begränsningen i den systematiska alloändligheten, gjorde jag ett diagram av den grundrytm som slagverkarna använder sig av. Detta använde jag sedan för alla delar i Upics process, dvs vågform, envelope och page. Tidsfaktorn uträknades enligt en matematisk serie baserad på samma grundrytm eller diagram. Diagrammet var alltså likt slagverkets och diagrammets grundprincip 1 eller 0, slag eller inte. Slaget utgör handlingen. Det finns en Urkänsla i slaget och i slagverket, förlängt till Ur i dess båda betydelser. Uret har ett maximalt regelsystem och samtidigt är det utan något som helst sådant. Det är detta som utgör världens både mekanik och dynamik. Däremellan finns bara estetik för att kontrollera och styra vårt tänkande och våra handlingar. Jag skriver därför inga nyanser och undviker också många spelplanvisningar, såsom val av klub-

bor m m. Av samma anledning är jag återhållsam med instrumentation. I princip kan alla verk tolkas på vilket instrument som helst. Det gäller inte bara mina stycken, som ofta har en öppen instrumentation, utan alla verk från alla tider, om de inte är av illustrationsart.

I mitt betraktande av musik som varande, kan jag inte låta instrumentalisterna vara mina instrument, utan snarare medskapare i det musikaliska förloppet. Detta innebär att delar av min roll som tonsättare upphävs. Musiker som förstår mig inser att de därmed kan gå helt mot mina intentioner. Således är den instrumentalist som är instrumentalist ej en sådan, likaväl som en tonsättare som är en tonsättare ej är en tonsättare då han är alltför upptagen av att vara och därvid förlorar distansen. Man kan inte skapa om man inte ser slutet på skapandet. Som skapare upplöser man skaparprocessen, man avskaffar sig själv.

I *Orpheus* låter jag musikerna enligt samma principer som tidigare nämnts – ja eller nej, 1 eller 0 – nyttja sitt material. De har ett schema uppbyggt på samma mönster som diagrammet, och de väljer tempi endast med min anvisning om snabbare eller långsammare än angiven annan spelare. Därmed hoppas jag på en musik mellan spelarna. Stycket kan också spelas i mindre delar och med eller utan band. Det kan också användas som något som binder samman andra verk, vilket var Nantes-ensemblens önskan.

Beslutandet görs till ett icke-beslutande i sin absoluta form, eftersom beslutandet är en dum handling i dagens samhälle. Att avhålla sig från beslutet i dess enklaste form, behöver inte innebära att man öppnar väg för anarki eller slump. Det är snarare ett sätt att öppna möjligheter till en sammanfattning av alla kända och okända informationer.

Jag vill inte ge någon upplevelse i romantisk, materialiserad form, utan snarare ställa det musikaliska tänkandet i ett perspektiv. Därför kan jag inte kalla verket något annat än *Orpheus*.

PS

Bandet är liksom Gud i mono.

Costin Mioreanu

Costin Mioreanu föddes 1943 i Bukarest, Rumänien. 1960–66 studerade han vid Musikkonservatoriet i Bukarest. Bland lärarna märks Alfred Mendelsohn, Varga och Dan Constantinescu. 1967–69 deltog han i sommarkurserna i Darmstadt, där han studerade för Karlheinz Stockhausen, György Ligeti och Erhard Karkoschka. Mioreanu var en av medarbetarna i det kollektiva verket *Musik für ein Haus*, ett arbete som leddes av Stockhausen. Han har också studerat för Pierre Schaeffer vid Musikkonservatoriet i Paris samt vid Groupe de Recherches Musicales.

1973–81 undervisade han vid Universitetet i Paris, VIII. Sedan 1981 är han titulärprofessor i filosofi och estetik vid Universitetet i Paris, I (Sorbonne). 1982 undervisade han vid kurserna i Darmstadt. Han är medlem av programrådet för Parisbiennalen och en av ledarna för ensemblen 2E 2E. Mioreanu är även knuten till förlaget Salabert.

Haute tension rigoureuse har komponerats för slagverksensemblen Nantes Percussions konsert inom ramen för Stockholms elektronmusikfestival, IX.

