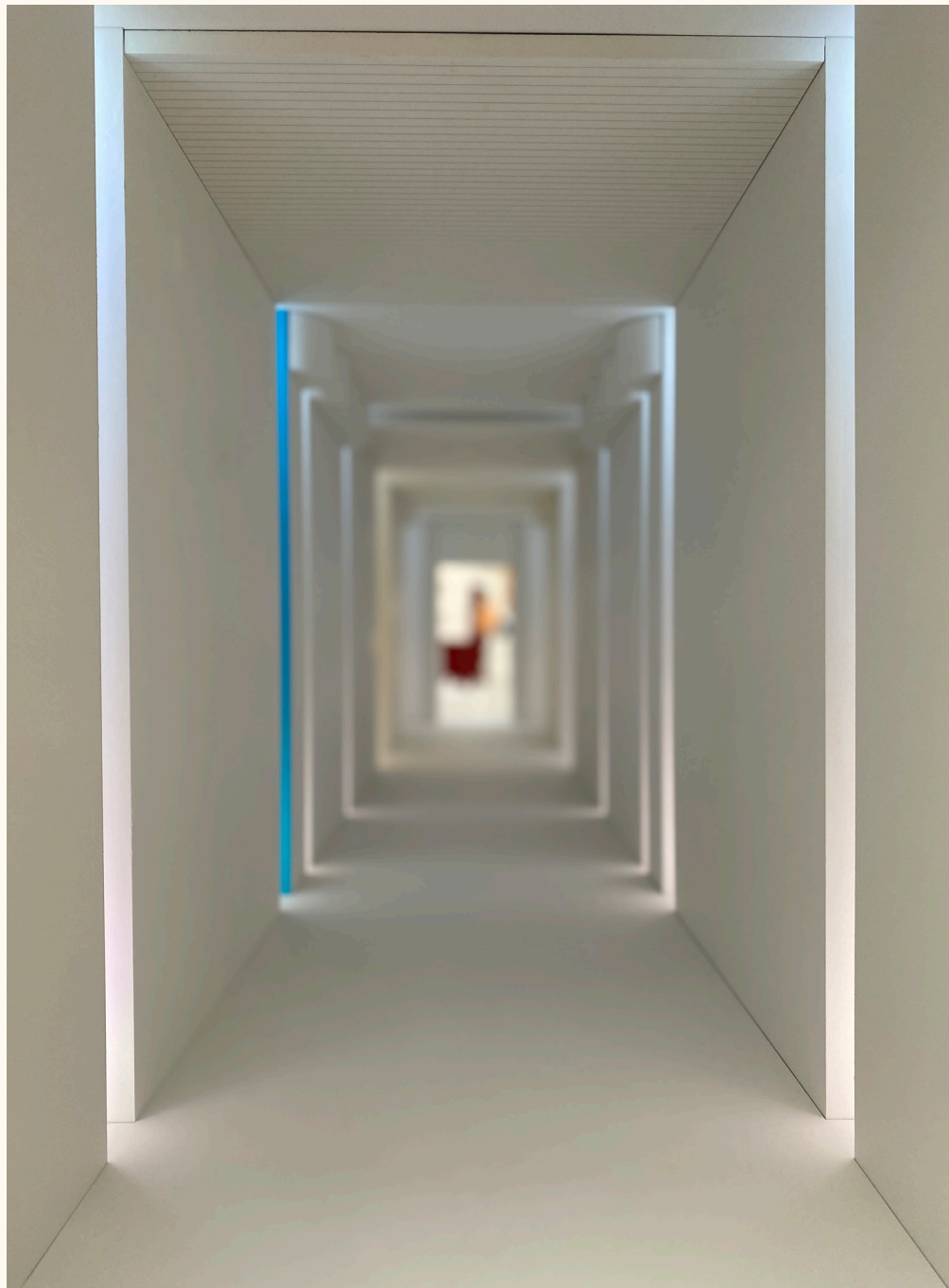


ARKITECHNO: ATT ÖVERSÄTTA RYTM TILL RUM

METODUTVECKLING FÖR HUR INREDNINGSARKITEKTUR KAN GESTALTAS GENOM MUSIK

Hanna Lidgren

Examensarbete kandidatprogrammet Inredningsarkitektur och möbeldesign



Konstfack - University of Arts, Crafts and Design

Handledare, examensarbete: Sergio Montero Bravo

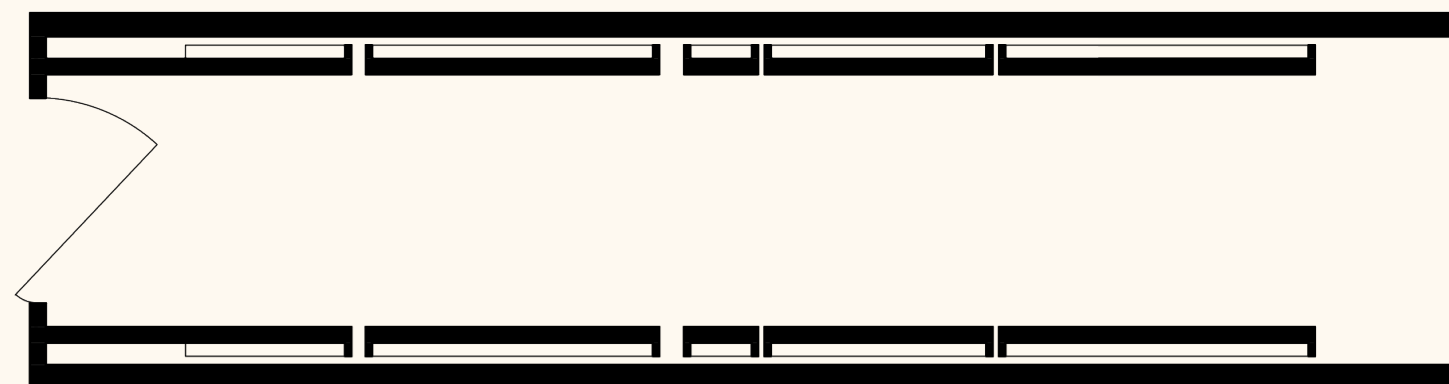
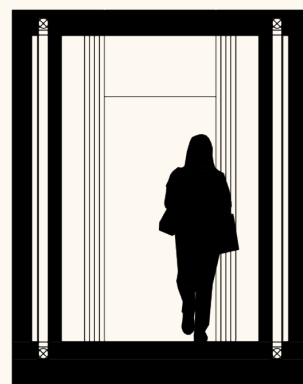
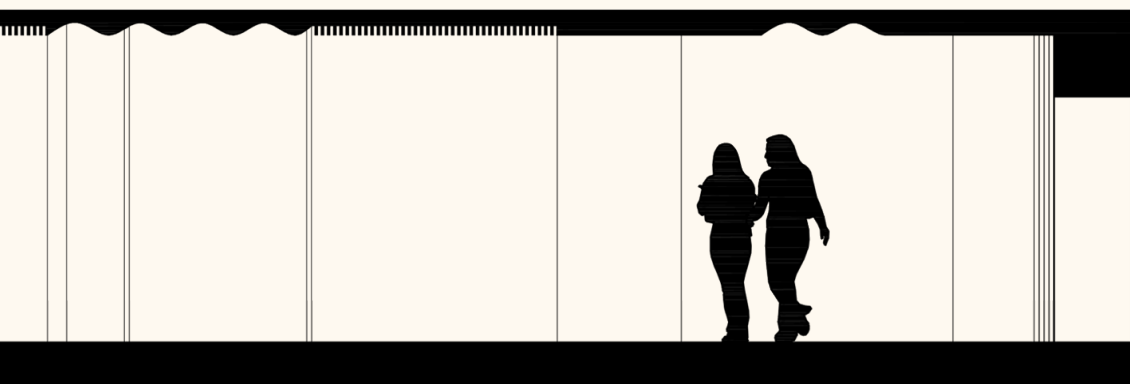
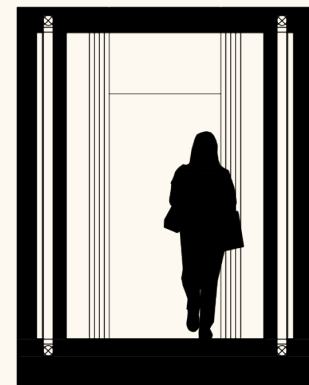
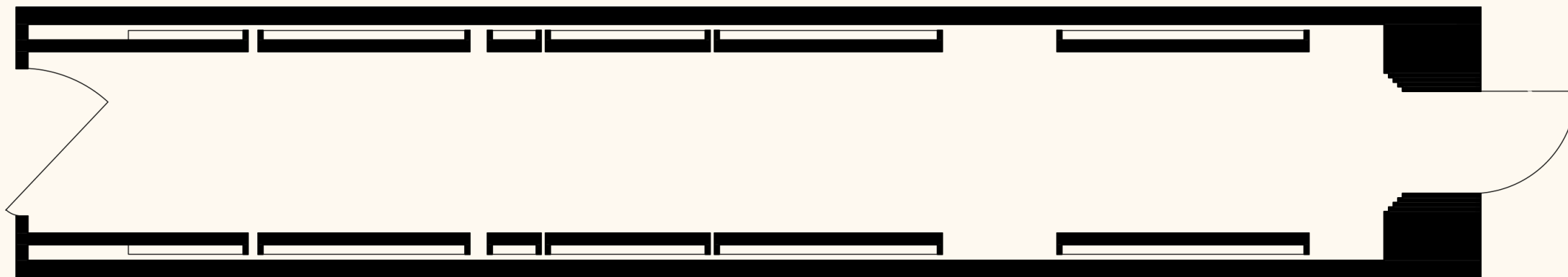
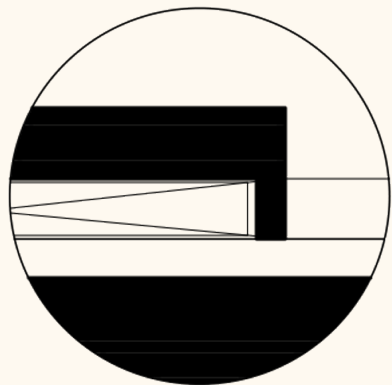
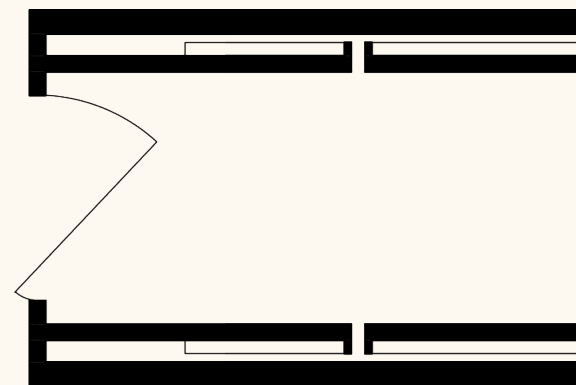
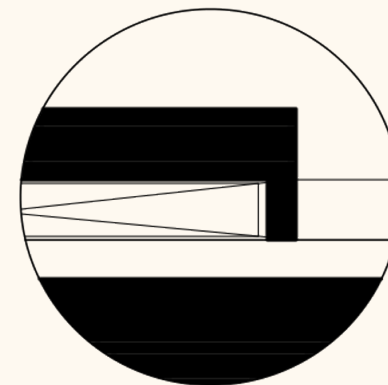
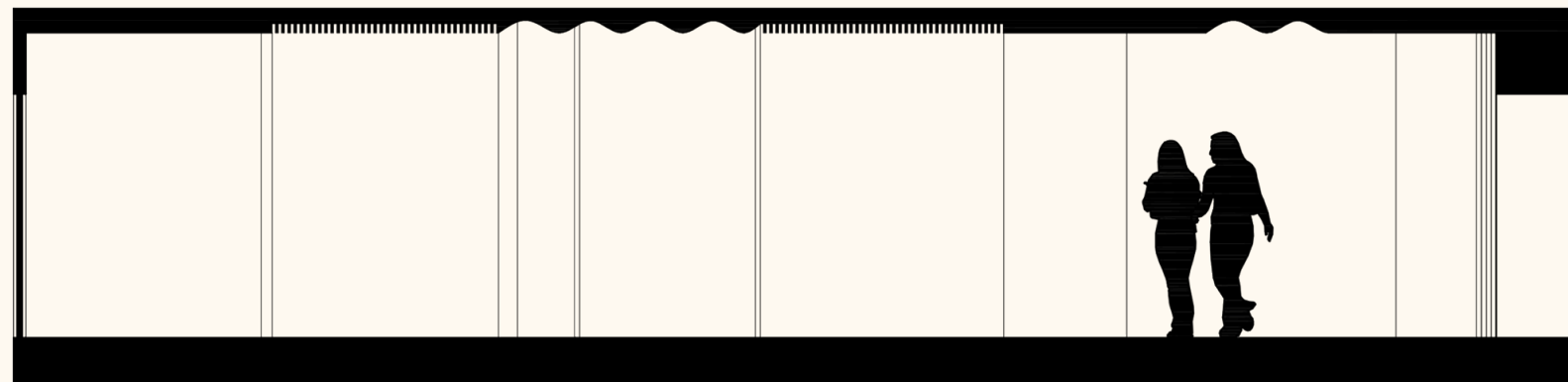
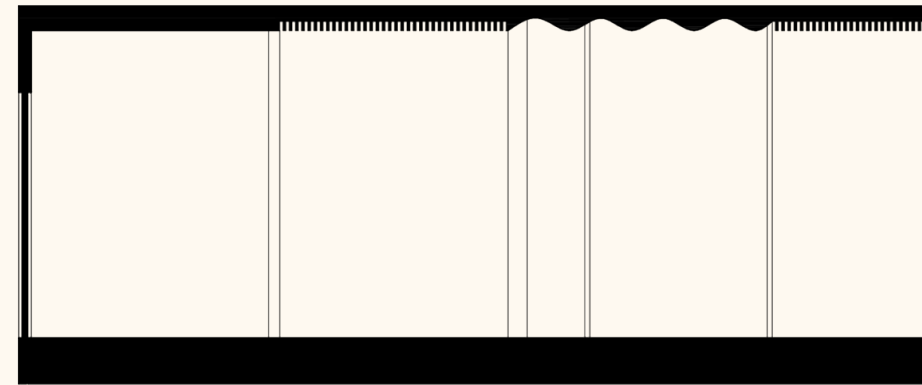
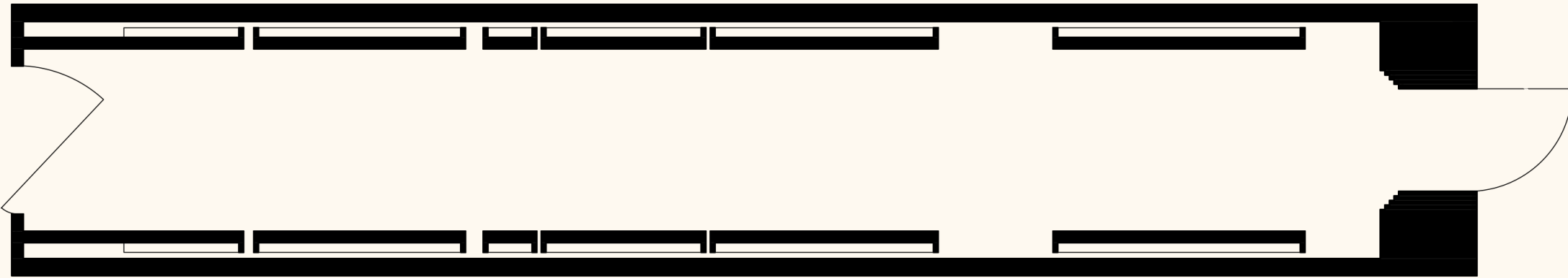
Handledare, rapport: Christian Björk

Examinator: Rebecca Ahlstedt

Vårterminen 2023



KONSTFACK
University of Arts, Crafts and Design



ABSTRACT

Detta examensprojekt i inredningsarkitektur och möbeldesign på Konstfack, utforskar och utvecklar metoder för hur inredningsarkitektur kan gestaltas utifrån musik. Genom ett praktikbaserat undersökande analyseras subjektiva upplevelser av musik, vilka beståndsdelar som finns och hur musiken är uppbyggd. Ett undersökande som skapar ramar för inredningsarkitekten att förhålla sig till i en gestaltningsprocess. Inte som en begränsning, utan som ett gränssnitt som välkomnar alternativa arbetssätt och undersöker nya gestaltningsmöjligheter.

Utifrån ett utvalt musikstycke gestaltas en interiör översättning av musiken och upplevelser den genererar. Projektet itererar mellan musikteori, studier av subjektiva upplevelser och färg-, ljus- och materialutforskning. Resultatet blir ett förslag på metoder för att analysera och studera rumslighet i direkt relation till musik, men också ett konkret gestaltningsförslag utifrån denna metodutveckling. Ett exempel på en översättning av ett medium till ett annat, som i sig blir ett fristående verk. Rytmer, mörker och ljus formar tillsammans en temporal upplevelse. Ett musikstycke blir till interiör i långt, smalt rum, där ljuset hamnar i fokus mellan två skikt av väggar, med inslag av överraskningar som visar sig i ljusfärg, ytfärg eller material.

TACK TILL

Många människor har bidragit till att driva detta projekt framåt. Tack till handledare Sergio Montera Bravo och Christian Björk. Tack till andra lärare i utbildningen; Rebecca Ahlstedt, Bo Pilo, Inger Bengtsson, Pål Rodenius, och Teres Selberg, för förnuftiga frågor och fint stöd. Tack till medstudenter Jenna Gillinger, Hugo Hammarlund, Karina Presttun, Yuliia Vashchenko och lektor Elsa Chartin med dotter Alma för ert engagerade workshop-deltagande. Tack till Nicklas Billström för stöd kring musikteori. Tack till Johanna Enger för oändlig kunskap om ljus och färg. Tack till Josephine Karlsson för att du ställde precis rätt fråga i rätt stund. Ett extra stort tack till artisten Alessandro Barchitta, artistnamn Feral, för ett fantastisk musikstycke och givande samtal om musikskapande och konst. Sist men inte minst, tack till Fox belysning och Jesper Nörthen för fenomenalt stöd kring ljussättning.

Ett stort tack till er alla!

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

INTRODUKTION	6	DESIGNFÖRSLAG	28
Syfte och mål	6	Rummet	29
DESIGNPROCESS	7	Basen	32
Designreferenser	8	Accenterna	34
Musikval	9	Ljuset	37
Metoder	10	SAMMANFATTNING OCH REFLEKTION	42
Musikteoretisk analys	10	LITTERATUR- OCH REFERENSLISTA	43
Fundament	12		
Accentljud	14		
Perceptiv analys	15		
Materialstudier	18		
Modellstudier	22		
Skisser i 3D	26		
Ritningar i 2D	27		

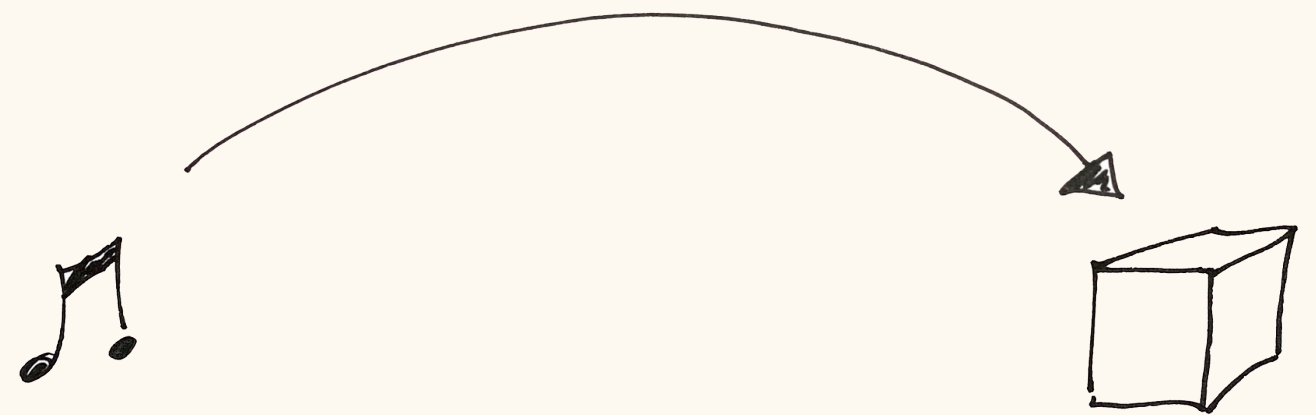
INTRODUKTION

Det här examensprojektet föddes ur en nyfiken lust att experimentera med vad som får styra designbeslut. Genom att begränsa och styra en designprocess utifrån något mycket specifikt, skapas en spelplan för kreativitet där det oväntade kan hända. Det är något speciellt med projekt där kreatören tillåts ta ett steg tillbaka från rollen som gestaltare och istället bli mer av en medhjälpare. En medhjälpare som i att bli ett redskap för att ett regelsystem eller en metodik ska kunna utmyнна i ett resultat. Ett kreativt skapande är sällan så objektivt att kreatören bara utför något utan att ta egna designbeslut, och visst vore det att sluta vara kreatör om man inte kreerade, men inom väldigt snäva ramar föds ibland de bästa idéerna.

En ambition med det här projektet är just det; att skapa väldigt snäva ramar. Projektet tar avstamp i ett utvalt musikstycke och översätter det till rumslighet genom metodutveckling. Det skulle kunna jämföras med att översätta en roman. Ett sådant arbete innefattar mycket mer än att översätta ord från ett språk till ett annat. Det finns en språklig karaktär som ska förmedlas genom ordval, rytm och känsla. Alltså är översättningen en tolkning inte bara av ord, utan framförallt av innebörd. Projektet undersöker hur ett musikstycke kan användas som gestaltningsverktyg och angriper designbeslut utifrån dess innebörd.

SYFTE OCH MÅL

Projektets övergripande syfte är att utforska och utveckla gestaltningsmetoder inom inredningsarkitektur. Ambitionen är att finna alternativa tillvägagångssätt och undersöka nya gestaltningsmöjligheter. Utkomsten är inte det huvudsakliga syftet, utan att utforska vad metoden kan göra i en gestaltningspraktik. Projektet vill utmana traditionen att estetik och funktion ligger till grund för designbeslut och istället undersöka vad som händer med gestaltningen om musik får styra. Det är ett mål att gestaltningsförslaget ska vara genomförbart utan att nödvändigtvis gå in exakt på hur konstruktionen ska lösas.



DESIGNPROCESS

Designprocessen har framförallt fokuserat på att metodutveckla; att utifrån musiken undersöka vad som kan behöva studeras och hur. Projektet har bedrivits iterativt, ett icke linjärt arbetssätt där en idé utvecklas successivt genom att skapa, testa och sedan bearbeta (se bild 1). Genom ett sådant arbetssätt ökar flexibiliteten att undersöka upptäckter som görs i processen, för att mer effektivt kunna styra projektet mot syfte och mål. I den iterativa designprocessen har både metodutveckling och gestaltning löpt parallellt. Respektive metod har använts vid flera tillfällen, under olika processmoment. Exempelvis har materialtester utförts i ett sökande syfte initialt, för att sedan bli konkreta och specifika under projektets utveckling. Dock ligger de perceptiva- och musikteoretiska analyserna till grund för övrigt utforskande inom samtliga metoder.

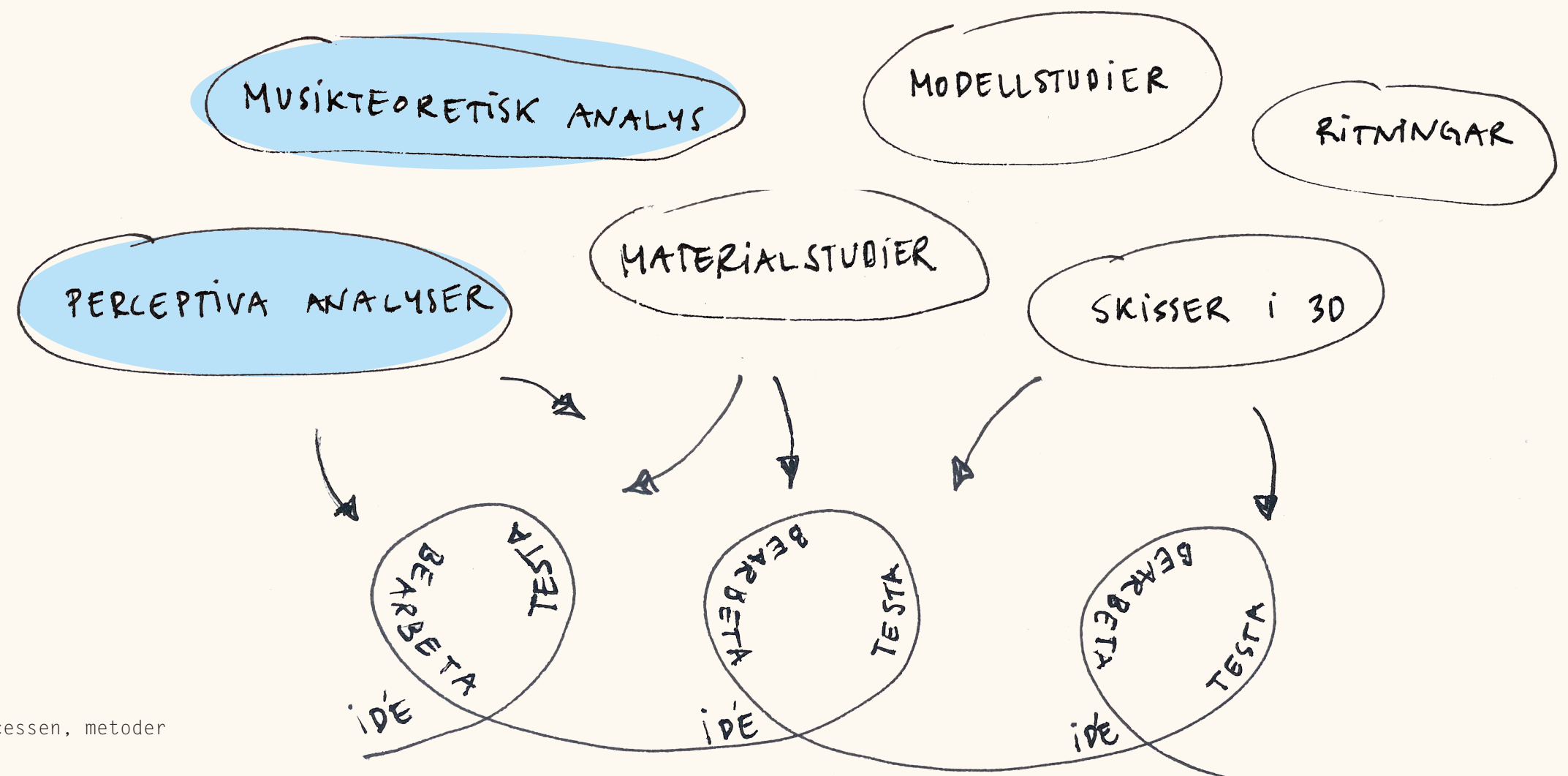


Bild 1: Skiss som illustrerar den iterativa processen, metoder och hur dessa återkommer i olika processmoment.

DESIGNREFERENSER

Chris Fraser är en amerikansk konstnär som ofta arbetar med ljus. Flera av hans ljusinstallationer har inspirerat detta projekt, framförallt att arbeta med analoga tekniker som skapar förändring över tid, ofta med ett poetiskt uttryck. Ett exempel är hans projekt ”One line drawing the ceiling of the Mills Collage Art Museum” från 2010, där han konstruerade ett mörkt rum på museet i Kalifornien, men lät en tunn springa vara kvar mellan tak och vägg i ena änden. På så sätt kunde ljuset från museets takfönster skapa ett linjärt ljusspel inne i det mörka rummet, som förändrades dramatiskt under dagen (Fraser 2010). Det var utifrån denna ljusinstallation som de första modellerna med ljusglipor utvecklades för detta projekt (se bild 15 och 16).

Musikartisten och konstnären David Byrne skapade 2005 en ljudinstallation i Färgfabriken i Stockholm kallad ”Playing the building”. Byggnaden blev ett gigantiskt musikinstrument genom att använda resonans från specifika byggnadselement. Genom olika analoga tekniker såsom metallrör som slår mot ytor, fastspända vibrerande motorer och lufttryck genom hålrum, alla dessa kopplade till en orgel, spelades byggnaden när tangenter trycktes ned (Byrne 2005). ”Playing the building” tillför inspiration till detta projekt, som också vill undersöka vad musik kan vara och som på ett lekfullt sätt vill gestalta hur relationen mellan arkitektur och musik kan se ut.

Av upphovsrättsliga skäl finns inga bilder med på dessa referenser.

MUSIKVAL

Personliga preferenser styrde musikvalet till en subgenre inom techno; Deep techno. Ibland används andra termer och ofta finns det ingen tydlig gräns mellan subgenrer. Det som menas är en typ av techno som ofta har långsammare tempo och sällan har inslag av sk. drop, ett skede som föregås av en uppbyggnadsperiod och ofta en kort paus, för att till sist nå ett slags musikaliskt klimax. Deep techno saknar den typen av driv utan har istället en mer repetitiv karaktär med subtila förändringar (A Beginner's Guide to Deep Techno Styles 2021). Avsikten var att söka efter musikstycken inom genren, med tydligt rumslig karaktär. I detta skede fanns inte insikten i varför det lät rumsligt, utan urvalen gjordes rent intuitivt. Ett antal musikstycken valdes ut och lyssnades igenom, för att slutligen landa i "Polar sun" av artisten Feral (Barchitta 2020).

METODER – MUSIKTEORETISK ANALYS

Musikteori behandlar många områden, bland annat uppbyggnad av musik, grundläggande beståndsdelar och hur vi delvis uppfattar det vi hör (Edris 2015, sid. XI). De musikteoretiska analyser som genomförts i detta projekt har studerat musikstycket ”Polar sun” auditivt via högtalare med stöd från Nicklas Billström, lärare på Konstfack i ljuddesign och ljudkonst (Billström 2023). Musiken har även analyserats genom musikprogrammet Adobe Audition, där det är möjligt att bland annat visuellt avläsa detaljerad information om ljud. Den samlade informationen från både samtal med Billström och programmet Adobe Audition, har bearbetats med hjälp av samtal med artisten bakom musikstycket (Barchitta 2023) och genom litteratur (Edris 2015, sid. XIII-XV och 3-17).

Det har varit viktigt att gå tillbaka till att analysera musiken via programvaran vid flera tillfällen, framförallt för att kontrollera specifika detaljer. Det finns möjlighet att analysera musik mer djupgående och på helt andra sätt än vad som görs i detta projekt, utgångspunkten har varit att analyserna ska kunna genomföras även med begränsad kunskap inom området. Följande sida är ett försök att beskriva och förklara musikstycket ”Polar sun” (Barchitta 2020) utifrån ett musikteoretiskt perspektiv. Det är en fördel att lyssna på musikstycket innan, under eller efter, för att få en bredare uppfattning av beskrivningen. För att underlätta beskrivningen och förklaringen av musikstycket tillskrivs olika ljud specifika bokstäver. Dessa refereras till i text och bild.

Polar Sun är ett 6 minuter och 6 sekunder långt instrumentalt musikstycke, i ett tempo av 126 bpm, alltså slag per minut. Grundtakten är 4/4, alltså att slagen går 1, 2, 3, 4 i en takt. Sammanfattat är musiken uppbyggd av två basslingor och ovanpå dessa ligger sedan olika accentljud (se bild 2). Basen är vad man kallar ”torr”. Den saknar reverb, en artificiellt skapad efterklang. Det gör att ljudet kan uppfattas som nära inpå, eller i rumslig kontext en motsats till rymd. Båda basslingorna är placerade i mitten uppspelat via stereo. Accentljuden däremot, har mycket reverb som skapar djup eller rymd, och dessutom en panorering i stereo, där ljuden förflyttar sig eller har en lätt fördröjning mellan höger och vänster, för att skapa en bred ljudbild.

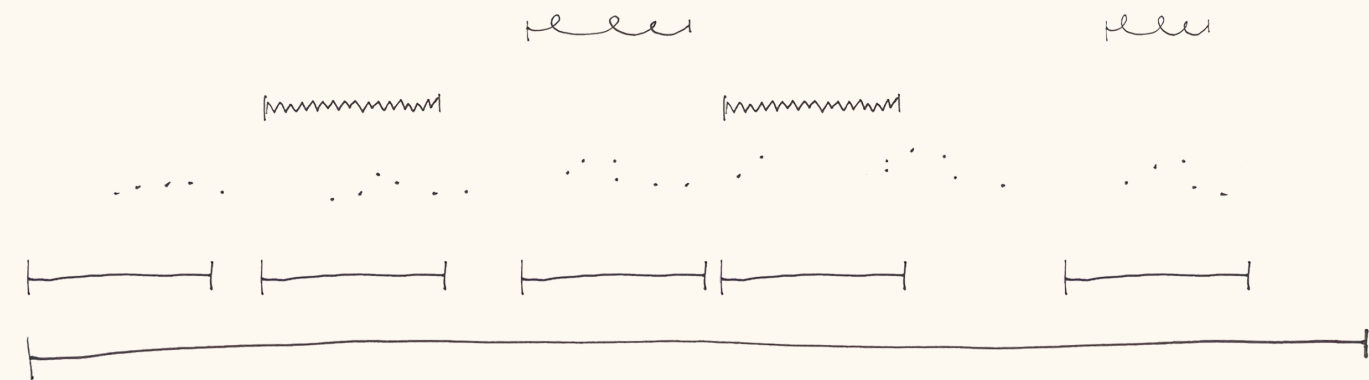


Bild 2: Som en del i att undersöka musikstycket utifrån ett musikteoretiskt perspektiv gjordes en första illustrativ tolkning av ljudens sammansättning och karaktär i förhållande till tid.

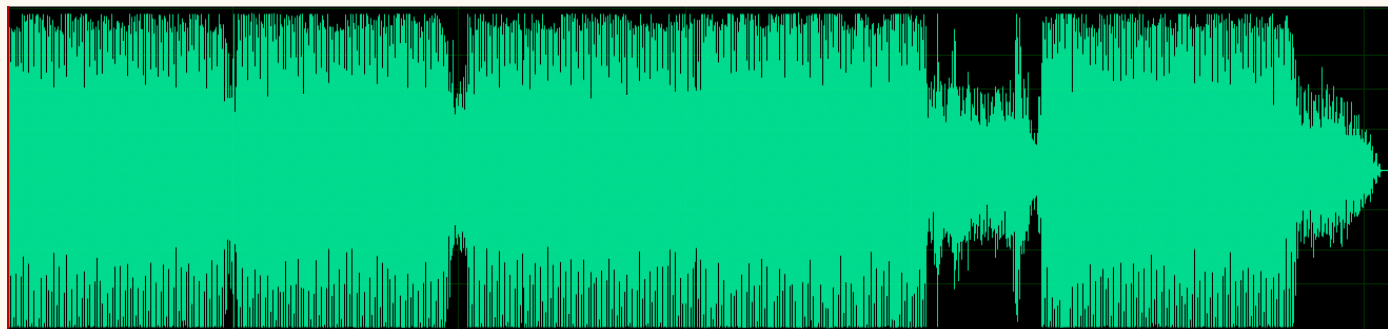


Bild 3: Ett urklipp från programmet Adobe Audition som visar musikens våglängd. Det illustrerar hur högt ljudet är. Nästan alla pauser i basslinga A går att avläsa i bilden, våglängden minskar och mer svart blir synligt.

FUNDAMENT

Den grundläggande basslingan (A) är en sk. kick drum med förslag. Förslag kan beskrivas som en extra ton på vissa slag. Ett försök att förmedla hur det kan låta skulle kunna vara; Du-du-du-dudu. Förslagen ökar den upplevda energin i musiken. Ovanpå den grundläggande basslingan finns en annan bas (B) i samma takt, men med en betoning på slagen 1 och 3 i relation till takten. Fristående uppfattas basslinga B som lugnare, men det blir egentligen bara märkbart när basslinga A försvinner. Basslinga B är filterstyrd vilket får det att låta som att ljudet öppnas och stängs. Det uppfattas som luftigt och rundare. Basslinga A och B är fundamentet i hela låten och båda har låg frekvens, det som örat uppfattar som mer dova ljud. Basslinga A har sex stycken pauser som varar olika länge (se bild 3 och 4). Basslinga B finns med från början till slut (se bild 4).

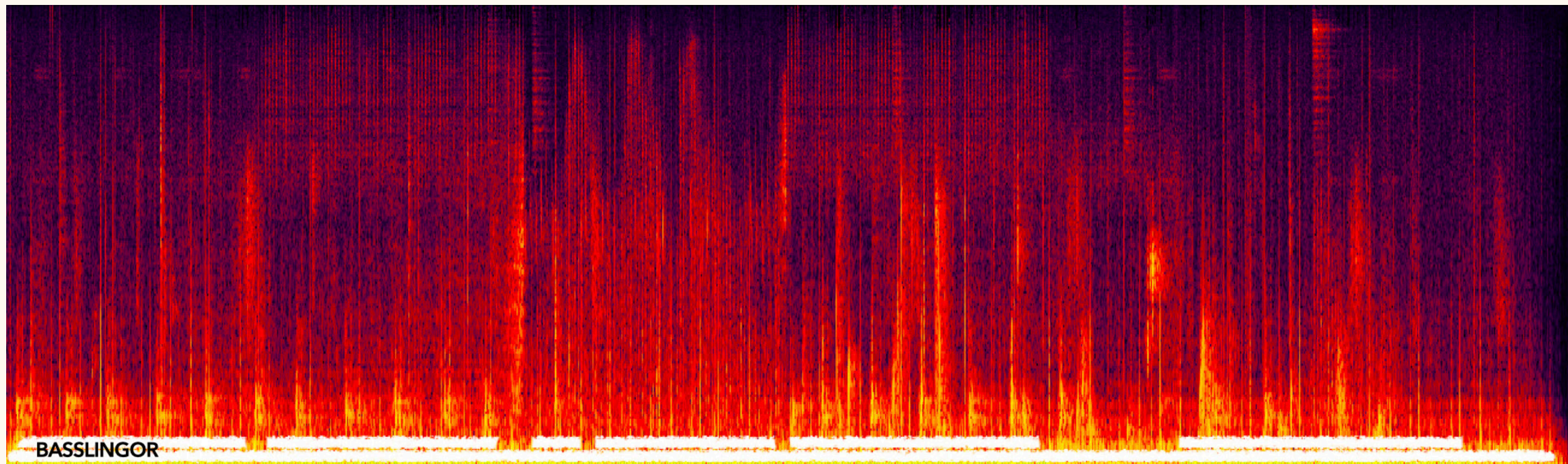


Bild 4: Ett urklipp från Adobe Audition på ett frekvensdiagram. Diagrammet visar var i frekvens olika ljud ligger och färgen indikerar hur starka eller svaga de är. Ju högre ljud, desto gulare. De vita linjerna illustrerar de två basslingorna i musikstycket i förhållande till frekvens.

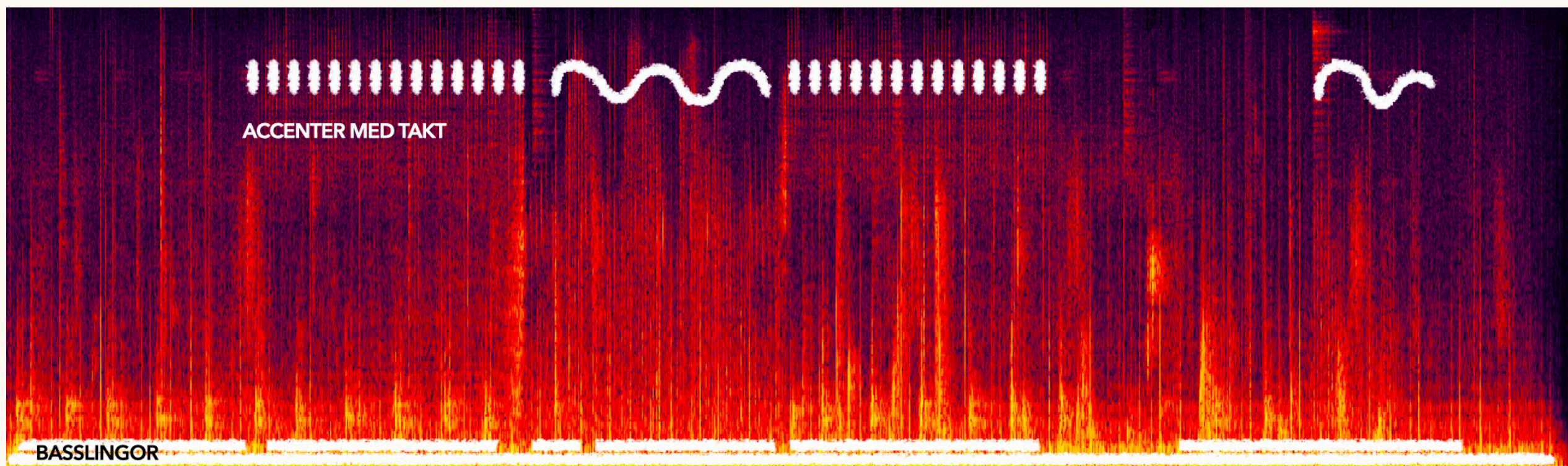


Bild 5: Illustration av hur basslingorna adderas med accentljud med takt i frekvensdiagrammet. De tillkommande linjerna representerar tätare slag och runda ljud som ligger högt i frekvens.

ACCENTLJUD

Det finns många accentljud i musikstycket. Tre av dessa är mer distinkta och i sin tur är det två av dessa som håller en takt (se bild 5). Ett är en Shaker (C) som går i 16-delars takt och kommer in vid två tillfällen i musikstycket. Ljudet ligger på en hög frekvens och uppfattas ljust eller vassare. Ett annat är något som egentligen bara kallas noise, men benämns i projektet som Tåget (D). Det är också i 16-delars takt och återkommer vid två tillfällen i låten. Accentljud D ligger på en hög frekvens men frekvensen förändras och skapar en tuffande, böljande effekt mellan ljusare och mer dova ljud. Både accentljud C och D skapar en tydlig förändring i rytmen på musiken.

Det sista mer distinkta accentljudet är något som benämns som Acid (E). Det har en typisk acid-karaktär, som ett slags släpande robotljud. Accentljud E upprepas många gånger i musikstycket men håller ingen direkt takt, även om den kommer in på ett slag. Accentljud E ligger på en lägre frekvens. Övriga accentljud är mer som plötsligt överraskningar. De följer ingen takt och många av dessa är elektroniska imitationer av ljud från naturen, ofta knorrande eller knastrande. De flesta ligger på ganska hög frekvens men varar en mycket kort stund (se bild 6).

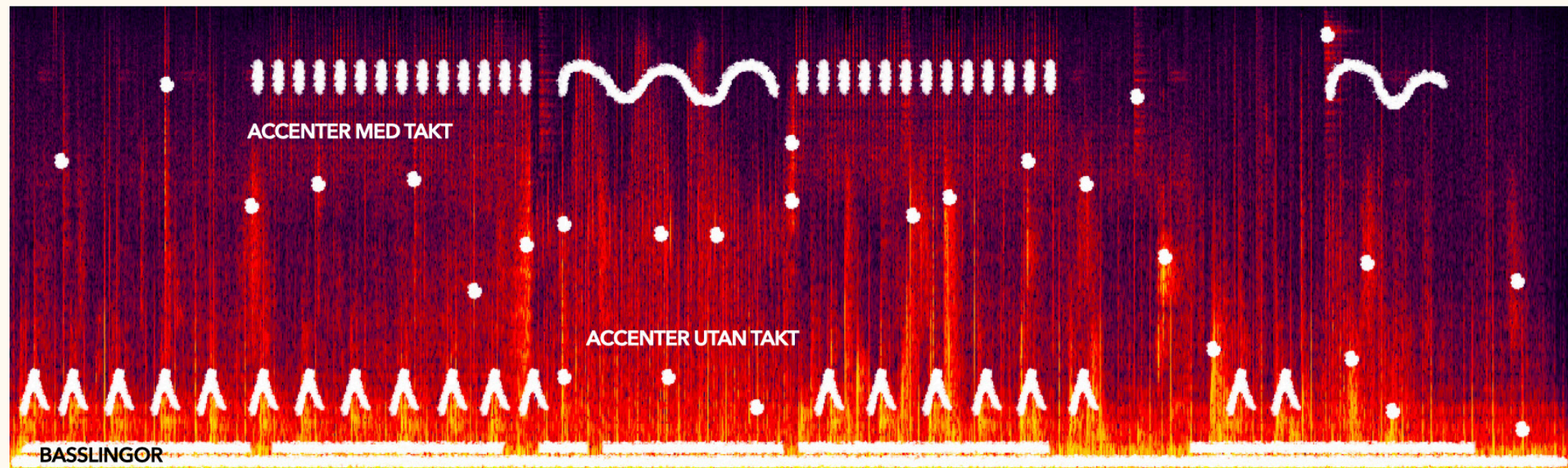


Bild 6: Illustration av hur basslingorna och accenter med takt, adderas med accentljud utan takt i frekvensdiagrammet. De nya linjerna representerar udda ljud av olika karaktär som ligger på olika frekvens.

METODER - PERCEPTIV ANALYS

Parallellt med musikteoretisk analys, har studier utförts för att fördjupa kunskapen om hur musikstycket kan uppfattas psykologiskt. Perception handlar om hur människan registrerar sinnesintryck, i detta fall via hörsel. Hur människor bearbetar musik påverkas både av de faktiska ljuden, exempelvis hur höga eller vassa de är, men också individens hjärna och vad den associerar ljuden med (Natur & Kulturs Psykologilexikon 2023). För att undersöka hur musikstycket ”Polar Sun” kan uppfattas, genomfördes en workshop med sju deltagare, samtliga studenter eller lärare på Konstfack. Genom tre lyssningsövningar fick deltagarna beskriva spontana känslor, omedelbara associationer och visuella intryck kopplade till musikstycket. Övningarna utfördes individuellt men diskuterades gemensamt under två timmar (se bild 7-9).

I projektet har fokus lagts på att arbeta vidare med det som var återkommande, för att undvika de mer subjektiva associationer som kan vara sammankopplade exempelvis med minnen eller enskilda upplevelser som övriga deltagare aldrig erfarit. Ett försök att generalisera upplevelsen. Snarlika ord har samlats, med viss risk för feltolkning, också det för att generalisera och identifiera känslor och associationer på ett mer övergripande plan.

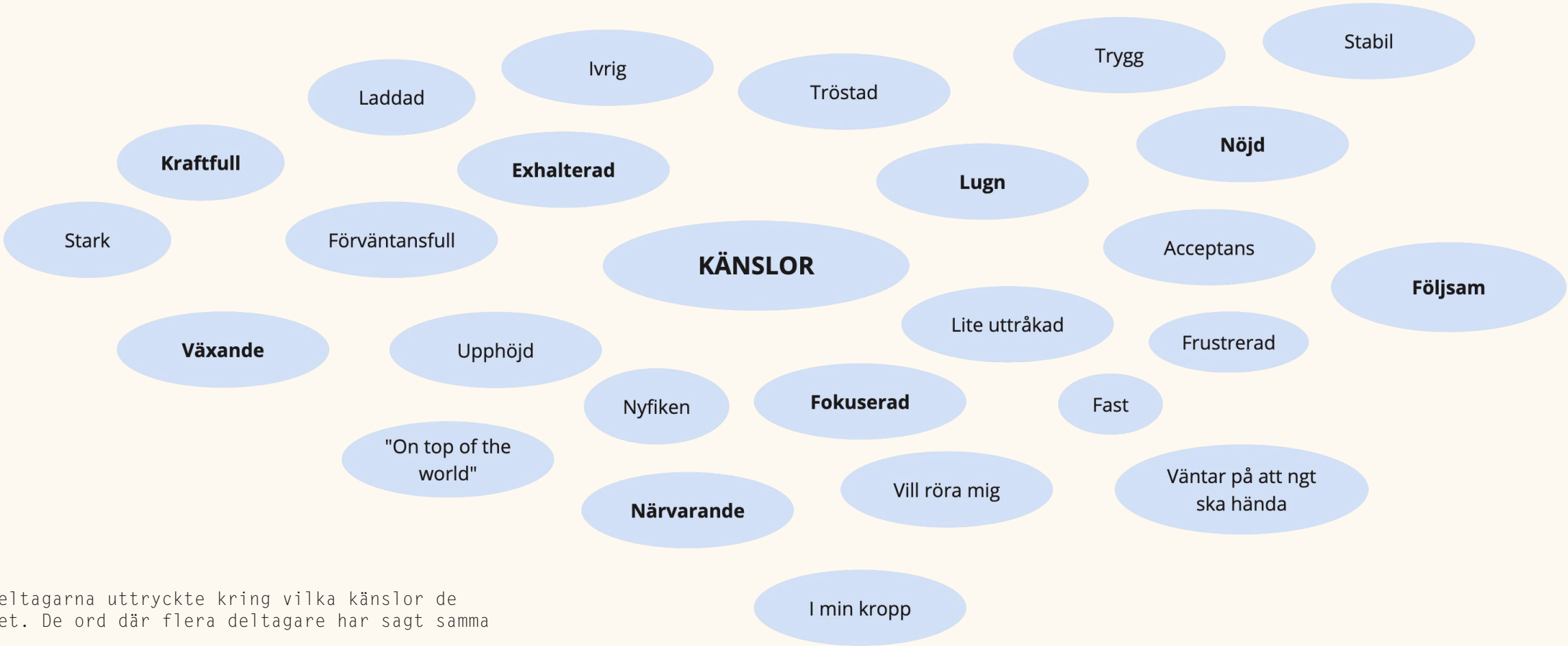


Bild 7: En sammanställning av de ord deltagarna uttryckte kring vilka känslor de upplevde när de lyssnade på musikstycket. De ord där flera deltagare har sagt samma sak är fetmarkerade.



Bild 8: En sammanställning av de ord deltagarna uttryckte kring vilka associationer de fick när de lyssnade på musikstycket. De ord där flera deltagare har sagt samma sak är fetmarkerade.

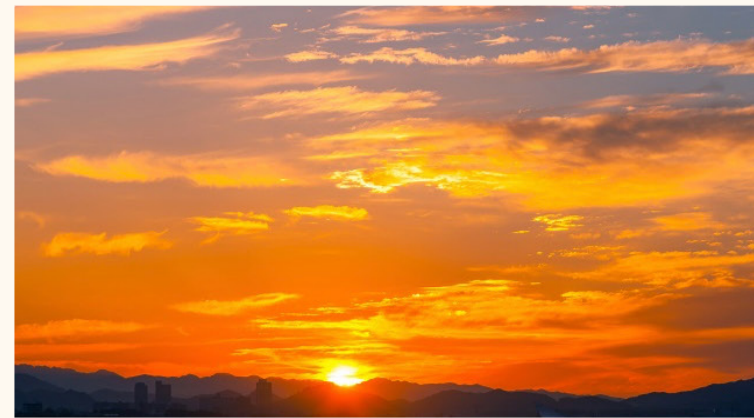
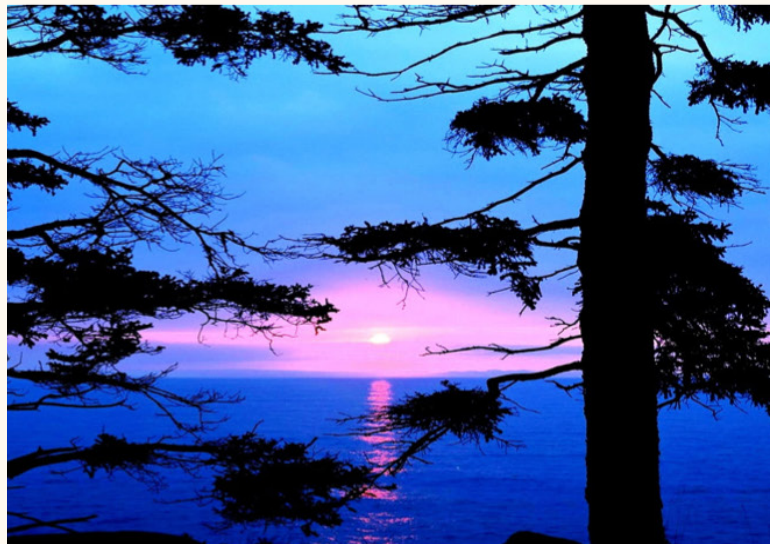
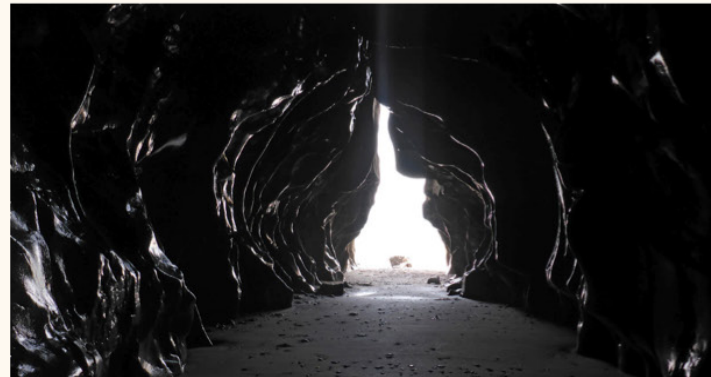


Bild 9: En visuell tolkning av de associationer som har fått extra genomslag i projektet, med stark koppling till naturen. Bilderna visar skimmer från en skalbagge, ljusinsläpp inifrån en grotta, skuggspel i en skog, gryningsljus, skymningsljus och mönster som bildas utav droppar.

METODER – MATERIALSTUDIER

Tidigt i processen utfördes materialstudier, framförallt i relation till den perceptiva analysen. I ett första skede gjordes ett studiebesök på Materialbiblioteket i Älvsjö. Medan musikstycket spelades studerades olika material i relation till kartlagda känslor och associationer. En högst subjektiv tolkning, vilka material som motsvarar vilka känslor, men det fanns en ambition att intuitivt undersöka för att skapa en slags verktygslåda med referensmaterial att återkomma till. Naturliga, solida material valdes omedelbart bort, exempelvis trä och vissa stenar. Färg, ”high tech-material” och material med reflekterande egenskaper blev mer intressant, såsom plexiglas, cellofan och metalliska ytor. Dock blev slutsatsen att det egentligen inte var materialens egenskaper i sig som var intressanta, utan snarare hur materialet påverkades av ljus. Effekter av illusion, reflektion, eller att inte kunna avläsa materialet omedelbart var det som väckte intresse (se bild 10).

Både ljus och färg var något som framkom som associationer. Med nya insikter från besöket på Materialbiblioteket, kändes det ännu viktigare att undersöka det området. Därför spenderades mycket tid i perceptionsstudion på Konstfack, en lokal där studenter har tillgång till material och utrustning för att undersöka ljus och färg. Dit var det relevant att återkomma många gånger under projektet. Där undersöktes bland annat ljusfärg, ytfärg, reflektion, spridning och projektion i förhållande till olika material (se bild 11-14) och längre fram i processen mer konkret gällande ljusidé och skalmodeller (se bilder i avsnittet för modellstudier).

Metoderna för att utforska dessa delar har framförallt varit praktiska; att utföra, testa och utveckla. Samtal med Johanna Enger, forskare, ljusdesigner och lärare i ljus och färg, har varit viktigt framförallt för vägledning kring ljusfärg men inte minst för stöd med teknisk utrustning (Enger 2023). Litteratur har fungerat delvis som inspiration till specifika kombinationer av ytfärg och ljusfärg (Bachmann 2011, sid. 32-35, 68 och 114) men också för att i efterhand förstå specifika fenomen, såsom hur spridningen av olika ljusfärger beter sig (Bachmann 2011, sid 80-95 och Taylor 2019 sid. 23-73).

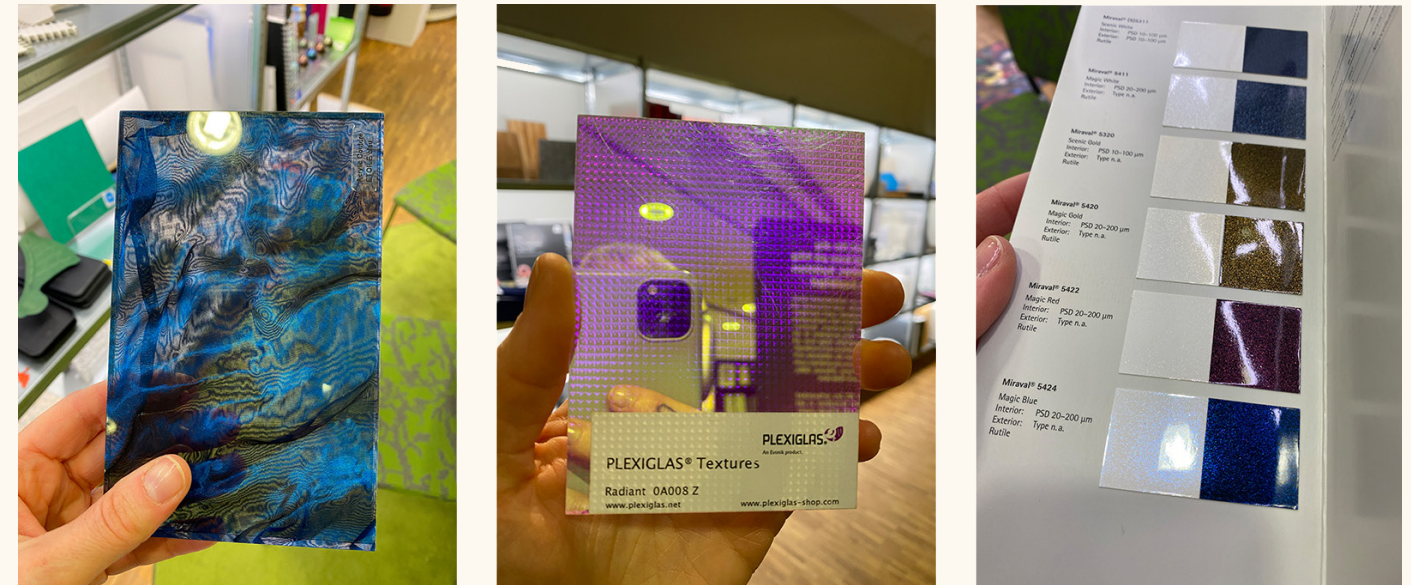


Bild 10: Exempel på mer intressanta material som studerades på Materialbiblioteket. Bilden till vänster visar en metallisk textil ingjuten i någon form av plast. Bilden i mitten är ett iriserande plexiglas och bilden längst till höger visar ett antal lacker med metalliskt skimmer.



Bild 11: I ett tidigt skede testades färgat papper med olika ljusfärg. Bilderna visar samma papper men i ljusfärgerna rött, cyan och magenta.

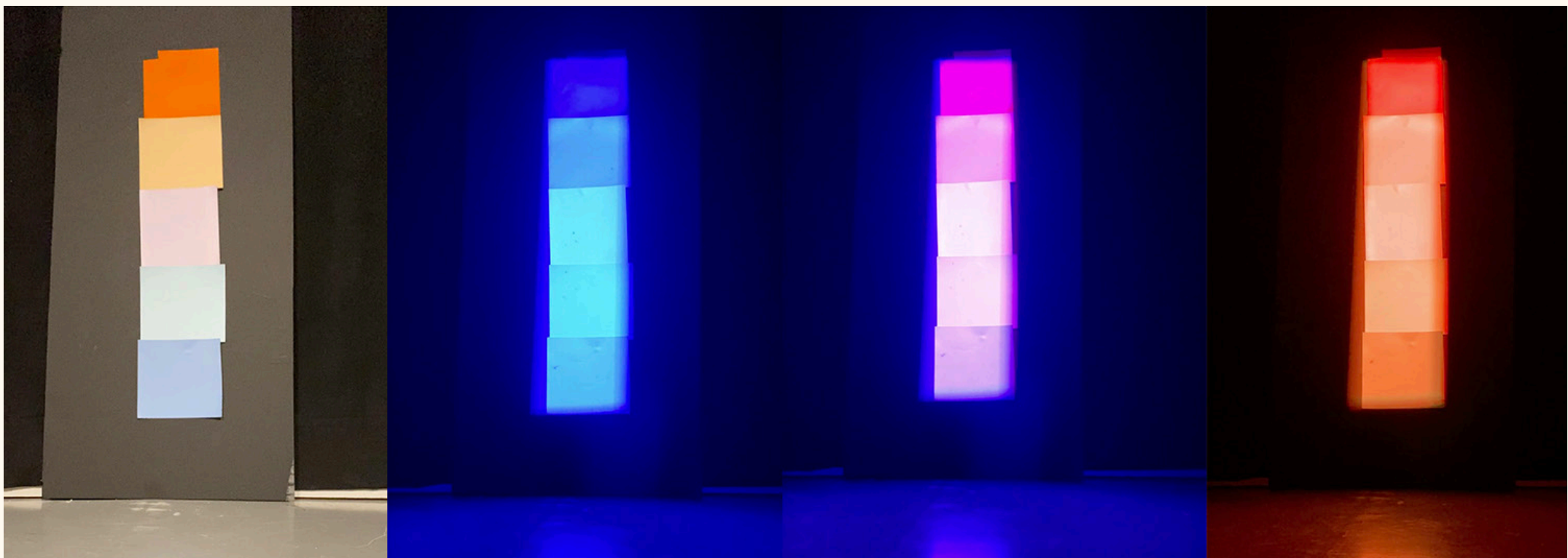


Bild 12: I ett senare skede förfinades färgtesterna för att hitta nyanser som förändrades i rätt ordning rätt ordning i förhållande till ett gryningsljus som sedan övergår till skymning. Det krävs bara en liten nyansskillnad för att en färg ska förstärkas eller "slockna" i fel ordning.

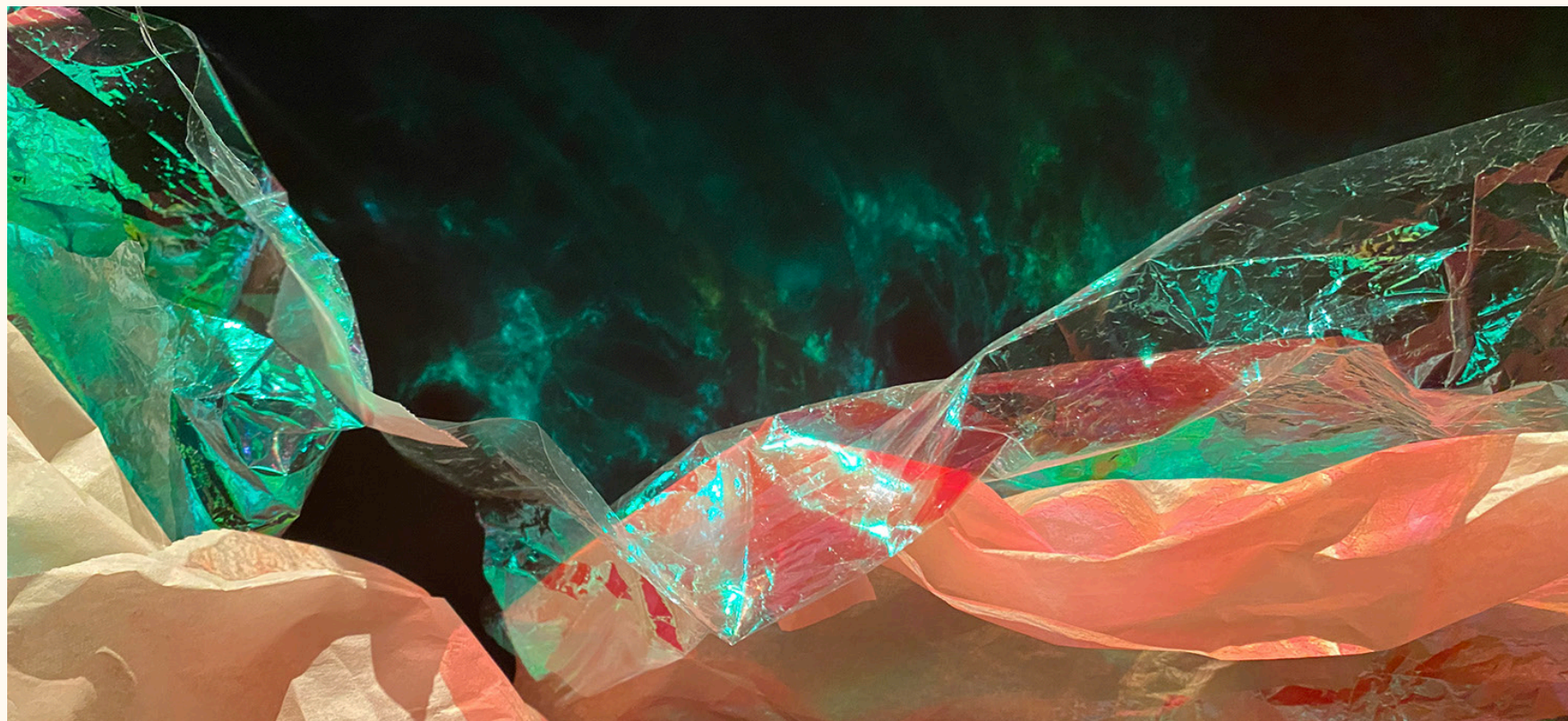


Bild 13: Av en slump upptäcktes spännande reflektioner från iriserande cellofan.

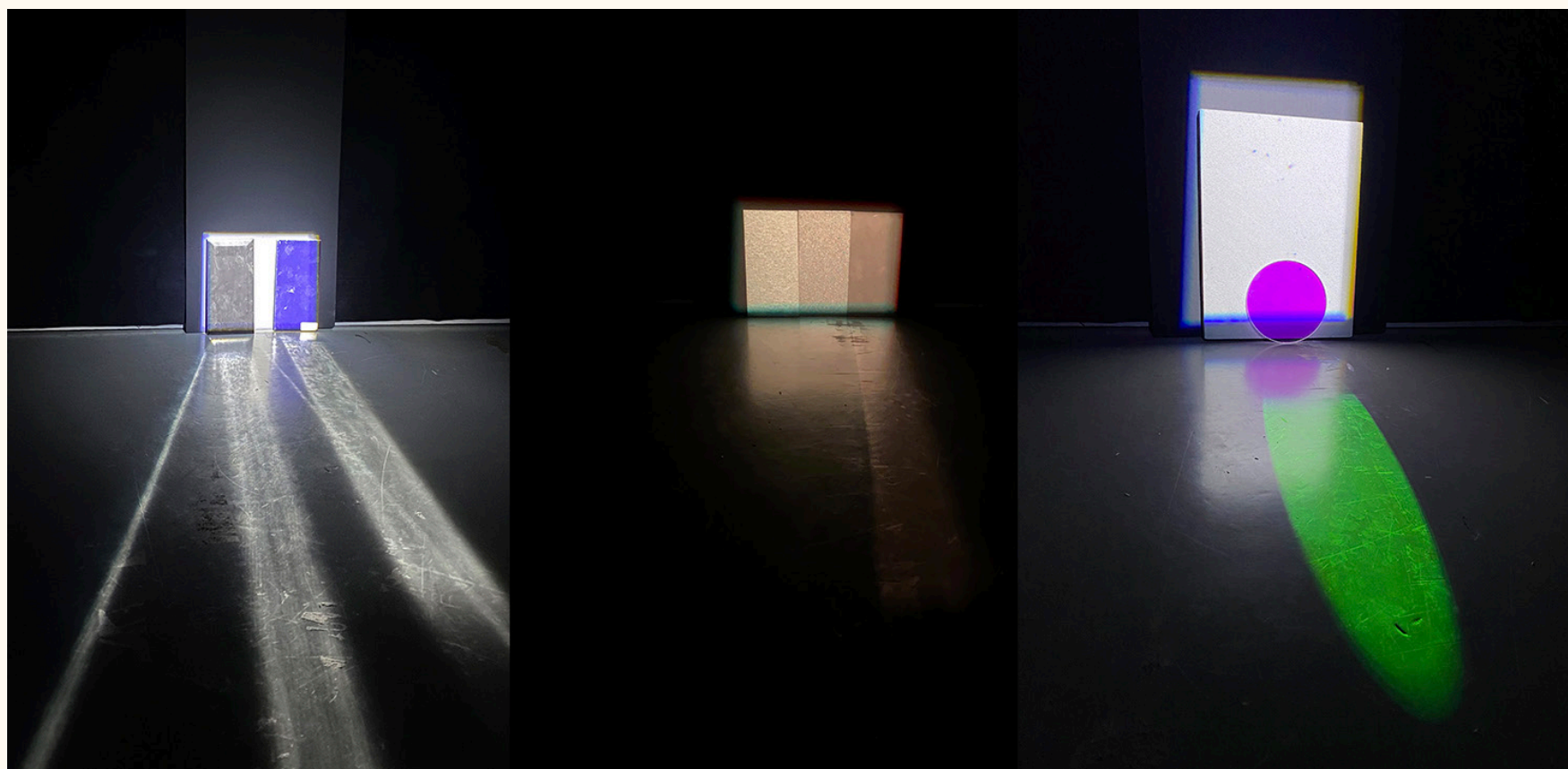


Bild 14: Vidare testades mängder av material för att se vilka typer av reflektioner som kunde uppstå. Till vänster är glaserad keramik, i mitten aluminium med olika ytbehandling och längst till höger är glas.

METODER – MODELLSTUDIER

Parallellt med utforskandet i perceptionsstudion, växte idéer fram kring rumslighet och hur musikstycket kunde ta sig i uttryck exempelvis i väggar och tak. En tidig sådan var glipor eller mellanrum. Idén föddes ur pauserna i basslinga A (se bild 3) och från associationer kring ljussken och naturens egna glipor, exempelvis skuggspelet mellan träd eller förnimmelsen av ljussken inifrån en öppning i en grotta. Ett sätt att undersöka detta var skalmodeller, de första någonstans i en skala runt 1:20, spontant skulpterade i papper (se bild 15 och 16). Dessa enkla modeller gjordes innan något gestaltande i 3D, men vidare undersökningar genom modell var tätt sammanlänkat med 3D-skisser och har utvecklats i förhållande till nya insikter, genom denna och övriga metoder. Arbetet med mellanrum förfinades genom att använda båda basslingorna som fysiska element, inre och yttre väggar som levde parallellt med varandra. I kombination med tester i perceptionsstudion utvecklades en ljusidé kring gryning och skymning.



Bild 15: Modell i 1:20 i papper, där ljusglipor studeras i förhållande till ljusinsläpp utifrån.



Bild 16: Modell i 1:20 i papper, där ljusglipor studeras i förhållande till ljusinsläpp utifrån.



Bild 17: Modeller av flyttkartonger för att testa olika idéer kring väggarnas utformning och placering av ljuskälla. Dessa testade med en LED-list i taket.

För att kunna testa en riktig ljuskälla behöver modellerna vara minst i skala 1:5. Ett sätt att bygga snabba modeller var att använda flyttkartonger. De gav bland annat omedelbara insikter om väggarnas form och ljuskällans placering (se bild 17).

Ett annat sätt att hantera en större skala var att arbeta med utsnitt. Det blev viktigt både för att vidareutveckla ljus- och färgsättning (se bild 18) men även för specifika materialtester (se bild 19) och för att testa hur en modell över hela rummet skulle kunna konstrueras.

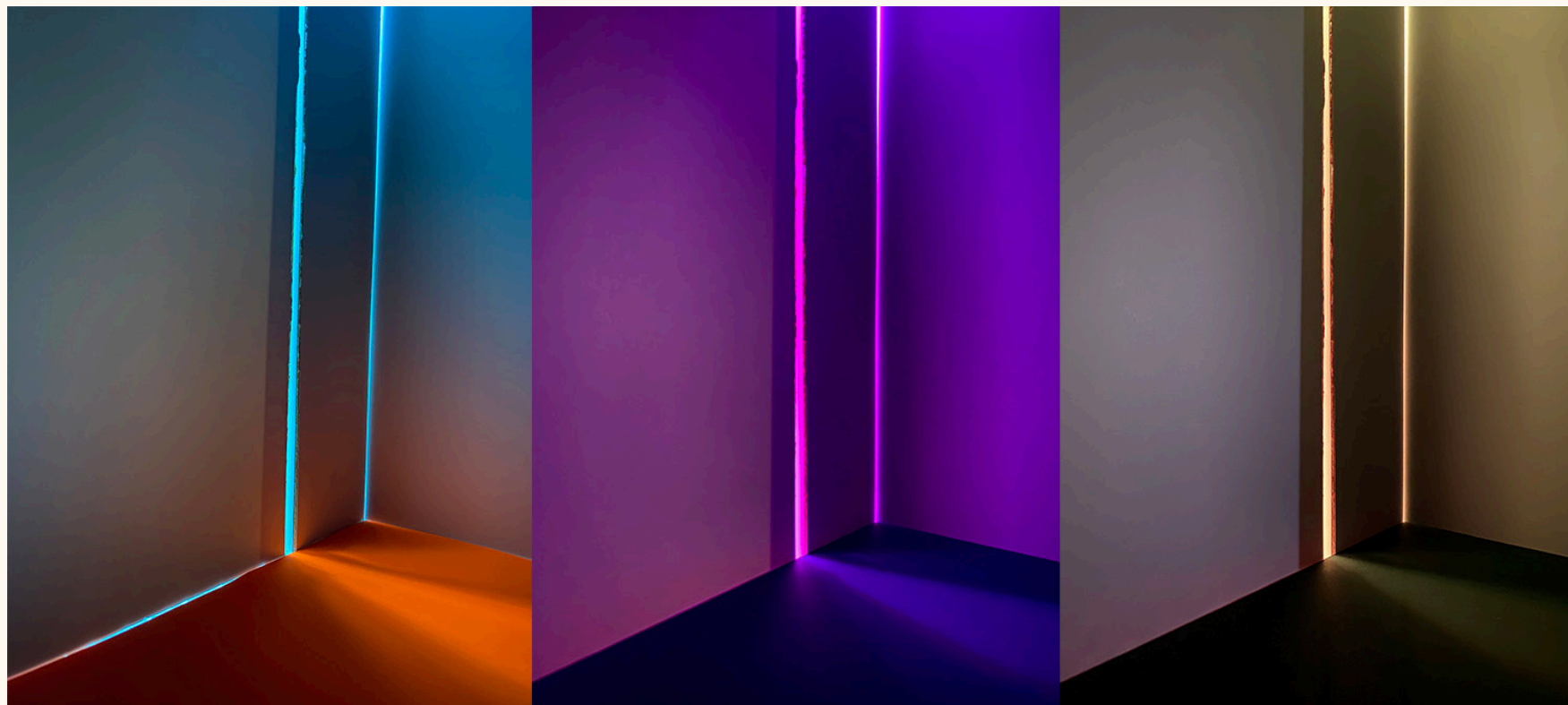


Bild 18: Modell av ett utsnitt i skala 1:5. Tester av ljusfärg tillsammans med färgat golv. Bilden till vänster har oranget golv och både bilden i mitten och längst till höger har svart golv.

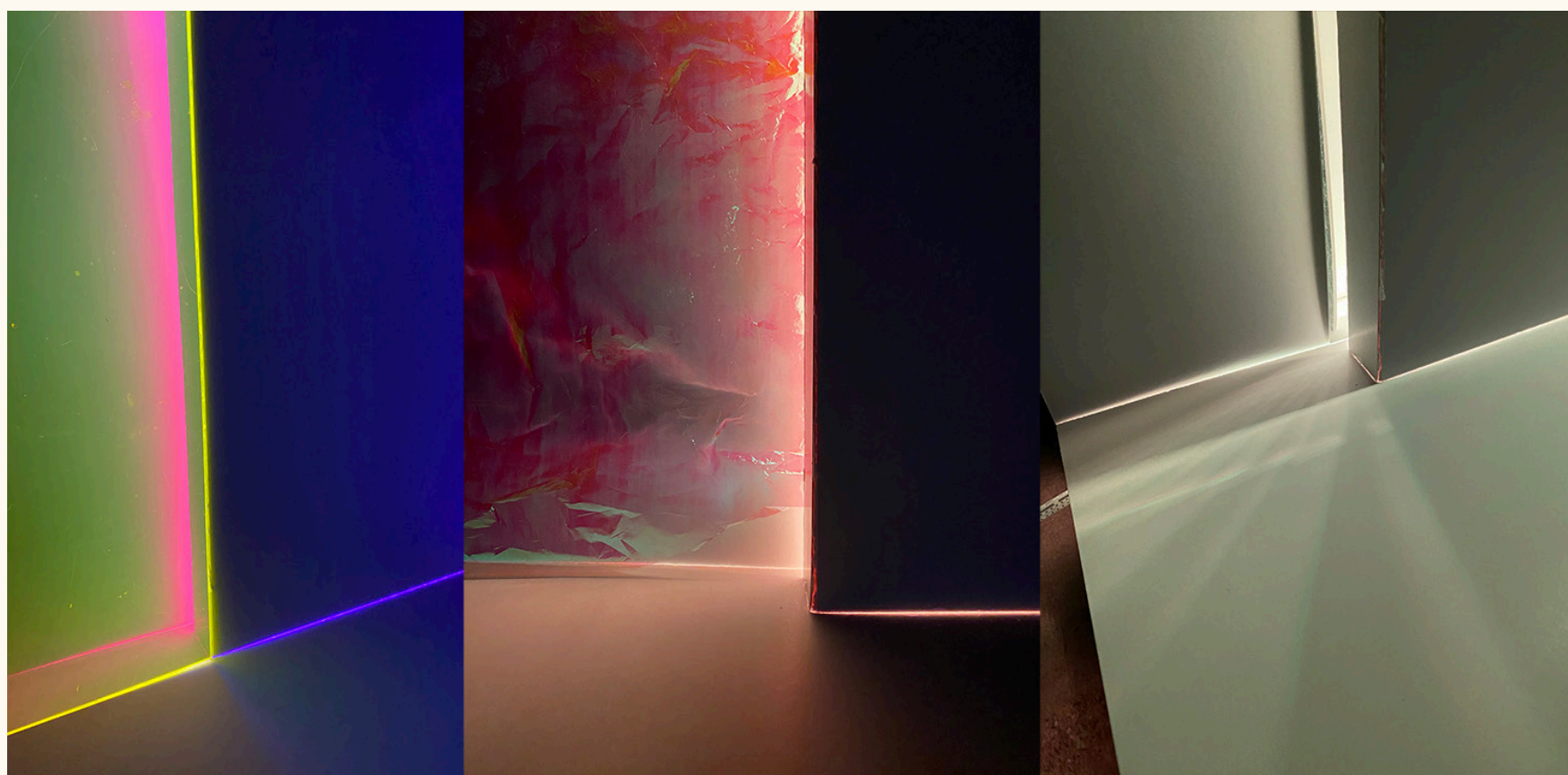


Bild 19: Detaljtester av olika material i samma modell som bild 18. Till vänster testas gul akrylplast, i mitten iriserande cellofan och till höger spegelfilm.

METODER - SKISSER I 3D

3D-modellering har varit ett effektivt sätt att laborera med rytm, ytterväggar, innerväggar och för att få en sammansatt upplevelse av rummet (se bild 20). Det har också varit ett tacksamt sätt att undersöka olika varianter av detaljer och hur de påverkar rummet som helhet (se bild 21).

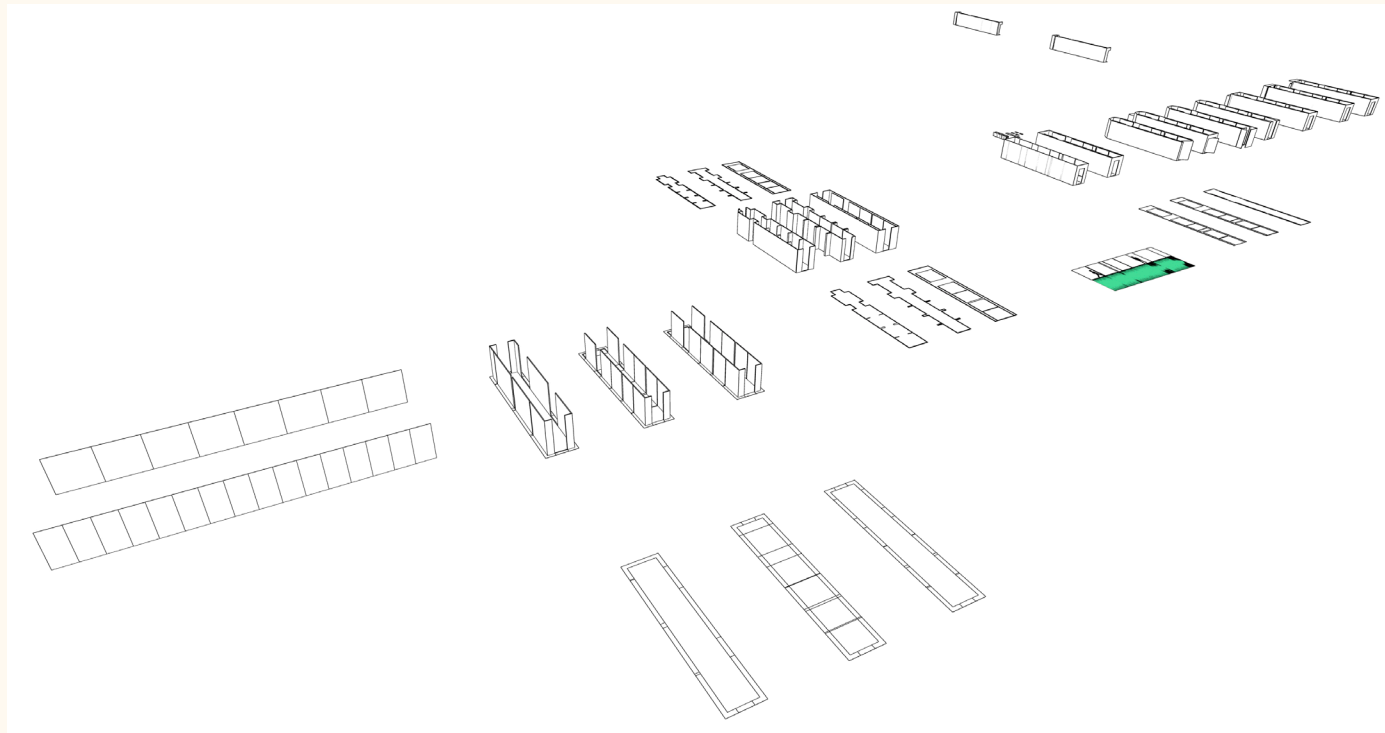


Bild 20: Bild från Sketchup som presenterar en bråkdel av samtliga modeller som arbetats fram och förfinats. Många modeller kan se snarlika ut men har små skillnader i detaljer som skiljer dom åt.

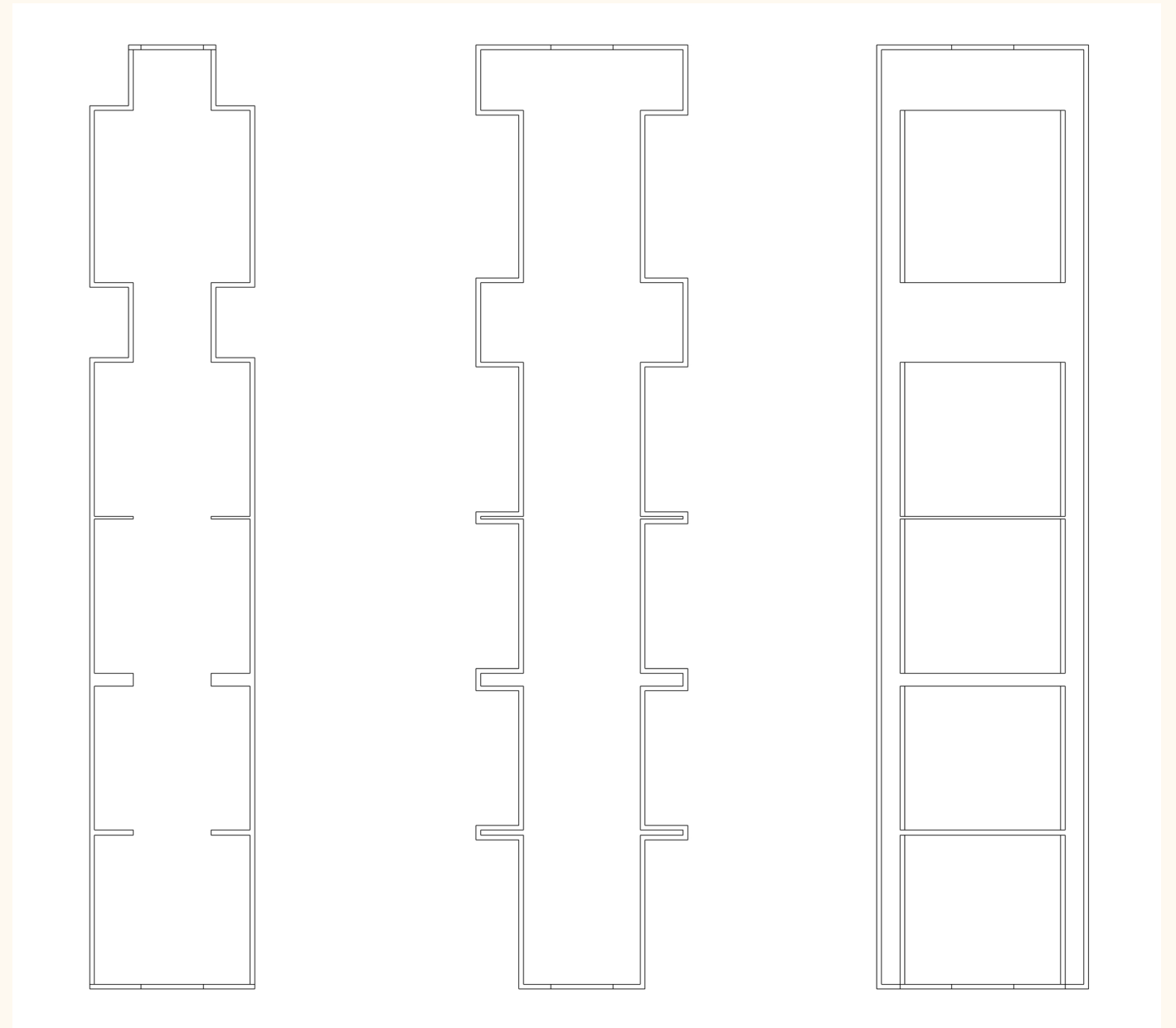


Bild 21: Exempel från Sketchup som illustrerar olika gestaltningsförslag på hur musikstyckets mellanrum eller pauser i basslingorna kan representeras i form.

METODER - RITNINGAR I 2D

Att rita i 2D har varit relevant i senare delen av projektet. Detta för att förstå konstruktionen bättre, besluta om avstånd, tjocklekar, sammanfogningar, framförallt utifrån hur en modell i skala 1:5 kan byggas, mer än ett fullskaligt slutresultat. Anledningen till det är att helhetsupplevelsen kring ljusidé och atmosfär i relation till musikstycket har varit prioriterat före konstruktionslösning. För att kunna ta designbeslut kring just detta behöves modellen och således ritningar på den.

DESIGNFÖRSLAG

Ambitionen med projektet har varit att metodutforska och metodutveckla, men också presentera ett resultat utifrån det. Det är viktigt att påtala att förslaget är ett av många. Den information och de insikter som framkommit genom metoderna har översatts till rumslighet genom subjektiv tolkning. Det finns alltså inte ett svar på rumslig översättning av detta musikstycke, utan flera. Likaså kan ett helt annat musikstycke användas med samma metoder och således generera en helt annan gestaltning. Förhållningssättet till detta specifika designförslag, har varit att det ska upplevas som genomförbart, dvs. att inte förhålla sig till musiken på ett så pass konceptuellt vis att det inte går att applicera i verkligheten. Designförslaget är tänkt att fungera fristående från musiken. Det är en översättning från ett verk till ett annat.

Kortfattat har metoderna försett designförslaget med form och materiella egenskaper från både det musikteoretiska perspektivet och utifrån perception. Den yttre formen står i nära relation till frekvensdiagrammet (se bild 22), men också utifrån karaktären på ljuden, som alltså är förknippad med hjärnans tolkning av musikstycket. Ljussättningen är i högre grad relaterad till associationer. Inslag av avvikande material står i direkt relation till accentljud utan takt, och hur hjärnan uppfattar dessa.

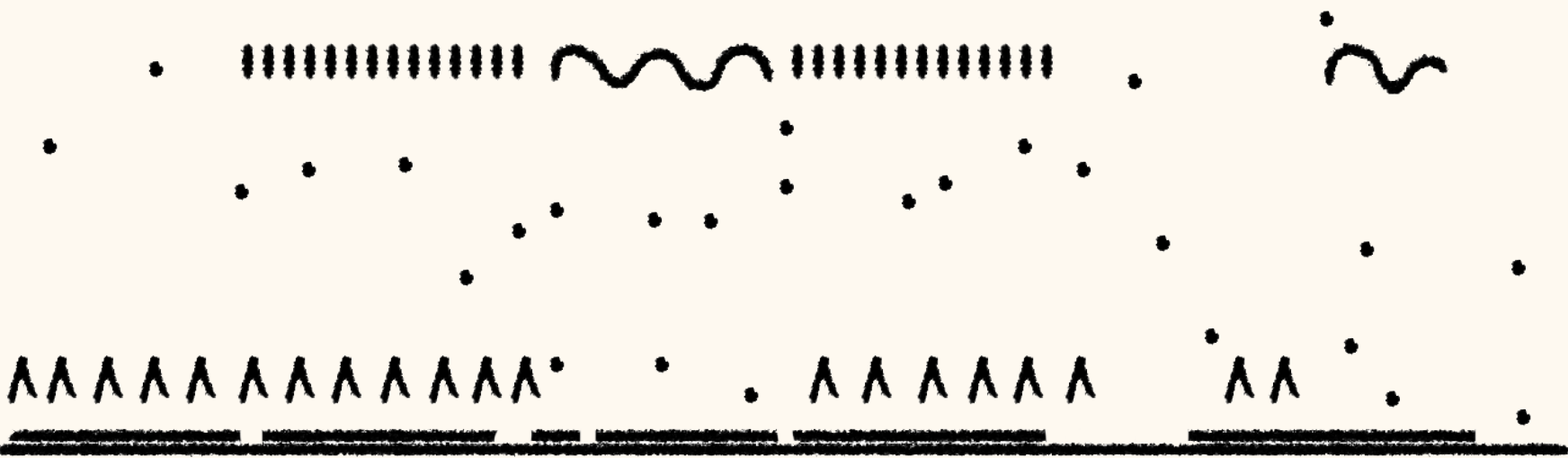


Bild 22: Abstraktion av frekvensdiagram (se bild 6). Designförslaget är starkt förknippat med ljudens sammansättning, karaktär, form och frekvensnivå.

RUMMET

Det är musiken och det praktiska utforskandet som har styrt gestaltningens rumsliga utformning. Formen på rummet är avlångt och kan liknas vid en korridor (se bild 23), även om gestaltningen inte har förhållit sig till en rumslig kategori. Den avlånga formen blir en representation av hur musikstycket förändras över tid. Rummet i designförslaget är drygt tolv meter långt. I ena änden finns en stor svängdörr för att illustrera musikstyckets start. Den är omedelbar och utan närmare friktion, som att falla in i rummet. I andra änden smalnar rummet av och slutar i en smal gång, med lågt i tak, likt musikstyckets nedtonade avslut. Projektet har som mål att gestaltningen ska kunna realiseras och därför förhåller sig också gestaltningen till vissa standarder i förhållande till rummet, exempelvis att två personer ska kunna passera varandra sida vid sida (Bodin, Hidemark, Stintzing och Nyström 2020, sid 251). Se bild 24-25 för en övergripande idé om rummets utformning.

I förslaget har rummet en specifik längd, men det är musikstycket i tid som representeras av måttet och således kan rummet skalas upp och ned. Det är relationen mellan vägg, mellanrum osv. som påverkas av detta.

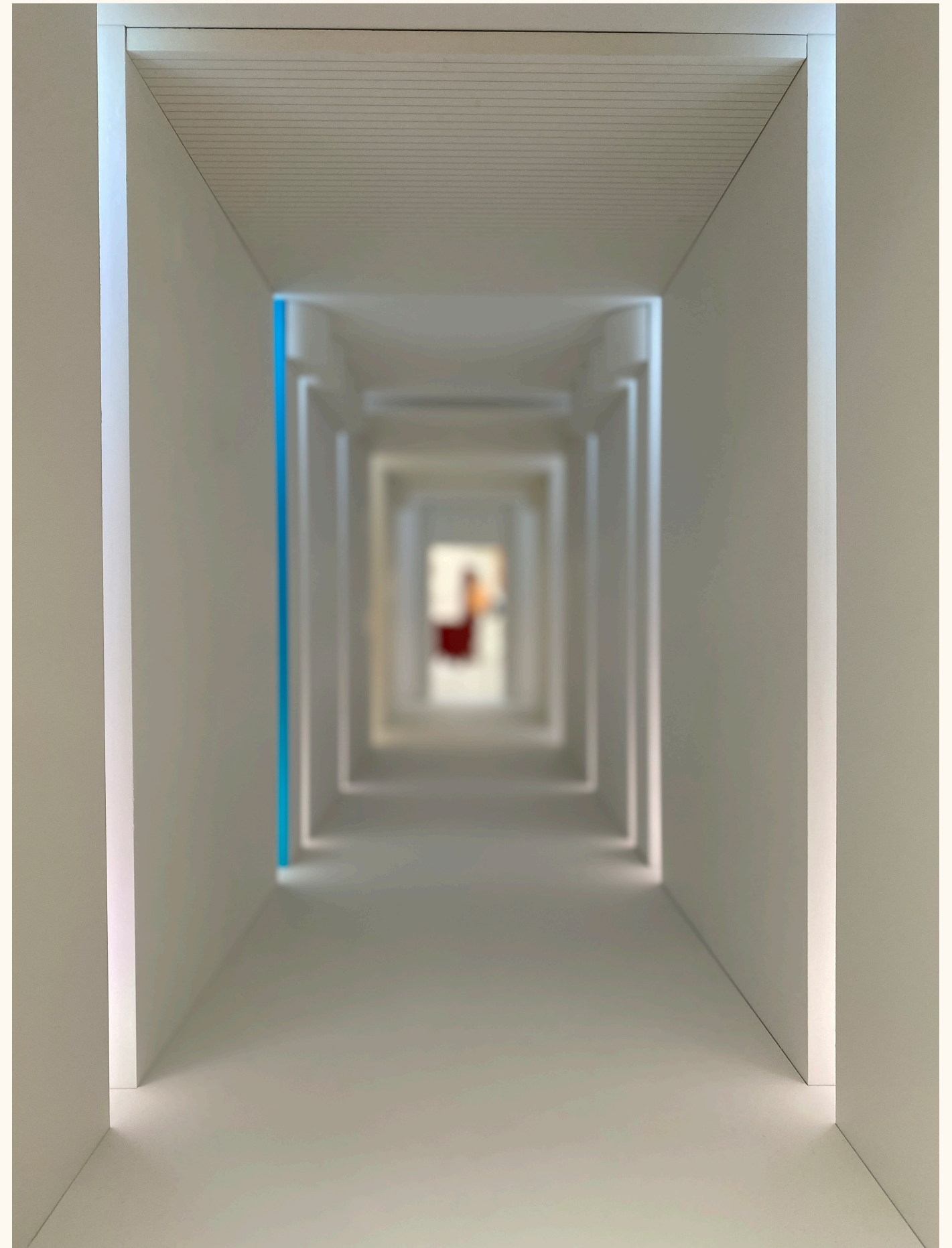


Bild 23: Vy av rummet i modell skala 1:5.

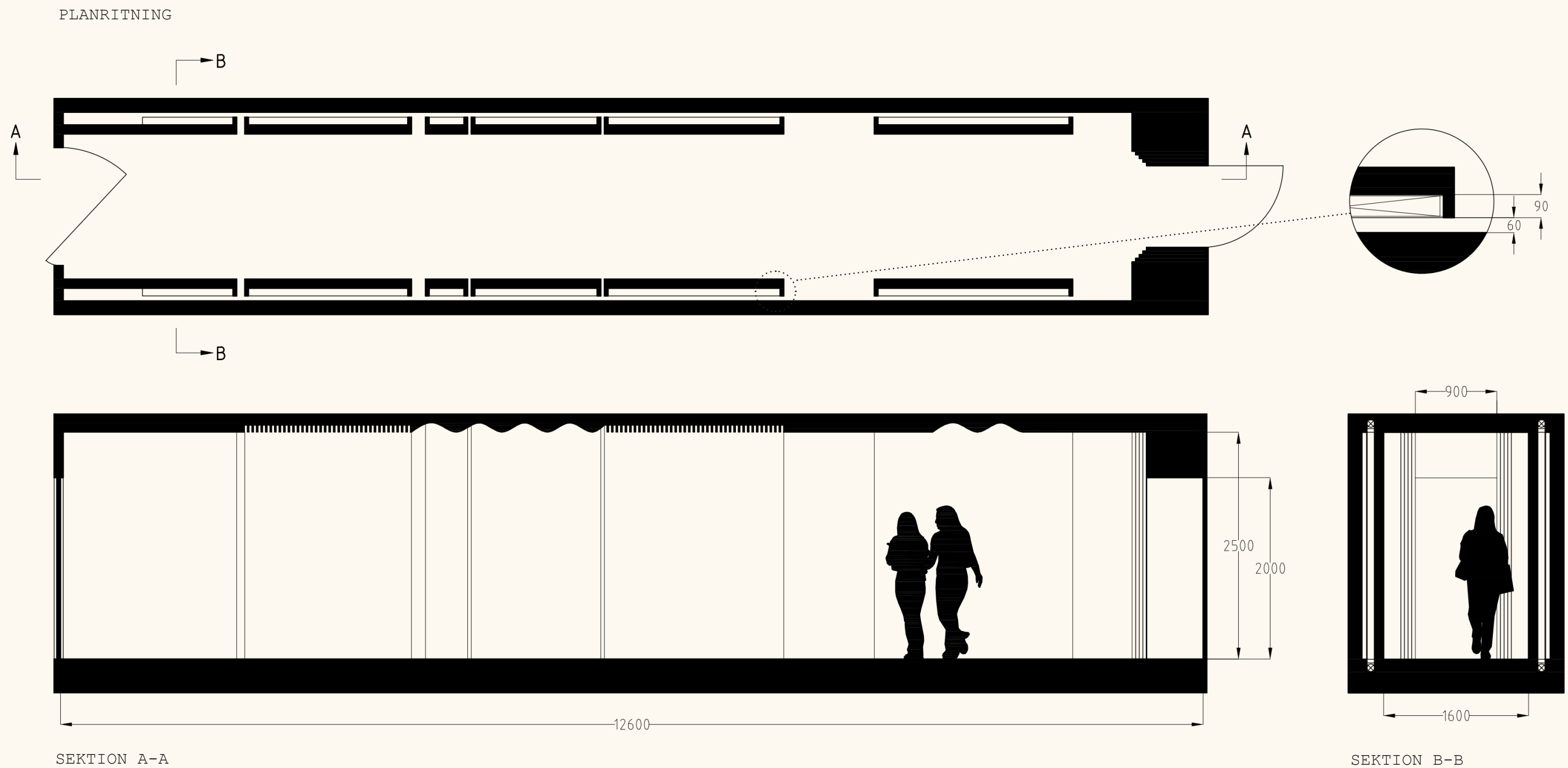


Bild 24: Planritning, detalj samt två sektioner som visar utformning och måttsättning.

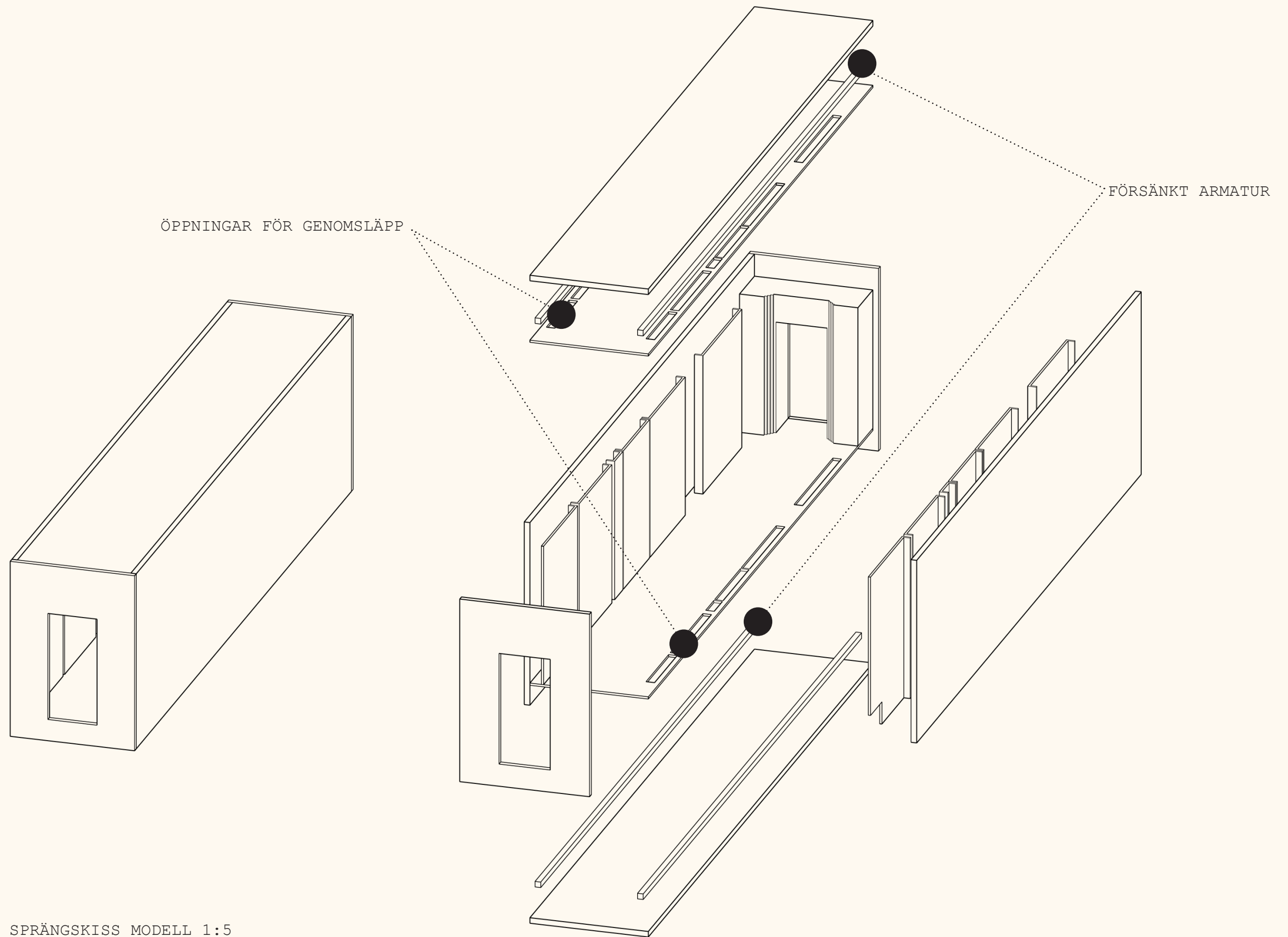


Bild 25: Sprängskiss av modell i skala 1:5 som visar ytterväggar, innerväggar och hur hålen i golv och tak är placerade, samt armaturen som är försänkt.

BASEN

Det finns många aspekter av musiken som har påverkat gestaltningen, men basslingorna är kanske extra viktiga. Precis som de utgör fundamentet i musikstycket, fungerar de på samma sätt i den rumsliga gestaltningen. Rummet är uppbyggt av en sektion yttre väggar, likt basslinga B, som pågår från start till avslut. Innanför dessa finns en sektion av inre väggar, som har pauser likt basslinga A (se bild 26 och 27). Däremellan gömmer sig försänkt belysning som är placerad i golv och tak och som tillåter ljus att sippra ut i mellanrummen (se ytterligare bilder i avsnittet om ljus).

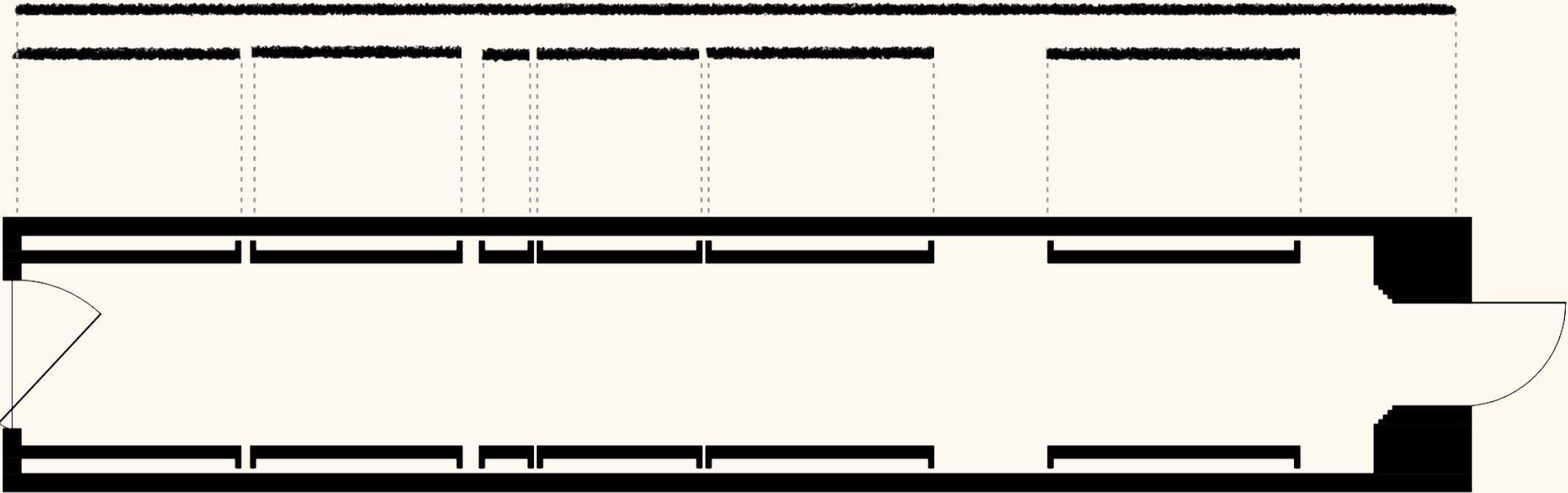


Bild 26: Planritning som illustrerar hur basslingorna har använts till ytter- och innerväggar.



Bild 27: Fotografi av modell i skala 1:5, som visar en paus i innerväggen, där istället den yttre väggen blottas. Till vänster ser man ljuset stråla ut från den dolda belysningen.

ACCENTERNA

Något som har fått tillföra detaljer i rummet, är accentljuden. Några av dessa påverkar rytmen och har fått ta plats i taket, en representation av att de ligger på en hög frekvens (se bild 28). Andra har varit udda, utspridda och som artisten själv uttrycker det ”a surprise factor” (Barchitta, 2023). Dessa har översatts som detaljer som gör avsteg från den generella upplevelsen både i ljus och material (se bild 29 och 30). Dessa samspelar med varandra, då den upplevda färgen på materialen påverkas av ljusfärgen.

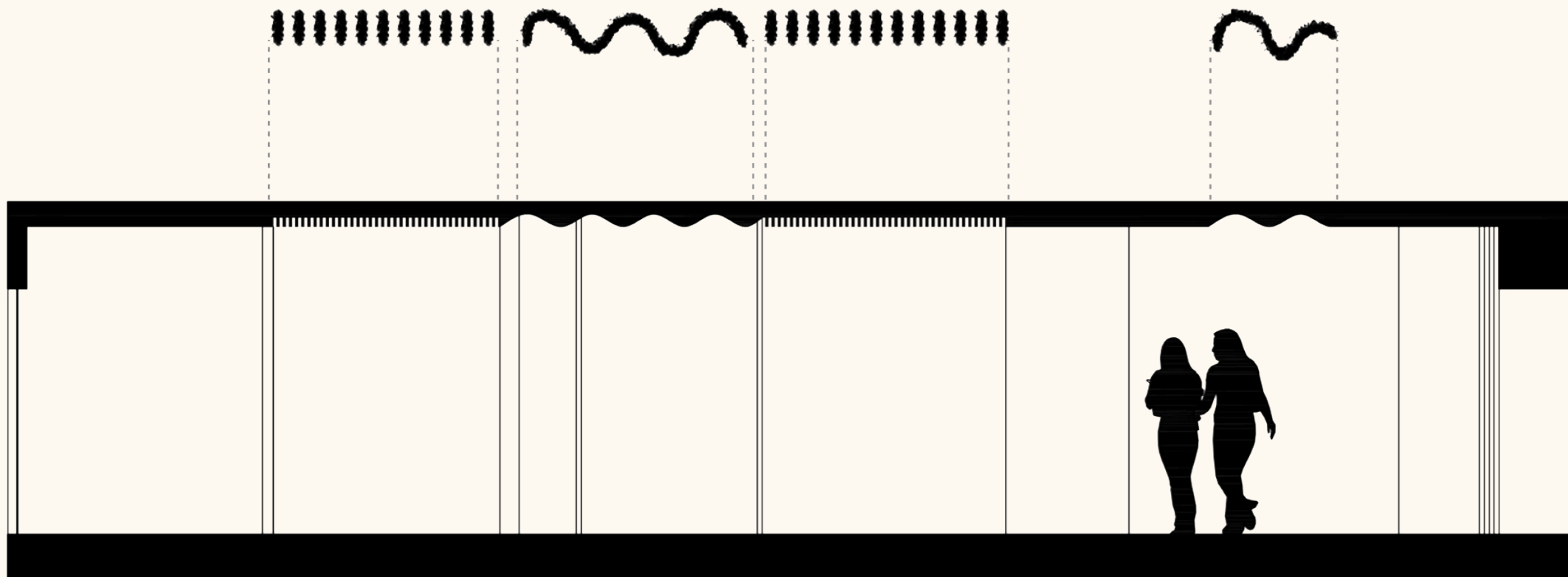


Bild 28: Sektionsritning som illustrerar hur accentljuden med takt har använts för att skapa form i taket.

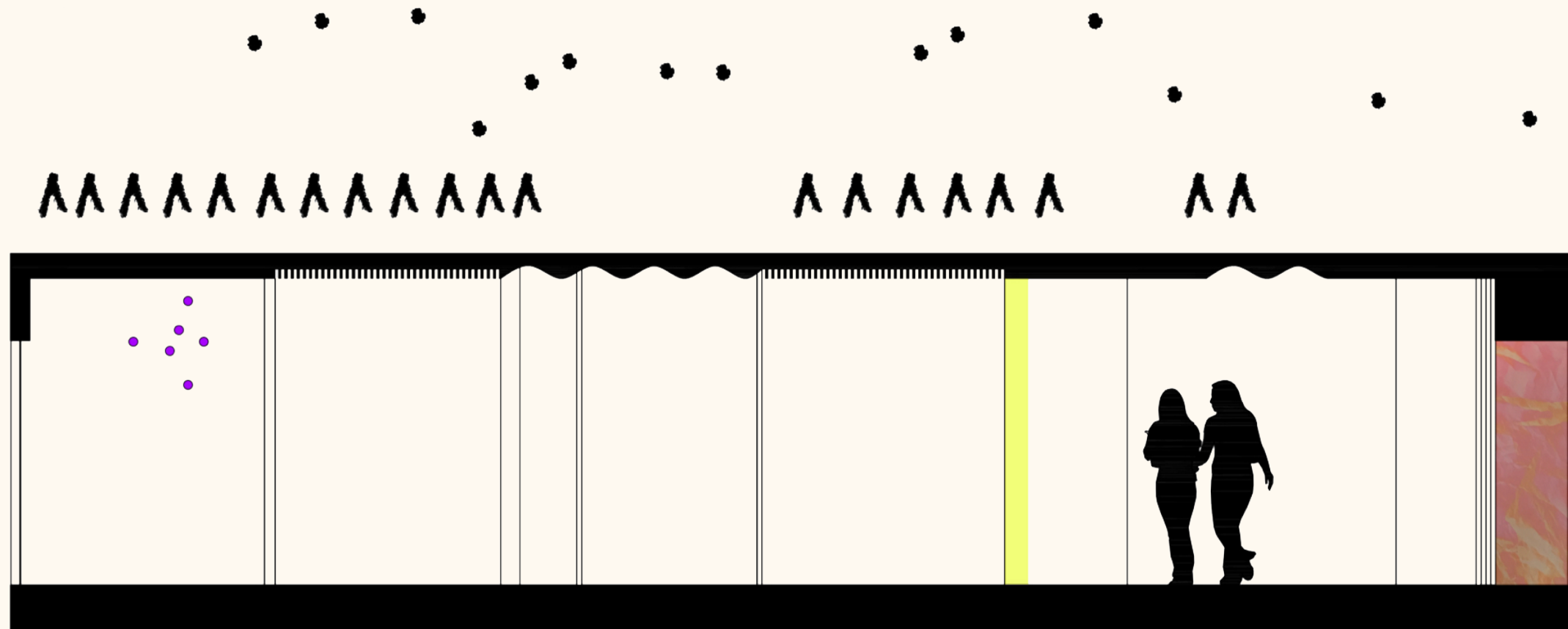


Bild 29: Sektionsritning som illustrerar hur accentljuden utan takt har använts för att skapa udda materialinslag på utvalda ställen.

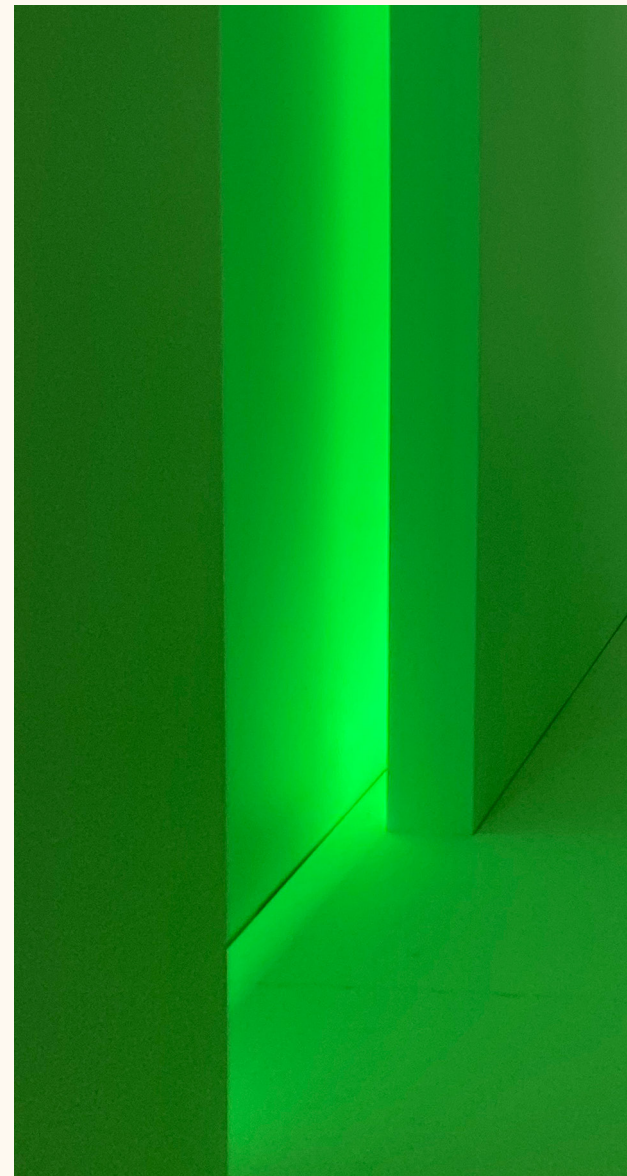


Bild 30: Fotografierna illustrerar några av de avvikande inslagen, en översättning av accenter utan takt. Till vänster ett materialinslag av gul akrylplast, i mitten iriserande cellofan, till höger ett kortvarigt inslag av grönt ljus.

LJUSET

Rummet är vitmålat, men med sparsamt ljusinsläpp från omgivningen blir det relativt mörkt. Belysningen är dold för ögat men ljus sipprar ut i mellanrummen där det inte finns någon inre vägg. Armaturerna programmeras var för sig och därför finns det ett stort spelrum i ljusfärgernas gemensamma uttryck. Ljussättningen kan delas in i två lägen. Standardläget är en långsam, subtil förändring där ljuset skiftar från natt till gryning, gryning till dag och dag till skymning (se bild 31-33). Denna ljusförändring är starkt sammankopplat med associationer till naturen. Det andra läget är kortvariga, mer dramatiska förändringar av ljuset, som en representation över artificiella associationer och accenter utan takt (se bild 34 och 35).

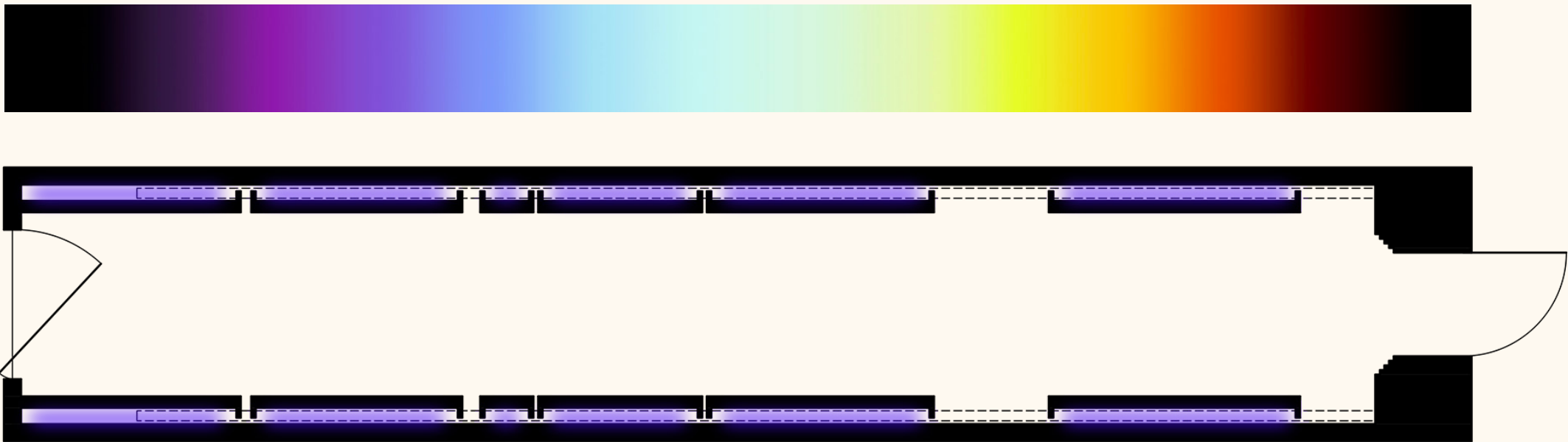


Bild 31: Planritning som illustrerar ljuskällans placering i golv och tak, samt färgskalan den skiftar mellan i standardläget.



Bild 32: Fotografi av modell i skala 1:5, som illustrerar ett skymningsljus.

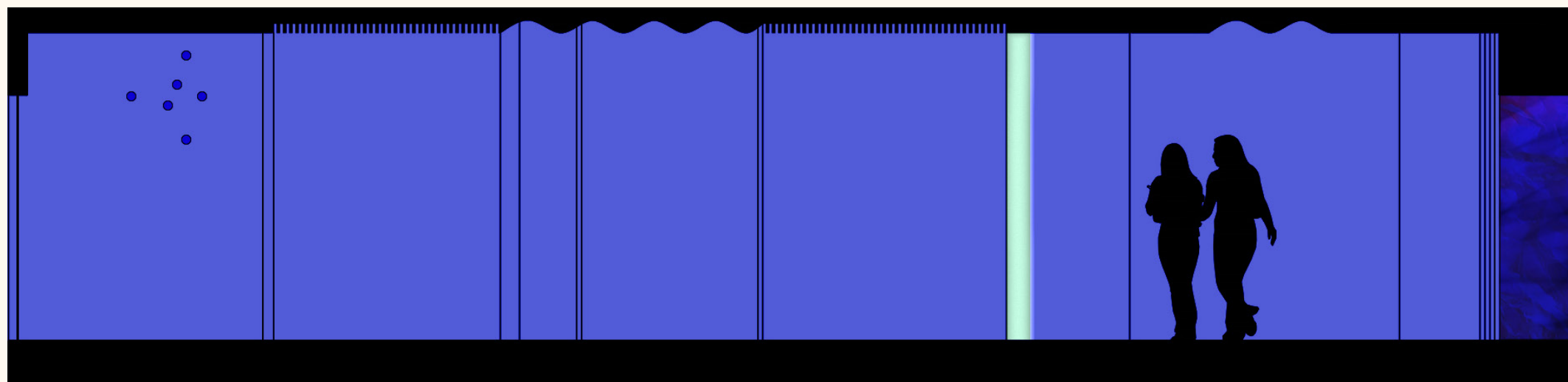
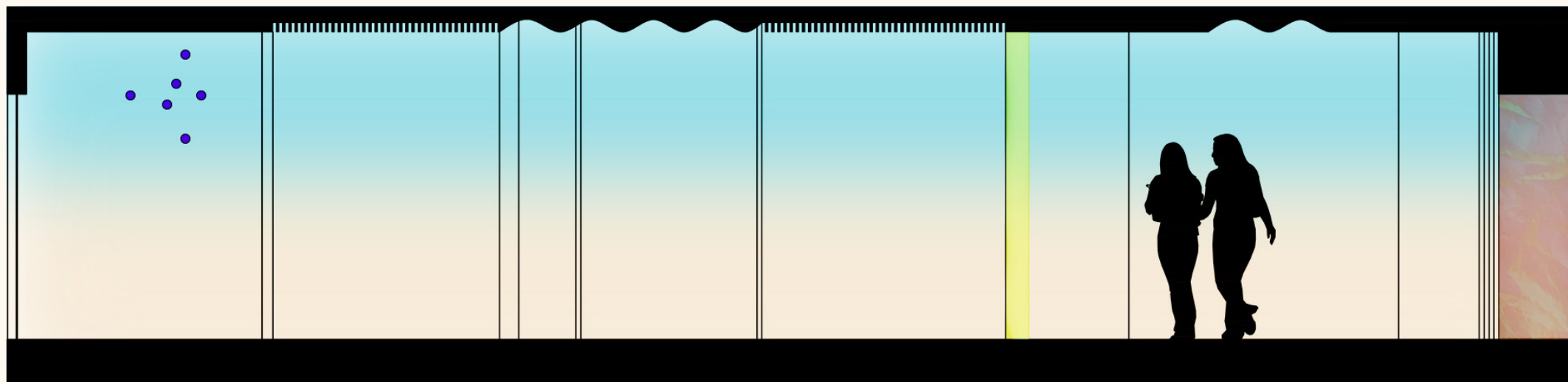


Bild 33: Illustration av ett dagsljus och ett nattljus samt hur avvikande materialinslag påverkas av detta.

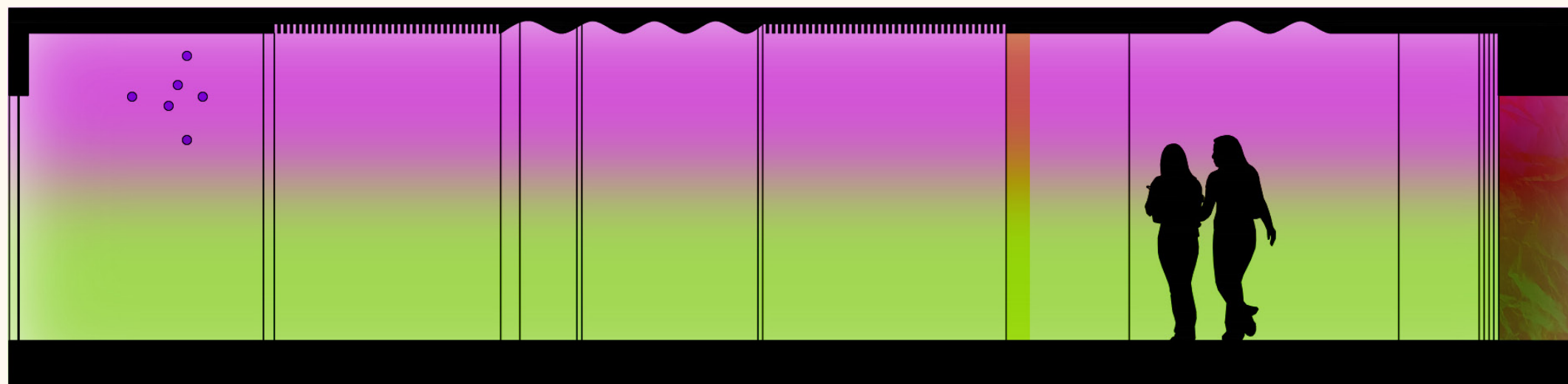
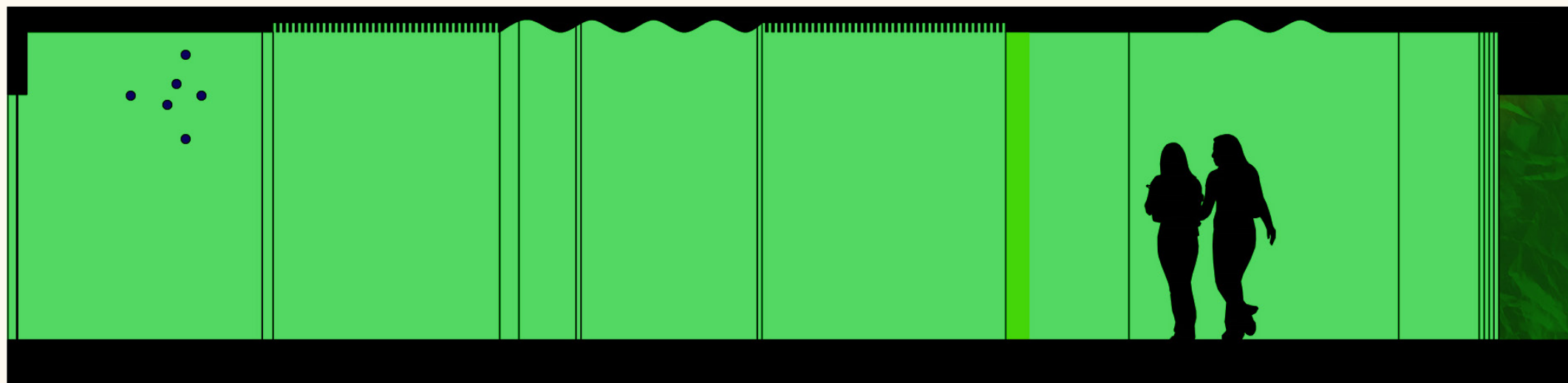


Bild 34: Illustration av ett grönt ljus och ett blandat ljus med magenta från taket och grönt från golvet, samt hur avvikande materialinslag påverkas av detta.



Bild 35: Fotografi av modell i skala 1:5 som illustrerar två artificiella uttryck i ljus. Till höger i bilderna blir det tydligt hur gul akrylplast skapar en annan upplevd ljusfärg.

SAMMANFATTNING OCH REFLEKTION

I projektet har metoder praktiskt undersökts och utvecklats för att studera hur musik kan användas som gestaltningsverktyg. Arbetet har alltså innefattat att precisera, testa och bearbeta metoder relevanta för att förstå och tolka innebörden av ett musikstycke på ett vis som sedan kan användas i en designpraktik. Som ett exempel appliceras de i ett konkret designförslag där musikstycket får form och materiella egenskaper i ett tolv meter långt, smalt rum. I rummet blir mellanrum och ljus en viktig del. Förslaget hade kunnat se ut på många vis, även om samma metoder hade använts. För att återgå till introduktionen i denna rapport, så är det en översättning som gjorts. Det är en subjektiv tolkning av information som framkommit genom metoderna.

En reflektion kring den här typen av öppen process och utforskande metoder, är att de kan berikas ytterligare om de inte har ambitionen att generera ett konkret designförslag. Då finns ännu större möjligheter att fördjupa sig i detaljer och upptäckter som görs, inom de mest snäva ramar är det ofta väldigt högt i tak. Dock hade projektet som ambition att pröva process och metoder och därmed kunna justera dessa, utifrån en verklighet nära den som möter oss studenter i arbetslivet. Därav blev processen något mer sluten än den hade kunnat vara annars. Att applicera metoderna på ett konkret förslag har också medfört att de är generiska i högre utsträckning och kan återupprepas i andra projekt, med andra musikstycken.

I linje med initiala ambitioner och syfte, föreslår projektet ett alternativt sätt att förhålla sig till designbeslut och presenterar metoder för ett undersökande samarbete snarare än en gestaltningsprocess styrd utifrån egna preferenser. En anledning till att arbeta på detta sätt är för att det möjliggör ett utrymme för inredningsarkitekten att göra upptäckter. Upptäckter som den iterativa processen tillåter en att ta tillvara på och utforska vidare, något som sällan sker i en mer linjär process, men som blir viktiga och lärorika även i dessa projekt. Det är tyvärr sällan något som diskuteras nämnvärt under utbildningen på Konstfack. Om studenter skulle utbildas i hur vi kan utforma kreativa processer och identifiera samt förfina metoder för att mer effektivt kunna styra våra projekt mot syften och mål föder vi branschen med kompetens bättre anpassad för den verklighet vi sedan kommer verka i.

Projektet är alltså viktigt både för att förse fältet med kreativ inspiration för hur alternativa gestaltningsförslag kan arbetas fram, men inte minst för att påvisa att en öppen, iterativ process och skräddarsydda metoder skapar djup insikt och stor flexibilitet, något som kan resultera i en lösning närmre initiala syften och uppsatta mål. Alltså kan en process av detta slag bidra till ett mer kreativt och effektivt projekt, även om det styrs utifrån mer traditionella faktorer såsom ekonomi, estetik, funktion och standarder.

REFERENSLISTA

KONSTNÄRLIGA VERK

Barchitta, Alessandro. (2020). Polar sun [Musik]. Hypnus records.
Tillgänglig via: <https://open.spotify.com/track/06q6TAGyfkBR84sjsTv0sC>
[2023-04-09]

Fraser, Chris. (2010). One line drawing the ceiling of the Mills College Art Museum [Ljusinstallation]. The Mills College Art Museum, Oakland, Kalifornien.

Byrne, David. (2005). Playing the Building [Ljudinstallation].
Färgfabriken, Stockholm.

BÖCKER OCH TEXTER

Edris, Ryan. (2015). Music theory for beginners. [Elektronisk]. Danbury: Steerforth Press.

Bachmann, Ulrich. (2011). Colour and light. Zurich: Niggli
Taylor, Clifton. (2019). Color & light. Los Angeles: Quite Specific Media.

Bodin, Anders, Hidemark, Jacob, Stintzig, Martin och Nyström, Sven. (2020). Arkitektens handbok. Lund: Studentlitteratur AB.

DIGITALA KÄLLOR

A beginner's guide to Deep techno styles. (2021). [Video]
<https://www.youtube.com/watch?v=EqaZTgsVYfA> [2023-02-20]

Natur & Kulturs Psykologilexikon. (2023). Perception.
<https://www.psykologiguide.se/psykologilexikon?Lookup=perception>
[2023-03-25]

One line drawing the ceiling of the Mills College Art Museum. (2010).
<http://www.chrisfraserstudio.com/one-line-drawing-the-ceiling-of-the-mills-college-art-museum> [2023-02-23]

David Byrne: Playing the building (BBtv). (2008). [Video]
<https://www.youtube.com/watch?v=M1D30gS7Z8U> [2023-02-23]

MUNTliga KÄLLOR

Billström, Nicklas. Lärare i ljuddesign och ljudkonst, Konstfack. Samtal 2023-02-23.

Barchitta, Alessandro. Musikartist. Videosamtal 2023-03-13.

Enger, Johanna. Lärare i perceptionsstudion, Konstfack. Forskare och ljusdesigner. Samtal 2023-03-01 samt 2023-03-29.

