

## Interaktivitet, Karl Johannes (February 28, 2021)

*Interaktivitet* är en beståndsdel eller parameter som ingår i all musik, likt *spatialitet/rumslighet* och *temporalitet*. Att tala om *interaktivitet* blir därför ett sätt att beskriva musiken, ett förhållningssätt, och ett verktyg för att analysera den. *Interaktivitet* är inte kvantifierbart, men den utgör ett spektrum. När en komposition (eller installation) då kategoriseras som *interaktiv* faller den på en ytterlighet av detta spektrum: den har, som Frisk beskriver det, “en signifikant betydelse för hur musiken upplevs”.

Vad innebär då interaktivitet? Både Frisk och Oliveros beskriver hur gränsen mellan åhörare och utövare (och utövare och kompositör), genom interaktivitet, suddas ut. Åhörarna bjuds in till att bli deltagare och till att aktivt påverka, eller skapa, musiken. Interaktiv musik *kan* uppföras i ett traditionellt konserthus, inför publik, men passar bättre (i alla fall enligt Oliveros) som en “gruppaktivitet” eller “workshop”. Deltagandet förutsätter — och/eller möjliggör — ett aktivt, fokuserat, djupt lyssnande. Men utöver detta krav på engagemang så behöver man inte någon musikalisk färdighet eller musikaliskt kunnande för att få delta: interaktiv musik innebär, till viss grad, att “alla får vara med”. Alla instruktioner och/eller gränssnitt som är en del av musiken behöver därför vara “enkla” att förstå, detta nämner både Oliveros och Frisk.

I mitt första år på KMH gjorde jag som huvudsakligt projekt ett interaktivt stycke (*Calling out of context*). I det lät jag publiken påverka skeenden i musiken genom att de erbjöds ringa ett telefonnummer som stod i programbladet, och på så sätt inducera en GSM-störning i den uppspelade musiken, vilket i sin tur förändrade harmonik och rytmik. Kanske var det “anonymiteten” i interaktionen, eller för otydliga instruktioner och för komplext utförande, eller helt enkelt den inledande uppmuntran till deltagandet: men i sitt uruppförande så interagerade publiken *konstant* med verket, det gick knappt tjugo sekunder innan en ny störning skedde. Jag hade utformat hela stycket med antagandet om en *betydligt* lägre grad av deltagande, med en oro av att *ingen* skulle ringa telefonnumret. Istället blev det tvärtom, och musiken i sitt live-sammanhang (som det var skrivet för) blev något helt annat än jag hade tänkt. På ett sätt vill jag tänka att det var något positivt, att *interaktiviteten* inte ska vara ett sätt att försöka styra eller kontrollera publiken, och att detta oförutsägbara utfall bevisade motsatsen. Som jag nämnde tidigare, är jag av åsikten att **all** musik är interaktiv: publiken/“lyssnaren” påverkar **alltid** musiken (antingen genom biljud/störningar/respons/en “närvaro”). “Interaktiv musik” riskerar att bli ett försök att kontrollera publiken — som i “vanliga fall” är en slumpvariabel styrd av tid, rum, sammanhang, social etikett, osv. — genom att instruera eller begränsa hur denna **ska** agera. Troligtvis är dock detta sällan fallet. Den interaktiva musiken utnyttjar istället publiken för att skapa variation, en sorts improvisatorisk process.