

## Ljudlabyrint seminarium och workshop

Tjuvstart inför nästa års storsatsning på Murberget

Den 17 januari öppnar Länsmuseet sin kanske hittills största satsning på en enskild utställning. Under rubriken "LJUD-LABYrint" ger man plats för experiment och interaktion omkring ljudets möjligheter till specifika och kreativa upplevelser. Man har inbjudit den Göteborgsbaserade gruppen Urban Sound Institute (USIT) att specialrita och komponera ljudalstrande skulpturer i museets stora utställningshall. USIT arbetar med akustisk design, ljudkonstprojekt och ljudsättning av offentliga och kommersiella miljöer. De består av arkitekter, akustiker, tonsättare, ljudkonstnärer och ljuddesigners. Den mest kände av dem är ljudkonstnären Staffan Mossenmark som blivit uppmärksammad för olika offentliga ljudkompositioner, till exempel en unik glassbilskonsert. Utställningen, som blir USIT:s hittills största projekt, kommer att pågå hela nästa år fram till 10 januari 2010. Utställningshallen kommer att omvandlas till ett mångfacetterat ljudlaboratorium där besökare i alla åldrar får chans att undersöka, experimentera och interagera med ljud och rum. Hallen blir en öppen mötesplats för olika konstformer och konsthändelser där ljudet blir den sammanbindande kraften.

En liten tjuvstart av projektet genomfördes i tisdags (18/11) då museet under ledning av Rebecka Wigh höll ett seminarium med workshop för ett trettiotal intresserade konstnärer, musikstuderande och andra verksamma inom området för ljud, bild och teater. Tre medlemmar av UNIT, ljuddesignern Per Sjösten, arkitekten Catharina Dyrssen samt Staffan Mossenmark, berättade om gruppens verksamhet och intentioner. Per Sjösten gav en liten inblick i vad ljud egentligen består av och hur vi förhåller oss till ljud. Människan utsätts kontinuerligt för en ofantlig ljudinformation, upp till 11 Mbits/sekund men endast 40 bits/sekund kan vi ta emot och varsebli. Av dessa 40 bits ingår även information inifrån vår egen hjärna, det som vi förväntar oss höra eller förutbestämda tolkningar av den yttre ljudinformationen. Har man till exempel köpt in bra högtalarsladdar väntar man sig också att få höra "ett bra" ljud. Catharina Dyrssen berättade om ljud som kommunikation och skapande av rum. Ljudet samverkar med material i rummet och studsar på olika sätt beroende på rummets storlek, form och olika material som finns i rummet. Man kan säga att ljud "läcker" rum, alltså att man kan avläsa rymd och utsträckning av rum när man hör ett ljud. Staffan Mossenmark visade till sist ett bildsvap med några ljudexempel från hans många olika offentliga ljudkonstkonserter i Sverige och utomlands. De genomförs huvudsakligen utomhus, då det offentliga yttre rummet ger större social interaktion och vidgar upplevelsen.

Seminariedeltagarna deltog därefter i en workshop där de gruppvis fick testa att göra egna ljudinspelningar, från den akustiska miljön på museet och från olika objekt man hittade. När deltagarna sedan gemensamt avlyssnade inspelningarna var det intressant hur främmande och abstrakta ljuden upplevdes sedan de avskiljts från sina källor. Inspekingarna sattes samman till kortare ljudcollage, som därpå fick bilda bakgrund till fria tolkningar och tillägg. Det skedde genom att deltagarna använde fysiska föremål som ljudalstrande instrument, och genom att framföra det live både koncentrerat på scen och utsträckt i möte med museets olika rumsligheter.

Den 17 januari öppnas alltså LJUDLAB med sin första del, i stora hallens labyrint som ser ut att sväva en halv meter över golvet. I april öppnas i den mindre hallen en vibrerande terrass, där besökarna kan klättra upp och känna av ljudets vibrationer och omslutas av rummets ljus och rymd. Hela utställningen ger även utrymme för experiment och interaktiva projekt med Weberkvartetten, museets Quartet in Residence, där stråkkvartettens musik går i dialog med rummets ljud och arkitektur. LJUDLAB har möjliggjorts med stöd av Framtidens kultur, Statens Kulturråd och Regional Utveckling i Landstinget Västernorrland.

Text och foto: Jan K Persson  
2008-11-19