

David Lee Myers

Contributed by Guillermo Escudero
martes, 04 enero 2022
Last Updated martes, 04 enero 2022

David Lee Myers es un artista visual y sonoro y guitarrista que vive en Nueva York, quien desde 1980 produce música electrónica influenciado por la visión de Brian Eno del "estudio de grabación como instrumento". Así fue como comenzó a construir sus propios dispositivos, trabajando bajo el seudónimo de Arcane Device y con su propio nombre.

Myers es reconocido por haber creado música basada en los principios del feedback y para ello creó la estación de trabajo feedback. En sus composiciones utiliza electrónica modular, matrices de feedback, texturas de guitarra, diversidad de tonos y variantes polirrítmicas, produciendo música ambient, electroacústica, concreta y noise plasmado en su discografía de 20 discos publicados en Generator, ReR, Silent, RRRrecords, Staalplaat y en su propio sello Pulsewidth.

Myers ha colaborado con renombrados artistas como Asmus Tietchens, Tod Dockstader, Thomas Dimuzio y Vidna Obmana, entre otros músicos.

Esta entrevista se realizó con ocasión de su reciente álbum "Reduced to a Geometrical Point" editado por el sello portugués Crónica en septiembre 2021. agradecemos a Ed Benndorf de la distribuidora de Berlín Dense por hacer posible esta entrevista.

<https://www.pulsewidth.com/>,

<https://cronica.bandcamp.com/album/reduced-to-a-geometrical-point>,

<https://davidleemyers.bandcamp.com/>

David Lee Myers is a sound and visual artist and guitarist living in New York, who since 1980 has produced electronic music influenced by Brian Eno's vision of 'recording studio as instrument'. This is how he began to build his own devices. He works with his own name and under the moniker of Arcane Device.

Myers is recognized for having created music based on the principles of feedback and for this he created the Feedback Workstation. In his compositions he uses modular electronics, feedback matrices, guitar textures, tones and polyrhythmic variants, producing ambient, electroacoustic, concrète and noise music embodied in a 20-disc discography published in Generator, ReR, Silent, RRRecords, Staalplaat and in his own Pulsewidth label.

Myers has collaborated with renowned artists such as Asmus Tietchens, Tod Dockstader, Thomas Dimuzio, and Vidna Obmana, among other musicians.

This interview was conducted on occasion of his last album "Reduced to a Geometrical Point" released by the Portuguese label Crónica in September 2021. We really appreciate Ed Benndorf from the Berlin-based Dense distributor for making this interview possible.

<https://www.pulsewidth.com/>,

<https://cronica.bandcamp.com/album/reduced-to-a-geometrical-point>,

<https://davidleemyers.bandcamp.com/>

¿Cuál fue tu motivación para empezar a producir tu propia música?

«Desde niño me interesaron mucho los sonidos, los instrumentos y las grabaciones. Algunos de los primeros discos que adquirí eran del género «efectos de sonido». Luego, en la escuela secundaria formé una banda de rock, ¡como todos los demás, por supuesto! A partir de esto, desarrollé un amor por los dispositivos de efectos, algunas de las primeras cajas de distorsión y especialmente los delays de cintas como el Echoplex. Entré a la universidad como estudiante de arte y pensé que tal vez el diseño era una mejor opción para ganarme la vida que ser músico. Eso funcionó bien a largo plazo (siempre me he financiado con los gráficos), pero después de algunos años el mundo del sonido volvió a llamarnos.

En 1980, estaba muy influenciado por la visión de Brian Eno del «estudio de grabación como instrumento» y aparecieron máquinas de carrete a carrete multipista asequibles, por lo que inmediatamente comencé a construir dispositivos de sonido y a grabar pistas. Ese fue el comienzo. Con la creación de "Feedback Music" en 1988, mi dirección estilística se estableció y prácticamente continúa hasta el día de hoy».

En el sitio web de tu sello Pulsewidth, tú afirmas: "Esencialmente, no creo sonidos ni compongo, pero permito que las fuerzas y procesos latentes o invisibles se presenten a través de tecnologías simples". ¿Cuáles son las fuentes invisibles de inspiración de esas fuerzas y procesos latentes?

"Estoy fascinado por el mundo subatómico, algo que nunca podemos ver o tocar realmente, sin embargo, es el tejido de todo lo que somos y de todo lo que observamos. Imagínese la multitud de electrones que fluyen a través de un sistema de música electrónica, dirigidos de una manera u otra. Como he dicho a menudo, deseo permitir que los dispositivos «canten sus propias canciones», no sólo procesando la entrada del micrófono o lo que sea, sino también

inspirando a esos electrones a moverse como puedan y ver lo que ocurre. Es fascinante”.

Hasta donde yo sé, prefieres utilizar dispositivos analógicos en lugar de software. ¿Qué opinas del diseño del software musical?

"Muy cierto, soy un ‘tipo de hardware’. Analógico o digital para mí es lo mismo, pero todos mis sonidos se originan en módulos y dispositivos. Por supuesto que grabo en la computadora, hago algunas ediciones ligeras e incluso ocasionalmente superpongo los sonidos de esa manera. Pero los sonidos que se originan en una computadora, aunque ciertamente lo he probado a lo largo de los años, me deja por alguna razón completamente frío. No es real para mí. Detesto la avalancha de emulaciones de sintetizadores de software. ¡Además, paso demasiado tiempo frente a la pantalla de una computadora! Me encanta la sensación de los cables que conectan dispositivos electrónicos, ver los LED pulsantes, sentir que los electrones son empujados y tirados. Es más real”.

¿Dónde crees que está tu música, cerca de la tierra o del cosmos, o de ambos?

"¡Pregunta curiosa! Refiriéndome a mi comentario anterior, la tierra y el cosmos están compuestos exactamente de la misma materia subatómica. Está la cuestión de los niveles de materialidad, por supuesto; pero cuanto más abajo miramos, más vemos que el fondo que creíamos conocer, no es después de todo la etapa más fundamental. ¡La ciencia está constantemente cavando más profundo y sin encontrar sótanos! Agrega a esto el hecho de que lo que Einstein llamó (descartado como, no siempre tuvo la razón) cuántica 'acción espeluznante a distancia' y cómo las bandadas de pájaros en un lado de la tierra parecen saber qué hay pájaros en el lado opuesto del planeta, es obvio que todo son solo variaciones de los mismos elementos. La Tierra y el cosmos por igual están compuestos de un inimaginable campo de vibraciones entrelazadas. Así que supongo que diría que mi música está cerca de alguna materia fundamental o vibración que subyace a todo, si eso no es demasiado presuntuoso. Es lo que es”.

¿Qué tipo de objetos encontrados y grabaciones de campo utiliza más y por qué?

"Ese no es realmente mi reino, me inclino ante el electrón. De vez en cuando agrego una herramienta eléctrica o ruido de guitarra, y a veces utilizo varios samples; por ejemplo, mi álbum "Pond" con Tod Dockstader se basó casi en su totalidad en sonidos de ranas y sapos, algunos recopilados por nosotros "en el campo" y algunas fuentes de archivo. Pero es bastante raro para mí. Soy un noventa y cinco por ciento eléctrico";.

¿Qué papel juegan el ruido y la melodía en tu música?

"Dado que a veces se me conoce como "músico ruidoso", creo que esa parte es bastante obvia. Mi enfoque siempre ha sido hacer que el ruido circule y encontrar a dónde puede llevar. A menudo, el resultado se describe con razón como música de ruido. Pero ocasionalmente melodía aparecerá más o menos accidentalmente. Puedo aceptarlo, puede que no. Por lo general, cuando mi esposa dice, "oh, eso suena bien", sé que tengo que tirarlo a la basura. La armonía es otro asunto, algo con lo que más me he acostumbrado en los últimos años. No he estudiado la ciencia de las series armónicas como lo han hecho Glenn Branca o LeMonte Young, pero las relaciones armónicas a menudo surgen en mis sonidos y los guío instintivamente";.

¿Qué elementos o características consideras para hacer música como Arcane Device, en relación a la música bajo tu propio nombre?

"Admito que la elección es algo arbitraria, pero Arcane Device tiende a ser el reino de la máquina, o la música más cercana al rock alternativo (no demasiado cerca, obviamente). Normalmente pongo mi propio nombre a la música que considero un poco más 'compuesta'. ¿Kraftwerk contra Morton Feldman tal vez? Aunque nunca una línea estricta";.

¿La pandemia ha tenido alguna influencia en tu música?

"Bueno, mi entorno es básicamente alrededor de mi casa, trabajo y grabo aquí, por lo que estar confinado no ha tenido mayor impacto para mí, como si lo ha tenido para algunas personas. No obstante, ha significado que he salido menos y, por lo tanto, me ha dado más oportunidades para componer y grabar; durante el último año o dos, he producido más que nunca. Pero también esta pandemia pone énfasis en lo que para mí es un hecho: nuestra civilización, de hecho la humanidad misma, está en declive. El Kali Yuga, por así decirlo. Agrega a esto al hecho de que estoy lejos de ser joven, y tal vez he sentido una mayor sensación de urgencia por hacer lo que tengo que hacer, ¡que es hacer ruido!";

¿Podrías contarnos sobre sus próximos proyectos?

"Acabo de lanzar un álbum DLM titulado intervalos / interludios, que para mi es un poco diferente y pronto saldrá un proyecto de Arcane Device de pistas rítmicas llamado ‘Mecanismos’, tanto en Pulsewidth como disponible en mi página Bandcamp: <https://davidleemyers.bandcamp.com/>. Estoy prefiriendo Bandcamp tanto para los lanzamientos digitales como en CD. Por supuesto, lo digital se está volviendo dominante, pero también valoro el formato físico. En cualquier caso Bandcamp es la mejor manera para mí de hacer que la música salga a la luz. Voy a confiar más en Pulsewidth.com como fuente de información y enlace a Bandcamp”.

El sello estadounidense Important Records ha programado el lanzamiento en CD de Merzbow + Arcane Device para 2022. Llevamos cinco años esperando que salga, así que espero que finalmente suceda. Además, tengo tres o cuatro álbumes completos esperando para su lanzamiento, ya sea a través de otras etiquetas o de Pulsewidth, que varían desde ambientes agradables hasta paisajes de ruido más severos. Uno se basa en sampleos de kalimba retorcidas, torneadas y procesadas. Por último, he reunido un equipo específico para producir un trabajo 100% basado en feedback, que se espera que recuerde un poco a mis registros anteriores de Arcane Device, y espero tenerlo terminado para la primavera de 2022. ¡Deséame suerte!”

Guillermo Escudero

Enero 2022

What was your motivation to start producing your own music?

!Ever since I was a child I was very interested in sounds, instruments, and recordings. Some of the first records I acquired were of the 'sound effects' genre. Then in high school I formed a rock band, like everyone else of course! Out of this I developed a love of effects devices, some of the first distortion boxes and especially tape delays like the Echoplex. I entered college as an art major and figured maybe design was a better option for earning a living than being a musician. That did work out well in the long run (I've always financed myself through graphics) but after some years the sound world beckoned again. In 1980 I was very influenced by Brian Eno's vision of the 'recording studio as instrument' and affordable multitrack reel-to-reel machines were appearing, so I immediately began constructing sound devices and laying down tracks. That was the start. With the creation of 'Feedback Music' in 1988, my stylistic direction was set and pretty much continues to this day."

On Pulsewidth recordings label website you state: "Essentially, I do not create sounds or compose, but allow latent or unseen forces and processes to present themselves via simple technologies." What are the unseen sources of inspiration for these latent forces and processes?

"I am fascinated by the subatomic world - something we can never really see or touch, yet it is the fabric of everything we are and everything we observe. Imagine the multitude of electrons flowing through an electronic music system, being directed this way and that! As I have often said, I wish to allow devices to “sing their own songs” - not just processing microphone input or whatever, but inspiring those electrons to move about as they may and see what occurs. Enthralling."

As far as I know you prefer to use analog devices rather than software. What do you think about the music software design?

"Quite true, I am a ‘hardware guy.’ Analog or digital is all the same to me, but all my sounds originate in modules and devices. Of course I record to computer, do some light editing perhaps, and even occasionally layer sounds in that manner. But originating sounds in a computer - though I’ve certainly tried it over the years - leaves me utterly cold for some reason. It’s not real to me. I detest the spate of software synthesizer emulations. Besides, I spend way too much of my time in front of a computer screen anyway! I love the feel of wires connecting electronic devices, seeing the pulsing LEDs, sensing the electrons being pushed and pulled. More real."

Where do you think your music is, close to the earth or the cosmos, or both?

"Curious question! Referring back to my previous comment, earth and cosmos are composed of the same exact subatomic stuff. There is the question of levels of materiality of course; but the farther down we look, the more we see

that the bottom we thought we knew about is not the most fundamental stage after all. Science is constantly digging deeper and finding no basement! Add to this the fact of what Einstein called (dismissed as, actually, but he wasn't always right) quantum "spooky action at a distance"; and how flocks of birds on one side of the earth seem to know what birds on the opposite side of the planet are doing, it's obvious that it's all just variations of the same elements. Earth and cosmos alike are composed of an unimaginably intertwined field of vibrations. So I guess I'd say that my music is close to some fundamental matter or vibration that underlies everything, if that's not too presumptuous. Which it is."

What kinds of found objects and field recordings do you use the most and why?

"That's not really my realm, I bow to the electron. Occasionally I will throw in a power tool or guitar noise, and I do use various samples sometimes - for instance my album "Pond" with Tod Dockstader was almost entirely based on frog and toad sounds, some collected by us in the field; and some archival sources. But pretty rare for me. I'm ninety-five percent electric."

What role does noise and melody play in your music?

"Since I am sometimes referred to as a "noisician", I think that part is pretty obvious. My approach has always been to get noise circulating and find where it may lead. Often the result is rightfully described as noise music. But occasionally melody will pop up more or less accidentally. I may accept it, I may not. Usually when my wife says, "oh, that sounds nice", I know I have to throw it in the trash. Harmony is another matter, something I have cozied up to more in recent years. I have not studied the science of the harmonic series in the way Glenn Branca or LeMonte Young have, but harmonic relationships often emerge in my sounds and I guide them instinctually."

What elements or characteristics do you consider to make music like Arcane Device, in relation to the music under your own name?

"I will admit that the choice is somewhat arbitrary, but Arcane Device tends to be the realm of the machine, or music closer to alternate rock (not too close, obviously). I usually put my own name to music that I consider a tad more “composed.” Kraftwerk versus Morton Feldman perhaps? Never a strict line though."

Has the Pandemic have had any influence on your music?

"Well, I am pretty much based in my home environment - I work from here and record here - so being rather confined has not been the shock to me as it has been to some. Nonetheless, it has meant that I have spent less time going out and therefore it has afforded me more opportunity to compose and record; over the past year or two I have produced more than ever. But also, this pandemic emphasizes what to me is fact: our civilization, indeed humanity itself, is on the downswing. The Kali Yuga, if you will. Add that to the fact that I am far from young, and perhaps I have felt a greater sense of urgency to get done what I need to do, which is to make noise!"

Could you please tell us about your upcoming projects?

"I have just released a DLM album titled intervals / interludes, which is a bit different for me, and an Arcane Device project of rhythmic tracks called mecanismos will be out soon, both on Pulsewidth and available on my Bandcamp page: <https://davidleemyers.bandcamp.com/>. I am coming to favor Bandcamp for both digital and CD releases. Digital is of course becoming dominant but I value the physical format as well. Bandcamp is the best way for me to get the music out there in either case; I am coming to rely on Pulsewidth.com more as an information source and link to Bandcamp."

"The U.S. label Important Records has scheduled the CD release of Merzbow+Arcane Device for 2022. We have been waiting for this to come out for five years, so I'm hopeful it's finally happening. Additionally I have three or four completed albums waiting for release, either through other labels or from Pulsewidth, which vary from pleasant ambient to harsher noisescapes. One is based on kalimba samples twisted, turned, and processed. Last, I have assembled specific gear to produce a 100% feedback based work, expected to be somewhat reminiscent of my earlier Arcane Device records, and hope to have that completed by spring 2022. Wish me luck!"

Guillermo Escudero

January 2022

