

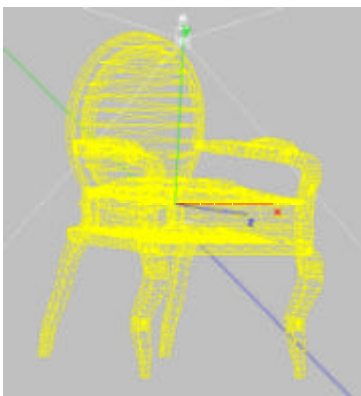
Flot skal det være!

"Naaaj... hvor er den flot!" brølede Dirk Passer engang, mens han hang i en overdimensioneret hoppegynge i Cirkusrevuen. - Ja, børn skal beundres.....

Ordet flot - (ødsel, fin, imponerende) er et plattysk låneord *-flot* - fra slutningen af det 18. århundrede som egentlig betyder 'flydende ovenpå, fri, ubunden' og er beslægtet med flyde og flåde. Hvordan man end vender og drejer det, forbliver der en medbetydning af at have med overfladen at gøre.

Indenfor computergrafik er det helt overbevisende at netop overfalden er afgørende for et flot resultat. En 3D tegning kan vise linierne, men først når tegningen bliver belagt med en overflade (tekstur) som f.eks. træ, mursten el.l. begynder man at kunne tale om - 'flot'.

Følgende eksempel er en linietegning af en stol, som derefter er blevet udstyret med 'tekstur' - overflade. Tegningen er lavet i et 3D computer program. Der er lagt en træ- og en stofoverflade på. Der er kun benyttet to overfladestrukturer for at skabe dette *flotte* computerbillede.



I forbindelse med musik optræder 'flot' i særdeleshed i forbindelse med lyd. Det klanglige materiale har en klangfarve, - stoffet på stolen har en farve (gul). Men billedet af stolen er ikke blot farver gul og brun - der er benyttet en træoverflade og en stofoverflade. På samme måde har det klanglige materiale en bestemt overflade - en tekstur. Overfladens karakter er langt mere nyanceret.

Hvad er forskellen på klangen af en violin og et strygerorkester? Teksturen!



Den klanglige opbygning (materialet) er det samme, men den klanglige overflade er en anden. Billedet ovenover til venstre viser violinen med en glat lidt bølgende overflade (vibrato), og til højre ses ensemblelyden hvor der ses en bedre Tour de France bjerg rute som gentages (højeste sted er markeret hvor det gentager sig). Læg også mærke til at "bjerlands-kabet" der "spejler sig i vandet" faktisk ikke er en spejling, men lever sit eget liv - som også er et mønster der går igen. Sættes der overdrive-effekt eller distortion på en elektrisk guitar ændres ligeledes tekturen.

Pierre Schaeffer har bl.a. beskrevet denne egenskab ved musik i sin bog 'Traité des Objects Musicaux'. Bogen er udkommet i 1966, og forudsiger på et teoretisk plan meget af det som udviklingen i ny musikteknologi senere har vist. Schaeffer lægger i sin bog op til at revurdere den traditionelle musikteori, som netop ikke inddrager vigtige forhold som kontur, klang og tekstur.

De mest avancerede synthesizere i dag har ikke nødvendigvis de mest fantastiske grundklange (waveforms) men bygger på kombinationen af waveforms og en multi-effekt-maskine der *virkelig vil noget*. Effektmaskinen lægger overflade / tekstur på instrumentets grundlyd. Overdrive, distortion, flanger, chorus, ensemble, reverb og meget meget mere. Hard-Disk Recording indeholder også sådanne værktøjer.

Den forstærkede guitar har ganske sikkert en stor del af æren for denne udvikling. Ved at spille "for højt" på en rørforstærker indtræder en markant ændring af den klanglige tekstur. Det centrale er en teksturændring - den overstyrkede forstærker tilføjer en *rå overflade* til klangen. Det er måske også denne sammenhæng der gør at nogle forveksler tekstur med lydstyrke.....

En anden skelsættende udvikling er "ensembleeffekten" som blev udviklet af et hollænderne (Solina-Eminent) og kombineret med synthesizeren i ARP-Omni'en for lææænge siden. Man sender lyden af en enkelt tone ind i den ene ende, og får *lyden af mange instrumenter* der spiller den samme tone ud af den anden ende. Selve den elektroniske 'fidus' bygger på faseforskydning, hvilket betyder at de forskellige instrumenter, svinger lidt forskelligt fra hinanden - tonerne er ikke påbegyndt lige på det samme tidspunkt og går dermed i svævning med hinanden. Denne svævning kan billedligt beskrives som en 'bølgende overflade'. Denne forskydningsteknik er senere blevet digitaliseret og er grundlag for en meget lang række tekstur-effekter.

Den tekniske udvikling har gjort det muligt at tre-fire-fem mand spiller et helt stadion op. Man er med en kammerkvartet-størrelse i stand til at levere en slags symfonisk lyd - og det gælder altså ikke kun lydstyrken, men også texturen. Man kunne måske en kende negativt sige at den centrale kvalitet ligger i spørgsmålet om hvor meget lyd hvor få personer kan lave. Den positive udgave er at vi er i stand til at inddrage et målrettet og kreativt arbejde med klang og tekstur. Begge vinkler har i allerhøjeste grad pædagogiske følger, som godt kunne tåle at blive diskuteret.

At den traditionelle musikteori ikke beskriver det er sikkert medvirkende til at man ikke tænker så bevidst over dette klanglige område i musikken. Den viden man har om det som musiker bliver derfor let bundet op på en bestemt praksis, som så er svær at kommunikere ud over egne grænser.

Tekstur-egenskaber er centrale i alle former for 'ensemble'-opbygning: strygerensemble, blæserensemble, kor, balalajka-orkester o.s.v. En ensembleopbygning kan man karakterisere ved at flere lag af musikken er bygget op med samme instrumenttype / grundlyd. Strygerensemble, med f.eks. violiner, violaer, celloer og basser sammensat i de rigtige styrkeforhold (balance) og arrangeret med spændstighed mellem stemmerne, kan føre til en tekstur, der er så indtryksfuld og karakteristisk, at den tjener som 'prototype' for selve begrebet "ensemblelyd". Strygerlyden har flere overtoner og en mere jævn overtone-opbygning end den menneskelige stemme og det medfører at texturen får flere nuancer - et fletværk af dynamiske mønstre (ill) -



hvor kor-lyden mere tenderer til en chorus-lignende effekt - en sammensat svævning (bølgen) med stor rumlig fornemmelse. (ill)

Tekstur opstår også på et instrument som klaveret og har været med til at præge udviklingen af de typiske jazz-akkorder - en udvikling mod mere komplekse akkordopbygninger, som griber ind i klangområdet.



Den svenske pianist Jan Johansson har med eksemplets magt vist hvordan man kan arbejde med tekstur i en minimal nærmest barok stringent sats - men hvor tekstur indgår som væsentlig egenskab. Der findes desværre kun meget få og ret beskedne transkriptioner af Jan Johanssons musik (Intersong 1977) men man kan, hvis man er interesseret i emnet, blive klog af filmen 'Troldkarlen' af Anders Østergård (video distribueres af Angel Production, København).

I rockmusikken er tekstur en central egenskab. En overdrive eller distortion lyd fra en solo-guitar har nogle helt andre klanglige egenskaber end traditionelle instrumenter. Overtoneandelen ændres i den grad i forhold til en normal overtonefordeling, at en enkelt tone bevæger sig ind opå området 'harmoni' på samme måde som jazz-akkorder bevæger sig ind på området 'klang'. Det hører til en e-guitars standardudstyr at have et helt panel stopfuldt af elektronik som betjenes med fodpedaler, hvor man ikke blot kan vægde forskellige effekter, men kan lave et antal programmer, som består i helt specielle blandinger og kombinationer af tekstur-effekter - alt fra "rå granit" og "rustent metal" til "natlige dønninger på åbent hav". Dette tekstur-arsenal bygges også ind i synthesizere. Tekstur er således forbundet med instrumenterne i sig selv og dem der spiller på dem - men benyttes derudover også af lydteknikere i studier.

De to forskellige tilgange til at arbejde med en rig tekstur er den akustiske ensembleform og den elektroniske klangformning.

Disse måder at skabe "flot lyd" på genfinder vi i musikundervisningen - i nogle sammenspilsmetoder. "Flot lyd" er sikkert med til at begrunde dem på et eller andet plan.

I skolen møder vi modellerne repræsenteret ved heholdsvi et kor-koncept (som repræsentant for den akustiske ensembleform) og et rock/pop-koncept (som repræsentant for elektronisk klangformning).

Kor-konceptet er forbundet med en kollektiv organisationsform, mens rock/pop konceptet i klasseundervisning slås med en tendens mod individuel organisering.

"Den flotte lyd" bliver i den akustiske ensembleform skabt af "så mange som muligt", mens den i rock-sammenhæng bliver skabt af "så få som muligt".

Det er svært at komme uden om, at det er den vante musikalske praksisform, som let bliver model for ens undervisningsmæssige praksis. Når praksisformen f.eks. består i at fire mand spiller sammen, hvert på sin type instrument, og hvert instrument "fylder et kvart symfoniorkester" så kan det være svært at overføre modellen til en klasse med 24 elever - selvom det er fristende at sælge eleverne 'professionel lyd'.

Kormetodikken, som fungerer i en kollektiv ramme, handler jo sædvanligvis mest om det at synge. Men strukturer fra modellen kan anvendes i sammenspil - som i ensembler - eller hvordan man nu vil udtrykke det.

Jeg tror, at hvis man har arbejdet med tekstur i den akustiske ensembleform, så vil man, når man begynder at anvende elektronik bedre forstå at gøre det på en kvalitativ og god måde, en måde hvor man udnytter teksturens musikalske egenskaber i samklang og balance med andre sider af musikken.

Al for megen undervisning arbejder med en klang-dimension, som er en "hån" mod musikken - og børnene ved det - og "gider" ikke. Når musik skal fungere godt og være noget *betydningsfuldt* er der en lang række egenskaber ved musikken, som skal holdes i hævd - og selv om tekstur ikke er et begreb man går og snakker om og kalder ved navn, så er det bestemt ét af dem. At arbejde hen imod og opnå god tekstur i undervisningen er et kvalitetsmærke, som både børn og voksne værdsætter - ikke mindst fordi det ofte opstår i forbindelse med fordybelse i musikken.

Flot skal det være!