



UNIVERSITETET I AGDER

Elgitar i elektronika

Hvordan kan elektrisk gitar integreres i et moderne elektronisk sound?

NICHOLAS OSCAR VAN ECK

VEILEDER

Per Elias Drabløs

Universitetet i Agder, 2017
Fakultet for kunsthøgskolen
Institutt for rytmisk musikk



FORORD

Arbeidet med denne oppgaven har vært svært givende, og minst like krevende. Jeg vil gjerne rette en stor takk til mine medstudenter, spesielt Daniel Hinderaker og Simen Lyngroth for uvurderlig hjelp i et tøft semester, kollegaer Judit Premak og Anna Willrodt i Sørf for hjelp og tilrettelegging, og Per Elias Drabløs for tålmodig hjelp og kyndig veiledning.

Sammendrag av oppgaven

Grunnlaget for musikkmaken og interessen min for elektronisk musikk begynte på musikklinja. Der oppdaget jeg blant andre Michael Jackson og Ratatat, og det var første gangen jeg ble oppmerksom på hvordan man kan skape seg en tydelig musikalsk identitet som band eller artist, i skjæringspunktet mellom flere musikkstiler.

Dette skulle legge grunnlaget for problemstillingen min, som lyder som følger:

Hvordan kan elektrisk gitar integreres i et moderne elektronisk sound?

Mulighetene og mangfoldet i synth skaper utfordringer, men også rom til å utvikle seg selv som utøver med et eget sound. Jeg ville derfor se nærmere på noen av utfordringene ved frekvensering og arrangering i elektroniske lydbilder.

Jeg har skissert ut to retninger: Den ene har en tradisjonell tilnærming til gitar i et elektronisk lydbilde. Den andre ser ut til å integrere gitar bevisst med de elektroniske elementene.

Til analysearbeidet har Allan F. Moores *soundbox* (Moore, 2001) vært det viktigste virkemiddelet. Dave Whitehills kombinasjon av notasjon og tabulatur (Whitehill, 1990) er et viktig pedagogisk verktøy for innøving og detaljarbeid på spesifikke gitarstemmer, men for å forstå hvordan de ulike elementene et sound påvirker hverandre, var de forskjellige nivåene i Moores *soundbox* et mer oversiktlig og enkelt arbeidsverktøy.

Teknologi er en forutsetning for utvikling av nye lyder, og implisitt også nye bandsound. Noe av det viktigste jeg har gjort for å lære meg å beherske dette aspektet ved min utøving av gitar er kjennskap til lydene brukt av keyboardisten i bandet, samt inngående kjennskap til egne effekter og bruksområder. Likevel kan det være et toegget sverd, og store mengder teknologiske muligheter kan lett friste musikere til å bruke all teknologi som er tilgjengelig.

Jeg plasserer meg midt mellom de to retningene innenfor gitar i elektronisk musikk jeg skisserer i kapittel 7.

1	6
1 Innledning	7
1.1 Bakgrunn for valg av tema	7
1.2 Problemstilling	8
1.3 Avgrensning og oppgavens videre struktur	9
2 Grunnlaget for oppgaven	11
2.1 Elgitarens begynnelse	11
2.2 Utfordringer ved frekvensering	13
2.2.1 Terminologi i bandet	14
2.3 Register og EQ hos synth og gitar	15
2.3.1 En visualisering av utfordringen ved frekvensering	15
2.4 Elektrisk gitar i elektronisk musikk	16
3 Teori og Metode	17
3.1.1 The soundbox	17
3.1.2 Transkripsjon	18
3.1.3 Gitar og transkripsjon	20
3.1.4 Standardisering versus identitet	22
3.2 Sammenligning av soundbox og Whitehills notasjonsform	23
3.3 Å skape ny popmusikk – kjent vs ukjent	23
3.3.1 Populær populærmusikk	25
3.4 Intervju og metode	25
3.4.1 Forberedelse og begrunnelse	25
3.4.2 Hvorfor intervju?	26
3.5 Det kvalitative forskningsintervju	27
3.5.1 Kvalitetssikring	29
3.5.2 Fra transkripsjon til tolkning	30
4 Teknologi – starten på elektronisk musikk	31
4.1 Allan F. Moore om teknologi	31
5 Litt om Elektronika	33
5.1 Starten på elektronisk musikk	33
5.2 Mainstream	34
5.2.1 Funkgitaren på 70tallet	35
5.3 Lyd og troverdighet	35
5.4 Et utdrag fra intervjuet med Dreyer	37

5.4.1	Tolkning og oppsummering av intervjuet	38
6	Elektronisk musikk – et definisjonsspørsmål	41
6.1	Sjanger eller ikke sjanger?.....	41
6.2	Elgitar i tidlig elektronisk popmusikk.....	42
6.3	Paul Jackson Jr.	42
6.3.1	Noen typiske stiltrekk	43
6.4	Ratatat.....	45
6.4.1	Analyse av Loud Pipes.....	45
6.4.2	Justice	47
6.5	To retninger	48
6.5.1	Alternativ 1: Gitar på toppen?.....	48
6.5.2	Alternativ 2: Er det gitar eller synth?	48
6.6	Effektpedaler og teknisk utstyr.....	49
6.6.1	Gjennomgang av mitt tekniske oppsett	49
7	I am K.....	53
7.1	Analyse av I am K sitt sound som helhet.....	53
7.2	Analyse av mitt spill i I am K	54
7.2.1	Fly.....	54
7.2.2	<i>Humans</i>	56
7.2.3	'Still the same'	57
7.2.4	Mitt ståsted i forhold til Jackson Jr. og Stroud	58
8	Konklusjon	61
9	Litteratur.....	63

1

1 INNLEDNING

1.1 Bakgrunn for valg av tema

Jeg vil innlede denne masteroppgaven med å belyse hvilke faktorer som har ledet meg til valg av oppgavematikk og problemstilling, og hvordan jeg, med bakgrunn i heavy metal, kom til å fatte interesse for elektronisk musikk.

Som så mange andre musikere har gjort, startet jeg med akustisk klassisk gitar i en alder av 14 år. Fokuset var udelt rettet mot band som Iron Maiden, Metallica og AC/DC. Deretter søkte jeg meg inn på musikklinja på Sandefjord videregående skole, og begynte min formelle musikkopplæring der. I løpet av tiden på videregående skole ble musikksmaken betydelig utvidet, og jeg oppdaget funk – og mot slutten av videregående – elektronika.

De siste fire årene har jeg vært med å starte og bygge opp et band ved navn I am K. Dette har blitt mitt musikalske hovedprosjekt. I løpet av de tre årene vi har vært aktive live, har vi gjennomført over 100 konserter, og debutalbumet *Humans' har* akkurat blitt ferdigstilt. Bandets musikalske uttrykk kan beskrives som en blanding av pop, rock, og elektronisk musikk.

Vi startet bandet med et ønske om å jobbe med elektronisk musikk, som var ett av få felles musikalske tangeringspunkter for alle medlemmene. Oppgaven vi ga oss selv var å prøve å emulere de stiltrekkene vi likte best i EDM² og andre former for elektronika³, ved hjelp av tradisjonelle elektroakustiske instrumenter. Bandets instrumentering var opprinnelig elgitar, to syntheser, elbass og synthbass, trommer og vokal. Instrumenteringen har blitt utvidet siden vi startet, men grunnelementene er de samme.

For mange ensembler og artister er det en utfordring å finne et eget sound og en unik stemme. I vårt tilfelle har denne prosessen også i stor grad gått hånd i hånd med å finne et eget uttrykk som individuelle utøvere. Bandets sound kan beskrives som summen av alle medlemmenes musikalske særegenheter. De forskjellige medlemmene har sine musikalske utspring i rock,

¹ Slipp av albumet er planlagt til oktober 2017.

² Elektronisk dansemusikk.

³ Elektronika defineres her som sjangre som i stor grad baserer seg på elektronisk generert musikk.

pop, jazz, funk og gospel. Vi har endt opp med å beskrive oss som et poprock-band, tydelig influert av elektronisk musikk.

1.2 Problemstilling

Jeg har alltid vært fascinert av det store mangfoldet av lyder en elektrisk gitar kan produsere. Dette gjelder lydene man kan produsere ved kun bruk av forsterker, men også ved bruk av utvalget som finnes av effekter til gitar i dag. Samtidig har jeg de senere årene hatt en økende interesse for synthetiser og deres soniske muligheter.

I am K har som internt mål å balansere elementer fra pop, rock og elektronika, for så å utvikle et eget, nytt og spennende sound. Det er viktig for oss at musikalsk integritet står sterkt i fokus, og samtidig at vi når ut til et bredt publikum.

Min spillestil og estetiske valg som gitarist er i stor grad påvirket av musikken jeg hører på, samt gitarister og instrumentalister jeg har emulert og studert i løpet av min musikkutdannelse. Av artister som har påvirket mitt musikalske uttrykk de siste årene, kan jeg nevne Son Lux, Bendik, Robyn, Emilie Nicolas, Veronica Maggio, Ratatat, Michael Jackson, Justice og Guthrie Govan. Med unntak av Guthrie Govan har alle disse artistene tydelige elektroniske elementer og et produsert uttrykk; og med unntak av Robyn og Emilie Nicolas, er elgitar et viktig instrument i artistenes arrangementer. Og det er det stilistiske uttrykket hos de ulike artistene som bestemmer hva slags oppgaver gitaristen har, og hvordan instrumentet blir brukt.

Som gitarist i I am K har mitt ønske vært å arbeide mot, og utvikle, en personlig, spennende og tydelig musikalsk identitet. I løpet av denne perioden har vi sammen utviklet oss som komponister og arrangører i fellesskap, og laget våre egne regler og definisjoner for I am K sitt sound. Internt i bandet har vi alle vært nødt til å utvikle våre egne preferanser, normer og regler i forhold til sound, uttrykk og identitet, og som alle som har spilt i band vet, skapes disse normene og reglene underveis – de kan ikke alltid enes om på forhånd. Våren 2017 er vårt debutalbum innspilt og ferdig mikset, og jeg opplever at jeg har utviklet en tydelig musikalsk identitet. Gjennom arrangering av låtene til albumet *Humans* har jeg erfart at det kan være vanskelig å finne plass til elgitaren i lydbildet. I denne masteroppgaven ønsker jeg derfor å konkretisere den kunnskapen jeg har kommet fram til, som har resultert i mitt sound på albumet.

Oppgavens problemstilling er derfor: *Hvordan kan elektrisk gitar integreres i et moderne elektronisk sound?*

1.3 Avgrensning og oppgavens videre struktur

I tillegg til å jobbe med I am K har jeg også jobbet mye med artisten Sonny Alven, som kan plasseres i sjangrene Tropical House og Deep House. Der har jeg hatt andre musikalske oppgaver enn i I am K, og tilnærmingen er mer tradisjonell funk-gitar over et nesten fullstendig elektronisk lydbilde. Jeg har ikke brukt Sonny Alven sin musikk som eksempel i denne oppgaven, men heller valgt andre artister og gitarister som har inspirert meg til å spille som jeg gjør i de to forskjellige stilene jeg skisserer i kapittel 6.5.

Forhåpentligvis vil det alltid være slik at man utvikler seg personlig og som band, men selv om både bandet og mitt eget musikalske uttrykk vil utvikle seg videre, har det vært en interessant utfordring å konkretisere de valgene jeg har gjort på albumet. Jeg har valgt å fokusere mest på selve produktet og det ferdige resultatet, og skriver dermed ikke om prosessen underveis i studio og utviklingen som skjedde der.

Jeg vil i kapittel 2 begrunne valg av oppgave og presentere relevant teori og forskning om emnet i kapittel 3 og 4. I kapittel 5 går jeg gjennom noe av historien til elektroniske instrumenter og musikk, og fulgt utviklingen til synthene møter populærmusikken på 70- og 80tallet.

Jeg redegjør også for noen musikkhistoriske faktorer og retninger som har påvirket meg som gitarist, og skisserer to retninger eller tilnærminger jeg mener å kan se innenfor tematikken 'elgitar i elektronisk musikk', og hvordan man velger å løse de oppgavene man får i forhold til arrangement og frekvensering. Dette kommer jeg tilbake til i kapittel 6. De to casene jeg forsker på, og som jeg stiller opp som ytterpunkter, er gitaristene Paul Jackson Jr. og hans arbeid med Michael Jackson, og gitaristen Mike Stroud fra bandet Ratatat.

For å få mer innsikt i temaet har jeg intervjuet gitarist Bjørn Charles Dreyer, som har mye erfaring med manipulering av elektrisk gitar i elektroniske lydbilder.

I kapittel 7 analyserer jeg tre låter fra albumet *Humans* av I am K, og setter det i sammenheng med de to retningene tidligere skissert, før jeg sammenligner mitt eget musikalske ståsted med de to retningene, for så å konkludere i kapittel 8.

2 GRUNNLAGET FOR OPPGAVEN

Technology precedes artistic invention... first came the electric guitar and then came rock and roll. (John Adams, 1997)⁴

Jeg har ved siden av håndverksaspektet ved å utøve gitar som hovedinstrument jobbet mye med effektpedaler, som har vist seg å bli en viktig del av mitt sound og identitet som utøver. Det har vist meg viktigheten ved å beherske den tilgjengelige teknologien man kan benytte seg av som gitarist.

2.1 Elgitarens begynnelse

Elgitaren så dagens lys i 1931, med Rickenbackers såkalte "Frying pan", som ble serieprodusert fra 1932.⁵ Det svenske selskapet Stromberg Electro hadde reklamert for sin elektriske gitar siden 1928,⁶ men produksjonen stanset opp etter børskrakket i 1929, og det skulle gå flere år før de kom ut med sitt første instrument. De to neste tiårene var fulle av eksperimentering og utvikling av den elektriske gitaren. Kjente selskaper som Dobro og Gibson ble også stiftet på denne tiden, og den økende etterspørselen etter instrumentet gjorde at fremskrittene var hyppige. I 1946 ble selskapet Fender Musikal Instrument Corporation stiftet i California av Clarence Leonidas Fender, og i 1954 produserte Fender sin aller første Stratocaster, som mange mener har vært selve symbolet for rock'n'roll i mer enn 60 år, og har blitt et kjent visuelt kulturikon.

Siden 1932 har elgitaren blitt utbedret og fått ulike tekniske innovasjoner, men prinsippet har forblitt det samme. Når stålstringene på en gitar vibrerer over en pickup⁷, påvirkes magnetfeltet og det produseres et elektrisk signal. Dette signalet blir sendt langs en metallkabel inn i en forsterker som tilfører mer strøm for å gjøre signalet sterkere, før det ender opp i en høyttaler som oversetter de elektriske signalene til lyd gjennom vibrasjoner. Denne teknologien er i dag uforandret, selv etter 86 år i bruk. Det har naturligvis skjedd

⁴ Collins, N., & d'Escrivan, J. (2007) s. 26.

⁵ For mer informasjon om Rickenbacker, gå til http://www.rickenbacker.com/history_early.asp.

⁶ For mer informasjon om Stromberg, gå til <https://www.vintageguitar.com/3657/stromberg-electro/>.

⁷ En mikrofon festet under stringene med seks magneter, én til hver streng.

tekniske forbedringer og nyskapingner med Stratocasteren, men i store trekk har elgitaren vært relativt lik i mange år, og Stratocasteren nærmest statisk siden om lag 1954.⁸

I perioden 1965-1985 var Fender eid av selskapet CBS Musical Instruments, og Stratocasteren fikk i denne perioden introdusert en humbucker⁹ i bridgeposisjonen, en femveis pickup-velger, ny headstock, logo, og halsen fikk et nytt bolt-on-system som baserte seg på tre skruer i stedet for fire. Om disse utviklingene var gode eller dårlige får bli opp til enkeltindividet å bedømme, men kosmetisk har gitaren forholdt seg relativt lik.



Bilde 1. 1955 Fender Stratocaster, 2011



Bilde 2. Suhr Classic S fra 2015, én av de to gitarene jeg bruker i I am K, 2017

⁸ For mer informasjon om Fender Stratocaster, gå til http://www.carlosseo.com/2011/09/24/fender-stratocaster-history/-transition_

⁹ To single coil mikrofoner bundet sammen for å kansellere den karakteristiske summelyden fra gamle Stratocastere.

2.2 utfordringer ved frekvensering

Som gitarist har jeg hatt en interessant oppgave de siste årene; å ta ”gammel” teknologi og estetikk med inn i et moderne og i større grad for min del uprøvd musikalsk landskap.

Lydbildet til I am K er preget av synth, trommemaskiner og prosesserte samples¹⁰. Ofte har jeg villet forandre på min spillestil og mitt musikalske uttrykk når jeg spiller med synth, og jeg angrep problematikken rundt frekvensering og arrangering på en annerledes måte enn jeg tidligere hadde gjort i band og ensembler med et ”eldre”, eller kanskje bare mer tradisjonelt sound og uttrykk. Med begrepet frekvensering mener jeg hva slags klang, uttrykk og register gitaren får som en konsekvens av å jobbe med nye og uvante lyder fra synther og elektroniske elementer i musikken.

I am K gir meg mange varierte arbeidsoppgaver som instrumentalist, og ikke minst har jeg utviklet et sound og en musikalsk stemme jeg er stolt av. Jeg gjør komplekse og flytende akkorder, funkplukking (korte, perkussive enkle toner, gjerne synkopert), tunge rytmiske motiver, emulering av synther og mye mer. I samme konsert kan vi gå fra Michael Jackson-lignende funk-gitar til 8bits synthbass og Heavy Metal. Musikken vår er ferdig arrangert på forhånd, så i en konsertsituasjon er det lite rom for improvisasjon annet enn fills og små variasjoner. Vi spiller over ferdigprogrammerte stems¹¹, så form, tempo og tonalitet er låst.

Når vi skriver musikk eller arrangerer nye låter i I am K, jobber vi ofte ut synthlandskapet først, og bruker deretter gitar til å komplimentere eller kontrastere. Med synthlandskap mener jeg de definerende effektene og lydene som kommer fra synthene. Dette legger ofte grunnlaget for utformingen av resten av soundet i låten. Synthisten i bandet bruker en Nordwave, en Prophet 6 og en Moog Sub37. Disse synthene har et bredt repertoar av lyder og karakteristikk, og fyller lett store frekvensområder. Bassisten bruker en Moog Sub Phatty i tillegg til sitt effekt-arsenal på elbass. Trommeslageren bruker en Roland SPD-SX med samplede tromme- og perkusjonslyder. I tillegg til dette har vi produserte backingtracks med flere synther å forholde oss til; ofte en synthbass som ligger oktaven under det bassisten gjør live; ambiente effekter, ekstra perkusjon og ekstra koringer for å doble det vi gjør under konserten. Vurderingen jeg ofte må gjøre er om jeg vil blende med synthene eller skille meg

¹⁰ Samples er korte lydopptak tatt ut av kontekst og plassert i en ny musikalsk setting.

¹¹ Stems er et annet ord for de enkelte sporene i et digitalt multitrack-opptak.

ut i lydbildet. Som oftest i arrangeringsprosessen tas den avgjørelsen på forhånd, andre ganger blir den tatt underveis ettersom gitarstemmen vil utvikle seg og tilpasses det låten trenger.

2.2.1 Terminologi i bandet

I begynnelsen var det problematisk at vi ikke hadde så god kjennskap til de tekniske begrepene de andre instrumentalistene jobbet med, og vi fant ut at vi måtte først opparbeide oss en felles terminologi internt i bandet – noe som sammenfaller med Allan F. Moore (2001):

One important problem requires indicating at this point. The technical terms that musicologists use have a number of sources, of which two of the most important are purely conversational words, and words developed by musicians themselves. [...] We are inevitably in the midst of an historical process wherein the meanings of various conversational words become more rigid as they begin to assume the status of technical terms. (Moore, 2001, s. 34)

Språket hos band og musikere er i stadig utvikling. Dette har vi erfart i I am K, og mange andre som spiller i faste ensembler vil nok ha erfart noe lignende. Man kan spørre seg om dette er mer tydelig i musikkjangre som har hatt kortere tid på å utvikle fagterminologi enn for eksempel den klassiske musikken.

Følgende er noen vanlige begreper vi bruker for å beskrive synthlydene¹² i I am K: Release, cutoff, peak, kurve, waveform, åpen, lukka, attack, sustain, dark, bright, pad. Noen er teknisk korrekte begreper, andre er forskjellige etter hvem man snakker med.

Disse må først tolkes og forklares, og deretter forstås fra en gitarists ståsted, for å best mulig kunne vurdere hva slags type lyder og tonekarakteristika som egner seg best. Det har derfor vært viktig for meg at jeg som gitarist kjenner til alle lydene som kommer fra synthisten i løpet av en konsert eller musikalsk interaktiv situasjon for å kunne best mulig ta stilling til hvordan å forholde seg til det.

¹² For mer informasjon om synth-relaterte uttrykk, se <http://www.synths.co/glossary.html>.

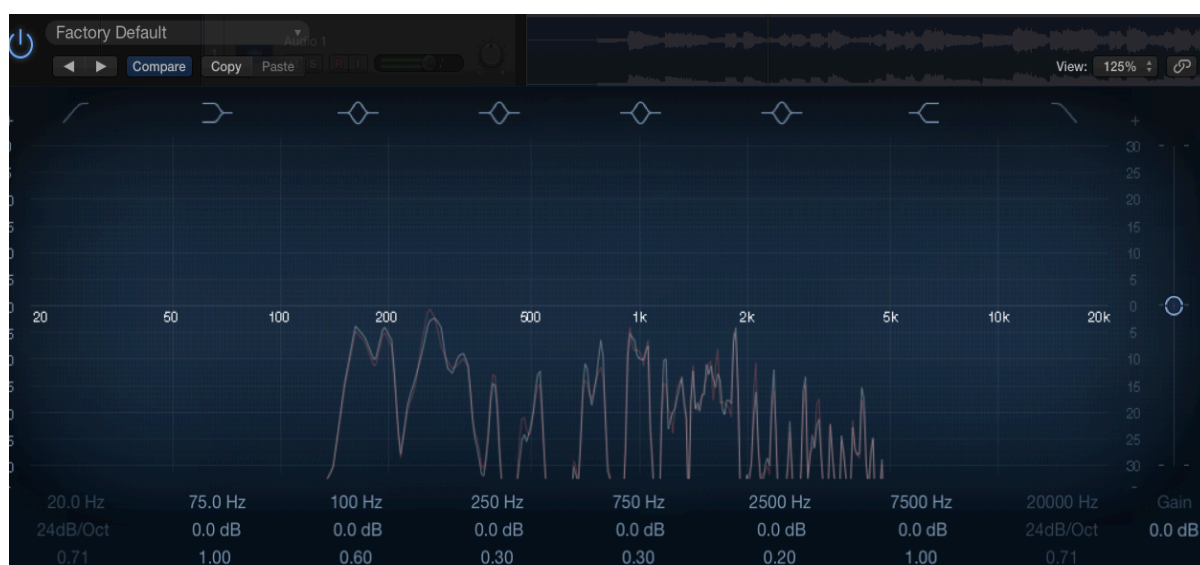
2.3 Register og EQ hos synth og gitar

Synter kan på grunn av instrumentets muligheter for lydmanipulering lettere fylle et større lydbilde enn en gitar. En elgitaras register går typisk over fire oktaver eller tre oktaver og en septim, mens de fleste synter og keyboard har flere oktaver tilgjengelig. Registeret til mange keyboard og synter kan i seg selv fylle et større område i lydbildet. En synthist har også direkte kontroll av hardware med sine knapper og filtre, og jobber man med MIDI-synter og behandler det i en datamaskin, har man enda flere muligheter for behandling av lyd i øyeblikket. En gitar har mer begrensede muligheter hva angår equalizer-justeringer i sanntid, siden alle kontrollene for det meste må styres via føtter og effektpedaler. Unntakene er kontrollene på selve gitaren, som i de fleste tilfeller består en pickup-bryter, output-gain/volum og en form for high cut. Det vil igjen si at det man kan gjøre med hver enkelt effekt ofte er begrenset til å skru de av eller på, eller noe i mellom, hvis man har en volumpedal, wah-wah eller expression-pedal til en av effektene.

2.3.1 En visualisering av utfordringen ved frekvensering

Figur 1. er en grafisk framstilling av equalizeren til en NordWave, med en av standardlydene til keyboardisten. Akkorden som spilles her er en F dur i grunnstilling. Den dekker et frekvensområde fra omtrent 150Hz til 5000Hz, og er rimelig jevn over hele registeret.

En visuell framstilling av EQ for en spesifikk stemme er ikke et konkluderende vitenskapelig



Figur 1. Grafisk framstilling av Nordwaves equalizer. Generert i Logic Pro X

bevis for at synth tar mye plass, men jeg mener likevel det er et sterkt argument for at utfordringen ved å arrangere gitar i et tungt synth-landskap er tilstede.

2.4 Elektrisk gitar i elektronisk musikk

Da jeg startet på denne masteroppgaven hadde jeg en tanke om hva hovedgrunnen til å benytte seg av gitar i elektronisk musikk kan være. Per dags dato virker det ikke som om det finnes en synth eller sampler som har fanget opp eller reprodusert gitar på en måte som gjør at det låter troverdig. Digital gitar er lett å fange opp, og låter gjerne, ironisk nok, mer som synth enn gitar. En grunn til dette er for eksempel støyen og lydene som er et biprodukt av å spille gitar. Å flytte fingrene og posisjoner skaper skurring og strengelyd, når man spiller med plekter kan det hende at man spiller på flere strenger enn de som ringer, og demper resten. Av de digitale synthene som forsøker å modellere gitar har jeg ikke funnet noen som en gang forsøker seg på denne typen omfattende detaljmodellering.

Synthisten i I am K har beskrevet et lignende problem ved synther som skal modellere Wurlitzer-pianoer: Det finnes knapt et Wurlitzer-piano i verden som ikke er noe ustemt, på grunn av den kompliserte måten det må stemmes på (et Wurlitzer-piano stemmes ved å fjerne eller legge på mer bly på strengene ved hjelp av for eksempel en loddebolt). Ingen forventer derfor heller at en Wurlitzer skal være helt ren, og derfor blir de digitale kopiene lite troverdige, da de er helt rene og ikke har noen mikrotonale urenheter.

Det er ikke før i relativt nyere tid, musikkhistorisk sett, at vi har begynt å høre datamaskiner spille musikk. Hypotesen jeg da gikk inn i masteroppgaven med var at gitar bringer en "ekte" feel inn i et elektronisk lydbilde, både som kontrast til et elektronisk lydlandskap eller for å skape en mer autentisk bandsound hvis man har med mange elektroniske elementer.

3 TEORI OG METODE

3.1.1 The soundbox

I boka *Rock: The primary text: Developing a Musicology of Rock* (Moore, 2001) beskriver musikkforskeren Allan F. Moore blant annet en analysemodell han kaller en *soundbox*. I kapittel 2 åpner han med å beskrive noen av utfordringene ved diskusjon og vurdering av musikk – det Moore beskriver som multi-dimensjonalitet (ibid., s.33). Musikk består av mange elementer; og rytme, harmonier, melodier, klang og tekst nevnes som bare noen av ingrediensene i det vi oppfatter som et stykke musikk. Målet til Moore er å dissekere rockemusikk på en oversiktlig måte for å få ut ønsket informasjon. Han sier også at analytisk reduksjon først blir nyttig når elementene/musikken blir satt sammen igjen for å gi en komplett innsikt i hvordan de ulike bestanddelene opererer sammen (ibid.)

Moore's soundbox består av fire nivåer. Det nederste nivået, nivå 1, er forbeholdt rytmikk og perkussive lyder – elementer man ikke kan tildele en bestemt pitch. Nest nederst i nivå 2 finner vi de dypeste tonene – ofte dekket av bassinstrumenter som elbass, synthbass eller kontrabass. Nivå 3 inneholder melodier og mye av det lyse registeret, oftest er det sang eller melodi-instrumenter som har hovedfokus. Nivå 4 omtales av Moore som harmonisk fyll, og har ofte som hovedfunksjon å fylle ut rommet mellom nivå 2 og 3, og instrumentene som opptar dette nivået varierer. I mange tilfeller er det nok snakk om gitar eller variasjoner av piano eller keyboard som opptar dette feltet, selv om linjene mellom nivå 3 og 4 kan være utydelige til tider, eller når elementene hopper fra ett nivå til et annet.

Moore sin modell setter altså vokal og hooks¹³ i nivå 3, noe som for meg ikke gir helt mening med tanke på viktigheten av vokalen i populærmusikk. Det er mulig at med mannlige sangere vil vokalen ligge i et dypere register enn det Moore kaller harmonisk fyll, men dette vil variere fra låt til låt. Det hadde kanskje vært mer hensiktsmessig å gi vokalen plassen i nivå 4, både med tanke på hvor mye fokus det tradisjonelt er på vokalen i det ferdige resultatet, miksen, og også like ofte med tanke på registeret. Jeg kommer imidlertid til å forholde meg til Moores modell som den står beskrevet.

¹³ Med 'hooks' mener jeg vokale eller instrumentale korte melodier, ofte repetert flere ganger for å gjøre de lette å huske.

I kapittel 4, når selve begrepet soundbox blir introdusert for første gang, beskriver Moore flere dimensjoner som særlig studioteknikere og produsenter forholder seg til på et tilnærmet intuitivt nivå (ibid., s.121). Dette gjelder spesielt i nyere tid, men ble først aktuelt når stereobildet ble et faktum, som resultat av utvikling av lydstudioet og multitracking.

De fleste artister og band i dag forsøker å gi musikken sin en dybde og illusjonen av at musikalske elementer og hendelser i lydbildet har forskjellig avstand fra hverandre. I virkeligheten skjer alt fra samme sted, fra samme høyttalere, bortsett fra selve panoreringen som skjer fordelt over to høyttalere hvis man har et stereooppsett. Dybden blir da dimensjonen som man prøver å skape en illusjon om at finnes:

Most rock also attempts a sense of musical 'depth' (the illusory sense that some sounds originate at a greater distance than others), giving a sense of textural foreground, middleground and background. (Moore, 2001, s. 121)

Moore beskriver soundboxen videre som en abstrakt 3D-TV, som forandrer seg i sanntid ettersom musikken fortsetter. I tillegg til de fire nivåene nevnt over her, tar han også med tid og rom som to egne dimensjoner som faller innunder begrepet 'tekstur'. Med tekstur mener han de individuelle elementene og instrumentene som kan identifiseres i musikken, deres plassering og hvordan de forholder seg til hverandre. Karakteren og klangen i instrumentene og det de spiller er også med å definere tekturen.

3.1.2 Transkripsjon

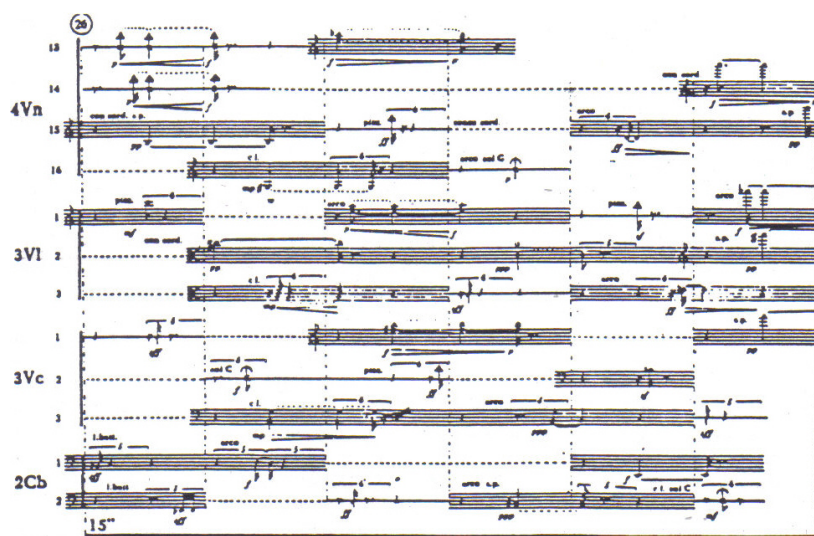
Moore skriver i kapittel 2 i *Rock: The Primary Text* om notasjon av musikk. Det ligger noen utfordringer i det å notere rock og annen rytmisk musikk. Klassisk musikk tar utgangspunkt i det noterte verket, det som Moore refererer til som The Primary Text. Dette originale mediet til en symfoni er da selve komposisjonen i sin skrevne form, notene på papiret, og det er en viktig distinksjon å gjøre i forhold til populærmusikk. Alle oppsetninger av klassiske noterte verk blir da en tolkning av det originale verket. Moore mener at i rocken er originalverket selve innspillingen av en låt eller album.

This distinction is fundamental. European art music is performed with reference to a pre-existent score, which is accepted as an encoded version of the sounds intended by the composer. The rock score, where one exists, is actually a transcription of what has already been performed and produced. (Moore, 2001, s.34)

Når en mottaker hører enten en konsert eller opptak av en rytmisk artist, får man høre verket i sin opprinnelige form, fra artisten selv, slik det er ment framført i det øyeblikket, være seg live eller innspilt materiale. Derfor kan notasjon og transkribering av rock og populærmusikk være en stor utfordring, særlig siden den tradisjonelt ikke er skrevet med notasjon som utgangspunkt – i stedet er komposisjonen skapt muntlig mellom låtskriverne i et øvingsrom eller lignende.

(...) an analysis of rock cannot follow the same procedure. It must refer to the primary text, which is, in this case, what is heard. (ibid., s.35)

Noen av utfordringene som følger med notasjon og også transkribering av populærmusikk er omfanget av ulike stiler og individualiteter som finnes blant artister og enkeltutøvere. Det klassiske notasjonssystemet er heller ikke utviklet for nye, moderne instrumenter og de mulighetene som finnes her. Bare det faktum at det relativt slavisisk forholder seg til det



Bilde 3. Utdrag fra partituret fra Pendereckis Threnody for the victims of Hiroshima

tempererte notesystemet, sier noe om hvorfor det er vanskelig å notere populærmusikk, som ofte er bevisst preget av mikrotonalitet. Det skal også sies at flere typer klassisk kunstmusikk som programmusikk, eller noen av verkene til for eksempel Krzysztof Penderecki også har både musikk og partiturer som er vanskelige og krever mer informasjon enn man normalt får fra et klassisk partitur. Et godt eksempel på dette er verket Threnody for the victims of Hiroshima (se Bilde 3).

I tillegg kan det se ut som at det i populærmusikken finnes like mange forskjellige kunstuttrykk som det finnes artister og utøvere. Standardisering av fagterminologi og notasjonssystemer er svært vanskelig da det er umulig å favne alle under samme språklige uttrykk og begreper. Populærmusikk er også fortsatt et ungt konsept i musikkhistorisk sammenheng, og det tar tid å utvikle og fastsette begreper i en skiftende og stadig utviklende musikkfære. Moore påpeker at tradisjonell notasjon (eller mer forenklete notasjonsformer som 'blekker' og Real Book-varianter som er mindre detaljerte) kan fungere som et nyttig verktøy ved framførelse, og som et middel til hjelp for å huske de ulike bestanddelene og formen (ibid., s. 35). Likevel man er fortsatt avhengig av å ha kjennskap til originalmaterien og sjangertrekkene først. Derfor er analyse av rock avhengig i å ta utgangspunkt i 'the primary text': selve lyden.

3.1.3 Gitar og transkripsjon

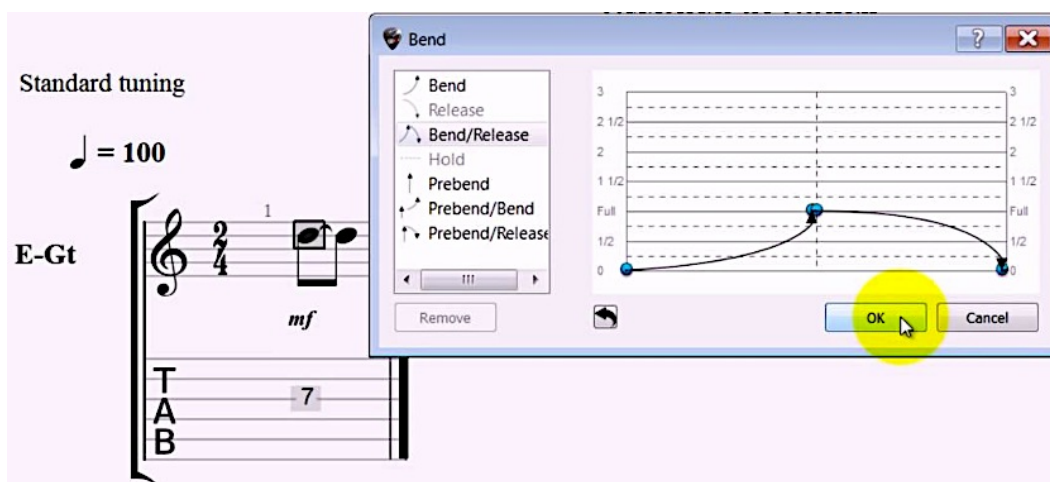
Med rock, og gitar spesielt, sier Moore, ser man at notasjonsbildene er ofte preget av en myriade av tegn, tall og symboler for å prøve å gjøre transkripsjonene så nøyaktige som mulig.

Figur 2. Transkripsjon av solo i låta Red House av Jimi Hendrix.

Figur 2 viser en transkripsjon av låten 'Red House' av Jimi Hendrix, framført på Newport Pop Festival. Transkripsjonen er gjort av Dave Whitehill, og bildet er hentet fra Tor Dybos bok *Representasjonsformer i jazz- og populærmusikkanalyse* (Dybo, 2013, s. 96). Her har Whitehill gjort en omfattende jobb for å gjøre transkripsjonen så nøyaktig som mulig. Vi får

vite hvilken pickup som er brukt, og Whitehill nevner også at fremføringen er gjort med en Fender Stratocaster som den utvalgte gitaren. Vi får av transkripsjonen vite hvor det bendes og hvor høyt, om det er vibrato, legato, eller slide før eller etter tonene, og så videre. Dette er uten tvil en omfattende transkripsjon, men likevel kan man raskt komme på flere parametre som ikke er tatt med: Man kan høre at det spilles med plekter, men vi vet ikke om det spilles oppover eller nedover i anslaget. Man kan gjøre sin egen undersøkelse når det kommer til det tekniske utstyret, men vi vet ingenting om innstillingene på effektboksene og forsterkeren. Vi vet heller ikke noe om hvor på gitaren det spilles med høyre hånd, om Hendrix spiller nærme stolen eller nærmere gripebrettet. Selv om bending er notert, og til hvilken pitch, står det ingenting om hvor raskt det skal bendes, eller hva slags vibrato det er. Bending og vibrato er noe av det som ofte er de tydeligste kjennetegnene for gitarister og deres identitet som musikere, og alle gitarister gjør det på forskjellig måte.

Å utvikle et notasjonssystem for dette er kanskje ikke umulig, men det vil være vanskelig å standardisere. Notasjonsprogrammet Guitar Pro har forsøkt å utvikle et system for å vise de



Figur 3. Eksempel på bending i Guitar Pro 6.

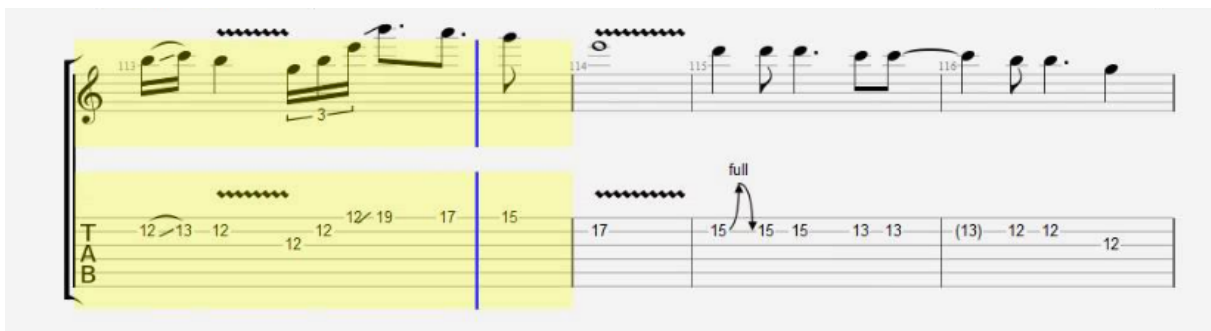
spesifikke detaljene ved dette, og er kanskje det mest nøyaktige i forhold til å reprodusere bending digitalt. Dette programmet bruker også audio, så her er det en blanding av auditive og visuelle hjelpemidler som formidler den ønskede informasjonen i benden. Som et pedagogisk verktøy fungerer det fint, men det er fortsatt vanskelig å få et nøyaktig inntrykk av den faktiske lyden av gitaren uten auditive hjelpemidler.

3.1.4 Standardisering versus identitet

Klassiske instrumenter har historisk sett hatt veldig tydelige estetiske idealer i forhold til klang og utførelse. Elgitaren er et relativt ungt instrument og har blitt det det er i dag hos et mangfold av utøvere som alle har sin egen, særegne stil. Jeg mener også at det ofte er ettertraktet blant de fleste gitarister å skille seg ut, og skape sin egen stil og lyd. Det reiser et spørsmål for min egen del: Er det hensiktsmessig, fra et kunstnerisk perspektiv, å prøve å reproducere populærmusikk så nøyaktig som mulig?

Det er klart at som en håndverksmessig utfordring kan det føre med seg mye læring å gjenskape et sound eller låt så nøyaktig som mulig. Én ting er at selve oppgaven er umulig – ikke en gang artisten selv vil spille det helt likt hver eneste gang. Hvis musikk er skrevet med et ønske om å være unik og skille seg ut, må man da i alle fall være bevisst på hva man ønsker å få ut av det hvis man gjør et cover av en annen artists låt.

I forhold til notasjon av gitar er det også vanlig å bruke tabulatur, som vi ser over i bildeeksempelet under notelinja i Figur 3 og under i Figur 4¹⁴. Tabulatur er utviklet spesielt med tanke på strengeinstrumenter, der man i tillegg til hvilke noter og rytmikk som spilles får

The image shows a musical score for guitar. The top staff is in standard notation, featuring a treble clef and a key signature of one sharp (F#). It contains several measures of music, including a triplet of eighth notes. The bottom staff is a six-line guitar tablature, with fret numbers written on the lines. A vertical blue line separates the two systems. The tablature includes various techniques such as bends and vibrato, indicated by wavy lines and the word 'full' above a bend. The fret numbers range from 12 to 19.

Figur 4. Utdrag fra soloen i *Crimson Day*, Avenged Sevenfold. Transkribert av Rizal Mamen.

vite nøyaktig hvilken streng og posisjon som benyttes for å gjenskape soundet av gitarstemmen som spilles. Tabulatur kombinert med tradisjonell notering kan være et nyttig pedagogisk verktøy og vil gi en gitarist som ønsker å lære seg et stykke, eller en låt, mye av informasjonen som trengs for å etterligne den ønskede gitarlyden. Men informasjonsmengden

¹⁴ Avenged Sevenfold. 2013, 'Crimson Day' (Gates/Shadow), *Hail to the King*, Warner Bros. Records 9362-49430-9.

blir raskt for stor og for spesifikk til å kunne bladleses og gir lite rom for tolkning. Man må altså bestemme seg for om det originale verket skal tolkes, eller reproduseres som en øvelse.

3.2 Sammenligning av soundbox og Whitehills notasjonsform

Om en skal sammenligne Allan F. Moore sin soundbox og Dave Whitehill sin kombinasjon av tabulatur og notasjon, kommer det fram noen sider ved begge som kan være både positive og negative. Moore sin modell er godt egnet for å beskrive sound, intensitet og instrumentenes forhold opp mot hverandre – mange av de faktorene som enda ikke har fått noe terminologi av musikkvitenskapen og dermed ikke er standardisert i noen notasjonsformer. Den er derimot ikke så godt egnet til å fortelle nøyaktig hva som skal spilles, men der fungerer Whitehill sin modell godt.

I denne oppgaven er det mest hensiktsmessig for meg å benytte meg av Moore sin modell da min oppgave er å redegjøre for de valgene jeg har tatt i lydlandskapet til bandet I am K. Tor Dybo (2013) påpeker at Whitehill sin analyseform nok er best egnet til å beskrive den enkelte utøvers nyanser og spillestil.

Den ensemblesounden som karakteriserer en bestemt gruppe (f.eks. The Beatles eller Yes), må sies å få en bedre representasjon i Moores analysemodell, ved at det der legges mer vekt på bl.a. den "spenningen" i det totale lydbildet som kan oppstå mellom de individuelle soundene hos musikerne. (ibid., s. 97)

Dette er jeg enig i, avhengig av at man er ute etter informasjon om enkeltpersonens spill og utøving. I dette tilfellet er det min egen sound og hvordan jeg oppnår det teknisk, mer enn hvilke toner, som er interessant.

3.3 Å skape ny popmusikk – kjent vs ukjent

Tor Dybo siterer den britiske musikkforskeren Ian Bent i starten av kapittel 2:

[...] til grunn for alle aspekter av analyse som aktivitet, ligger det fundamentale poenget om kontakten mellom bevisstheten og den musikalske lyd, nemlig musikalsk persepsjon. (Bent & Drabkin, 1987, s.1) (Oversatt av Dybo, 2013, s. 23.)

Dybo følger opp med en beskrivelse av hva det vil si å sanse eller oppleve auditiv stimuli:

Som lyttere er vi i en strøm av lydhendelser under persepsjonsprosessen (som vil si sanseopplevelsene). Og sansningen skjer innenfor et tidsforløp, ved at musikken utfoldes i tid, der vi f.eks. forventer en utvikling mot et mål som kan være en avslutning av et musikkstykke. (ibid., s. 23)

Forventningsaspektet ved å høre på musikk kjenner nok mange seg igjen i. Å skape forventninger hos en lytter eller å innfri de, avhenger av en slags kunnskap hos både musiker og lytter, og balansen mellom det å innfri forventninger eller å overraske er noe jeg vil anta jobbes med i alle sjangre i tillegg til der jeg selv opererer som utøver. Dette blir kanskje spesielt satt fokus på i populærmusikken. Musikk som har som mål å nå ut til et bredt publikum er avhengig av å kunne forstås av mange, og da også både kunne bygge opp forventninger hos mange – og innfri hos alle. Låta *Break Free*¹⁵ av Ariana Grande og Zedd er et klassisk eksempel på å bruke et stikk til å bygge opp intensiteten, før man spiller et dobbelt refreng og avslutter låta. Her er det ingen overraskelser. Fra 02m42s – 02m45s er det kun en skarptromme som spiller sekstendeler alene, et klassisk stiltrekk innenfor EDM-sjangeren. Når forløsningen kommer i form av to nye refrenger blir nok ingen lyttere overrasket, eller får de musikalske grensene sine presset – forventningene blir innfridd.

Gitaristen Guthrie Govan sier det slik i en Q&A-session med Licklibrary¹⁶, et gitarundervisningsmagasin, når han blir spurt om vanskelighetene rundt det å skrive ny, original musikk:

I think the way people hear your music is affected by all the other music they have heard beforehand, and they are comparing what you are playing to them in this moment with all the music they have ever heard before. What you do has to have some relation to that body of music that we have all heard a million times, just as a reference point. If it gets too abstract you start losing people. I know this; I play jazz gigs. (Guthrie Govan – writing Cliche songs – Session 7 Licklibrary, 02m45s – 03m15s)

¹⁵ Ariana Grande featuring Zedd. 2014, 'Break Free' (Martin/Zaslavski/Kotecha), *My Everything*, Republic Records 379395-1

¹⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=xp8YCBW4Q6Y>

Jeg har nok adoptert noe av denne tankegangen om at hver gang man hører ny musikk, sammenligner man den musikken med all annen musikk man har hørt tidligere, og med et bevisst eller ubevisst mål om å finne referansepunkter for å hjelpe deg å forstå det du hører. Jeg tror det er en viktig tanke å ha med seg som utøver, eller gruppe, innenfor populærmusikken, der man konstant balanserer det nye mot det gamle.

3.3.1 Populær populærmusikk

I det å spille popmusikk ligger det en endeløs jakt mot å være aktuell. For å bli, og å holde seg aktuell, må man se framover og bidra til, eller være med på, å utvikle ny musikk. Det krever da også at man individuelt som musiker må ta ansvar for å utvikle sitt eget sound innenfor det feltet man jobber for å drive musikkens egen utvikling framover. Det gjør min oppgave som gitarist både mer utfordrende og interessant for å prøve å tenke nytt og framoverlent i måten jeg arrangerer gitar på, samtidig som hver stemme må ha en funksjon eller et hook. Den historiske viktigheten av hooks for rockeband blir omtalt slik av Thom Holmes:

There is the notion of the "hook" in rock and roll music: a memorable snippet of a song that grabs the attention and demands to be heard over and over. The hook is the "l'objet sonore" of rock – a molecule of sound with unique timbral and psychoacoustic properties that make it easy for the listener to commit to memory. Furthermore, the hook is the product of the uniquely crafted sound of a rock group – an instrumental blend of guitars, amplifiers, effects pedals, and other elements that combine to give a group its sonic identity. (Holmes, 2008, s. 408)

3.4 Intervju og metode

3.4.1 Forberedelse og begrunnelse

Forskningen min har jeg delt inn i to deler: Den første delen har fokusert på kartlegging av musikkhistoriske faktorer som har fått direkte innvirkning på mitt sound som gitarist, og de resulterende gitararrangementene på albumet *Humans*. Den andre delen av forskningen har bestått av analyse av mitt eget spill. I tillegg intervjuet jeg gitaristen og doktorgradsstipendiaten Bjørn Charles Dreyer, for å få en annen innfallsvinkel til tanken om hvordan å skape et eget sound i et elektronisk lydlandskap.

Ettersom mer og mer arbeid med arrangering og soundutvikling har blitt lagt bak oss i I am K, har jeg sett at måten jeg angriper et gitararrangement har blitt mer intuitiv. I begynnelsen var det både naturlig og nødvendig for meg å drive med eksperimentering både med eget spill og teknisk utstyr, men samtidig også lete etter inspirasjon hos andre artister og uttrykk enn jeg tidligere hadde gjort. I dag går prosessen ofte raskere enn før, fra jeg starter å arrangere til jeg har produsert ferdig en gitarstemme. Med *produsert* mener jeg her ikke bare det å lage noe i ordets tradisjonelle forstand, men det å bestemme alt som skal spilles – hvilken type fraseringer, hva slags intensitet det skal være og hvilke effekter som skal brukes.

Teknologien setter begrensninger for hva man kan produsere. Da blir det naturlig at man streber etter å kontrollere og beherske de tekniske mulighetene man har for å begrense de kunstneriske sperrene. Målet for intervjuet med Dreyer var å finne ut om vi delte noe av de samme tankene om utfordringene ved å spille gitar i et elektronisk lydlandskap og om vi hadde en lignende filosofisk tilnærming til tematikken.

3.4.2 Hvorfor intervju?

Jeg valgte å bruke kvalitativt intervju som metode. Dette virket som et logisk valg, da jeg i startfasen så for meg at mye av kunnskapen jeg var på jakt etter skulle komme fram gjennom refleksjoner rundt egen praksis. Å få en mer inngående innsikt i andres innfallsvinkler om lignende temaer og problematikk som oppstår ved arrangering av gitar i et elektronisk lydbilde, antok jeg ville gi meg et bedre perspektiv på egen praksis.

Det kvalitative forskningsintervjuet søker å forstå verden sett fra intervjupersonenes side. Å få frem betydningen av folks erfaringer og å avdekke deres opplevelse av verden, forut for vitenskapelige forklaringer, er et mål. (Kvale og Brinkmann, 2009, s. 21)

Intervjuet med Bjørn Charles Dreyer valgte jeg å gjennomføre som et semistrukturert livsverdenintervju:

Et semistrukturert livsverdenintervju brukes når temaer fra dagliglivet skal forstås ut fra intervjupersonens egne perspektiver. Denne formen for intervju søker å innhente beskrivelser av intervjupersonens livsverden, og særlig fortolkninger av meningen med fenomenene som blir beskrevet. Det ligger nær opp til en samtale i dagliglivet, men har som profesjonelt intervju et formål. Både en særegen tilnærming og teknikk

er nødvendig. Det er semistrukturert – det er verken en åpen samtale eller en lukket spørreskjemasamtale. (Kvale og Brinkmann, 2009, s. 47)

Da intervjuet ble gjennomført, var jeg i en fase i forskningen der jeg fortsatt var i ferd med å prøve å strukturere den uformelle kunnskapen min. Jeg hadde en viss anelse om hvordan jeg ville karakterisere verktøyene og virkemidlene jeg benytter meg av når det gjelder arrangering og frekvensering. Det var da naturlig for meg å ha et semistrukturert intervju, for å gi både intervjuer og intervjuobjekt muligheten til å gå etter innfall og impulser underveis i intervjuet. Kvale og Brinkmann skriver:

De forskjellige formene for forskningsintervjuer er nesten like mangfoldige som spekteret av menneskelige samtaler. (ibid., s. 35)

Ved første øyekast har Dreyer og jeg noen ting til felles: Begge spiller elektrisk gitar og begge har tilsynelatende et ønske om å skille seg ut sonisk fra andre gitarister, samt en interesse for elektronisk musikk. Selv om jeg jobber hovedsakelig i pop og rock, og vi i intervjuet tok utgangspunkt i de mer alternative lydlandskapene Dreyer opererer i, håpet jeg at det skulle komme fram noen interessante likheter og ulikheter.

3.5 Det kvalitative forskningsintervju

I Kvale og Brinkmann (2009, s.47-48) lister forfatterne opp tolv aspekter ved det kvalitative forskningsintervjuet:

Livsverden. Temaet for det kvalitative forskningsintervjuet er den intervjuedes livsverden og hans eller hennes eget forhold til den.

Mening. Intervjuet har som formål å fortolke meningen med sentrale temaer i intervjupersonens livsverden. Intervjueren registrerer og fortolker meningen med det som blir sagt, og måten det blir sagt på.

Kvalitativt. Intervjuet har som mål å innhente kvalitativ kunnskap, gjennom vanlig språkbruk. Det forsøker ikke å kvantifisere.

Deskriptivt. Intervjuet skal samle inn åpne og nyanserte beskrivelser av ulike sider ved intervjupersonens livsverden.

Spesifisitet. Beskrivelser av spesifikke situasjoner og hendelsesforløp innhentes, ikke generelle meninger.

Bevisst naivitet. Intervjueren viser åpenhet overfor nye og uventede fenomener, og unngår ferdigoppsatte kategorier og fortolknings skjemaer.

Fokusert. Intervjuet fokuserer på bestemte temaer; det er verken stramt strukturert med standardiserte spørsmål eller fullstendig "ikke-styrende".

Tvetydighet. Intervjupersonens uttalelser kan av og til være tvetydige, noe som kan gjenspeile motsetningene i personenes livsverden.

Endring. Intervjuprosessen kan gi ny innsikt og bevissthet, og intervjupersonen kan i løpet av intervjuet komme til å endre sine egne beskrivelser og fortolkninger av et tema.

Følsomhet. Ulike intervjuere kan fremkalle ulike uttalelser om det samme intervjutemaet, avhengig av deres følsomhet for og kunnskap om det.

Interpersonlig situasjon. Kunnskapen som innhentes, blir produsert gjennom den interpersonlige interaksjonen i intervjusituasjonen.

Positiv opplevelse. Et vellykket forskningsintervju kan være en verdifull og berikende opplevelse for intervjupersonen, som kan få ny innsikt i sin egen livssituasjon.

(Kvale & Brinkmann, 2009, s. 47-48)

Blant disse tolv aspektene har jeg plukket ut noen som krever litt mer forklaring:

Mening.

Jeg håpet å få innsikt i egen praksis ved større forståelse av intervjuobjektets erfaringer i feltet, som er betydelig lengre enn min egen. Jeg opplevde hele intervjuet som svært lite anspent, partene kjente hverandre fra før og hadde begge noe kjennskap til hverandres arbeid. Det opplevdes i alle fall fra min side som svært hyggelig og uanstrengt.

Kvalitativt.

Å velge et kvalitativt intervju i motsetning til kvantitativt var nærmest en selvfølge da gitar i elektronisk musikk ikke er et forskningsfelt det finnes mye empiri fra tidligere. Dermed ble førstehåndserfaring fra en utøver med mye praksis i området viktig å tilegne meg.

Deskriptivt.

Livsverden i dette tilfellet ble begrenset til Dreyers virke og manipulasjon av gitar, av og til eksemplifisert gjennom wESTAMAN, men stort sett på en mer generell basis i forhold til det tekniske oppsettet hans. Jeg var spesielt nysgjerrig på metodene til Dreyer i forhold til bruken av effektbokser, og hvordan han bruker de til å bearbeide gitarsignalet.

Spesifisitet.

Noe av det mer spesifikke jeg ønsket å finne ut av var om Dreyer tidvis jobbet med et ønske om å imitere synth, eller behandle gitar til den ikke var gjenkjennelig.

Positiv opplevelse.

Jeg håpet at gjennom en åpen samtale om temaet at Dreyer også skulle få noen nye tanker om egen praksis på bakgrunn av diskusjon rundt både hans og min egen tilnærming til bruk av gitar i elektronisk musikk.

3.5.1 Kvalitetssikring

I *Det kvalitative forskningsintervju* står følgende:

Intervju er råmaterialet for den senere meningsanalysen. Kvaliteten på det originale intervjuet er avgjørende for kvaliteten på den senere analyseringen, verifiseringen og rapporteringen av intervjuet. (Kvale, 1997, s. 89)

I boks 6.1. på side 90 lister Kvale opp seks kvalitetskriterier for intervjuet:

1. *Graden av spontane, innholdsrike, spesifikke og relevante svar fra intervjupersonen.*
2. *Jo kortere intervjuerens spørsmål er og jo lengre intervjupersonens svar er, jo bedre.*
3. *Graden av oppfølging fra intervjuerens side samt klargjøring av betydningen av de relevante delene av svaret.*
4. *Idealintervjuet blir i stor grad tolket mens det pågår*
5. *Intervjueren forsøker i løpet av intervjuet å verifisere sine tolkninger av intervjupersonens svar.*
6. *Intervjuet er "selvkommuniserende" – det er i seg selv en fortelling som ikke krever særlig ekstra kommentarer.*

Intervjuet med Bjørn Charles Dreyer var basert på en intervjuguide, men opplevdes mest som en vanlig samtale fra mitt ståsted. Vi gikk gjennom det jeg hadde forberedt av spørsmål, men ettersom vi ofte kom inn på interessante temaer når det ble et avvik fra intervjuguiden, lot jeg det bare fortsette med den hensikt å opprettholde en god flyt i dialogen.

3.5.2 Fra transkripsjon til tolkning

Under transkripsjonsprosessen trengte jeg ikke tolke noen av svarene da det kom tydelig nok fram i samtalen hva svarene på spørsmålene var.

Under selve intervjuet brukte jeg et innebygd program ved navn Sound Recorder på mobiltelefonen min til å ta det opp. Deretter la jeg det inn i programmet Transcribe, et dataprogram som benyttes av mange musikere til å senke tempoet på musikken som er lagt inn, og som også kan forandre pitch. Her var det lett å avgrense hvilke deler av intervjuet jeg holdt på å transkribere, og repetere den aktuelle delen til jeg var ferdig å skrive den ned.

Mesteparten av tolkningen skjedde i transkripsjonsprosessen. Den største utfordringen var grammatisk, da meningen opplevdes som tydelig, men språket var muntlig og dagligdags som en følge av stemningen under intervjuet. Kvale problematiserer dette i kapittel 7 i Det kvalitative forskningsintervju:

Selv om dette kan synes å være en enkel og fornuftig prosedyre, er det en rekke metodiske og teoretiske problemer forbundet med å maskinskrive fra lydbåndopptak. [...] de er kunstige konstruksjoner av kommunikasjon fra muntlig til skriftlig form. Enhver transkripsjon fra én kontekst til en annen medfører en rekke vurderinger og beslutninger. (Kvale, 1997, s.102)

Grunnene til transkribering kan være for å enkelt få oversikt over materialet, og å ha all informasjonen tilgjengelig på samme tid. I dette tilfellet var intervjuet omtrent 30 minutter langt. Det var dermed en betydelig mengde stoff som skulle transkriberes, selv om ikke alt endte opp i den ferdige versjonen. Intervjuets natur gjorde at det var lett å følge tankespor til interessante spørsmål og slutninger, men det ble også brukt noe tid utenfor intervjuguidens retningslinjer.

4 TEKNOLOGI – STARTEN PÅ ELEKTRONISK MUSIKK

4.1 Allan F. Moore om teknologi

Musicians (whether performers, composers, producers or anyone else intimately involved in the making of musical sound) are not free to produce exactly what sounds they might conceive, but are constrained by the technology they are working with. That technology may itself set limits on what can be conceived (this argument is frequently made when identifying notation as a form of technology), although recently this may have become less the case. (Moore, 2001, s. 120)

Moore tar opp problemet med teknologi og kunst og plasserer teknologien nærmest som en begrensning for hva som er mulig å produsere av musikk.

Dette synes jeg er et spennende poeng. Teknologiske begrensninger vil alltid være noe kunsten jobber på tross av, og når ny teknologi for musikkproduksjon stadig kommer raskere og utvikler seg raskere, virker dette som en indikasjon på at den ikke legger nevneverdige begrensninger på fantasien til musikerne. Teknologien setter begrensninger i en produksjonssituasjon, for eksempel i et lydstudio, men sett over et lengre perspektiv tror jeg at det faktisk at både musikk og teknologi utvikler seg er et bevis på at man kan forestille seg musikk som går på tross av teknologiens begrensninger. Samtidig blir mer og mer teknologi lett tilgjengelig for de aller fleste. Prisene for digitale opptaks- og produksjonsprogrammer stuper kraftig og kvaliteten går opp. Utviklingen her går raskt, presset videre fra behov for nye muligheter som oppstår hos musikere, produsenter og studioteknikere over hele verden.

Moore nevner i starten av kapittel 4 en slags felle som mange musikere går i på et tidspunkt: ønsket om å bruke all teknologi som er tilgjengelig.

Before the late 1940s, this simply meant that the sounds conceived had to be playable on instruments, or at least had to be within the capacity of the instrument makers to develop instruments for. In theory this is no less true now, except that the instruments available have been extended by electronic technology. The practical danger here is that it is easy to feel that all the available technology needs to be used. (ibid., s. 120)

Dette er noe jeg i jakten på det den perfekte instrumentlyden har kjent på selv, nemlig det perfekte tekniske oppsett av pedaler, og soundet mitt som en helhet. Vi har også internt i

bandet I am K skiftet ut og oppgradert utstyret vårt, og vår tekniske rigg i dag er større enn da vi begynte. Det er svært vanlig for band i vår sjanger å ha en omfattende produksjon, bruk av elektroniske elementer krever sin teknikk som alt annet. Det er nok mest i opptaksstudioet at denne faren melder seg på for musikere og artister flest, der man ofte har tilgjengelig mer utstyr og andre tekniske muligheter enn man har i en live-situasjon eller på øvingslokalet.

Heldigvis er mitt eget pedaloppsett fortsatt enkelt i bruk, og jeg har en fysisk begrensning i form av at jeg ikke kan bruke flere pedaler enn jeg rekker å trykke på i en livesituasjon. Som en slags kunstnerisk tommelfingerregel har jeg prøvd å skape et eget sound per låt, og ha ett definerende element for gitaren. Det soundet kan være avhengig av flere pedaler og effekter samtidig, men jeg prøver bevisst å begrense de musikalske konseptene jeg presenterer med gitaren i hver låt. Hvis jeg eksempelvis bruker oktavpedaler eller reversert delay, prøver jeg å la resten være ”normal” gitar. Dette går tilbake til tanken om det kjente versus det ukjente i popmusikken, og hvordan man kan presentere nye elementer: noe kjent, og noe ukjent. Det bygger også på en tanke om hvordan jeg best kan tydeliggjøre mitt sound, dette kommer jeg tilbake til i konklusjonen.

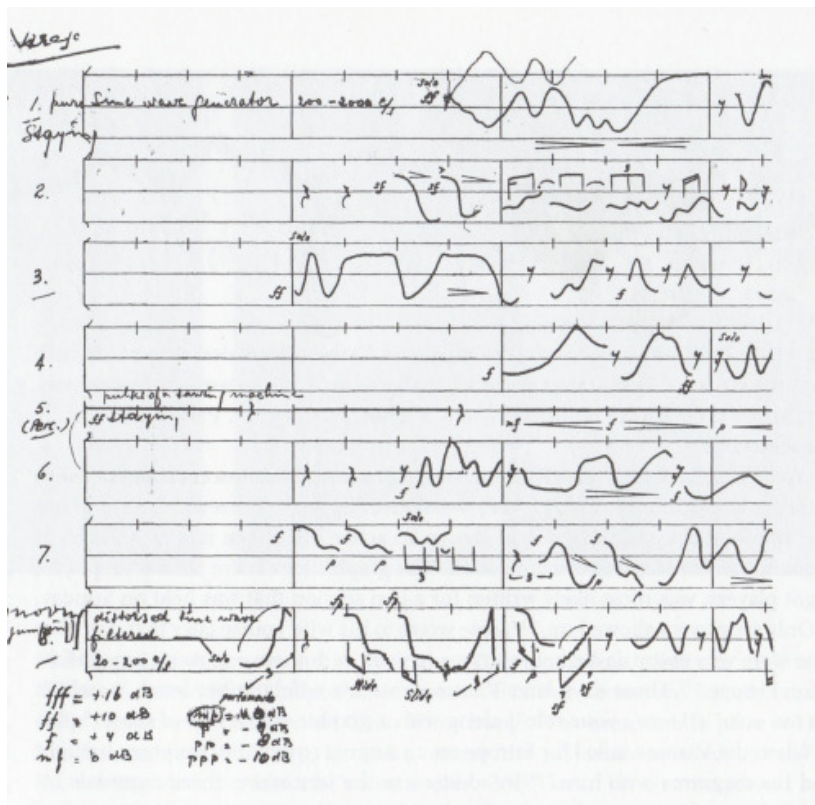
5 LITT OM ELEKTRONIKA

If a turning point in the art of electronic music can be singled out, it began with the somber tolling of a cathedral bell during the opening moments of "Poème électronique" by Edgard Varèse (...). (Holmes, 2008, s. 4)

5.1 Starten på elektronisk musikk

Thom Holmes skriver i kapittel 1 i *Electronic and experimental music* om lanseringen *Poème électronique* som slutten på en æra innenfor elektronisk musikk, og starten på en annen. Stykket fikk sin premiere i Brussel i 1958. Det var første gangen elektronisk musikk fikk oppmerksomhet i en offentlig sammenheng utenfor ulike musikalske institusjoner og akademia.

Elektronisk musikk er på ingen måte noe nytt i seg selv, selv om populærmusikken har brukt



Bilde 4. En tidlig skisse av partituret til *Poème électronique* av Edgard Varèse

elektronisk musikk i en mye kortere periode. Allerede i 1930 presentere Paul Hindemith og Ernst Toch det som kan ha vært det første verket skrevet kun for opptak og avspilling, og ikke live fremførelse. *Originalwerke für Schallplatten – Originalwerk für plate*, bestod av fem

mindre verker på noen få minutter hver, og ble presentert ved Neue Musik-festivalen i Berlin. Verket ble komponert ved å spille inn forskjellige musikalske elementer på egne plater, for så å spille de av samtidig og med ulike konfigurasjoner i forhold til tempo og rytme, og resultatet ble igjen samlet på nye plater (Holmes, 2008, s. 44).

Inspirert av blant andre John Cage, Hindemith og Toch lagde to franskmenn utover 30- og 40-tallet en ny musikalsk retning ved navn *Musique concrète*. Ved å bruke lydutstyr fra et radiostudio til å ta opp, brukte Pierre Schaeffer og Pierre Henry naturlyder, elektroniske signaler og instrumentlyder og lagde sammen en musikk som skulle rette mye av verdens oppmerksomhet mot elektronikken. (ibid., s. 45-54)

Elektroniske instrumenter som Léon Theremins Theremin og Maurice Martenots Martenot hadde eksistert siden slutten av 1920-tallet, men utviklingen av elektroniske instrumenter skjøt fart for alvor fra midten av 60-tallet med selskaper som Moog Music og Buchla som ledet an. I 1970 kom den første bærbare Moog-synthesizeren, Moogs Minimoog, og synther var i ferd med å bli noe man kunne ha med seg dit man trengte (ibid., s. 247).

5.2 Mainstream

Moog-synthen tar oss videre til låten *I Feel Love*¹⁷ fra 1977 av Donna Summer, produsert av Giorgio Moroder. Dette var den første poplåten som hadde et komp bestående fullstendig av synthesizere og elektronikk¹⁸. Moroder har jobbet med artister som Donna Summer, David Bowie, Kylie Minogue og Janet Jackson, og har senere blitt kreditert med å være selve opphavet til EDM.

1977 så også starten på scratching¹⁹, pionert av DJen Grand Wizard Theodore (Holmes, 2008, s. 421). DJer som Afrika Bambaataa blandet denne teknikken med hip-hop, rap og elektronisk musikk og gjorde lydene fra synthesizeren enda mer kjent for det brede publikum.

¹⁷ Donna Summer. 1977, 'I Feel Love' (Moroder/Bellotte), *I Feel Love*, Casablanca – NB 884

¹⁸ For mer informasjon, se <https://www.theguardian.com/music/australia-culture-blog/2014/may/29/giorgio-moroder-10-groundbreaking-tunes>.

¹⁹ "Scratching is the manual reversal of the spin of a record to run the needle backwards over the sound in a quick, rhythmic swipe (Holmes, 2008, s. 421).

5.2.1 Funkgitaren på 70tallet

Gitaren på denne tiden fikk rammeverket lagt ned av Jimmy Nolen, gitaristen til James Brown. Kreditert med å være den første som gjorde et sekstendelsmønster over alle strengene med høyre hånd og aksentuering av tynne lyse akkorder i venstre, Nolens 'Chicken scratch sound'²⁰ ble raskt et definerende element for funkgitaren (Talevski, 2006, s. 467-468). Det kan høres på låter som *Papa's Got a Brand New Bag*²¹, og *Get Up Offa That Thing*²². På sistnevne låt hører vi et annet element som lenge har vært et annet definerende funk-element for gitar: single note picking. Det er rett og slett å spille noen få utvalgte toner, gjerne fra en pentaton skala, med et rytmisk mønster som hovedfokus, mer enn hvilke toner som spilles. Disse to måtene å spille på er tilstede i stor grad i dag også hos en rekke gitarister.

5.3 Lyd og troverdighet

På 80-tallet kom synthesizerene for fullt, og populærmusikken fikk nye klangfarger å leke med. Den digitale revolusjonen brakte med seg trommemaskiner, nye analoge og digitale synther, knyttet sammen gjennom MIDI²³.

Allan F. Moore (2001) beskriver i kapittel 4 et mulig problem han kaller fremmedgjøring eller "alienation", og det pekes på forskjellene mellom lyden av menneskelige lyder og elektronisk lyd (Moore 2001, s. 156). Elgitar blir her plassert inn i den første gruppen, menneskelige lyder, selv om den benytter seg av strøm til å forsterke lyden:

Although rock's sounds emanate from speakers or headphones, they create the illusion that they are emanating from a human body, through the medium of the reproductive and/or amplification system. [...] In synthesizer rock, this pattern begins to blur, as synthesized sounds and non-human gestures come into play. (ibid., s. 156)

Instrumenter i denne gruppen refererer jeg til som elektromekaniske instrumenter. Kjennskap til slike relativt kjente instrumenter som gitar og ulike keyboard finnes hos de aller fleste, mener Moore. De er enkle å forstå – man ser et menneske fysisk bevege hendene over

²⁰ <http://www.gibson.com/News-Lifestyle/Beginners/en-us/What-the-Funk-!-How-to-Get-That-James-Brown-Sound.aspx>

²¹ James Brown. 1965, 'Papa's Got a Brand New Bag' (James Brown), *Papa's Got a Brand New Bag*, King Records 5999

²² James Brown. 1976, 'Get Up Offa That Thing' (James Brown), *Get Up Offa That Thing*, Polydor Records 14326

²³ MIDI, industristandard for overføring av informasjon om akustiske parametre (frekvens, varighet, lydnivå m.m.) mellom elektroniske musikkinstrumenter (Svendsen, T.O. 2012. MIDI. I Store norske leksikon. Hentet 24. april 2017 fra <https://snl.no/MIDI>).

strenger, trykke ned tangenter og slå på trommer. Man har sett det bli gjort i en eller annen situasjon, og mange har til og med gjort det selv (Moore, 2001, s. 155). Dermed kan lytterne forestille seg hvordan det er å ha fysisk kontroll over instrumentet, med noe varierende nøyaktighet.

Moore påpeker en forskjell i forhold til de elektromekaniske instrumentene og synthesizere og andre fullstendig elektroniske instrumenter. Kun ved å trykke på en knapp på en synth, trommemaskin eller sampler, kan man i teorien skape den lyden man vil, alt avhengig i hva den knappen er forhåndsprogrammert til å gjøre. Moore spør om det er en mulighet for at alle disse fremmede lydene kan skape en slags distanse mellom utøver og lytter: når den tidligere nærmest intuitive forståelsen for hvordan en lyd blir laget blir borte, risikerer man å fremmedgjøre enten musikken eller lytteren. Alle har kjent musikk fysisk påvirke kroppen når den treffer oss, og hvis et kriterium for at dette skal skje er en underbevisst forståelse av hvordan musikken blir laget, er man i fare for å miste kontakten mellom utøver og publikum.

Moore mener populariteten til sjangeren synthesizer-rock er et tydelig og vinnende argument for at lytterne ikke blir merkbart fremmedgjort av disse nye lydene og instrumentene. Han går videre til å poengtere at selv om de fleste elementene i rock kommer fra høyttalere eller gjennom forsterkere, gir de fortsatt en illusjon av at de kommer fra det fysiske mennesket som produserer den aktuelle lyden. Dette kan nok underbygges med den iboende forståelsen han nevner om hvordan lyden produseres. Her skiller nok synthesizere seg ut, i alle fall i den forstand ved at det er lett å "lure" en lytter til å for eksempel tro at noe spilles på en synth i en live-situasjon, mens det egentlig er playback.

Moore (2001) gir en beskrivelse av soundet fra låten 'No Fear, No Hate, No Pain,' av gruppen Eurythmics. Her prøver han å skille fra hverandre de naturlige og syntetiske lydene, men konkluderer avsnittet på følgende måte:

Overall then, natural and synthesized sounds are not set apart, but are mediated by sounds that resist unequivocal placing within either category. (ibid., s. 157)

Han går videre i neste delkapittel til å påstå at der synthen kan bidra til fremmedgjøring av lytteren ved å skape tvil om hvor lyden oppstår eller om den spilles, representerer gitar det motsatte.

Det er mulig jeg som gitarist er i overkant inhabil når det gjelder et slikt utsagn, men jeg kan kjenne meg godt igjen i tankegangen. Å bruke elektrisk gitar som et virkemiddel i en utelukkende elektronisk produksjon (kanskje bortsett fra vokal, som stort sett er til stede) kan være et godt strategisk valg for forskjellige stiler og undersjangre av EDM.

5.4 Et utdrag fra intervjuet med Dreyer

Nicholas van Eck. *Det første problemet i oppgaven min er jo hva som er elektronisk musikk, som er vanskelig å definere. Får du noen umiddelbare assosiasjoner?*

Bjørn Charles Dreyer. Vet ikke om jeg klarer å hjelpe deg å definere, men det jeg lurte på var om når du snakker om å tilpasse med frekvenser og sånn, om det er ut fra ditt ståsted med gitaren?

NvE. *Ja, med gitar som et "vanlig instrument". I og med at alt av det elektroniske er såpass nytt i musikkhistorisk sammenheng, finnes det ikke så mye regler, ingen sjangerbestemmelser for hvordan det skal låte. Hvordan tar du stilling til arrangering uten grunnlag i sjangertrekk?*

BCD. Erfaringsmessig kjenner jeg meg igjen. Når du sitter i en totalt elektronisk lydverden, så kan gitar låte rart, og det kan også være en fordel å ha et element som gitar så strippet som mulig. Da er det noe du kjenner igjen, gitar er noe eget og har fått sin plass i musikkhistorien. Jeg har også opplevd i et veldig elektronisk lydbilde hvis jeg da også skal begynne å tukle med elektroniske lyder i tillegg, så blir det bare ræl, altså fort litt søl. Så det er egentlig en fordel for meg å spille i settinger hvor det ikke er for mye synther eller sånne type ting. Da kan jeg heller få den plassen til å lage de lydene som jeg liker og er opptatt av, og som også er med på å fjerne den typiske gitarlyden. [...] Jeg synes begge deler er vanskelig. Når du sitter der i et veldig elektronisk lydbilde kan også gitaren oppleves veldig fjern og fremmed, og da driter du deg ut. Så egentlig er vel dette motstridende i forhold til det jeg begynte med å si, fordi gitar kan være kult fordi det er det eneste elementet som du kjenner igjen, men det er ikke alltid sånn. Jeg tror det er en sånn tosidig greie.

Det skiller seg ut i forhold til en elektronisk verden, men samtidig så låter det jo kjent fordi gitaren har hatt god plass i historien.

NvE. *En av de opprinnelige problemstillingene mine var "Elektrisk gitar i elektrisk band: Hva gjør du når synthene står i veien?"*

BCD. Jeg har ingen intensjon om å imitere, men er på søken etter en fin lyd. Selvfølgelig vil det noen ganger ligner det på en synth, og kanskje til og med dårligere enn en synth. Da kan man jo spørre seg om det er noe vits.

Appropos synth, har jeg en Electro Harmonix microsynth. Den låter veldig syntetisk, men kan også låte som en avansert fuzzboks, jeg digger den. Jeg har ennå ikke greid å finne alle mulighetene som er i den, men har noen måter å bruke den på. Av og til kan jeg tillate meg å bruke den til bass også.

Jeg har flere delaybokser, de kan man manipulere mye med. Det er også veldig lett at de går ut av kontroll. Du har jo gjerne feedback på bånd pinne, så man må være veldig forsiktig. Men der er det mye å hente føler jeg, og skaper lyder som jeg ikke tror det er mulig å skape med keyboard heller. Og det er det jeg digger, at kilden er gitar, og boksene lar meg beholde det organiske preget som man mister i en synth.

5.4.1 Tolkning og oppsummering av intervjuet

Siste setning i intervjuet er etter min mening noe av det mest interessante vi kom inn på. Dreyer har tilsynelatende en tanke om at gitar kan fungere som en slags autentisk forankring i lydbildet. Vi gikk dessverre videre på grunn av tidspresset på dette tidspunktet i intervjuet, men det er noe jeg gjerne vil diskutere mer omfattende ved en annen anledning.

Dreyer kjenner seg også igjen i problematikken rundt frekvensering av gitar i et lydlandskap preget av synth, noe som bekrefter legitimiteten til problemstillingen min. Det føles som en konstant vurderingssak om man skal gå for den ene eller andre tilnærmingen, om man skal velge å blende med lydlandskapet eller stikke seg ut.

Dreyer nevnte også at han ikke har noen intensjon om å imitere synth, men er på jakt etter fin lyd. Det synes jeg er interessant, da jeg flere ganger tenker at jeg vil etterligne for eksempel synthbass. Vi gikk ikke videre på om hvordan han bedømmer "fin" lyd, eller hva han er inspirert av. Hvis man uten å vite det etterligner en synth, har man da imitert synth, eller er man bare inspirert av det på et underbevisst nivå? Det får bli en del av tematikken for neste intervju.

I forhold til effektbruk er jeg enig i Dreyers poeng om å utvise forsiktighet ved effektbruk. Han poengterer det med delay som eksempel, og er veldig bevisst på å ikke bruke for mye av gangen. Den tankegangen er jeg enig i med tanke på enkelteffekter, og tar den også med videre til å omfatte antall forskjellige effekter brukt per låt.

6 ELEKTRONISK MUSIKK – ET DEFINISJONSSPØRSMÅL

6.1 Sjanger eller ikke sjanger?

Elektronisk musikk, musikk som er generert, eventuelt bearbeidet, av elektronisk apparatur og oftest lagret på et elektronisk medium. Utgangspunktet for elektronisk musikk kan være all slags lyd, også instrumenttoner og naturlyder. Disse kan registreres (analogt eller digitalt) og deretter bearbeides på ulike måter. Bearbeidelsen kan skje elektroakustisk (analogt) eller gjennom datateknologi (digitalt). (Svendsen, T.O. 2016. Elektronisk musikk. I Store norske leksikon, 2017)

Denne definisjonen ser på elektronisk musikk som all musikk som er produsert elektronisk, altså ikke ved kun elektromekaniske instrumenter, men produsert fullstendig via elektriske signaler i en synth eller datamaskin. Definisjonen ser ut til å ikke karakterisere elektronisk musikk som en egen sjanger. Da reiser det seg et spørsmål om hva som er elektronisk musikk, og ikke bare hva som er elektroniske elementer i musikken. For eksempel, en låt kun bestående av synth kan kunne sies å være elektronisk, men da mener jeg at om en setter inn gitar, trommer og bass i samme låten vil synthen bli redusert til et elektronisk element i den aktuelle sjangeren som spilles.

Jeg tror det handler om en intensjon fra komponisten eller komponistenes ståsted, om hvordan musikken skal oppfattes, som ofte vil gjenspeiles i mengdeforholdet mellom elektroniske og elektromekaniske eller akustiske elementer i musikken, og også hvilke musikalske elementer som er bærende i komposisjonen. Definisjonen kan være vanskelig, og det kan være rimelig å anta at begrepet blir definert subjektivt av brukeren. I denne oppgaven har jeg valgt å ikke se på det som en sjangerbestemmelse, men om låten kan kalles elektronisk musikk blir en vurdering gjort med utgangspunkt i det totale soundet. Jeg har forsøkt å forsvare de eksemplene jeg tar med i oppgaven etter beste evne med tanke på dette.

I am K spiller i krysningpunktet mellom pop og rock, og eksemplene jeg tar med er preget av tydelig elektroniske musikalske elementer. Jeg har valgt å bruke begrepet elektronisk musikk om de andre eksemplene i denne oppgaven i tillegg, og valgt de fordi jeg mener at de elektroniske elementene er såpass markante at jeg tror det må være et bevisst valg av samspill

av det elektroniske og elektromekaniske i det ferdige resultatet, altså selve låta, eller som Allan F. Moore kaller det: "the primary text".

6.2 Elgitar i tidlig elektronisk popmusikk

Musikere, komponister, produsenter og arrangører har gjennom alle tider måttet forholde seg til frekvensering. Utfordringene rundt dette vil alltid bli annerledes etter hva slags instrumenter og musikere man spiller sammen med, og kanskje spesielt med tanke på den stadige økningen i muligheter hva angår synther. Det blir stadig nye lyder og elementer man må forholde seg til som gitarist, og forskjellige synthlyder kan av og til kreve at man revurderer sitt eget uttrykk med gitaren. Målet med denne oppgaven er ikke å lage en bruksanvisning for hver synthlyd som finnes, men å analysere eget spill i I am K, for å se om det finnes noen røde tråder i måten jeg løser oppgavene jeg blir presentert med som gitarist. Jeg ante i starten av prosjektet at jeg nok ville finne noen stiltrekk hos meg selv som går igjen, for underveis i låtskriverprosessen våre de siste to årene har det blitt enklere å finne min plass i lydbildet. Om det er fordi jeg har utviklet øret med henhold til frekvensering, eller om det er fordi vi bare har blitt tryggere på soundet som gruppe var usikkert. For å få et bedre innblikk i hva som har resultert i at mitt personlige stiluttrykk låter som det gjør i dag, har jeg tatt for meg to gitarister som har vært veldig betydningsfulle for meg.

6.3 Paul Jackson Jr.

Paul Jackson jr. er sammen med gitaristen Nile Rodgers kanskje en av de mest innflytelsesrike gitaristene innenfor funk og popmusikk.

Født i California i 1959, har Paul Jackson jr. skapt et navn for seg selv som gitarist for en rekke kjente artister opp igjennom årene; Michael Jackson, The Temptations, Whitney Houston, Chicago, Elton John, George Duke, George Benson, Marcus Miller, listen er lang og distingvert.

'Billy Jean'²⁴, 'P.Y.T'²⁵. og 'Thriller'²⁶ var blant de første låtene som bragte Jacksons Jr., sitt sound og uttrykk inn i offentlighetens oppmerksomhet. Jackson Jr. medvirket på de aller

²⁴ Michael Jackson. 1982, 'Billie Jean' (Jackson/Jones), *Thriller*, Epic Records 34-03509

²⁵ Michael Jackson. 1982, 'P.Y.T. (Pretty Young Thing)' (Ingram/Jones), *Thriller*, Epic Records 34-04165

fleste låtene på albumet *Thriller* av Michael Jackson (1982), selv om den mest kjente gitaristen som medvirket på albumet var Eddie Van Halen med sin gitarsolo i låta 'Beat It'²⁷.

6.3.1 Noen typiske stiltrekk


Den delen av Jackson jr. sin spillestil som har påvirket meg mest, kan oppsummeres som kort, perkussiv plukking av single note picking, med en veldig aktiv kompressor for å jevne ut signalet. Tonalt forholder han seg ofte til pentaton skalaer, bluesskalaer eller diatoniske skalaer.

I *Thriller* får vi kun servert fire toner fra en pentaton skala i Dm:

THRILLER - GUITAR LINE

MICHAEL JACKSON
THRILLER

1m 14s



Figur 5. Jackson, Michael, 1982. 'Thriller' (Temperton), Paul Jackson Jr. elgitar, 01m:14s, *Thriller*, Epic QE 38112.

Dette er en ganske minimalistisk figur, og er typisk for Jacksons Jr. sin spillestil. Han spiller det relativt sterkt for at kompresjonen skal slå inn og farge lyden, og en god mengde chorus. Jeg opplever det som at hele figuren dreier seg rundt den siste fjerdedelen i takten, der en markant synkope er tydelig i fokus. Riffet kommer inn første gang ved 01:14m i låta, inn i et prechorus, men fortsetter ut av første refreng. Gitaren er panorert helt til venstre i lydbildet og jobber mot en kubjelle som er panorert helt til høyre. Ved 04:15m kommer det en ny gitarstemme som jobber sammen med denne kubjellen. Gitaren spiller også Dm pentaton skala. Dette er et typisk tonalt valg for Jackson Jr.

²⁶ Michael Jackson. 1982, 'Thriller' (Temperton), *Thriller*, Epic Records A 3643. (Analselåt 1 i vedleggsoversikten)

²⁷ Michael Jackson. 1982, 'Beat it' (Jackson), *Thriller*, Epic Records 34-03759

Denne spillestilen kommer igjen på flere låter med lignende mønster og effektbruk, for eksempel i *Billie Jean* og *Thriller*.

I 2013 ble det avslørt at han har spilt på mange av låtene til Daft Punks siste album; *Random Access Memories*²⁸. For de som kjenner til spillestilen hans kom dette ikke som noen overraskelse, da han er i sitt ess i forhold til sound og stil, og leverer med kjent sound og kvalitet.

Her er en transkripsjon av gitarstemmen på låten 'Beyond' fra dette albumet:

BEYOND - GUITAR LINE

DAFT PUNK
RANDOM ACCESS MEMORIES

0m 43s

Abm

Fb

5

Dbm

Fb

Gb

Figur 6. Daft Punk, 2013. 'Beyond' (Caswell/de Homen-Christo/Williams/Bangalter), Paul Jackson Jr. elgitar, 00m:43s, *Random Access Memories*, Columbia Records 8883716862.

Her finner vi mange av de kjennetegnene for Jackson Jr. sine gitarlinjer. Korte perkussive toner, mye kompresjon, og det meste er hentet fra en Abm pentaton skala, med et hint av Abm diatonisk skala ved innslag fra tonen Bb som en tydelig del av riffet. Disse to låtene er gjort med 29 års mellomrom, men tilsynelatende lite har forandret seg i Jacksons spillestil, noe jeg mener gjør han til et godt referansepunkt innenfor elgitar i elektronisk musikk. Selve lyden er også relativt lik, – det er fortsatt mye kompresjon på gitarstemmen. Dette er et typisk stiltrekk hos Jackson jr., men også noe jeg mener er typisk for pop og funk når de elektroniske elementene er såpass til stede. Chorus har ikke blitt tatt med videre fra 80-tallet, noe det ser ut til å være en slags konsensus om i gitarfeltet at var en god idé på generell basis.

²⁸ Daft Punk. 2013. 'Beyond', (Caswell/de Homen-Christo/Williams/Bangalter), *Random Access Memories*, Columbia Records 8883716862 (Analyselåt 2 i vedleggsoversikten)

6.4 Ratatat

En annen gitarist som har hatt en stor påvirkning på min tankegang rundt dette temaet er Mike Stroud, kjent fra det New York-baserte bandet Ratatat. Dette bandet slapp sin første utgivelse i 2003, men slo gjennom i 2006 med det andre albumet *Classics*²⁹. Det var dette albumet som gjorde meg først oppmerksom på bandet, og selv om jeg på den tiden irriterte meg over mangelen på gitarsoloer, ble jeg fascinert av hvordan gitar og synth var arrangert og låt sammen. Låta som traff meg hardest av alle var 'Loud Pipes'³⁰, det sjette spor på albumet.

6.4.1 Analyse av Loud Pipes

'Loud Pipes' starter med synth, programmerte trommer og vrent elbass. Trommene er sparsommelige, det som stikker seg mest ut er en skarp, som virker som den er blandet med samplede claps og noe som kan minne om et piskeslag. Både synth, trommer og bass føles som om det er likestilt i lydbildet og har som felles oppgave å presentere groove, feel og akkordgrunnlaget. Nivå 1 og 2 jobber tett sammen, og føles nesten uadskillelige. Når gitaren kommer inn blir den umiddelbart plassert i nivå 3 ifølge Moores analysemodell: Den er noe høyere enn de andre elementene i volum, og er panorert ut over hele stereobildet i flere stemmer. Det mest spennende med denne låta etter min mening er hvordan samspillet mellom gitar og synth fungerer, for selv om gitaren kan sies å ha hovedstemmen, flyter den ofte inn i synten i hovedtemaet.

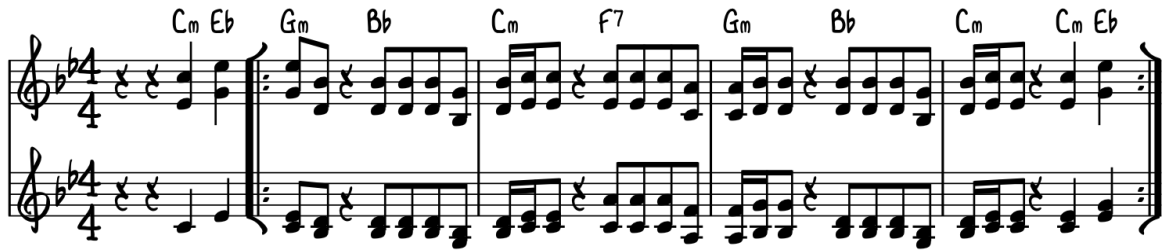
Gitaren i *Loud Pipes* opplever jeg som nesten bemerkelsesverdig flat i EQ-en, og den går nesten i ett med synthen som starter låta. Dette tror jeg er et helt bevisst grep fra Ratatat, da flere av gitarstemmene i tillegg til å ha en så flat EQ er spilt stemme for stemme og lagt oppå hverandre lagvis. Dette gir klare assosiasjoner til Moog og andre monofone synther som var avhengig av multitracking for å kunne legges som akkorder. Stroud spiller i hovedstemmen stort sett diatoniske sekster, og fordeler store akkorder spredt stort sett innenfor én oktav i hovedriffet:

²⁹ Ratatat. 2006. (Stroud/Mast) *Classics*, XL Recordings XLCD 198.

³⁰ Ratatat, 2006. 'Loud Pipes' (Stroud/Mast), Mike Stroud elgitar, *Classics*, XL Records XLCD 198 (Analyselåt nummer 3)

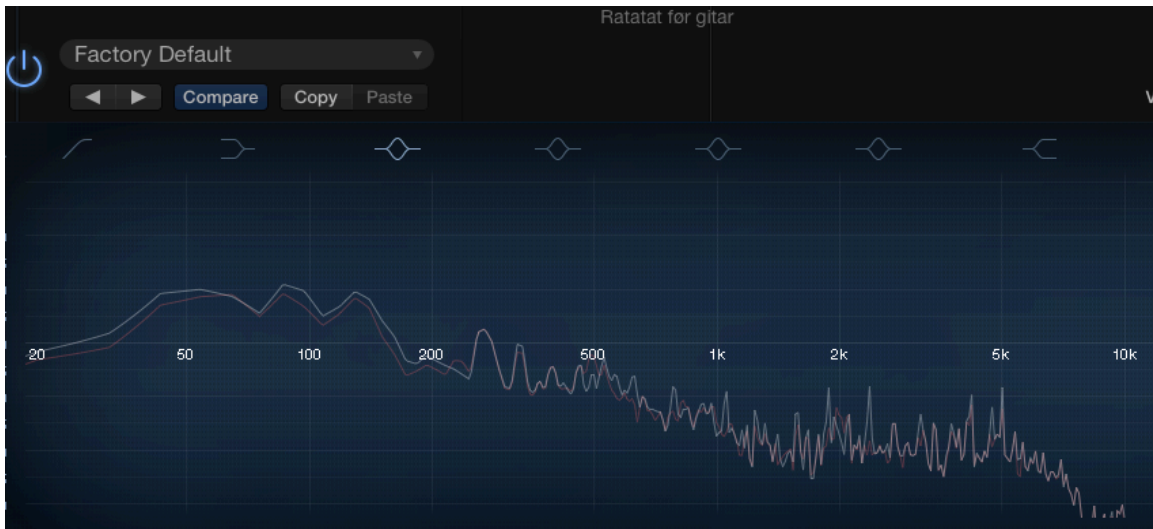
LOUD PIPES

RATATAT
CLASSICS



Figur 7. Ratatat, 2006. 'Loud Pipes' (Stroud/Mast), Mike Stroud elgitar, 00m:10s, *Classics*, XL Records XLCD 198

Figur 8. og 9. er en grafisk EQ fra før og etter gitaren kommer inn i 'Loud Pipes' ved ca 00m:21s ut i låta. Det er nesten identisk, med noe mer utpregede områder rundt 400hz og 2500hz. Ved så tette målinger og visualiseringer er det vanskelig å treffe noen definitive slutninger på om det er gitaren selv om påvirker EQ-en rundt de områdene. Det som er tydelig derimot er nettopp det faktum at det er ingen ting som stikker seg nevneverdig ut, selv etter at hovedelementet i låta kommer inn.



Figur 8. EQ av Loud Pipes før gitaren kommer inn.

Det i seg selv mener jeg underbygger påstanden om både den flate EQen til gitaren, og et bevisst ønske fra artistens side om å tydelig blende gitar og synth. Ved siden av EQ er det



Figur 9. EQ av Loud Pipes etter gitaren kommer inn.

også brukt en god del vring på denne gitaren som i tillegg gir den mer sustain og kompresjon. B-delen av låta starter ved 01m05s og får en ny hovedmelodi som denne gangen blir ført av en synth, panorert helt til høyre i stereobildet. Her har gitaren fått en ny oppgave og spiller powerchords med swells³¹, i tillegg til å plukke dempede akkordtoner. Halvveis ut i denne delen (01m16s) blir synthen også flerstemt idet to nye synthstemmer inn på venstre side av stereobildet. C-delen av låta starter på ca 01m27s og dreier seg i hovedsak rundt en enkel og naiv pianolinje som repeteres mens gitaren harmoniserer ut akkorder med single note picking før vi starter på A-delen igjen. Denne gangen er det flere nye dubbinger av hovedmelodien og støttestemmer, men det er vanskelig å bedømme om det er synth eller gitar som kommer inn på venstre side. Jeg heller mot gitar, på grunn av den svært jevne fraseringen med hovedgitarriffet. Etter en ny C-del fades låta ut.

Jevnt over føles nivå 1 og 2 veldig statisk i denne låta, mens synth og gitar veksler mellom 3 og 4.

6.4.2 Justice

Et annet eksempel jeg vil framheve er en låt av den franske elektronikaduoen Justice. I 2007 kom Justice ut med sitt første album *Cross*. Denne plata har én låt som benytter seg av tungt

³¹ Swell(s): Å spille en akkord eller tone uten lyd, for så å gradvis øke volumet til ønsket nivå.

komprimert funkgitare, spor nr 3, 'D.A.N.C.E.'³². Dette er en hyllest til Michael Jackson, med referanser til tekstene fra 'P.Y.T.', 'Black Or White', 'Whatever happens', 'Workin' day and night' og 'ABC' av Jackson 5. I tillegg hører vi en kjent gitarstil av en ukjent gitarist, men jeg mener det er tydelig at inspirasjonen kommer fra Paul Jackson Jr., uansett hvem som spiller gitar på låta. Det er ingen gitarister registrert hos Discogs.com³³, så jeg går derfor ut fra at det er ett av medlemme i Justice selv som har stått for gitaren, da det heller ikke står noen referanser til samples som er brukt.

Det er også et godt eksempel på én av to tilnærminger til gitar i elektronisk musikk som jeg vil forsøke å konkretisere nå.

6.5 To retninger

6.5.1 Alternativ 1: Gitar på toppen?

Paul Jackson Jr. representerer for meg en enkel og oversiktlig måte å arrangere og frekvensere elektrisk gitar i elektronisk musikk på. Om effektbruken med kompressor og chorus er noe som endte opp på *Thriller*-albumet på grunn av at 80-tallets sterke stilistiske innflytelse, eller om det er en bevisst effektbruk på grunn av de elektroniske elementene i musikken skal jeg ikke spekulere i. Tilnærmingen virker på meg som tradisjonell elektrisk funk-gitar, arrangert som et selvstendig element i musikken, uten å bli nevneverdig påvirket i stemmeføring eller sound, kanskje med unntak av kompressorbruken. Det er også klart at produsenten, i dette tilfellet Quincy Jones, hadde mye å si for det ferdig utformede soundet, men på grunn av at Jackson Jr. sin stil er såpass jevn og gjenkjennelig i mange av prosjektene han medvirker i, velger jeg å tilegne han hovedansvaret for at gitaren endte opp som den gjorde.

6.5.2 Alternativ 2: Er det gitar eller synth?

Mike Stroud i Ratatat representerer et annet ytterpunkt når det gjelder elgitar i elektronisk musikk. Gjennom hans arbeid og arrangering av gitar i Ratatat virker det som om synthene har aktivt påvirket lyden av gitaren og hvordan den arrangeres. Selv om det åpenbart er gitar som brukes, får musikken til Ratatat meg til å tenke at det er gjort noen tydelige bevisste grep

³² Justice. 2007, 'D.A.N.C.E.', (Auge/Chaton/de Rosnay), *Cross*, Ed Banger Records 2564 62986 2

³³ For mer informasjon, gå til <https://www.discogs.com/Justice--Cross/release/1005975>.

i forhold til sound, og med det laget egne normer eller regler for bruken av gitar. Spesielt da med tanke på hvordan gitarene i 'Loud Pipes' i stor grad er arrangert ut som enkeltstemmer og med assosiasjonene det gir mot monofone synther.

I denne oppgaven er det ikke så interessant for meg å finne ut hva Strouds tankegang rundt tilnærmingen er. Jeg ønsker i stedet å se på de to alternativene som to filosofier rundt å etablere gitarsoundet: Skal du ha gitar på toppen eller integrert i soundet?

Det er ikke min intensjon å skissere disse to retningene som to totalt definerende stiler eller undersjangre av gitar. Gitar i elektronisk musikk har nok like mange forskjeller som det er utøvere. Grunnen til at jeg valgte nettopp disse eksemplene er deres tydelige forskjeller og stilistiske valg. Begge har påvirket meg opp igjennom min utdanning og opplæring i gitar, og jeg ville nok satt meg selv et sted i mellom de to – med én fot i hver leir. En interessant observasjon synes jeg er at både Paul Jackson Jr. og Mike Stroud ser ut til å bruke en god mengde kompresjon. Når man skal blende med en digital synth, enten den er programmert eller spilt, kan det være en fordel å ha med seg kompressor til å jevne ut signalet, da synther i mange tilfeller er mindre sensitive dynamisk.

6.6 Effektpedaler og teknisk utstyr

I I am K har jeg to gitarer jeg benytter meg av. Den første er en Suhr Custom Classic S, en Stratocaster-aktig gitar som må hete noe annet på grunn av juridiske årsaker. Den andre er en Telecaster fra Warmoth, som bare kalles 'T' av samme grunner. De to mest vesentlige grunnene til at jeg har to forskjellige i dette prosjektet, er vibrato-systemet på Suhr-gitaren og at Warmoth-gitaren har fast montert bro, samt det forskjellige treverket og lyden i gitarene. Av forsterkere i dette prosjektet bruker jeg en Fender Hotrod DeVille 3 fra 2010, og en Hiwatt DR504 fra 1973. Grunnen til at jeg bruker to kommer jeg tilbake til i slutten av gjennomgangen av det tekniske oppsettet mitt.

6.6.1 Gjennomgang av mitt tekniske oppsett

Jeg vil nå forklare signalkjeden som gitarlyden må gå gjennom før den når forsterkeren. Jeg bruker to effektbrett, som alltid er seriekoblet. Det vil si at gitarsignalet går fra gitaren og gjennom effektene én etter én, i motsetning til for eksempel en EFX loop, der effektene tradisjonelt deles inn i 'harde' effekter som vreg, boost, kompressor og Wah Wah, og de

'myke' effektene som delay, reverb og diverse modulasjonseffekter som chorus og phaser. Dette er hensiktsmessig å gjøre når man spiller på en forsterker som har et vrent signal som utgangspunkt, men siden mine forsterkere spiller med en relativt clean lyd gir det mer mening for meg å bygge lydene oppå hverandre i seriekobling.

Brett 1

Først går gitarsignalet inn i en Polytune mini fra T.C. Electronic. Dette er en stemmeboks med digitalt display som stopper signalet når den er aktivert og viser om den aktuelle tonen du spiller på er stemt eller ikke. Deretter går signalet gjennom ulike typer overdrive/distortion-pedaler.

Den første effektboksen gitarsignalet skal gjennom etter tuneren, er en BitCommander fra Earthquaker Devices. Denne komprimerer og vrenger lyden kraftig i tillegg til å digitalt senke bit-raten, (lydopløsningen). Dette kan sammenlignes med å velge lavere skjermopløsning/antall pixler, og får gitarsignalet til å ligne en synthesizer.

Deretter går den inn i en Suhr Riot distortion-pedal, en Fulltone OCD (en mellomting mellom distortion og overdrive) og en Ibanez TS9 modifisert av selskapet JHS Pedals. Disse tre vregpedalene har blitt værende på brettet over lang tid på grunn av bredden de innehar både i forhold EQ-variasjon seg i mellom og mengde vreg. Etter TS9 er det også en åpen plass til en ekstra pedal hvis jeg føler for å prøve en ny effekt eller en annen vreg for å variere. I skrivende stund befinner det seg en Marshall Guv'nor fra 1988 på brettet.

Derfra går signalet gjennom en Morley Mini Volume, en aktiv volumpedal som gradvis



Bilde 5. Effektbrett 1.

justerer volumet fra null til fullt.

Etter dette går det inn i en SP compressor fra Xotic effects. En kompressor setter et maksimumsvolum og et minimumsvolum for lyden som går gjennom, og lyden blir 'klempt' til et jevnere signal. Denne står alltid på, med ganske lite effekt.

Neste pedal signalet går gjennom er en Suhr Koko Boost, en boostpedal som tar signalet som kommer inn og gjør det høyere. Den kan også legge til mer mellomtone ved behov. Den fungerer også som en konstant buffer eller miniforsterker, det vil si at selv når den ikke er aktivert sørger den for at ettersom gitarsignalet går gjennom alt av kabler og pedaler holder det seg sterkt og tydelig.

Digitech Ricochet er en pitch-shifter jeg bruker til å enten oktavere eller legge til flere oktaver eller satte intervaller, opptil to oktaver over eller under den tonen eller akkorden som spilles. Denne er mindre og låter etter min mening bedre enn den tradisjonelle Whammy-pedalen fra Digitech, men uten fotkontroll av tempoet den skifter pitch med.

Brett 2

Dette brettet starter med en tremolo-pedal fra Diamond, som hever og senker volumet til gitarsignalet i et justerbart tempo. Derfra går den inn i en Boss PH-3 – Phase shifter. Denne brukes nesten utelukkende sammen med BitCommander-en.

Etter phaseren går signalet gjennom en Line6 Echo Park; en delaypedal med tap-tempo. Det lar meg justere tempoet på delayen ved å trække på den i den takten jeg skal ha. Hovedgrunnen til at jeg har den på brettet er å ha en reservepedal klar i tilfelle hoveddelayen



Bilde 6. Effektbrett 2. Roland EV-5 brukes til å kontrollere mengden klang fra reverb-pedalen.

slutter å virke, men av og til bruker jeg også begge samtidig ute av sync for å la gitaren fylle enda mer plass i de mest intense delene.

Deretter kommer nok en delay; en Strymon Timeline. Dette er en programmerbar ekkopedal med et stort utvalg av forskjellige typer delay, og muligheter for svært detaljrik styring av de forskjellige parametere til hver delaytype. Siden I am K spiller låtene etter click-track, gir det meg muligheten til å forberede og finjustere alt av delay på forhånd, og gi låtene litt mer egenart enn å bruke samme delay på alt, bare i forskjellig tempo. Det er også betryggende å vite at den er programmert etter BPM så man slipper å være avhengig av tap-tempo i en stresset livesituasjon, eller en åpning av en låt der gitaren er det første instrumentet som spiller.

I think of the delay system as a time machine, because first you have to be present to make a sound and play it. Then it's recorded and played back in the future, so that what the future is essentially dealing with is really the past. So it sort of expands your sense of time. (Pauline Oliveros, hentet fra Holmes, 2008, s. 119)

Nest siste pedal signalet går gjennom, er en Neunaber Wet. Dette er en plateklang, koblet sammen med en Roland EV-5 expression-pedal som jeg bruker til å styre den totale mengden klang. Klangpedalen er alltid aktivert under konserter.

Sist på brettet har jeg en Radial Bigshot ABY, en pedal jeg bruker til å velge om jeg skal sende signalet til forsterker nr 1, forsterker nr 2 eller begge to samtidig. Begge er stilt inn med relativt clean lyd, selv om Hiwatt-en har mer punch og en litt klarere og mer direkte lyd. Hot rod-en har alltid litt klang i tillegg til det som kommer fra brett 2. Dette er for at lydmannen til enhver tid enkelt skal kunne hente frem den som låter best til det som skjer i en live-konsert. I tillegg gir det meg mulighet til å hoppe fram og tilbake mellom høyre og venstre side i høyttalerne ut mot publikum om jeg ønsker det. For det meste er de to forsterkerne panorert til hver sin side av scenebildet og brukes samtidig.

Dette er et relativt tradisjonelt effektoppsett. De eneste to effektene man ikke vil finne hos mange andre gitarister er nok BitCommander og Ricochet. Tuner, vreg, delay, boost, tremolo, phaser og klang er alle ting man kan finne på forskjellige pedalbrett rundt omkring. Likevel er effektene nøye gjennomtenkt, og har endt opp på brettet etter grundig testing og refleksjon rundt mitt eget sound som gitarist i dette bandet, synthsoundet, og hvordan de forholder seg til hverandre.

7 I AM K

7.1 Analyse av I am K sitt sound som helhet

Før jeg går i dybden på mitt eget sound, skal jeg først prøve å oppsummere soundet til I am K for et helhetlig perspektiv.

I am K kan plasseres i flere sjangre, men de mest tydelige er nok pop og rock, med sterk elektronisk innflytelse. Allerede her oppstår det en utfordring i og med at pop og elektronisk musikk ikke nødvendigvis er egne sjangre for seg selv. Alt som blir populært kan bli ansett som pop. På den annen side må man jo spørre seg om musikk som høres ut som popmusikken nå for tiden, men ikke blir populær, er pop i det hele tatt.

Philip Tagg og Roy Shuker har begge kommet med hver sin definisjon av popmusikk:

Popular music is [...] generally produced and distributed on a mass basis in the type of market in which the buyer(s) of a given musical product (i.e., a 'consuming' public) do not tend to be the same individuals as those producing, performing or selling the same product. (Tagg, 1979, s. 30)

For Roy Shuker (2008) består popmusikk

'[...] of a hybrid of musical traditions, styles, and influences, with the only common element being that the music is characterized by a strong rhythmical component, and generally, but not exclusively relies on electronic amplification' (Shuker, 2008, s. 7)

Tagg sin definisjon tar utgangspunkt i et markedsorientert standpunkt: Hvis man klarer å selge musikken til andre enn personene som har vært involvert i produksjonen på noe vis, er det popmusikk. Denne definisjonen tar tydelig avstand til å behandle popmusikk som sjanger, som jeg delvis kan forstå. Da blir vurderingen om noe er pop eller ikke bare gjort i forhold til graden av kommersiell suksess. Shuker sin definisjon er nok noe tydeligere. Han poengterer at pop er en blanding av mange forskjellige sjangre og stilistiske elementer, og dette kjenner jeg meg godt igjen i.

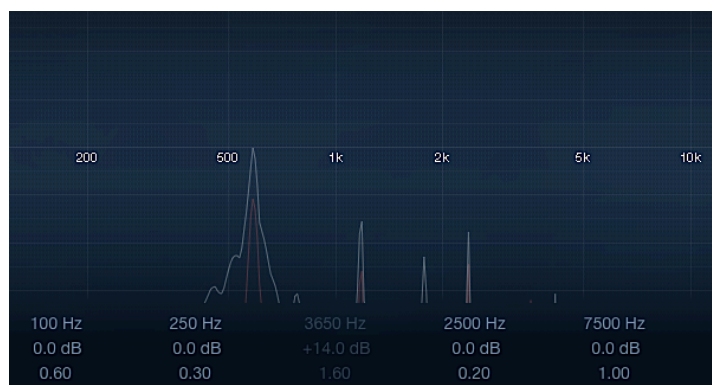
Soundet til I am K er gjennomarrangert, og hvert instrument har sin plass og rolle. Sett fra Moores perspektiv og i lys av soundbox-en, tar trommer og bass opp plassen på nivå 1 og 2. Vokalen er ofte i fokus sentrert midt i lydbildet på nivå 3. Gitar og keyboard fyller ut nivå 4, med mindre de har som musikalsk oppgave å formidle en hook eller støtte opp under vokalen

som gjør det. Da vil gjerne både gitar og keyboard flyttes i hovedfokus samtidig for å bevisst unngå ”guitar hero moments”. Typisk for I am K (mener vi) er en god balansegang mellom det elektroniske ved synther, digitale trommer og synthbass veid opp mot gitar, vokal, elbass og akustiske trommer. Bandet ligner kanskje mest på et rockeband i den forstand at kompinstrumentene ofte er riffbasert, og hver låt har egne tydelige hooks og gjenkjennelige figurer.

7.2 Analyse av mitt spill i I am K

7.2.1 Fly³⁴

I introen til låta Fly er det kun gitar og vokal. Jeg bruker en Digitech Ricochet for å legge på en oktavdub i bakgrunnen, og delayfunksjonen Ice fra en Strymon Timeline. Denne kan konfigureres til å passe både time og pitch, og i dette tilfellet ville jeg ha en ren oktav-delay som treffer omtrent en halvnote etter slaget. Med en ambient type delay som dette, med forsiktig anslag på effekten og bruk av sustain i selve gitarspillet er det vanskelig å få den til å låte tydelig rytmisk. Det at den tilsynelatende ikke følger låtas BPM slavisk synes jeg gjør at den skaper en fin flyt under vokalen.

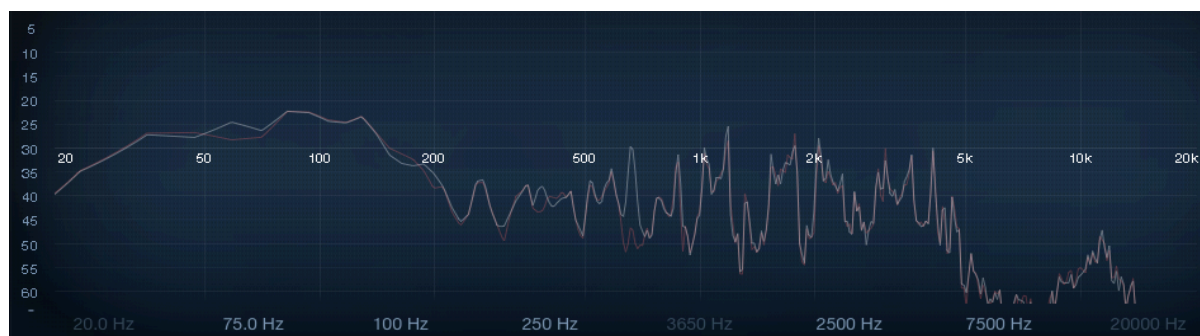


Figur 10. Kun gitaren i introen til Fly.

Her er det tre topper som skiller seg ut, ved omtrent 600hz, 1200hz og 2400hz. Alt jeg spiller når dette bildet er tatt er én tone, og vi ser tydelig effekten av de to oktavfunksjonene til Ricochet- og Timeline-pedalene.

³⁴ (Analyselåt 4 i vedleggsoversikten)

Introen oppleves for meg som veldig tynn og naiv, med en enkel melodi i vokal og gitar som føler hverandre tett både rytmisk og i forhold til melodisk bevegelse. Siden det skal formidles



Figur 11. Bandet kommer inn etter 30 sekunder.

en del tekst var det viktig for meg å lage en sparsommelig gitarstemme, men for at det skal holdes interessant for lytteren, ville jeg skape et lydlandskap som lever sitt eget liv i bakgrunnen. Ut fra Moore sin soundbox er det tydelig at her er vokalen i nivå 3 i fokus mens gitaren som "harmonic filler" i nivå 4 er bevisst tynn, lys og svevende. Klangene til vokalisten er også lys og tynn, og jeg opplever det som at de komplimenterer hverandre godt.

Ved 00m30s kommer resten av resten av kompet inn, og vi får presentert de andre elementene i låta. Her legges det synthbass i to oktaver, panorert ut til høyre og venstre sammen med cymbalene for å ta så mye plass som mulig i stereobildet. Det skal oppleves som en smule overveldene, i kontrast til den sparsommelige introen. Inn til verset samles det igjen, og i vers to får vi et gjenhør med intromelodien og gitaren. I tillegg har vi i nivå 1 og 2 masse bevegelse i trommer og bass, som har et rytmisk motiv de følger i tillegg. Riffet som går i bassregisteret er dypt og tungt, så her kommer nok en gang gitaren til sin rett i det lyseste registeret. Intensiteten har tatt seg veldig opp i vokalen for å matche den nå dominerende versfiguren, så gitaren blir automatisk degradert til bakgrunnsmateriale for å tilføre noe i det lyse registeret. Dette er litt interessant siden både melodien i vokalen og gitarstemmen er helt like som før, men det handler nok rett og slett om at den blir utkonkurrert i intensitet av de nye instrumentene.

Av og til er det vanskelig å vite om det er arrangementet, mixen eller stemmeføringen som avgjør hva som oppleves som i hovedfokus hos lytteren. Når refrenget kommer på 01m13s ut i låta kommer det en ny, raskere og mer bastant trommegroove og et veldig bunntungt syntharrangement. Vokalen holdes i fokus de første to rundene, men på 01m28s kommer det inn en ny melodi presentert av gitaren. Her ville jeg nok plassert den nærmere nivå 3 enn 4, da

melodien er litt nærmere sangbart register enn tidligere, og oppleves som en ny linje i sangen og ikke bare en del av kompet under.

I stikket ved 01m55s er gitaren tilbake med samme type effekt som i introen, men nå i et dypere leie i tillegg, og panorert bredt for å beholde litt fokus til runde to der trommer og bass kommer inn igjen. I tillegg har jeg skiftet fra singlecoil-posisjon på gitaren til humbucker som skaper en bredere og mer fyldig lyd. Enda en ny gitar kommer inn på 02:13 med en call & response-aktig oppgave i samspill med vokalen. Denne gitaren er kraftig vrent for å tydelig stikke seg ut. Nivå 1 og 2 får også mer fokus her, da trommene leder det nye riffet. I refrenget etter stikket er ”leadgitaren” tilbake, og backes opp av koringer, før den mot den siste og mest intense delen av låta legger seg en oktav opp og jeg bruker speedpicking for å gi den så mye energi som mulig.

7.2.2 *Humans*³⁵

I første vers oppleves gitaren her som det bærende elementet, mens synthen fyller ut som et bakteppe. Synthen er for det meste relativt mørk og tett, så for å sørge for at gitaren ikke tar for mye plass, har jeg valgt å bruke den midterste pickupen for å få en klar lyd i gitaren, og har i tillegg et fokus på samme topptone som synthen. Gitaren jeg bruker her er en Suhr Classic S, som er en Stratocaster-type, lignende den klassiske Fender Stratocasteren. Dette er gitaren jeg har brukt på det meste av cleanlyden på albumet. I første refreng skifter fokuset, inn kommer en synthbass, samt en arpeggio i synthen, som får den viktigste rollen i kompet. Sammen med hovedmelodien ligger det også en korestemme som synger unisont for å underbygge viktigheten av hooket. I dette refrenget spiller basstromma på alle 4.delene Dette kombinert med en rolig og mørk synthbass følte jeg la et ryddig nok rytmisk grunnlag til å la gitaren ha en egen rytmisk stemme. Da går gitaren over til å spille fingerspill i et synkopert mønster som jobber på tvers av synth-arpeggioen. Dette mønsteret er spilt inn med to gitarer; én vanlig clean gitar og én med en delay som dubber oktaven over i tillegg. Denne er sparsommelig brukt, men kan høres mellom de to rundene av refrenget.

I vers 2 tar synthen over rollen som det mest framtrædende kompinstrumentet. For å bygge opp intensiteten her spiller gitaren et rytmisk mønster med en anelig mengde vreng. Lyden

³⁵ (Analyselåt 5 i vidleggsversikten)

oppleves som skitten og udefinert, og har som første oppgave å bidra med framdrift i låta. Dette er inspirert av Paul Jackson Jr., og når dette riffet ble laget, var det opprinnelig også spilt uten vreng, som ville plassert det enda nærmere hans uttrykk.

I refreng to spiller synthen fulle akkorder og tar enda mer plass enn før. Filtrene er åpne og lyden er skarpere. Her har jeg valgt å prøve å blende så godt som mulig, og har valgt bridge-mikrofonen og godt med vreng for å passe inn med synthen. Selve gitarstemmen er svært enkel, kun 16. deler på grunntonen F# i to oktaver. Denne funksjonen holdes helt gjennom neste refreng etter bridgen for å skape spenning ved hjelp av statisk spill og lite utvikling. Når siste refreng før outroen begynner, kommer det inn en ny gitar som blir med på den melodiske bevegelsen i kompet. Her har jeg valgt en Epiphone Explorer som er kjent for en fyldigere og tyngre lyd enn Stratocasteren. Der bruker jeg også bridge-pickupen for å prøve å slå igjennom lydbildet og konkurrere mer direkte med synthen i tillegg til å være et ekstra rockegir. Denne gitaren brukes helt ut til slutten av låta for å holde intensiteten oppe.

7.2.3 'Still the same'³⁶

'Still the same' starter med en helt tørr Moog uten delay eller reverb. Dette skaper mye luft og en følelse av at man er veldig tett på musikerene. Synthbassen som kommer inn etter 00m23s er også helt tørr, og stopper brått de første gangene den spiller. Ved 00m38s kommer gitar og perkusjon inn, de første elementene som tydelig har reverb, og lydbildet får umiddelbart en større dybde.

Når første refreng kommer blir synthen borte og gitaren får et tydelig fokus. Her kommer min hovedeffekt inn for denne låten, en høy og skjærende delay som skurrer på grunn av de dissonerende intervallene i gitaren. Når bridgen begynner ved 02m09s, er det med et veldig mett og tungt lydbilde med mye vreng og synth som ligger i det samme registeret. Gitaren jeg bruker er samme Explorer som før, for å få fylde og klarhet i de vregte akkordene.

Til gitarsoloen på 02m39s valgte jeg å bruke en Telecaster da de er kjente for klarheten i pickupene selv med store mengder vreng. På dette tidspunktet i låten går gitaren gjennom en Marshall JCM800 fra 1984. Gitaren dubbes av et litt forsiktig piano, både for å tilføre et lag til under soloen, men også for å gjøre det tydelig at dette er en skrevet melodi og skal

³⁶ (Analyselåt 6 i vidleggsversikten)

oppleves som mer sangbar. Soloen går over til en outro, som er et repetert refreng der den lyse og litt småskjærende gitaren kommer inn igjen, før den avløses med Moogen fra begynnelsen av låta.

Denne låta har to konsepter i gitaren, et til stikket og et til resten. I stikket bruker jeg mye vring for å la gitaren blende med synthen, og de spiller nærme hverandre i register i tillegg til lyd. Resten av låta bygger jeg gitarstemmene rundt delay, og lar den forme uttrykket mer enn selve stemmen. Selv om jeg spiller singlenote-linjer på verset tror jeg tankegangen min har vært mer inspirert av Stroud i denne låta.

7.2.4 Mitt ståsted i forhold til Jackson Jr. og Stroud

Etter analysene gjort i forbindelse med denne oppgaven har det blitt mer tydelig for meg hva jeg har latt meg inspirere av fra de to gitaristene Paul Jackson Jr. og Mike Stroud.

Jeg ville plassert meg et sted mellom de to retningene. Det er viktig for meg at gitaren er tydelig utformet i forhold til EQ og arrangement. I flere av låtene på albumet *Humans* bruker jeg sekster som hovedelement i gitarriffene. Dette har jeg nok latt meg inspirere av direkte fra 'Loud Pipes', stort sett med kvint nederst og tersen i akkorden som topptone. Ofte er effektbruken min er også inspirert av tanken om å få gitaren til å passe så nært synthene som mulig i lydbildet.

På den andre siden bruker jeg gjerne Jackson Jr. sin funk-plukking til å basere gitararrangementet på når synthene er i fokus. I vedleggene kan man høre dette i låtene 'I Come Alive' og 'Humans' i vers 2, og har brukt den teknikken på tidligere låter vi har utgitt med I am K.

Et tydelig fellestrekk hos både Jackson Jr., Stroud og meg selv er bruk av kompressor. Mengden varierer, men jeg synes alle tre sin bruk av kompresjon gjør at gitaren får en jevnere dynamikk som komplimenterer synthene godt.

Med tanke på soundet til I am K, blir det naturlig for meg å plassere meg noe nærmere Stroud sin tankegang enn Jackson Jr. Jeg pleier riktignok ikke å spille inn flerstemte gitarlinjer som i Loud Pipis, men dette er som tidligere nevnt i oppgaven fordi vi er opptatte av at man ikke skal kunne høre noe man ikke kan se når vi spiller live.

I forhold til det tekniske aspektet ved utviklingen av mitt sound, har jeg sett at jeg ofte velger singlecoils når jeg vil at gitaren skal skille seg ut eller kontrastere synthene. Hvis jeg forsøker å matche intensiteten og konkurrere direkte med synthene bruker jeg ofte bridgepickup. Dette gjelder tilsynelatende både med cleanlyd og vreng. Av de mest sentrale effektene er det to stykker som skiller seg mer ut enn andre: Digitech Ricochet, og Strymon Timeline med "Ice"-effekt. Begge disse brukes for å utvide det tilgjengelige registeret til gitar i oppadgående retning, og fyller det øverste registeret på en god måte for vårt sound. Jeg bruker også mer tradisjonell delay på alle låter, enten som en del av et riff, eller for å fylle ut og la gitaren fylle et større rom i lydbildet.

Bruken av delay er en av de mer utpregede forskjellene mellom meg, Jackson Jr. og Stroud. Jeg bruker som sagt delay på alle låtene til I am K, mens Jackson Jr. og Stroud ofte har verken delay eller reverb som viktige elementer av sine uttrykk.

8 KONKLUSJON

Og det er det jeg digger, at kilden er gitar, og boksene lar meg beholde det organiske preget som man mister i en synth. (Bjørn Charles Dreyer)

Dette er en tanke kjenner igjen hos meg selv, og som jeg lenge har sett på som et godt argument for hvorfor man bør ha med for eksempel elektrisk gitar i et elektronisk lydlandskap. Med tiden har synthesizere og elektronisk musikk blitt så utbredt at det knapt nok ikke finnes noen som ikke kjenner godt til det. Jeg tror ikke at dagens musikkelskere ikke setter mindre pris på musikk enn da man forstod ”alt” man hørte og dets opphav. Det er mulig at det settes pris på i et mer abstrakt plan enn å fysisk kjenne det på kroppen på samme måte man gjør når man kan se for seg en trommeslager gjøre et spektakulært trommefill eller når man hører en kjent gitarsolo.

Dette er også noe av grunnen til at jeg finner sjangeren til I am K og utfordringen som ligger i balansegangen mellom det kjente og ukjente så spennende. Det skal sies at vi i tillegg har en relativt streng tilnærming til bruk av elektronikk – vi vil ikke at publikum skal kunne høre noe de ikke kan se. Dette er spesielt med tanke på tracks i en livesituasjon, hvor å høre et musikalsk element du ikke kan se kan risikere å forvirre og å sette ut lytteren.

I forhold til de musikalske valgene jeg har tatt på albumet *Humans*, har jeg vært nervøs for å lage en oppsummering og konklusjon. Jeg har utviklet et sound og et uttrykk jeg er stolt av, og som jeg også håper og tror er variert og interessant for lyttere å følge med på. Dette gjelder både som en del av det helhetlige lydbildet, men også hvis man hører med et ekstra fokus på gitaren spesielt, eller til og med isolert uten de andre elementene til stede.

Teknologi ser ikke ut til å være enkelt å hankses med som musiker og komponist. Man kan bli fristet til å benytte seg av alt som er tilgjengelig, og det å bruke teknologi for teknologiens skyld kan være et dårlig trekk for en kunstnerisk produksjon. Samtidig er man avhengig av å ha en nysgjerrighet for teknologi, eller i det minste aksept for verdien av teknologien for å ikke måtte ta fullstendig avstand fra nyvinninger og framskritt. Man kan kanskje si at teknologi for musikk er som mat for mennesker; det er en absolutt nødvendighet, men ikke sunt å konsumere alt man kommer over.

Selv om jeg nå har klart å oppsummere mange av mine tekniske kjennetegn på noen få avsnitt, føler jeg meg heldigvis ikke noe mindre vellykket i forhold til helheten av mitt

uttrykk som gitarist. Det tekniske og effektbruken er bare en del av det, den andre er tonevalg og hva jeg ender opp med å komponere av gitarstemmer. Integreringen av de to og å lære meg å se på dem som én og samme ting er det viktigste.

Hvordan kan elektrisk gitar integreres i et moderne elektronisk sound?

Jeg har ikke funnet et definitivt svar på problemstillingen, men noen ting har blitt tydelige i løpet av denne oppgaven. For det første er det viktig for meg å ha nesten like god oversikt over synthene jeg spiller med, som mine egne lyder. For det andre er ofte en fordel for meg å begrense antall effekter jeg bruker per låt, da dette hjelper til å skape en tydelig identitet for gitaren i lydbildet. Å skape rammer for meg selv tvinger meg til å få det meste ut av hver effekt og hver lyd jeg bruker, og derfor er begrensningene like viktige som mulighetene. Det viktigste av alt er nok, som i så mange andre musikalske situasjoner, å være oppmerksom på lydbildet man befinner seg i, og være villig til å tilpasse sitt eget uttrykk for musikkens beste.

9 LITTERATUR

Bent I., & Drabkin, W. (1987). *The New Grove Handbooks in Music Analysis*.

Basingstoke: Houndmills

Collins, N., & d'Esquivan, J. (2007). *The Cambridge Companion to Electronic Music*.

Cambridge: Cambridge University Press.

Dybo, T. (2013). *Representasjonsformer i jazz- og populærmusikk*. Trondheim: Akademika

Holmes, T. (2008). *Electronic and experimental music: Technology, Music, and Culture*. New York: Routledge

Kvale, S. (1997) *Det kvalitative forskningsintervju*. Oslo: Ad Notam Gyldendal AS.

Kvale S., & Brinkmann S. (2009). *Det kvalitative forskningsintervju*. 2 utgave, Oslo: Gyldendal Akademisk Forlag

Moore, Allan F. (2001). *Rock: The Primary Text: Developing a Musicology of Rock*
Aldershot: Ashgate.

Shuker, R. (2008). *Understanding popular music culture*. (3 ed.). Abingdon: Routledge.

Tagg, P. (1979). *Kojak - 50 Seconds of Television Music: Towards the Analysis of Affect in Popular Music*. ((2000) Second ed.). New York: The Mass Media Music Scholars' Press, Inc.

Talevski, N. (2006). *Knocking on Heaven's Door: Rock Obituaries*. London: Omnibus Press.

Internett-artikler:

http://www.rickenbacker.com/history_early.asp

<https://www.vintageguitar.com/3657/stromberg-electro/>

[http://www.carlosseo.com/2011/09/24/fender-stratocaster-history/ - transition](http://www.carlosseo.com/2011/09/24/fender-stratocaster-history/-transition)

<http://www.synths.co/glossary.html>

<http://www.mixonline.com/news/facilities/ampex-sel-sync-1955/367111>

<https://www.youtube.com/watch?v=xp8YCBW4Q6Y>

<https://snl.no/MIDI>

<https://www.theguardian.com/music/australia-culture-blog/2014/may/29/giorgio-moroder-10-groundbreaking-tunes>

<http://www.gibson.com/News-Lifestyle/Beginners/en-us/What-the-Funk-!-How-to-Get-That-James-Brown-Sound.aspx>

Figur- og bildeoversikt

Figur 1. Grafisk fremstilling av Nordwaves equalizer. Generert i Logic Pro X

Figur 2. Transkripsjon av av solo i låta 'Red House' av Jimi Hendrix

Utdrag fra Dave Whitehills gitartranskripsjon av Jimi Hendrix' liveinnspilling av 'Red House' (Newport Pop-Festival-versjonen). Hentet fra Whitehill (1990, s.22)

(Hentet fra Dybo s.96)

Figur 3. Guitar Pro 6 Q&A Bend release/bend relase 2013 Stephen J. Souza

https://i.ytimg.com/vi/EkeZ_wFRakw/maxresdefault.jpg

Figur 4. Utdrag fra soloen i 'Crimson Day', Avenged Sevenfold. Transkribert av Rizal Mamen

<https://i.ytimg.com/vi/9Olsey8GERA/maxresdefault.jpg>

Figur 5. Jackson, Michael, 1982. 'Thriller' (Temperton), Paul Jackson Jr. elgitar, 01m14s
Thriller, Epic QE 38112. Generert i Sibelius 7.

Figur 6. Daft Punk, 2013. 'Beyond' (Caswell/de Homen-Christo/Williams/Bangalter)
Paul Jackson Jr. elgitar, 00m:43s, 'Random Access Memories', Columbia Records
8883716862. Generert i Sibelius 7.

Figur 7. Ratatat, 2006. 'Loud Pipes' (Stroud/Mast), Mike Stroud elgitar, 00m10s, 'Classics'
XL Records XLCD 198. Generert i Sibelius 7.

Figur 8. EQ av 'Loud Pipes' før gitaren kommer inn. Generert i Logic Pro X.

Figur 9. EQ av 'Loud Pipes' etter gitaren kommer inn. Generert i Logic Pro X.

Figur 10. Kun gitaren i introen til 'Fly'. Generert i Logic Pro X.

Figur 11. Bandet kommer inn etter 30 sekunder. Generert i Logic Pro X.

Bilde 1. Fender Stratocaster 1955 (2011) Hentet fra

<http://www.carlosseo.com/2011/09/24/fender-stratocaster-history/#transition>

Bilde 2. Suhr Classic S fra 2015, én av de to gitarene jeg bruker i I am K (2017) Bildet er selvkomponert.

Bilde 3. Utdrag fra partituret fra Pendereckis 'Threnody for the victims of Hiroshima'

<https://newmusicbuff.wordpress.com/tag/threnody-to-the-victims-of-hiroshima/>

Bilde 4. En tidlig skisse av partituret til 'Poème électronique' av Edgard Varèse.

http://68.media.tumblr.com/0655685e143351fb01f56ce604d38005/tumblr_miqi4cqzQ21rrldqbo1_500.jpg

Bilde 5. Effektbrett 1. Selvkomponert.

Bilde 6. Effektbrett 2. Selvkomponert.