

# Elektronisk dansemusikk i trommespill

En studie av nye estetiske tilnærminger

**Jens Tobias Bøe Nyland**

**Veileder**

Fredrik Sahlander

*Masteroppgaven er gjennomført som ledd i utdanningen ved Universitetet i Agder og er godkjent som del av denne utdanningen. Denne godkjenningen innebærer ikke at universitetet inntår for de metoder som er anvendt og de konklusjoner som er trukket.*

Universitetet i Agder, 2015

Fakultet for kunstfag

Institutt for rytmisk musikk

## **Forord**

Jeg vil gjerne benytte anledningen til å takke mine medstudenter og lærere ved Universitetet i Agder for fem flotte år. Jeg vil rette en spesiell takk til mine to trommelærere, Bruce Carl Rasmussen og Karl Oluf Wennerberg, for forming, tilstedeværelse og uovertruffen kompetanse. I tillegg vil jeg takke min veileder Fredrik Sahlander for hans gode hjelp og persistente påtrykk.

Familie og venner, takk for at dere stiller opp! Uten dere hadde jeg ikke vært der jeg er i dag.

Kristiansand, april 2015.

Jens Tobias Bøe Nyland

## Innholdsfortegnelse

<b>1</b>	<b>Innledning</b>	<b>5</b>
1.1	Bakgrunn for valg av tema	5
1.2	Egen bakgrunn	6
1.3	Målformulering og problemstilling	6
1.4	Avgrensninger	7
1.5	Begrepsforklaring	7
1.6	Oppgavens videre struktur	9
<b>2</b>	<b>Teori og litteratur</b>	<b>11</b>
2.1	En kort innføring i begrepet 'Elektronisk dansemusikk'	11
2.2	Rytmask design i elektronisk dansemusikk	12
2.3	Sound i elektronisk dansemusikk	16
2.4	'Groove'	18
2.5	Om akustisk trommespill i elektronisk dansemusikk	19
2.6	Oppsummering	20
<b>3</b>	<b>Metode</b>	<b>21</b>
3.1	Valg av metoder og forskningsdesign	21
3.1.1	Aksjonsforskning	21
3.1.2	Datainnsamling	24
3.1.3	Kontroverser og validitetsproblematikk	25
3.2	Arbeidsstruktur i mitt prosjekt	26
<b>4</b>	<b>Mine undersøkelser og resultater</b>	<b>27</b>
4.1	Min datainnsamling	27
4.2	Syklus 1: Oppsett og påfølgende utøving av Ever	31
4.3	Syklus 2: Videre arbeid med Ever	38
4.4	Syklus 3: Koordinasjon og implementering av loop-fremmede elementer i Ever	42
4.5	Syklus 4: Arbeid med Eclipse	46
4.6	Oppsummering	51
<b>5</b>	<b>Drøftelser</b>	<b>53</b>
5.1	Validitet	53
5.2	Mine viktigste funn	53
<b>6</b>	<b>Avslutning</b>	<b>55</b>
6.1	Oppsummering	55
6.2	Svar på problemstilling	55
6.3	Svar på målformulering	55
6.4	Forslag til videre forskning	56
	<b>Litteraturliste</b>	<b>57</b>

**Vedlegg..... 59**

# 1 INNLEDNING

## 1.1 Bakgrunn for valg av tema

Musikkbransjen er under stadig utvikling, og midt i denne utviklingen befinner vi musikere oss. Jeg tror det er få bransjer som like dynamiske som musikkbransjen; nye trender og retninger oppstår stadig, og kombineres ustanselig på nye måter.

Som trommeslager følger jeg utviklingen i musikkbransjen nøye, spesielt innenfor mitt eget fagfelt. Med tiden har jeg blitt klar over at selv om vi trommeslagere evner å fornye oss, skjer det gjerne i små overfladiske drypp, og ikke på mer fundamentale nivåer. Overraskende nok er for eksempel normene for hvordan vi strukturerer spillet vårt stadig påfallende like som på 60-tallet. Man kan argumentere for at dette er en vinnende oppskrift, og hvorfor skal man så forsøke å endre den? Vel, jeg tror at for å videreutvikle noe, er det viktig å kritisk vurdere de normer som ligger til grunn for en viss praksis, og, der mulig, utfordre disse.

Jeg har i denne masteravhandlingen valgt å dykke inn i den elektroniske dansemusikken. Dette er en sjangerparaply som i særlig grad utviser ett åpenbart fellestrekk; den er elektronisk. Allerede her skiller den seg fra mitt primære arbeidsområde; det akustiske trommesettet.

Elektronisk dansemusikk utviklet seg fra disko på slutten av 70-tallet. Diskoen ble utøvd av musikere, men da den elektroniske dansemusikken utviklet seg forsvant også bandene fra denne arenaen, og dette ble DJ'ene og produsentenes domene.<sup>1</sup> Det er muligens noe søkt, men jeg ser en mulig årsakssammenheng mellom forkastelsen av band og musikere, og den nye trenden; mulighetene i programmert lydbilde ble for mange, og man adopterte nye estetiske retninger som, i dette tilfellet, trommeslageren ikke evnet å finne sin plass i. Den gamle struktureringsformen holdt ikke lenger mål.

Mange år senere fungerer etter mitt syn elektronisk dansemusikk stadig som en separert enhet fra oss trommeslagere. Den har med tiden vokst seg kommersiell, og er nå en selvskreven del av populærmusikken, i det minste innenfor estetiske, kompositoriske og strukturelle forhold. Denne påstanden baserer jeg på egne undersøkelser, som enkelt nok har bestått i å saumfare hitlistene i jakten på elementer

---

<sup>1</sup> Butler 2006: 38-39

fra elektronisk dansemusikk. I henhold til dette, ble det naturlig for meg å kikke på hvordan jeg som trommeslager bedre kan inkludere meg selv i dagens musikkliv, ved å studere utvalgte aspekter ved elektronisk dansemusikk.

## **1.2 Egen bakgrunn**

Jeg er vokst opp i et musikalsk hjem, og fattet svært tidlig interesse for musikk. Jeg ble fra barnsben tatt med på konserter, og hadde min første store musikalske opplevelse på Førde Internasjonale Folkemusikkfestival tidlig på 90-tallet, under en konsert med det chilenske folk-fusion-bandet Los Jaivas. Jeg liker å tro at det var denne suggererende opplevelsen som trigget trommeslager-genet i meg. Det var riktignok fiolin som var hovedinstrumentet på barneskolen, før jeg som 12-åring fikk mitt første trommesett. Etter år med intensiv øving, begynte jeg på musikklinja ved Stange videregående skole i 2004. Det var her jeg virkelig fikk øynene opp for jazzen. I 2009 ble jeg opptatt ved Nordisk Institutt for Scene og Studio, og etter ett år der søkte jeg Rytmask Linje ved Universitetet i Agder. Etter sammenhengende bachelor- og masterstudier ved nevnte institusjon er jeg nå straks ferdigutdannet.

Jeg vil karakterisere meg selv som jazztrommeslager med allround-kompetanse. Under studietiden har jeg vært aktivt turnerende med egne prosjekter og har bidratt på to utgivelser i jazzsegmentet. I tillegg har jeg fungert som frilanser i en rekke sammenhenger. Fascinasjonen for elektronisk dansemusikk har alltid vært til stede, og har stadig fått mer innflytelse på meg som utøver. De siste årene har jeg også stadig oftere befunnet meg i situasjoner der jeg har ønsket meg mer kompetanse på området, fordi musikken som ble fremført hadde tydelige henvisninger til en slik estetikk. Og når jeg nå, gjennom denne mastergraden, fikk muligheten til å foreta et dypdykk, ble naturlig å orientere meg i nettopp elektronisk dansemusikk. Og det er med dette perspektivet jeg har tatt fatt på denne oppgaven.

## **1.3 Målformulering og problemstilling**

Temaet for denne oppgaven er å studere og belyse hvordan aspekter innenfor rytmisk struktur og estetikk i elektronisk dansemusikk kan ha nytteverdi for meg som trommeslager, og hvordan jeg kan integrere slike aspekter i mitt eget virke. Videre vil

jeg utforske hvordan integrasjonen av nevnte aspekter kan føre til en berikelse av mitt generelle tonespråk. Mer konkret har jeg anlagt følgende målformulering:

*Målet med masterprosjektet er å opparbeide ferdigheter som tillater meg å fordelaktig kunne ta i bruk stilistiske trekk fra elektronisk dansemusikk i egen utøving. Jeg ønsker å oppnå en endring i eget uttrykk som reflekterer dagens musikkliv i tråd med innflytelsen fra elektronisk dansemusikk, og utforske hvilke effekter en slik stilendring kan ha på mitt generelle utøvende virke. Jeg ønsker videre å rendyrke denne endringen i henhold til trommespill. Det vil si at den tilsiktede endringen etterstrebes forekommet innenfor tekniske, koordinerende og instrumentbaserte forhold. Målet er også at disse endringene skal ha en positiv effekt på alle deler av mitt fremtidige utøvende virke.*

Ut i fra dette har jeg formulert følgende problemstilling:

*Hvordan kan jeg utvikle egen utøverkompetanse ved å inkorporere rytmiske stilelementer, produksjonsstruktur og estetikk fra elektroniske dansemusikksjangere?*

## **1.4 Avgrensninger**

Jeg har valgt å avstå fra å inkludere studier av digitale perkusjonsinstrumenter i mine undersøkelser, både på hardware- og software-siden. Dette er ikke fordi dette ikke er interessant for tematikken, snarere tvert i mot. Men, i tråd med målformuleringen, har jeg funnet det mer hensiktsmessig å konsentrere meg om det akustiske trommesettet som arbeidsverktøy, fordi det er på denne arenaen den tilstrebede endringen ønskes oppnådd. Personlig er jeg en flittig bruker av digitale perkusjonsinstrumenter, og jeg anser det som en vital del av mitt uttrykk, men det har altså ingen tydelig relevans for dette arbeidet.

## **1.5 Begrepsforklaring**

De begrepene jeg redegjør for her er noen av de mest sentrale og egenartede for mitt arbeid. Enkelte andre begreper som dukker opp underveis i prosessen vil bli forklart med bruk av fotnoter.

Innenfor musikkjargong brukes det en del konstruerte uttrykk, og ikke minst er engelske uttrykk svært vanlige. Mange av disse kan ikke forstås uten videre, og heller ikke oversettes til norsk på en adekvat måte, og bør derfor forklares nærmere.

## **Trommegroove**

En trommegroove, også bare kalt groove, er betegnelsen på en samling rytmiske motiver som utøves på et trommesett. En trommegroove består alltid av flere lag, og oftest av basstromme, skarptromme og hi-hat. Begrepet har nære relasjoner til en annen betydning av ordet groove, som sier noe om en musikalsk kvalitet som i ett henseende er assosiert med bevegelse og dans.<sup>2</sup> Groove-begrepet vil bli drøftet senere i oppgaven.

## **Hi-hat**

En hi-hat er en standard komponent i et trommesett. Store norske leksikon leverer følgende definisjon:

*Hihat, slaginstrument som består av to forholdsvis små cymbaler montert på et stativ. Cymbalene ligger horisontalt og vendt mot hverandre, og den øverste slås mot den nederste ved hjelp av en fotpedal. Hihaten er en viktig del av det moderne trommesett i jazz og populærmusikk, og spilles også med stikker og visper.<sup>3</sup>*

Hi-haten kan generere en rekke ulike lyder ved bruk av trykkvariasjoner på fotpedalen.

## **X-hat**

En x-hat er en adapter som tillater monteringen av to cymbaler i en lukket posisjon. Denne betjenes ikke med en fotpedal, men er konstant montert. X-haten tillater en viss kontroll over hvor stramt cymbalene skal presses mot hverandre. Dette kan man gjøre ved å skru den nederste cymbalen opp eller ned på stativet. Dette må riktignok gjøres manuelt, og kan dermed være problematisk under utøving.<sup>4</sup>

## **Tom-tom**

En tom-tom er en tromme med distinkt tonekarakteristikk, som inngår som en standard komponent i et trommesett. I et standard trommeoppsett har man gjerne flere tom-tom'er stemt i forskjellig tonehøyde, og de brukes ofte i overganger og til trommefills.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup> Witek, Clarke, Wallentin, Kringelbach & Vuust 2014: 1

<sup>3</sup> hihat 2009

<sup>4</sup> Hi-hat 2015

<sup>5</sup> tamtam trommer 2012



Jeg har valgt å bruke den engelske betegnelsen tom-tom, kontra den feilaktige norske tam-tam. Tam-tam som sådan er et perkusjonsinstrument med likheter til en gong.<sup>6</sup>

### **Trommefills**

Trommefills er et korte solistisk-orienterte innslag som en trommeslager skaper for å markere en overgang eller en endring i det musikalske materialet. Et trommefill er gjerne mer rytmisk komplekst enn det som spilles i før- og etterkant, men dette er ikke en absolutt sannhet. Et trommefill forholder seg gjerne til estetiske normer i de ulike sjangrene.

### **Samplers**

En sampler er et elektronisk musikkinstrument som brukes til å ta opp lyd, og som deretter tillater manipulasjon av lyden, eksempelvis gjentakning. Produktet kalles et sample.<sup>7</sup> I en annen diskurs brukes sample om en gjenkjennbar lydenhet i en fremmed produksjon.<sup>8</sup> Eksempelvis er mange produksjoner i hip-hop-segmentet basert på samples fra eldre innspillinger.

### **Four-on-the-floor**

Four-on-the-floor er en betegnelse på et rytmisk mønster som trakteres av en basstromme eller et basstromme-sample, med anslag på alle fjerdedelene i en 4/4-takt.<sup>9</sup>

### **Backbeat**

Backbeat betegner anslaget av en 4/4-delstakts 2. og 4. slag, og brukes som regel i relasjon til skarptromme.<sup>10</sup>

## **1.6 Oppgavens videre struktur**

Oppgavens videre struktur er basert på gjeldende normer for oppgaveskriving i dette segmentet. Jeg vil først redegjøre for teoretiske aspekter ved emnet, i det designerte

---

<sup>6</sup> Tam-tam 2015

<sup>7</sup> Rabb 2001: 15

<sup>8</sup> Butler 2006: 327

<sup>9</sup> Butler 2006: 78

<sup>10</sup> Butler 2006: 325

kapittel 2. I denne redegjørelsen vil jeg også drøfte den aktuelle teoriens relevans for mitt arbeid. Dernest vil jeg, i kapittel 3, redegjøre for utvelgelser som er foretatt innenfor metodikk, og strukturering av egne undersøkelser, før jeg i kapittel 4 redegjør for gjennomføringen og resultatene av undersøkelsene. I kapittel 5 vil jeg drøfte noen aspekter ved arbeidet og resultatene, og før jeg i kapittel 6 vil komme med noen avsluttende betraktninger. Som et ledd i dette vil jeg levere svar på både målformulering og problemstilling. I tillegg vil jeg i kapittel 6 belyse aspekter vedrørende forslag til videre forskning. God lesning!

## 2 TEORI OG LITTERATUR

### 2.1 En kort innføring i begrepet 'Elektronisk dansemusikk'

Elektronisk dansemusikk er en sjangerparaply som rommer diverse ulike retninger innenfor dansbar elektronisk musikk.<sup>11</sup> Det finnes noen sentrale fellestrekk ved denne typen musikk, som jeg kort vil redegjøre for. To av de mest vesentlige trekkene ligger innbakt i selve navnet, og sier noe om produksjon og funksjon. For det første, er musikken elektronisk. Dette betyr at den er produsert ved hjelp av elektronisk teknologi, eksempelvis trommemaskiner, synthesizere, sequensere og samplere.<sup>12</sup> For det andre sier navnet noe om dans, og dermed musikkens funksjon; den er tradisjonelt sett skapt i en funksjonelt henseende i forhold til å trigge bevegelse hos lytteren. Det skal riktignok understrekes at dette ikke nødvendigvis alltid har vært produsentens intensjon, men at estetiske normer ved sjangeren i alminnelighet har vektlagt denne funksjonen.<sup>13</sup>

Elektronisk dansemusikk deles ofte inn i to hovedkategorier, såkalt four-on-the-floor og breakbeats.<sup>14</sup> Four-on-the-floor-basert dansemusikk kjennetegnes av at den rytmiske strukturen baserer seg på basstrommens betoning av de fire fjerdedelene i en 4/4-takt. Denne retningen representeres i hovedsak av stilarter som house, trance og techno, og et antall avarter av disse. Breakbeats kjennetegnes også best gjennom den rytmiske strukturen, og baserer seg på samples av gamle funkinnspillinger, som manipuleres elektronisk, ofte med tempo-økning. Denne retningen kjennetegnes av stilarter som jungle, drum'n'bass og big beat.<sup>15</sup>

Selv om det er vesensforskjeller på disse to retningene, kjennetegnes begge deler av et utpreget fokus på rytme og beat.<sup>16</sup> Og siden dette er mitt primærfokus, vil jeg i de påfølgende underkapitlene redegjøre for nettopp dette.

---

<sup>11</sup> Butler 2006: 32

<sup>12</sup> Butler 2006: 33

<sup>13</sup> Butler 2006: 34-35

<sup>14</sup> Butler 2006: 78

<sup>15</sup> Loc. cit.

<sup>16</sup> Butler 2006: 4-5

## 2.2 Rytmask design i elektronisk dansemusikk

Her har jeg lagt til grunn de elementer jeg finner essensielle i henhold til min problemstilling. Mer konkret har jeg orientert meg i litteratur og teori rundt komposisjonsstruktur, estetikk og rytmiske særtrekk ved elektronisk dansemusikk. David Butler<sup>17</sup> adresserer mange av disse punktene i boken 'Unlocking The Groove – Rhythm, Meter and Musical Design in Electronic Dance Music', som jeg derfor i stor grad har lagt til grunn for den teoretiske delen i denne avhandlingen.

Det finnes noen kjernepunkter for rytmisk design i elektronisk dansemusikk. Det mest essensielle og beskrivende er den sykliske og repetitive strukturen som er lagt til grunn for majoriteten av slike produksjoner.<sup>18</sup> Den sykliske strukturen er gjenkjennbar i mange lag og ledd i en elektronisk dansemusikk-produksjon, og belyses nøye i Butlers arbeid. Ut i fra dette vil jeg videre identifisere de mest relevante aspektene for mitt arbeid:

### Loops

Butler synliggjør betydningen av såkalte 'loops' når han benevner de som en fundamental enhet i den musikalske strukturen i elektronisk dansemusikk.<sup>19</sup> En loop beskrives i denne sammenheng som et gjentakende mønster innenfor et gitt instrument. En loop kan variere i lengde, vanligvis med et spenn fra én sekstendedel og opp til 16 takter. I følge Butler defineres en loop ut i fra korteste mulige repetisjonsenhet.<sup>20</sup> Analytisk sett vil det si at den minste målbare komponenten i et gjentakende mønster kan betegnes som en loop.

I loopens natur ligger det en strikt ufravikelighet. Faktum er at essensen i en loop fordrer et konstant og uforanderlig gjentakende mønster, noe som er med på å forme estetikken i elektronisk dansemusikk.<sup>21</sup> Selv om dette er mer eller mindre unikt for programmert musikk av denne typen, finner man loop-aktige fenomener i mange populærmusikalske stilarter, men da snarere som mer dynamisk syklisme.<sup>22</sup> Innenfor trommespill er det svært mange elementer som baserer seg på dette, eksempelvis

---

<sup>17</sup> Butler 2006

<sup>18</sup> Butler 2006: 80

<sup>19</sup> Butler 2006: 90

<sup>20</sup> Loc. cit.

<sup>21</sup> Loc. cit.

<sup>22</sup> Loc. cit.

skarptrommens backbeat, eller et sedvanlig åttendedels hi-hat-komp. Forskjellen, og her er vi inne på estetiske vesensprinsipper, er at den sykliske strukturen som genereres i trommespill, tenderer til å bli brutt ved periode-endringer eller ved frase-slutt, for å gjøre plass til trommefills, eller for å bli erstattet med nye rytmiske mønstre. I elektronisk dansemusikk, og spesielt i four-on-the-floor-stilarter, er slike brudd påfallende fraværende. Noe jeg har erfart, men finner få referanser til i den anvendte litteraturen, er at dersom trommefills eller liknende forekommer i elektronisk dansemusikk, føyes de gjerne til som et supplement til allerede eksisterende loops. Dette baserer jeg utelukkende på egne lytte-erfaringer. Som et resultat av dette holdes fremdriften i materialet ved like på en unik måte, kontra en mer oppstykket praksis som er vanlig i utøvingsorienterte sjangere. Man skulle tro at denne statiske estetikken går på bekostning av musikkens dynamikk, men dette er ikke nødvendigvis tilfellet. Dynamikken skapes gjerne gjennom det som betegnes som sekvensering:

### **Sekvensering**

Butler betegner sekvensering som en strukturering av loops i en større sammenheng.<sup>23</sup> Felles for loops og de såkalte sekvensene, er at de begge normalt sett opptrer syklisk. Men der loops beskriver gjentagelsen i et enkelt instrument, beskriver sekvensen samsvaret og forholdet mellom de ulike loopene over en, normalt sett, lenger tidsperiode. Det er de ulike sekvensene som skaper til sammen skaper et komplett produkt, manifestert i en låt eller komposisjon.<sup>24</sup>

Jeg har valgt å anse loops som et horisontalt fenomen, og sekvenser som et vertikalt sådant. Dette baserer jeg på min oppfattelse av fenomenene, både gjennom mer eller mindre aktiv analyse av musikk eksempeler, og min tolkning av teorien. Et eksempel på dette kan ses på følgende illustrasjon:

---

<sup>23</sup> Butler 2006: 90

<sup>24</sup> Loc. cit

	Sekvens 1				Sekvens 2			
basstromme	loop	loop	loop	loop				
skarp tromme		loop		loop		loop		loop
Hi-hat	loop	loop	loop	loop	loop	loop	loop	loop
Perkusjon	loop	loop	loop	loop	loop	loop	loop	loop

Figur 1: Eksempel på forholdet mellom loops og sekvenser

Dynamikken oppstår her i en større sammenheng enn hva den oftest gjør i en trommeslayers groovekonstruksjon; den estetiske tilnærmingen ligger i fastlåste repetisjoner på mikronivå, mens variasjonene forekommer i større sfærer. Denne fastlåstheden og den repetitive strukturen antar for meg svært spenningskapende konturer, og som trommeslager og musiker finner jeg dette meget interessant, men også utfordrende. Det å foreta en utvelgelse av et begrenset utvalg rytmiske enheter, og deretter behandle disse i samsvar med hverandre, men samtidig i statisk ufravikelighet, er en estetisk tilnærming til musikkutøvelse som til nå har hatt utopiske proporsjoner i mitt eget virke, men som jeg ønsker å nærme meg ytterligere gjennom disse studiene.

### 'Cuts' og frekvensering

I elektronisk dansemusikk bruker man også ofte såkalte *cuts* til å skape tekstur og variasjon. Et *cut*, som gjerne kan oversettes med *kutt*, betegner fjerningen av en bestanddel i den rytmiske eller musikalske strukturen. Det mest særpregede kuttet i elektronisk dansemusikk, er fjerningen av basstromma i en four-on-the-floor-basert komposisjon.<sup>25</sup> Et slikt kutt kan være langt eller kort, avhengig av den tilstrebede funksjon. I et spenningskapende øyemed kan et basstrommekutt gjerne være flere minutter langt (primært som et livesegment-fenomen), og effekten dette vil skape er en enorm forventning eller lengsel hos tilhørerne, og en dertil enorm forløsning når basstrommen gjeninnføres.<sup>26</sup> Et kutt kan likeledes være kortere, og brukes da gjerne for å skape variasjon.<sup>27</sup> Disse kuttene kan betegnes som en slags *frekvensering*. Frekvensering er et begrep jeg i denne forbindelse har tatt i bruk for å beskrive aktiv variasjon av de ulike frekvenssjiktene i musikken til å skape variasjon og spenning. I elektronisk dansemusikk er det ikke bare basskutt som tas i bruk for å oppnå dette; man

<sup>25</sup> Butler 2006: 91

<sup>26</sup> Butler 2006: 92

<sup>27</sup> Loc. cit.

kutter like gjerne i andre deler frekvensområdet, og oppnår da gjerne andre effekter. Slike kutt kontrolleres gjerne ved hjelp av programmeringsverktøy, og dette muliggjør gradvis inn- og utfasing.<sup>28</sup> Dette kan til en viss grad gjenskapes på et trommesett med aktiv bruk av dynamikk, men fremstår allikevel som problematisk på grunn av den automatiserte utføringen. Som helhetlige fenomener er allikevel kutt og frekvensering svært anvendelige verktøy for en trommeslager, og jeg vil gjennom studiene mine forsøke å finne noen metoder for å inkorporere dette i mitt eget spill.

### **Lagvis tekstur**

Noe av det som gjør elektronisk dansemusikk utilgjengelig for trommeslagere, er den lagbaserte tekturen som mange av musikk eksempene under denne betegnelsen fremviser. Gitt den programmerte musikkens natur, er det ingen begrensninger i antallet lag som til sammen kan utgjøre det helhetlige musikalske materialet. Dette gjenspeiles også ofte i det rytmiske designet til slik musikk.<sup>29</sup> I elektronisk dansemusikk betjener disse lagene ofte ulike funksjoner, ikke ulikt en sedvanlig trommegroove som sådan. Forskjellen ligger i antallet lag som kan produseres rent fysisk, og som igjen er med på å forme estetikken i elektronisk dansemusikk. Butler peker noen kjerneelementer i denne sammenheng; i elektronisk dansemusikk oppstår den teksturale dynamikken i interaksjonen mellom ulike rytmiske mønstre, så et isolert mønster er i så måte mindre viktig for sammenhengen.<sup>30</sup> Det er altså stemningen disse mønstrene eller bevegelsene i felleskap genererer som er viktige for helheten. Dette anså jeg som viktig for mitt arbeid med denne musikken, og ikke minst i en fase hvor jeg ville bli nødt til å gjøre noen tilpasninger i en rytmisk tekstur for å muliggjøre utøving på trommesettet.

### **Andre særtrekk ved rytmisk design i elektronisk dansemusikk**

Her vil jeg drøfte noen særtrekk som Hans Zeiner-Henriksen<sup>31</sup> teoretiserer i sin doktoravhandling "The PoumTchak Pattern". Denne avhandlingen belyser

---

<sup>28</sup> Butler 2006: 94

<sup>29</sup> Loc. cit

<sup>30</sup> Butler 2006: 106

<sup>31</sup> Zeiner-Henriksen 2010

sammenhenger mellom kroppsbevegelse og elektronisk dansemusikk, og leverer i så måte inngående analyser av musikalske særtrekk ved disse sjangrene.

Et sentralt aspekt i Zeiner-Henriksens arbeid er selve tittel-begrepet, *The PoumTchak Pattern*. Dette er et onomatopoetikon som beskriver lyden av det Zeiner-Henriksen kaller *The basic beat* i elektronisk dansemusikk.<sup>32</sup> *The basic beat* er en rytmisk konstruksjon bestående av basstromme som trakterer four-on-the-floor, også kalt *downbeat*, og en hi-hat eller liknende som trakterer åttendedelene mellom basstrommens fjerdedeler, i det som kalles *up-beat* (*offbeat* blir også brukt som en betegnelse på dette). Dette kan illustreres på følgende måte:



Figur 2: Illustrasjon av *The Basic Beat*

Dette enkle mønsteret danner utgangspunktet for et overveldende antall komposisjoner i dette segmentet, og er således viktig i studiene rundt rytmisk design. Videre er Zeiner-Henriksens begrepsapparat svært overførbart til trommesettrelaterte diskusjoner, og vil derfor bli brukt videre i oppgaven.

## Oppsummering

Jeg har nå redegjort for, og reflektert over noen vesentlige aspekter ved rytmisk design i elektronisk dansemusikk. Etter min mening er områdene jeg har belyst her er de mest universelle i denne sammenheng, og dermed de mest interessante for mitt videre arbeid. Jeg vil videre belyse noen aspekter knyttet til sound i elektronisk dansemusikk.

## 2.3 Sound i elektronisk dansemusikk

Her vil jeg forsøke å lokalisere noen universelle parametere innenfor begrepet 'sound' i elektronisk dansemusikk. Jeg vil kikke på de store linjene, og forsøke å finne noen

<sup>32</sup> Zeiner-Henriksen 2010: 87



divergenser mellom et elektronisk dansemusikk-sound og et normalt trommesound. Min forutinntatte mening er at det ikke lenger finnes noen spesielt distinkte soundparametere i elektronisk dansemusikk. Virkeligheten er de senere årene blitt så kompleks, og nye soundidealer gjør seg stadig gjeldende, samtidig som en teknologi i stadig utvikling muliggjør nye soundhybrider og –konstellasjoner. Tradisjonelt sett er det riktignok noen sentrale forskjeller i sound-sammenheng, og det vil kanskje være hensiktsmessig å redegjøre for disse, fordi en studie i trommespilletts adopsjon av estetiske parametere også bør ha tradisjonell forankring. Men før dette vil det være hensiktsmessig å kort redegjøre for diskursen rundt sound på generell basis.

Zeiner-Henriksen kategoriserer soundbegrepet i en treenighet når brukt i musikalske kontekster. Den første betydningen av sound henviser til en bestemt hendelse fra ett bestemt utgangspunkt (eksempelvis en basstromme), og beskriver det som på godt norsk gjerne kalles en *lyd*.<sup>33</sup> Den andre betydningen av begrepet sound betegner visse auditive særtrekk assosiert med et bestemt fenomen (eksempelvis en instrumentgruppe, stilart, periode, artist eller liknende).<sup>34</sup> Den tredje betydningen av sound i en musikalsk kontekst beskriver en mer nøytral helhet, som innebefatter alle musikalske elementer i for eksempel en komposisjon eller produksjon.<sup>35</sup> I mitt arbeid bruker jeg stort sett soundbegrepet i samsvar den andre betydningen som er skissert her, noe som vil fremgå av konteksten.

Med disse føringene til grunn anla jeg studiene av sound i elektronisk dansemusikk i lys av det jeg anså som relevant i forhold til mitt eget arbeid. Målet med å studere slike sound-messige særtrekk var å forsøke å bli i stand til å assimilere mitt trommesound med et elektronisk dansemusikk-sound.

Zeiner-Henriksen foretar en dedikert studie av sound i elektronisk dansemusikk i sin avhandling.<sup>36</sup> Mitt utgangspunkt forankres delvis i dette, og delvis i egne auditive erfaringer. Der jeg innledningsvis i dette underkapittelet konstaterte at det ikke lenger finnes et distinkt sound i elektronisk dansemusikk, begrunner jeg nå med at jeg tror sound i dag har mer å gjøre med dynamikk, det vil si å fremme de 'riktige' elementene i

---

<sup>33</sup> Zeiner-Henriksen 2010: 204

<sup>34</sup> Loc. cit.

<sup>35</sup> Zeiner-Henriksen 2010: 205

<sup>36</sup> Zeiner-Henriksen 2010: 199-245

et lydbilde. Dette har å gjøre med elektronisk dansemusikkens nevnte funksjon, som nettopp dansemusikk. En slik dynamisk differensiering har med tiden blitt det normerte sound-uttrykket i disse sjangrene. Mer konkret kan dette eksemplifiseres med et distinkt basstrommesound, noe som igjen bekreftes i Butlers redegjørelser.<sup>37</sup> Vekten Zeiner-Henriksen tillegger *The Basic Beat*<sup>38</sup>, befester også *up-beatets* essensielle rolle i et sound-perspektiv.

I diskursen rundt elektronisk dansemusikk-sound diskuterer man aller største grad basstromme, skarptromme og hihat.<sup>39</sup> Jeg registrerer at tom-tom-trommer, som i lang tid har vært en integral del av trommesettet, forblir unevnt i de fleste sammenhenger. Dette tolker jeg dithen at tom-tom'enes rolle i elektronisk dansemusikk i større grad er uvesentlige. Grunnen til dette, tror jeg er fordi tom-tom'enes soniske kvaliteter er uviktige for musikkens funksjon. I tilfeller vil de også kunne forrykke balansen, fordi de vil gå på kontrast med basstrommen, og dens vesentlig viktigere funksjon. Resultatet av dette er at tom-tom'er nesten ikke har blitt brukt i elektronisk dansemusikk, og dermed kan man vurdere om deres fravær blitt et estetisk særtrekk ved disse sjangrene.

Utover dette kan man trekke noen åpenbare slutninger; et sound i elektronisk dansemusikk er nødvendigvis elektronisk, noe som naturlig nok separerer det fra et akustisk trommesound. Men i tråd med de ovenstående deduksjonene, velger jeg å tillegge dette liten vekt. I diskusjonen rundt sound blir det imidlertid også naturlig å kikke på forskjellene som oppstår når man setter et programmert lydbilde opp mot et spilt sådant. Denne diskusjonen har jeg valgt å flette inn i diskusjonen om groove i neste underkapittel.

## 2.4 'Groove'

Diskursen rundt groove er i mange henseende problematisk, fordi begrepet beskriver noe som ikke er konkret målbart. Man bruker oftest begrepet om en musikalsk kvalitet som trigger et bevegelsesinstinkt i tilhøreren (se begrepsforklaring). Allikevel er dette en viktig diskusjon, ikke minst for mitt prosjekt. Professor i musikkvitenskap, Anne

---

<sup>37</sup> Butler 2006: 92

<sup>38</sup> Zeiner-Henriksen 2010: 88

<sup>39</sup> Se Zeiner-Henriksen 2010: 199-245

Danielsen <sup>40</sup>, leverer verdifull innsikt i denne diskusjonen, som et ledd i forskningsprosjektet *Rhythm in the Age of Digital Reproduction*. I følge Danielsen har det eksisterer det også en oppfatning i forskningsmiljøene om at fenomenet groove fordrer såkalt *human performativity*<sup>41</sup>, det vil si at groove kun kan oppstå idet noe spilles av et menneske. Dette synet knytter fenomenet groove sammen med menneskeskapt mikroforskyvninger, og tilsier at menneskelig påvirkning er groove's *raison d'être*; eksistensberettigelse. Dette synet er imidlertid blitt utfordret etter den kvantiserte musikkens inntog i musikkhistorien; den elektroniske dansemusikken har vesentlige groovekvaliteter, hvis man betrakter groove som noe som trigger et bevegelsesinstinkt i lytteren.<sup>42</sup>

Etter min mening er groove et subjektivt fenomen, og defineres ut i fra individets ståsted, smaksans og lyttekompetanse. Jeg tror et trent øre vil tillegge groove vesentlig andre kvaliteter enn et utrent sådant. I henhold til dette mener jeg at programmert, og dertil kvantisert, musikk, har alle forutsetninger for groove-berettigelse. Min oppfatning sorterer altså under groove som et bevegelsesfremmende element.

I mitt prosjekt jobber jeg i skjæringspunktet mellom disse synene, på den måten at jeg vil forsøke å inkorporere *human performativity* i en kvantisert musikktradisjon eller motsatt. Mange vil nok mene at den elektroniske dansemusikkens estetikk fordres av et maskinelt og kvantisert sound, og at menneskeskapt mikroforskyvinger kan gå på kontrast med dette. Min intensjon er for øvrig ikke å forsøke å erstatte det programmerte soundet, men snarere å trekke ut estetiske elementer som jeg mener er overførbare til trommespill. Slik sett er ikke groove en avgjørende faktor i dette, men siden det er en ytterst relevant faktor for den generelle diskusjonen rundt disse temaene, mener jeg det var viktig å fremme mitt utgangspunkt.

## **2.5 Om akustisk trommespill i elektronisk dansemusikk**

Jeg har gjennom forskningsperioden gjennomført noen grundige litteratursøk i forsøket på å lokalisere teori om min konkrete tematikk, altså om akustisk trommespill i relasjon til elektronisk dansemusikk. Det eksisterer lite materiale om dette i form av

---

<sup>40</sup> Danielsen 2010

<sup>41</sup> Danielsen 2010: 1

<sup>42</sup> Danielsen 2010: 11

vitenskapelige publikasjoner, men jeg har lokalisert en del lærebøker om emnet, som jeg har funnet det hensiktsmessig å studere. De bøkene som utkrystalliserte seg i så måte var Johnny Rabbs "Jungle/Drum'n'bass for the acoustic drumset"<sup>43</sup> og Tony Verderosas "The Drummer's Guide to LOOP-BASED MUSIC"<sup>44</sup>. Bøkene er strukturert litt ulikt; Rabb fokuserer i all hovedsak på breakbeat-baserte stilarter, mens Verderosa leverer en bredere oversikt over generell loop-basert musikk. Når det gjelder musikalsk innhold fokuserer begge bøkene riktignok i utstrakt grad på breakbeats, og four-on-the-floor-stilartene blir tilsvarende undergravet.

Som et verktøy for bekjentgjøring med ulike stilartene, og for å oppnå en bredere oversikt over rytmisk struktur er disse bøkene uovertrufne, men de er mangelfulle i henhold til studiene av estetiske aspekter knyttet til komposisjonstruktur, musisering og parametere innenfor rytmisk design. I så måte er deres bruksområde snevert i forhold til mine studier. De er allikevel verdt å nevne fordi de viser til en interesse innenfor fagfeltet for å tilnærme seg elektronisk dansemusikk. For øvrig er det mange utøvere som har hengitt seg til elektronisk dansemusikk, deriblant Jojo Mayer, Zach Danziger og Mark Guiliana.

## 2.6 Oppsummering

Gjennom studiene av teori har jeg identifisert verdifulle parametere som jeg planlegger å bruke aktivt i struktureringen av min egen forskning. Men først vil jeg redegjøre for metodevalg.

---

<sup>43</sup> Rabb 2001

<sup>44</sup> Verderosa 2004

## 3 METODE

### 3.1 Valg av metoder og forskningsdesign

Valg av riktige metoder var essensielt for å kunne oppnå de målene jeg formulerte i kapittel 1. Jeg refererer her til det overordnede metodiske forløpet for forskningsarbeidet. Jeg brukte tid på å orientere meg i vitenskapelig metodologi, og forsøkte å forestille meg mulige progresjonsscenarioer i forskningsarbeidet ut i fra ulike metodiske innfallsvinkler. Jeg vil i dette kapittelet redegjøre for de metodiske valg som ble tatt underveis, og reflektere over valgene i henhold til min egen forespeilte målformulering. Mitt prosjekts primære agenda var å utvikle mitt eget utøvende virke, så det ble tidlig klart for meg at en aksjonsforskningsmodell ville være et logisk og hensiktsmessig rammeverk for mitt prosjekt.

#### 3.1.1 Aksjonsforskning

Aksjonsforskning defineres av pedagog og vitenskapsteoretiker Jean McNiff som *en bestemt måte å forske på egen læring*.<sup>45</sup> I dette omfavnes selve vesensinnholdet og eksistensgrunnlaget for praksisen, nemlig det å kunne utvikle og forandre det bestående. Man forsker på egen læring for å forbedre den, og som et resultat av dette, forbedre eller forandre sin egen praksis. McNiff sier videre noe om det konkrete bruksområdet for praksisen når hun fremhever arbeidsstrukturen som et middel for å sette en læringsprosess i et teoretisk rammeverk.<sup>46</sup> Dette passet tilsynelatende mitt prosjekt, fordi hovedmålet er utvikling på instrumentet, og dermed egen utøverkompetanse. Samtidig mener jeg at prosessen bør dokumenteres, og at nettopp plasseringen innenfor et teoretisk rammeverk vil styrke læringsutbyttet, fordi forankringen i teori vil øke bevisstheten rundt enkelte valg man tar, eller tidligere har tatt på et ubevisst plan.

---

<sup>45</sup> McNiff & Whitehead 2002: 15

<sup>46</sup> McNiff & Whitehead 2002: 16

## Kort om nøkkelteorier og historikk

Aksjonsforskning kan anses å ha sin opprinnelse gjennom arbeidet til John Collier på 30- og 40-tallet.<sup>47</sup> Men det var derimot Kurt Lewin, gjennom sitt arbeid med å øke produktiviteten i industrien, som i sin tid lanserte noe som kan sies å ha blitt et nøkkelteoretisk prinsipp i aksjonsforskningen, nemlig den sykliske tilnærmingen.<sup>48</sup> I Lewins arbeid fremstod denne som en samling spiraliserende steg, som inkluderte planlegging, rekognosering og utføring. Senere ble disse stegene konkretisert som planlegging, handling, observasjon og refleksjon.<sup>49</sup> Idéen er at behandlingen av data i en slik syklus skal fungere som en praktisk vei til ny viten, og dermed et endret tanke- og handlingsmønster.<sup>50</sup> Den nye kunnskapen kan igjen prøves i nye sykluser. Totalt sett vil gjennomføringen av et antall sykluser bidra til at forskeren kan nå sitt mål. Denne modellen er utgangspunktet for en rekke etterfølgende teoretikere, med variasjoner tilpasset det aktuelle bruksområdet.<sup>51</sup> Til mitt prosjekt anså jeg riktignok den modifiserte Lewins modell som et adekvat utgangspunkt.

## Epistemologiske aspekter

McNiff skriver videre om aksjonsforskningens holdning til kunnskap og hvordan den oppnås. Der kunnskap tradisjonelt sett anses som en egen, frittstående enhet, separert fra menneskene som produserer den, anses den innenfor aksjonsforskningen derimot som "noe som gjøres"; en levende prosess. Som McNiff skriver:

*This view of knowledge regards reality as a process of evolution, surprising and unpredictable. There are no fixed answers, because answers would immediately become obsolete in a constantly changing future. The very idea of answer becomes meaningless; answers transform into new questions.*<sup>52</sup>

Sett i lys av de tematiske aspektene ved mitt prosjekt gir dette mening; jeg vil, gjennom å studere egen praksis, stadig utvikle ny kunnskap, som umiddelbart kan implementeres i mitt virke. Samtidig vil implementasjonen og en påfølgende evaluering danne nye spørsmål som må besvares, og dermed har svaret foreldet seg selv idet det er gitt. Kunnskap om kunst, og herunder musikkutøvelse, fungerer etter mitt syn nettopp på

---

<sup>47</sup> McNiff & Whitehead 2002: 40

<sup>48</sup> Loc. cit.

<sup>49</sup> McNiff & Whitehead 2002: 41

<sup>50</sup> McNiff & Whitehead 2002: 42

<sup>51</sup> McNiff & Whitehead 2002: 39-58

<sup>52</sup> McNiff & Whitehead 2002: 18

denne måten. For å konkretisere; kunsten er evig og under perpetuell utvikling, og dermed vil vår kunnskap om den aldri komme til konkluderende svar. Samtidig vil kunsten formes i tråd med dens utøvere, og dermed vil kjernen av kunnskapen internaliseres i kunstneren.

### **Skissering av et handlingsforløp**

For å konkretisere de aspekter ved aksjonsforskning jeg anser som viktige i mitt prosjekt, vil jeg igjen basere meg på arbeidet til Jean McNiff, som jeg mener leverer svært god informasjon om aksjonsforskningen. Målet med denne seksjonen er å vise til et foreslått handlingsforløp, og argumentere for hvorfor et slikt handlingsforløp passer mitt prosjekt. McNiff skriver at et grunnleggende aksjonsforskningsprosjekt kan se omtrent slik ut (fritt oversatt):

- Evaluere den nåværende praksis
- identifisere et aspekt som ønskes forbedret
- forestille seg en mulig handlingsplan
- prøve denne, og
- registrere hva som skjer, før man
- modifiserer planen i lys av det inntrufne, og foretar en moderert handling
- evaluere den modererte handlingen
- og fortsette slik til man er tilfreds med det utgangspunktlige aspektet<sup>53</sup>

McNiff understreker at til tross for at denne handlingsplanen tilsynelatende kan fremstå som uproblematisk, ofte ikke forholder seg slik. Eksempelvis kan det å 'identifisere et aspekt som ønskes forbedret' være problematisk, fordi det gjerne handler om komplekse og sammensatte problemstillinger. I andre tilfeller kan det være vanskelig å vite hva man konkret vil forandre, eller hvorfor. I mitt tilfelle ligger deler av ønsket om forandring, eller utvikling i en viss retning, dypt forankret i utøverpsykologi og fundamentale prosesser, og må, slik jeg ser det, brytes opp i mindre deler som til sammen kan bidra til å gjennomføre den overordnede forandringen. Dermed blir det viktig for meg å ha klare forestillinger om hvilke konkrete tiltak som bistå meg i å gjennomføre den overordnede utviklingen. Samtidig er det viktig å være åpen for å feile. McNiff adresserer og begrunner dette når hun skriver:

---

<sup>53</sup> McNiff & Whitehead 2002: 71

*Imagining and implementing a possible solution can often be difficult, and we can spend time trying things out only to find they don't work. The experience, however, is all part of the learning, and time spent in trial and error is never wasted.*<sup>54</sup>

Her er McNiff inne på noe sentralt slik jeg ser det. Mitt arbeid er anlagt med en betydelig grad av åpenhet i forhold til utfallet. Eksempelvis kan jeg se for meg et scenario hvor jeg innstuderer et musikalsk materiale, og utfallet ikke blir som jeg hadde planlagt eller forestilt meg, men at dette faktisk kan få positive effekter. Her er vi tilbake på særtrekk innenfor fagfeltet, og kunstens hunger etter nyskapning. Mer presist, så vil min innsats i opparbeidelsen av kompetanse innenfor elektronisk dansemusikk potensielt kunne avdekke ny viten som kan anvendes innenfor helt andre deler av mitt virke, og denne effekten ønsker jeg å stille meg svært åpen til, om ikke etterstrebe.

### **3.1.2 Datainnsamling**

Ethvert forskningsprosjekt fordrer at man foretar en datainnsamling. I vitenskapelig sammenheng betyr data noe som er *gitt*; data er noe som skapes av forskeren for å beskrive eller manifestere virkeligheten man forsker på. Man må videre ikke forstå data som en absolutt sannhet; hvordan dataene fremstilles avhenger av forskeren, og hans erfaringer og *forståelseshorison*t.<sup>55</sup> Man skiller gjerne virkeligheten, manifestert gjennom data, i *harde* og *myke* data. Enkelt forklart kan harde data kvantifiseres med tall, mens myke data som regel betegner formater som tekst, lyd eller bilder.<sup>56</sup> Harde og myke data fordrer ulike tilnærminger. Harde data måles mest hensiktsmessig kvantitativt eller statistisk, mens myke data, med sin mangel på målbare indikatorer, snarere fordrer en kvalitativ tilnærming.<sup>57</sup>

Et hensiktsmessig utgangspunkt er å orientere seg i hvilke data man er på utkikk etter, i henhold til forskningsspørsmål og problemstilling, før man i neste instans bør undersøke hvor disse dataene finnes.<sup>58</sup> I henhold til McNiff og Whitehead kan en saumfaring av egen praksis bistå forskeren i dette.<sup>59</sup> For mitt vedkommende ligger riktignok datagrunnlaget utenfor eksisterende praksis, og prosjektet fordrer en påføring

---

<sup>54</sup> McNiff & Whitehead 2002: 72

<sup>55</sup> Johannesen & Tufte 2002: 32

<sup>56</sup> Johannesen & Tufte 2002: 33

<sup>57</sup> Johannesen & Tufte 2002: 77

<sup>58</sup> McNiff & Whitehead 2006: 131-133

<sup>59</sup> Loc. cit.



av impulser fra utsiden i henhold til å gjennomføre den endringen eller utviklingen som er skissert i problemstillingen. Bruce Berg adresser dette når han understreker at datainnsamlingen må foretas i et løsningsorientert øyemed, relatert til problemstillingen, og at forskeren utover det står relativt fritt i valg av metode og orienteringsområde.<sup>60</sup> I mitt prosjekt eksisterer det altså to verdener; min egen utøvende praksis, og den elektroniske dansemusikken. Preliminært bør jeg derfor samle data fra den elektroniske dansemusikken, og deretter forvalte disse i min egen praksis. Denne prosessen vil jeg redegjøre for innledningsvis i kapittel 4.

### 3.1.3 Kontroverser og validitetsproblematikk

Aksjonsforskning er et omstridt forskningsdesign. Det pågår stadig en debatt om validitet i henhold til praksisen aksjonsforskningen medfører. Mange forskere, deriblant Wolcott<sup>61</sup> har argumentert for å forkaste diskursen rundt validitet totalt i henhold til aksjonsforskning, på grunn av validitetsbegrepets distinkte kobling til positivisme. Slik jeg ser det handler ikke aksjonsforskningen om den tradisjonelle søken etter sannhet. Den eksisterer for å levere løsninger på praktiske problemer eller mangler, og graden av validitet kan ha en sammenheng med kvaliteten på arbeidet som er gjort i forsøket på å oppnå dette; hvis utfallet av en undersøkelse viser seg å være så holdbart at det tas i bruk i den virkelige verden, kan dette være en indikator på validitet.<sup>62</sup> Videre kan validitetsutmåling settes i sammenheng med forskeren og vitenskapsteoretikeren Stiles' argumentasjon for at validitet må forstås ut i fra perspektivet det brukes i.<sup>63</sup> I mitt tilfelle, hvor jeg forsker på utvikling av egen utøverkompetanse, kan bakgrunn og erfaring med fagfeltet ses på som vesentlige i henhold til å produsere valide resultater. Dette gjenspeiler igjen Stiles' refleksjoner i forhold til "thrustworthiness"; i hvilken grad man kan ha tillit til at forskningen blir foretatt på en måte som genererer valide resultater, uten konkret målbare indikatorer.<sup>64</sup>

Med utgangspunkt i dette vil jeg bestrebe meg på å belyse mitt arbeid best mulig, og foreta kritiske vurderinger av egne valg. Jeg vil også manifestere resultater gjennom

---

<sup>60</sup> Berg 2009: 254

<sup>61</sup> Wolcott 1990, gjennom Reason & Bradbury 2006: 343

<sup>62</sup> Reason & Bradbury 2006: 347

<sup>63</sup> Stiles 1993, gjennom Wennerberg 2013: 25

<sup>64</sup> Loc. cit.

lydopptak, slik at leseren i større grad kan bli i stand til å vurdere validiteten i mitt arbeid.

### **3.2 Arbeidsstruktur i mitt prosjekt**

I tråd med studiene av metodologi og datainnsamling har jeg konkretisert en arbeidsstruktur som jeg anser som adekvat i mitt prosjekt. Jeg vil primært forsøke å påføre forandring av mitt eksisterende virke ved å tolke musikkseksempler som til nå ikke har vært gjenstand for oppmerksomhet i mine studier i utviklingen av meg selv som trommeslager. Disse musikkseksemplene vil, i kombinasjon med aspekter ved teorien, vil være datagrunnlaget jeg baserer den tilstrebede forandringen på, som representanter for den elektroniske dansemusikken, og vil innhentes på en nøye overveid måte. Jeg vil siden foreta hensiktsmessige transkripsjoner av musikkseksemplene, og deretter forsøke å utøve disse, før effekten skal observeres og tolkes, og deretter bli gjenstand for refleksjon. Dette vil jeg strukturere i et syklisk rammeverk, i tråd med teoretiske grunnprinsipper i aksjonsforskningen.

Jeg vil basere meg på den klassiske aksjonsforskningssyklusen, som involverer stegene *planlegging*, *gjennomføring(aksjon)*, *observasjon* og *refleksjon*. Jeg finner dette hensiktsmessig, ettersom denne tilnærmingen er praktisk av natur, og dermed korrelerer godt med forskning på egen utøving, og herunder egen læring. I planleggingsfasen vil jeg i første instans planlegge utøving av musikkseksempler, og i de senere syklusene basere meg på eksisterende refleksjoner. I gjennomføringsfasen vil jeg forsøke å forvalte de planene jeg har lagt for behandlingen av data, og samtidig gjøre opptak som kan bistå meg i observasjonsfasen. Observasjonene vil jeg, foruten opptak, basere på egne oppfattelser om tingenes tilstand i løpet av og i etterkant av aksjonen. Opptakene er ment til å bistå meg i å verifisere dette, samt å belyse aspekter ved aksjonen som jeg ikke registrerer underveis. I refleksjonen vil jeg drøfte de ulike tiltakenes effekt, og belyse eventuelle bivirkninger av syklusen, før jeg oppsummerer og klargjør neste planleggingsfase.

## 4 MINE UNDERSØKELSER OG RESULTATER

Selve undersøkelsesprosessen ble gjennomført gjennom en intensiv forskningsperiode. Forskningen ble foretatt på det såkalte øvingsrommet, der jeg selv inntok rollen som forsker, men også i stor grad som forskningsobjekt, ettersom undersøkelsene ble gjort på aspekter ved min egen praksis. Undersøkelsene baserte jeg på egen anvendelse av teoretiske aspekter ved elektronisk dansemusikk, i kombinasjon med transkripsjoner av adekvate musikkseksempler og senere utøvelsen av disse.

### 4.1 Min datainnsamling

Det første steget for å komme i gang med undersøkelsene var å identifisere noen relevante musikkseksempler. Mye av litteraturen jeg hadde lest i forbindelse med denne avhandlingen refererte aktivt til slike eksempler, men etter å ha foretatt en orientering i disse, innså jeg at de fleste var mangelfulle i forhold til mitt arbeid, både på grunn av aktualitetstilstand og rytmisk innhold. Dermed måtte jeg ta andre metoder i bruk for å lokalisere noen musikkseksempler som best ville bistå meg i å svare på problemstillingen. I tråd med dette utarbeidet jeg en liste med kriterier som ble lagt til grunn i orienteringsprosessen:

- musikkseksempelet måtte være helt eller delvis programmert
- musikkseksempelet måtte inneholde lagvis rytmisk tekstur, gjerne en kompleks sådan
- Musikkseksempelet måtte være loop-basert
- Musikkseksempelet måtte gjenspeile øvrige distinkte særtrekk ved elektronisk dansemusikk, i henhold til teorien
- Musikkseksempelet burde tiltale meg som utøver, og være dagsaktuelt

Denne listen anså jeg som essensiell, men riktignok ikke ufravikelig. Jeg ville bruke den som en slags mal i en prosess jeg har valgt å betegne som *auditiv screening*. I denne prosessen ble programvaren Spotify<sup>65</sup> anvendt som arbeidsverktøy. Spotify er en av de ledende strømme-tjenestene på markedet, og inneholder millioner av låter. Plattformen er meget anvendelig når man ønsker å oppdage ny musikk, på grunn av en rekke nøkkelfunksjoner. Hvis man for eksempel ønsker å orientere seg i en bestemt sjanger, kan man simpelthen gjennomføre et søk med sjangernavnet som søkeord, og umiddelbart få tilgang på en rekke bruker-genererte spillelister med relevans til den

---

<sup>65</sup> <https://www.spotify.com/no/>

aktuelle sjangeren. Deretter står man til fritt til å screene seg gjennom låter til man finner noe relevant (mitt bruksområde) eller noe man liker (den jevne lytters bruksområde). En annen nøkkelfunksjon i screening-sammenheng er Spotifys såkalte artistradio. Denne tillater deg å starte en avspillingssekvens basert på en bestemt artist, der Spotify ut i fra en rekke parametere genererer en relevant spilleliste. Når man gjør funn kan man enkelt lagre disse i dedikerte spillelister.

I løpet av de siste årene har jeg ved hjelp av auditiv screening bygget meg opp et omfattende virtuelt bibliotek på Spotify, som jeg nå tok utgangspunkt i for å finne et musikk eksempelt til dette arbeidet. Jeg initierte en ny screening ved hjelp av artistradio-funksjonen, og baserte denne på en artist jeg har fulgt lenge, og som jeg anså som en god representant for mitt undersøkelsesfelt. Vedkommende, Nathan Fake, er en engelsk musiker og produsent. Under denne screeningen lyttet jeg altså ut i fra de utformede kriteriene. Jeg strukturerte arbeidet slik at jeg grovlyttet i noen sekunder på hvert eksempel, og deretter ble det enten forkastet eller lagret, i henhold til tilstedeværelsen av de ulike kriteriene. Som et resultat av dette fant jeg etter hvert et musikk eksempelt som møtte mine krav på en adekvat måte, og som jeg derfor bestemte meg for å jobbe med. Det aktuelle musikk eksempel heter Ever (Aux 88 'Black Tokyo Remix')<sup>66</sup> og er signert den tyske Dj'en og produsenten Ellen Allien. Eksempelet reflekterer som nevnt de fleste av kriteriene, og jeg vil nå kort redegjøre for hvordan.

For det første er musikk eksempel programmet. Videre inneholder det en lagvis rytmisk tekstur. Denne er strukturert på en måte som gjør eksempelet svært anvendelig å jobbe med, fordi den er bygget på gradvis innfasing av de ulike lagene. I tillegg eksisterer det mange ulike sjikt og en rytmisk kompleksitet som gjør materialet utilgjengelig for tolkning på et trommesett, noe jeg etterstrebet; noe av essensen i min målformulering er hvordan jeg kan jobbe frem spillbare versjoner av komplekse lagvis strukturerte teksturer. Videre er musikk eksempel loop-basert, og inneholder øvrige distinkte særtrekk fra den elektroniske dansemusikken. Eksempelvis kan man tydelig observere *The Basic Beat* og sekvenseringer.

Det videre arbeidet med musikk eksempel fordret en transkripsjon. Min hensikt her var ikke å foreta en nøyaktig transkripsjon av musikk eksempel, men snarere å

---

<sup>66</sup> Ellen Allien. 'Ever (Aux 88 'Black Tokyo Remix')' (Ellen Allien), 2011, *Dust RMX*, BPitch Control

innlemme de vesentligste elementene for å underbygge mitt eget arbeid med materialet. Jeg valgte å jobbe med et spesifikt utdrag av eksempelet, innenfor følgende tidsramme i opptaket: 0.15 – 1.29. Denne tidsperioden manifesterer de delene av opptaket jeg fant mest relevant, men samtidig også de delene jeg fant håndgripelige med tanke på rammene for egen utøving; selv om den rytmiske strukturen ikke er ferdig utviklet ved punktet 1.29, satte jeg strek her fordi jeg anså informasjonen i denne delen som mer enn tilstrekkelig for bearbeidelse på et trommesett. Selv om lydene på opptaket er emulerte, kan man trekke klare paralleller til et trommesetts komponenter. I så måte valgte jeg å kategorisere lydene i forhold til dette. En kvalifisert leser (lytter) vil umiddelbart kunne gjenkjenne komponentene fra notebildet på grunn av den rytmiske strukturen, så jeg ser ingen problemer med denne fremgangsmåten. For å forklare dette litt nærmere: Jeg har i hovedsak kategorisert lydene ut i fra frekvensområde, og dets samsvarende område på et trommesett. Det vil si at høyfrekvente lyder benevnes som hi-hat, selv om lyden ikke nødvendigvis matcher en tradisjonell, akustisk hi-hat-lyd. Det samme gjelder for skarptromme og basstromme. Denne benevningsmetoden svarer godt til min tematikk, fordi materialet er ment utøvd på trommesett. Følgelig er min transkripsjon av de rytmiske (trommesettrelevante) komponentene i musikkeksempellet slik:

Figur 3: Transkripsjon av *Ever*

Tallene foran instrumentangivelsen er et nummereringssystem av de ulike loopene til bruk senere i forskningsprosessen. Disse numrene, og ordenen i transkripsjonen, betegner enkelt sett rekkefølgen som loopene tilsluttes den rytmiske strukturen. Instrumentangivelsen som sådan baserer seg på engelske forkortelser, gjerne brukt i studio og lydsammenheng:

- HH = Hi-hat
- SD (snare drum) = skarptromme
- BD (bass drum) = basstromme

I tråd med gjeldene normer for trommenotasjon<sup>67</sup> har jeg valgt å anlegge et så enkelt og oversiktlig notebilde som mulig. Det vil si at note- og pauselengde ikke etterstrebes å gjenspeile en eksakt replikasjon av det auditive materialet, men snarere forholder seg til et trommesetts lydbilde hva angår soniske kvaliteter. En fjerdedel spilt på en skarptromme vil ikke klinge i noteverdiens fulle lengde på grunn av instrumentets

<sup>67</sup> Se for eksempel Weinberg: 1994

konstruksjon, men noteres for enkelhets skyld slik fordi anslagspunktet er det sentrale, ikke klangen. Jeg kunne i så måte like gjerne transkribert et slikt enkelt slag som en sekstendedel eller noe helt annet, men for enkelhets skyld velger jeg å notere de funksjonelt, i tråd med rådende normer. For øvrig er notasjonen utført med notasjonsprogrammet Sibelius<sup>68</sup>, og baserer seg følgelig på dette programmets notestil og standard.

## **4.2 Syklus 1: Oppsett og påfølgende utøving av Ever**

### **Planlegging**

Da jeg studerte transkripsjonen i forhold til min nåværende praksis på trommesettet ble det klart at jeg måtte gjøre noen forandringer. Det første som slo meg var at mitt daværende trommeoppsett ikke ville kunne levere de komponentene jeg trengte for å kunne spille dette, og dermed ble det et naturlig første steg å forsøke å finne en løsning på oppsett som kunne bistå meg bedre. I forkant av forskningsperioden hadde jeg et relativt standardisert trommeoppsett som jeg tidvis bygget ut for å tilpasse meg de ulike musikalske situasjonene jeg befant meg i. Mitt mer eller mindre standardiserte trommeoppsett så gjerne slik ut:

---

<sup>68</sup> [http://www.sibelius.com/home/index\\_flash.html](http://www.sibelius.com/home/index_flash.html)



Figur 4: Grunnoppsett før forskningsperioden

Som bildet viser var samsvarsraten mellom mitt tidligere oppsett og instrumentparken på musikkexempelet forholdsvis lav. Med dette utgangspunktet ville jeg ikke være i stand til å tolke musikken på en adekvat måte, så jeg anså det som hensiktsmessig å optimalisere oppsettet. Videre var det åpenbart for mange bestanddeler i det transkriberte materialet til at en trommeslager kan utføre dem på samme tid, så det ble også vesentlig å foreta en vurdering i forhold til verdien av de ulike komponentene i et musikalsk perspektiv, og deretter tilpasse seg dette i utøvingssituasjonen.

Jeg planla først å fjerne enkelte elementer og legge til noen nye i oppsettet, i henhold til min transkripsjon av musikkexempelet. Jeg planla å fjerne tom-tom 1, fordi den ikke hadde noen funksjon i denne sammenhengen. Dette underbygges i drøftelsene rundt sound i elektronisk dansemusikk (se kapittel 2). Videre planla jeg å tilføye ekstra hi-hat-kapasitet (x-hat) og en ekstra skarptromme for å prøve å komplettere lydbildet. Plasseringen av disse, og for øvrig alle bestanddelene, var vesentlig å vurdere i planleggingsfasen, grunnet følgende kjensgjerninger:



- 'proximity'<sup>69</sup>, for å minimere avstand, og dermed øke fleksibilitet
- arbeidsfordeling mellom de fire lemmene
- tidligere arbeidsrutiner og motorikk
- instrumentenes soniske og nivåmessige<sup>70</sup> kvaliteter

Et normert *basic beat* med skarptromme-back beat vil av en høyrehendt trommeslager spilles med høyre fot på basstromme, høyre hånd på hi-hat og venstre hånd på skarptromme. Her hadde jeg imidlertid en rekke andre instrumenter som skulle betjenes, så det gjaldt å frigjøre kapasitet der det var mulig. Jeg planla dette ut i fra hvor mye hvert lem hadde å gjøre til en hver tid. I så måte er hi-hat-foten (venstre fot) den minst aktive i et basic beat-format. Den gjør normalt sett intet annet enn å holde hi-haten sammen for å frembringe den tørre lyden man ofte ønsker seg i en hi-hat. Dessverre, for sammenhengen, vil et 'tråkk' med hi-hatfoten ikke matche lyden av et distinkt up-beat som kreves i elektronisk dansemusikk, fordi den produserer en tynnere og svakere lyd enn et stikkeslag på en hi-hat vil gjøre. Et tråkk med hi-hat-foten kan, derimot, betjene mer *ghost note*-orienterte<sup>71</sup> slag, så her kunne jeg allikevel finne et bruksområde. Jeg planla riktignok først å finne en fornuftig handlingsplan for utføringen av de nivåmessig sterke elementene. Med utgangspunkt i at up-beatet ble betjent av høyre hånd, kikket jeg nå på mulighetene for å utvide høyrehåndens rolle. Jeg så at up-beatet kunne kombineres med basstromme 2-stemmen, så jeg planla å prøve dette. Jeg planla å tildele gulv-tom'en basstromme 2-stemmen, så det ble dermed naturlig å plassere gulv-tom og x-hat i fysisk nærhet av hverandre. I denne forbindelse var det også viktig å vurdere om lyden av gulv-tom'en kunne gjøres mer lik en basstromme. Min erfaring er at valg av riktig trommeskinn kan bidra til dette. Følgelig planla jeg å bytte skinn på gulv-tom'en. I og med at gulv-tom'ens normerte posisjon er til høyre for basstrommen ville det, i henhold til proximity, være naturlig å også plassere en x-haten på høyre side. Videre måtte jeg vurdere venstrehåndens rolle. I de fleste normale utøvingssituasjoner betjener den stort sett kun *backbeatet*, så her var det også rom for å tildele flere oppgaver. Jeg planla følgelig å inkorporere skarptromme 2 og skarptromme 3-stemmene i venstre hånd. Jeg forkastet å inkludere en tredje skarptromme i oppsettet,

---

<sup>69</sup> Proximity: Nærhet; i denne sammenheng brukt om avstanden mellom bestanddelene i trommesettet

<sup>70</sup> Her mener jeg lydnivå, altså volum

<sup>71</sup> Ghost notes er svake metningslag som kompletterer en trommegroove

mest av alt på grunn av fysiske hindringer i form av begrenset bevegelse i venstre hånd, så jeg kikket heller på mulighetene for å implementere de tre skarptrommestemmene i to skarptrommer. Jeg måtte altså finne en fornuftig plassering av skarptromme 2. I de situasjonene hvor jeg har brukt to skarptrommer tidligere, har jeg plassert den ekstra skarptrommen til venstre for hoved-hi-haten, så i henhold til å bevare et mest mulig vant oppsett, planla jeg å gjøre det samme nå. Når det gjaldt skarptromme 3-stemmen, ville jeg gjøre et forsøk på å inkorporere denne ved å ta i bruk dynamiske virkemidler. Mer konkret ville jeg forsøke å inkorporere den som ghost notes på hoved-skarptrommen, i symbiose med skarptrommestemmene 1 og 2.

Når det gjaldt verdien av de ulike komponentene i grooven, gjorde jeg en grunnleggende kategorisering med bakgrunn i komponentens tilstedeværelse i lydbildet; de sterke komponentene var viktige, og de noe svakere komponentene mindre viktige. Med dette til grunn planla jeg å omstrukturere grooven til et mer spillbart format. Mer konkret, så ville jeg sløyfe den, etter mitt syn og musikkforståelse, minst viktige komponenten på de punktene hvor én, eller flere mer viktige komponenter hadde et unisont treffpunkt. Samtidig var det også viktig å bevare balanse i de ulike frekvenssjiktene, så jeg kunne heller ikke ukritisk sløyfe elementer etter dette prinsippet. Det antatt mest hensiktsmessige ville være å skape et scenario hvor jeg kunne kamuflere enkelte slag ved å erstatte de med slag på såkalte viktigere komponenter, og samtidig bevare en flyt og frekvensbalanse. Etter en vurdering av dette, endte jeg opp med følgende utgangspunkt:

$\text{♩} = 128$   
 1) HH 1  
 2) SD 1  
 3) SD 2  
 4) BD 1  
 5) BD 2  
 6) HH 2  
 7) SD 3

Figur 5: Ever klargjort for utøving på trommesett

Fordelingen av disse loopene ville da i en helhetlig sammenheng se slik ut:

Høyre fot (BD 1)  
 Venstre fot (HH 2)  
 Høyre hånd (BD 2, HH 1)  
 Venstre Hånd (SD 1, SD 2, SD 3)

Figur 6: Fordeling av oppgaver mellom de ulike lemmene

### Gjennomføring

Jeg gjennomførte de planlagte endringene i oppsett, og deretter forsøkte jeg å spille materialet. I tråd med planleggingen gjennomførte dette slik som musikk eksemplet er

bygget opp. Dermed begynte jeg med up-beat og de to skarptrommene. Videre inkorporerte jeg basstrommen, før jeg la på basstromme 2 (gulv-tom) som planlagt i høyre hånd. Videre forsøkte jeg å inkorporere jeg min modifiserte hi-hat 2-stemme, men da støtte jeg på problemer, og måtte stoppe opp. Aksjonen ble dokumentert med opptak.

### **Observasjon**

Det meste fungerte tilfredsstillende frem til hi-hat 2 skulle inkorporeres. Jeg observerte riktignok noen mikroforskyvinger mellom skarptromme 1 og basstromme 1 på deres unisone treffpunkter, i dette tilfellet backbeatet. Hi-hat 2 fungerte godt frem til der den fikk et avvik fra sitt fastsatte mønster (i taktens siste slag). Jeg kom aldri så langt at jeg fikk forsøkt å implementere skarptromme 3-stemmen.

### **Refleksjon**

De nevnte mikroforskyvingene mellom basstromme 1 og skarptromme 1 vurderte jeg som et resultat av fokusproblematikk. Når jeg skal holde flere ting gående samtidig, har jeg ofte erfart at de mest forankrede og stabile komponentene mister en del fokus, fordi jeg, naturlig nok, orienterer meg mer mot de antatte problemområdene. I dette tilfellet erfarte jeg at problemområdet oppstod i symbiosen mellom gulv-tom og hi-hat. Et annet fenomen jeg registrerte i forbindelse med denne oppbygningsformen, var at jeg tenderte til å begynne å tenke på de forestående implementasjonsfaktorene, og som naturlig konsekvens av dette fokuserte mindre på det jeg spilte i øyeblikket. Dette kjente jeg igjen fra tidligere utøvingssituasjoner, og jeg har valgt å betegne det som et forventningsfokus. For meg antar gjerne et slikt fokus negative proporsjoner, nettopp fordi det forringer sanntids-fokuset. Man frykter et kommende usikkert moment, og dermed blir hele produktet skadelidende. En mulig løsning på problemet kunne være å anlegge et aktivt tankemønster, med det mener jeg å ha et mer bevisst forhold til hva man tenker på mens man spiller, men det fordrer selvfølgelig at man har orden på alle ledd i samspillet mellom de ulike instrumentene i trommesettet, noe jeg åpenbart ikke hadde på dette tidspunktet.

Når det gjaldt implementeringen av hi-hat 2, fikk jeg, som nevnt, problemer da mønsteret avvek i taktens siste slag. Hi-hatens rolle, når betjent med venstre fot i

beatpreget musikk, går tradisjonelt ut på å fungere som en såkalt *timekeeper*<sup>72</sup>. Med dette mener jeg at den generelt blir plassert på tunge eller lette slag i en åttendedelsorientering. Dette gjøres for å skape forankring for trommeslageren, slik at han lettere kan jobbe med komplekse strukturer samtidig som *time*<sup>73</sup> opprettholdes. I dette tilfellet hadde jeg derimot tildelt hi-hat-foten en mer unormal, og dertil mer prominent rolle, der den var viktig for den musikalske helheten. I denne allerede unormale situasjonen for hi-hatfoten, fordi den spilte den 2. sekstendedelen i taktslaget, ble det for belastende for min simultankapasitet å avvike ytterligere fra mønsteret, slik som planlagt. Jeg kunne muligens løst dette med å øve eksplisitt på dette avviket, men jeg innså at det for forskningens del er mer interessant å finne noen universelle holdepunkter for denne typen utøving, og dermed ble det mer hensiktsmessig å vurdere andre muligheter. Da jeg reflekterte ytterligere over dette, kom jeg frem til at mønstre som trakteres med hi-hatfoten bør være mest mulig synkrone. Med det mener jeg at den muskulære aktiviteten bør være mest mulig gjentakende på en lineær måte. Det finnes tradisjoner innenfor trommespill der venstrefoten har blitt tilegnet mer sofistikerte mønstre<sup>74</sup>, men så lenge dette kan unngås, mener jeg det musikalske produktet kan dra fordel av det; jo enklere en situasjon kan løses, jo større rom blir det for utvidelse i andre ledd (eksempelvis improvisasjon og *performance*<sup>75</sup>). Med dette til grunn ble det naturlig å orientere seg i alternative løsninger for det nevnte avviket i hi-hat-fotens mønster.

Utover dette fungerte de foreløpige løsningene på oppsett bra, og det var ingenting som tilsa at oppsettendringen hadde bidratt til de problemene som oppstod. Ergo ble det naturlig å forholde seg til det samme grunnoppsettet i fortsettelsen.

---

<sup>72</sup> Timekeeper betegner noe eller noen som opprettholder time.

<sup>73</sup> Time beskriver her et jevnt tempo i et musikalsk materiale.

<sup>74</sup> Eksempelvis i afro-cubanske stilarter, der klave i enkelte sammenhenger trakteres med venstre fot.

<sup>75</sup> Performance brukes her om å levere en sceneopptreden.



Figur 7: Nytt grunnoppsett i tråd med funn i syklus 1

### 4.3 Syklus 2: Videre arbeid med Ever

#### Planlegging

Jeg planla å gjøre noen utvidelser i oppsett, samtidig som jeg ville gjøre noen endringer i den musikalske strukturen, for tilpasse meg funnene i den første syklusen. Når det gjaldt problematikken med hi-hat 2, vurderte jeg det dit hen at jeg kunne forsøke låse dens rolle til å kun traktere den 2. sekstendedelen i taktens 4 slag. Dermed planla jeg å delegere det overflødig slaget til venstre hånd. Dette ville da utvikle seg til å ble en forlengelse av venstrehåndens eksisterende mønster, og således skape et antatt synergiscenario; denne re-orkestreringen ville assimilere venstre hånds isolerte rytmiske mønster, i fasen før skarp tromme 3 skulle implementeres. Assimilasjonen av mønstre kan ses på følgende illustrasjon:



Figur 8: Mønster-assimilasjon

Hvis dette fungerte, ville jeg videre gjøre et nytt forsøk på å implementere skarp tromme 3-stemmen, og da foreta en naturlig kamuflasje av hi-hat 2s siste slag med skarp tromme 3-mønsteret, ettersom disse har en relasjon i frekvensområde.

Videre planla jeg å inkorporere en cymbal. Som musikkseksempelet viser er det ved jevne mellomrom markeringer som utføres med en cymballiknende lyd. Jeg planla å ta i bruk en ride med crash-kvaliteter<sup>76</sup> til dette. Fordelen med en crash-ride er at den er allsidig, og det kan være fordelaktig når man kikker på universelle parametere. Jeg planla å sette cymbalen på venstre side i oppsettet, der crash-cymbalen hadde sin normerte plassering i mitt tidligere oppsett. Følgelig planla jeg å inkorporere den med venstre hånd.

Videre planla jeg i denne syklusen noe jeg anså som vesentlig for å begynne å nærme meg de estetiske studiene av materialet og forvaltningen av dette. Mer konkret ville jeg forholde meg til det nå komplett innstuderte materialet i en slags fiktiv elektronisk dansemusikk-setting. Måten jeg ville forsøke å gjøre dette på var å, ut i fra det teoretiske grunnlaget, spille de ulike lagene i grooven på forskjellige tidspunkt og i forskjellige konfigurasjoner; jeg ville jobbe med inn- og utfasing av de ulike lagene, og kikke på eventuelle problemer som oppstod med dette. For å ha en litt mer konkret agenda, så bestemte jeg meg for å jobbe i frekvenslag, det vil si at jeg ville forsøke å fjerne elementer innenfor et gitt frekvensområde fra helheten. I henhold til teorien ville jeg forsøke å foreta et basskutt, som i dette tilfelle betydde å fjerne loop 4) og 5).

## Gjennomføring

Jeg implementerte endringen i hi-hat 2, og deretter skarp tromme 3-stemmen. Etter det holdt jeg grooven, som nå var komplett, gående en god stund (jeg vil anta rundt 100

<sup>76</sup> En cymbal som innehar både ride-kvaliteter og crash-kvaliteter, og kan brukes i begge øyemed, alt etter anslagspunkt.

repetisjoner). Mens jeg gjorde dette flyttet jeg fokusområdet rundt til de forskjellige komponentene, og der jeg oppdaget uregelmessigheter, beholdt jeg fokuset til disse var utradert. Deretter forsøkte jeg å implementere et cymbalslag på det første slaget i takten, over ulike perioder. Deretter forsøkte jeg å foreta det nevnte basskuttet. Aksjonen ble dokumentert med opptak.

### **Observasjon**

Opptaket viste at endringen i hi-hat 2 fungerte svært bra, og førte til at grooven fløt vesentlig bedre. Implementeringen av skarptromme 3-stemmen gikk fint, og opptaket viste at den ønskede effekten ble oppnådd, til tross for at stemmen ble spilt på hovedskarptrommen, i likhet med skarptromme 1-stemmen. Det viste seg vanskelig å få til et cymbalslag med venstre hånd når grooven eksisterte i sin fullverdige form. Hvis jeg derimot fjernet det siste slaget i skarptromme 3-stemmen lot det seg fint gjøre. Opptaket viste at det oppstod en brist i flyten da jeg gjorde dette, og at det musikalske produktet ble dermed ble noe skadelidende. I forsøket på å foreta et basskutt falt hele strukturen sammen, og jeg måtte stoppe opp.

### **Refleksjon**

Totalt sett var dette en meget informativ syklus. Den viste for det første at man isolert sett kan få temmelig komplekse rytmiske strukturer til å flyte bra. Videre viste den også at man kan skape en illusjon av mange lag ved å vektlegge de viktigste bestanddelene, og heller fylle ut hullene tilsvarende et gitt rytmisk utgangspunkt. (Dette var det vanskelig å påvise før jeg hadde fått grep om det musikalske materialet i sin helhet). Dette viste dermed at kamuflasjeprinsippet fungerte. Jeg ble også klar over hvor viktig av opprettholdelsen av mønstre er for den musikalske helheten. Da jeg fjernet det siste slaget i skarptromme 3-stemmen, mistet jeg et vesentlig skyv. En mulig løsning på dette kunne være å unnlate cymbalslag, men i en større kontekst er dette uheldig fordi et helhetlig musikalsk produkt ville bli skadelidende av slike begrensninger. En mer håndgripelig løsning kunne kanskje være å fase cymbalslaget over til høyre hånd, men da på bekostning av basstromme 2-stemmens første slag. Dette skulle man riktignok tro ville fremstå som bedre for helheten, ettersom basstromme 1 ble spilt unisont med



basstromme 2 på nevnte punkt, og dermed tillot kamuflering av et frafall i basstromme 2-stemmen.

Videre ble jeg virkelig klar over en del aspekter vedrørende koordinasjon og simultankapasitet. Basert på tidligere erfaringer, er det ofte i overgangen til en ny sekvens, eller i endringen av et eller flere mønstre at koordinasjonen til en trommeslager blir satt på prøve. Når man jobber med en viss mønsterrekke, jobber man som regel muskulært assimilert i hvert ledd. Det vil si at armer og ben har sine dedikerte, og ofte gjentakende oppgaver. Disse oppgavene kan isolert sett være komplekse, men de former gjerne en naturlig symbiose, basert på trommeslagerens eksisterende koordinasjonsnivå. Med dette mener jeg at de mønstrene man velger å spille er forankret i et koordinasjonsnivå som allerede er opparbeidet. Dette nivået kan være høyt eller lavt, fra trommeslager til trommeslager.

Vanligvis jobber trommeslagere med det jeg velger å kalle proaktiv koordinasjon. Med dette mener jeg at man jobber med generelle øvelser, som på sikt skal gjøre en i stand til å løse de ulike musikalske situasjonene man befinner seg i. Men i mange tilfeller, for eksempel ved innstudering av et gitt materiale, fordres det at man jobber svært målrettet med koordinasjon.

Dette oppdaget jeg at i høyeste grad var tilfelle her. Da jeg forsøkte å foreta basskuttet (ved å fjerne basstromme og gulv-tom), falt hele strukturen sammen. Jeg innså at dette kunne ha årsak i flere forhold. Først og fremst var materialet svært komplekst, og flere av lemmene jobbet på flere nivåer. Ved å fjerne loop 5), gikk høyre hånd fra å betjene gulv-tom og x-hi-hat til kun å betjene x-hi-hat. Denne endringen i mønster, og dermed muskulær aktivitet, var åpenbart for mye å håndtere for hodet, som fungerer som selve kontrollsenteret i denne sammenheng. Likeledes var høyre fot (four-on-the-floor) og venstre fot (taktslagets 2. sekstendedel) tett sammenknyttet fordi de sammen dannet et kompletterende mønster. Begge komponentene jobbet nå statisk på fjerdedels-nivå, uten avvik. Ved å fjerne basstromma fjernet jeg da også på mange måter *eksistensgrunnlaget* til venstrefoten, fordi den muskulære aktiviteten som foregikk der var sterkt knyttet sammen med den i høyrefoten. Disse tingene hadde til nå ikke forekommet i min sedvanlige utøving, og i så måte hadde det aldri heller meldt seg et behov for å øve på disse tingene tidligere. Men nå stod jeg ovenfor en situasjon som

fordret slik koordinasjonskompetanse, og det mest naturlige steget videre ville da bli å initiere en egenøvningsperiode hvor jeg fokuserte på disse konkrete mangelområdene i egen koordinasjon.

Etter dette ville jeg prøve funnene i syklus 2 i en tredje syklus.

#### **4.4 Syklus 3: Koordinasjon og implementering av loop-fremmede elementer i Ever**

##### **Planlegging**

Her var det i hovedsak to ting jeg ønsket å utbedre fra forrige syklus. Jeg ønsket å få til en implementering av et cymbalslag for å markere overganger mellom de ulike sekvensene, uten forkleinende konsekvenser for flyten. Dette representerer her det loop-fremmede elementet. Etter et mindre vellykket forsøk på å foreta cymbalslaget med venstre hånd, satte jeg nå, i tråd med refleksjonen i forrige syklus, opp en cymbal på høyre side av gulv-tom'en. Her tok jeg utgangspunkt i tidligere resultater for å foreta en hensiktsmessig plassering. Normalt sett vil en cymbal plasseres høyere enn resten av trommesettet. Men jeg innså at dette ville komme i konflikt med det eksisterende bevegelsesmønsteret i høyre hånd. Cymbalslaget skulle erstatte gulv-tom'ens første slag, og dermed ble det naturlig å plassere den i tilnærmet samme høyde som gulv-tom'en, for å få en naturlig muskulær implementasjon. Det vil si at den oppadgående bevegelsen fra gulv-tom til x-hat intensjonelt sett skulle få fortsette.

Videre ønsket jeg å prøve koordinasjonsutbedringene på en grundig måte. Jeg planla dermed å prøve å gjennomføre utøving alle syv loopene i ulike kombinasjoner, og uavhengig av hverandre. For å få til dette tok jeg utgangspunkt i nummereringen av loopene for å lage en tilfeldig tallrekke. Tallrekken skulle representere rekkefølgen på innfasingen av de ulike loopene. Dette kan ses på som en forlengelse i arbeidet med kutt og sekvensering, men skulle primært foretas som et øvingseksperiment.

1. hihat 1
2. skarp 1
3. skarp 2
4. basstromme 1

5. basstromme 2 (gulv-tom)
6. hihat 2
7. skarp 3

For å generere en tilfeldig tallrekke tok jeg i bruk en nettside som heter random.org. Denne tillater deg å skape tilfeldige tallrekker ved hjelp av atmosfærisk støy, en metode som er ansett for å oppnå større tilfeldighet enn en vanlig algoritmisk tilnærming.<sup>77</sup> Grensesnittet er meget enkelt; man plotter inn den laveste og høyeste tallverdien, og ut i fra dette genereres en tilfeldig tallrekke. Min rekke ble seende slik ut:

7-5-4-2-6-1-3

Ettersom denne syklusen kan anses som todelt, ville jeg først forsøke å implementere cymbalen i høyre hånd, og dernest jobbe med min tilfeldig genererte sekvens.

### **Gjennomføring**

Jeg forsøkte å implementere et cymbalslag ved frase-start og –slutt med de endringene jeg hadde gjort i plassering. Jeg gjorde dette i ulike sekvenser og med ulik tilstedeværelse av antall loops, eksempelvis basskutt. Videre forsøkte jeg å jobbe med den tilfeldig genererte tallrekken, og fase inn loops i den genererte rekkefølgen. Det ble gjort opptak av aksjonen.

### **Observasjon**

Implementeringen av cymbalslaget fungerte nå meget bra, og forstyrret ikke flyten i grooven. Jeg prøvde dette i ulike konfigurasjoner, og det fungerte fint hver gang. Da jeg forsøkte å bygge grooven ut i fra den tilfeldig genererte tallrekken møtte jeg på nytt på utfordringer knyttet til koordinasjon, og måtte avslutte forsøket.

### **Refleksjon**

Nok en gang ble jeg minnet på at det å finne løsninger for mest mulige gjentakende mønstre er en fornuftig handlingsplan i struktureringen av denne typen komplekse

---

<sup>77</sup> [www.random.org/sequences](http://www.random.org/sequences)

teksturer. Ved å inkorporere cymbalen i høyrehåndens eksisterende bevegelse, ble det vesentlig mindre problematisk å utføre denne prosessen. Men i forsøket på å utføre en oppbygning av grooven basert på tallrekken, møtte jeg både på koordinerende og musikalske problemer. Mange av problemene med koordinasjon minner om de jeg skisserte i refleksjonsdelen i syklus 2. Det viste seg nok en gang at det å spille fraksjoner av helheten bød på betydelige vanskeligheter, fordi man mister symbiosen som oppstår når alle ledd spiller samtidig. Samtidig merket jeg at øvingen jeg gjorde i forkant av denne syklusen bidro til å gjøre innøvingsprosessen av tallrekke-strukturen vesentlig mer effektiv. Samtidig innså jeg også hvor verdifullt det kan være å basere slik øving på tilfeldighet. Man tenderer gjerne ubevisst til å jobbe etter visse mønstre i en innøvingsfase, og ved å bryte opp dette ser jeg for meg at utbyttet i form av økt koordinasjon kan bli vesentlig større, selv innenfor et begrenset øvingsmateriale.

Videre nevnte jeg at jeg støtte på noen mer musikalsk orienterte utfordringer. I arbeidet med å øve inn helheten jobbet jeg med hvilke såkalte svake elementer jeg kunne kamuflere, uten å forstyrre helhetsbildet. Når jeg nå for alvor brøt opp helheten viste det seg at mange av leddene ble ufullkomne i sin isolerte form. Dette fremstår i etterkant som temmelig åpenbart, men var noe jeg ikke hadde reflektert over underveis i prosessen. Dermed måtte jeg saumfare hver loop nøye, og etterse hvilke elementer som måtte være der i de stadig forandrede konstellasjonene med andre loops. Dette betød at jeg plutselig fikk en rekke nye mønstre å forholde meg til. Jeg innstuderte dette i tråd med praksisen jeg hadde brukt tidligere, og fikk det dermed til å fungere.

Man kan argumentere for at arbeidet med tallrekken hadde lite med en musikalsk og estetisk tilnærming til elektronisk dansemusikk å gjøre, gitt det faktum komposisjon av musikk sjelden baseres på slike tilfeldigheter. Men som et øvingsverktøy var dette meget anvendelig, og på den måten har det relevans i forhold til videre arbeid med disse kompliserte strukturene, som gjennomsyrrer elektronisk dansemusikk.

Med dette avrundet jeg arbeidet med *Ever*. Jeg følte at jeg mestret det designerte materialet, og at jeg hadde fått mange svar i henhold til målformulering og problemstilling. Det musikalske resultatet av mine undersøkelser i denne syklusjeden ligger vedlagt i auditivt format, som vedlegg #1.



Figur 9: Endring av oppsett etter endt forskning på *Ever*

## Oppsummering

Etter å ha evaluert mitt nye praksis, kom jeg frem til at det hadde skjedd forandring, utvikling og fremgang. Jeg hadde produsert et grunnoppsett som jeg syntes fungerte bra, og som i større grad tillot en estetisk tilnærming i henhold til elektronisk dansemusikk. Samtidig hadde jeg også anlagt et nytt tankemønster i innarbeidelsen og konstruksjonen av trommegrooves i henhold til estetiske trekk ved elektronisk dansemusikk. Allikevel følte jeg at funnene i sin nåværende form fremstod som noe svake, fordi de kun var basert på arbeidet med ett musikk eksempel. Løsningen på dette kunne være, slik jeg så det, å gjøre en verifiseringsundersøkelse gjennom å prøve funnene i et nytt musikk eksempel, hvis kvaliteter burde avvike noe fra *Ever*. Med kvaliteter mener jeg spesifikt rytmisk design, men potensielt også instrumentering. Dermed måtte jeg også være åpen for utvidelse av oppsettet. Samtidig ønsket jeg å fremdeles å forholde meg til en distinkt elektronisk dansemusikk-sound, slik at elementer som *The basic beat* og loop- og sekvenseringsprinsippene fremdeles burde være tilstedeværende. Videre måtte

det gjerne eksistere en kompleks rytmisk tekstur. Med disse kriteriene til grunn utførte jeg en ny runde med auditiv screening i Spotify.

Ettersom jeg lenge har interessert meg for sjangeren Nu jazz<sup>78</sup>, ble det naturlig å forsøke å finne noe relevant materiale innenfor denne. Jeg søkte derved på "Nu jazz" på Spotify. Deretter screenet jeg meg gjennom diverse spillelister med denne knaggen, med utgangspunkt i de tidligere skisserte kriteriene. Som et resultat av dette fant jeg låten Eclipse av Kyoto Jazz Massive.<sup>79</sup> Deretter foretok jeg en transkripsjon av musikkseksempelet med følgende resultat:

♩ = 120

1) BD

2) HH1

3) HH2

4) Ride

5) Sample

Open HH

SD1

SD2

SD3

Figur 10: Transkripsjon av *Eclipse*

Denne transkripsjonen er, i likhet med transkripsjonen av *Ever*, noe forenklet i forhold til originalen, tilpasset min gjennomføringskapasitet. Jeg angrep for øvrig dette materialet på samme måte som med *Ever* i de forrige syklusene.

## 4.5 Syklus 4: Arbeid med *Eclipse*

### Planlegging

Det første steget i planleggingen var å greie ut en hensiktsmessig måte å forsøke å spille dette på. Jeg planla å forsøke å gjennomføre dette med mitt nyutviklede oppsett, og med

<sup>78</sup> Nu jazz er en stilart som kombinerer jazz med distinkte elektroniske elementer.

<sup>79</sup> Kyoto Jazz Massive. 'Eclipse' (Kyoto Jazz Massive), 2001, *Compost Community*, Compost Records

samme normer for innstudering som i arbeidet med *Ever*. Den helhetlige grooven skilte seg fra *Ever* på fundamentale måter. Der *Ever* viser til et distinkt *Basic Beat*-preg, viser *Eclipse* snarere en modifisert utgave av dette. Modifikasjonen bestod i at basstrommens four-on-the-floor-mønster var erstattet av et mer latinsk rytmisk mønster.<sup>80</sup> Videre registrerte jeg en ride-cymbal-loop som måtte inkorporeres. Gitt det faktum at jeg hadde en crash-ride i oppsettet, ville jeg forsøke å bruke denne, men jeg var åpen for å tilføye ytterligere cymbalkapasitet. I tillegg bestod grooven også av et sample, skissert i transkripsjonen som loop 5). Som med *Ever* planla jeg å innstudere det rytmiske materialet i sin helhet til å begynne med. Da jeg evaluerte mitt nåværende oppsett i henhold til dette, utkrystalliserte det seg noen svakheter. Mest av alt ble det tydelig at jeg hadde for få komponenter til å utføre grooven på en adekvat måte. Dette var spesielt knyttet til den åpne hi-hat-lyden i loop 5. Ettersom planen var å betjene loop 2 og 3 med de to eksisterende hi-hatene i oppsettet, ville det, i tråd med løsningene i *Ever*, ikke være rom for å inkorporere dette mønsteret i disse. Det ville heller ikke tjene noen hensikt å utvide oppsettet med en tredje hi-hat, fordi den ønskede åpne lyden fordres av at hi-haten lukkes bastant, og dette var simpelthen ikke gjennomførbart i dette scenarioet; planen var, som med *Ever*, å inkorporere up-beatet i x-hat, mens hoved-hi-haten skulle betjene ghost-notene mellom. For å forsøke å løse problemet med den åpne hi-haten i sampelet, planla jeg å inkorporere et digitalt element i oppsettet, nemlig en Roland SPD-SX Sampling Pad<sup>81</sup>. Da jeg innledningsvis planla å styre unna digitale perkusjonsinstrumenter, refererte jeg primært til inngående studier rundt bruken av disse, og ikke nødvendigvis som et musikalsk virkemiddel. Jeg innså at denne komponenten ville kunne produsere de lydene jeg trengte, og at den kunne implementeres på en grei måte. Jeg kunne selvsagt også vurdert andre hel-akustiske løsninger (eksempelvis et 'stack'<sup>82</sup> eller liknende), men jeg kom frem til at sampling-paden ville være mye mer anvendelig til flere formål, og dermed fungere som et universalt tilskudd til oppsettet. De hel-akustiske løsningene kunne saktens komme til god bruk i mer akustiske settinger (et elektronisk instrument fordrer gode lydforhold vedrørende monitoring for medmusikere og en god blend med trommesettet i den generelle lydmiksen), men da til mulig forringelse av lydmessige forhold. Det spilte

---

<sup>80</sup> Dette mønsteret er en signatur i diverse brasilianske stilarter, eksempelvis Samba og Bossa-nova.

<sup>81</sup> <http://www.roland.com/products/spd-sx/>

<sup>82</sup> Et 'stack' er to cymbaler som er lagt parallelt oppå hverandre, noe som skaper en dempet, 'trashy' lyd.

uansett en mindre rolle i den store sammenhengen, fordi dette arbeidet ikke berørte slike temaer. Jeg planla å plassere sampling-paden rett til venstre for basstrommen (omtrent på tom1s tidligere posisjon), for å tilgjengelig-gjøre den for spill med venstre hånd.

Ride-mønsteret i dette musikk eksemplet planla jeg å inkorporere i høyre hånd, i et brutt mønster med x-haten. Men når spilt alene, eller i andre formater enn tutti, så jeg det som hensiktsmessig å kunne betjene ride-mønsteret med venstre hånd, fordi jeg da ville ha kapasitet til å utføre loopen i sin helhet. Dette fordret riktignok å utvide oppsettet med en cymbal til, og den mest naturlige plasseringen av denne ville bli i senter, omtrent rett over basstrommen. Dette ville muliggjøre spill med begge hender, og ville i tillegg tillate en høyde på cymbalen som muliggjorde både crash- og ride-spill. I tråd med dette så den planlagte fordelingen slik ut:

The musical score is written in 4/4 time and consists of four staves:

- Høyre fot (Right foot):** Labeled 'BD1', it features a steady eighth-note pattern.
- Venstre fot (Left foot):** Labeled 'HH2', it features a pattern of eighth notes with 'x' marks above them, indicating cymbal hits.
- Høyre hånd (Right hand):** Labeled 'Ride' and 'HH1', it features a pattern of eighth notes with 'x' marks above them, indicating cymbal hits.
- Venstre hånd (Left hand):** Labeled 'Open HH', 'SD1', 'SD2', and 'SD3', it features a pattern of eighth notes with 'x' marks above them, indicating cymbal hits.

Figur 11: Fordeling av oppgaver mellom de ulike lemmene

## Gjennomføring

Jeg gjennomførte sesjonen i henhold til planleggingen. Først gjorde jeg utvidelsene i oppsett, før jeg strukturerte innstuderingen som i musikk eksemplet; det vil si at jeg spilte loop 1) 2), 3) og 4) først, før jeg deretter inkorporerte loop 5). Ridecymbal-loopen ble først spilt med venstre hånd, før den ble faset over til høyre hånd når venstre hånd gikk over til å betjene loop 5). Det ble gjort opptak av seansen.



## **Observasjon**

Jeg observerte noen problemområder vedrørende koordinasjon i overgangen mellom sekvens 1 og sekvens 2. Ut over dette opplevde jeg at ting fungerte bra, og at parameterne for utøving som jeg jobbet frem i tre foregående syklusene også var overførbare til dette musikkseksempelet.

## **Refleksjon**

Jeg opplevde at alle valgene jeg tok i planleggingsfasen av denne syklusen fremstod som heldige. Dette bekreftet i stor grad at de funnene jeg gjorde i de tre foregående syklusene fremstod som gyldige, i det minste for mitt vedkommende som utøver. Ved å implementere sampling-paden fravek jeg fra det hel-akustiske uttrykket. Jeg så i etterkant at jeg sannsynligvis kunne oppnådd et adekvat uttrykk uten denne, men den generelle fordelten ved å ha et så allsidig instrument i oppsettet er så stor at dette er å foretrekke i de settinger det er mulig. Utfordringene jeg møtte innenfor koordinasjon kjente jeg også igjen fra de tidligere syklusene, og jeg fikk bekreftet det faktum at jo mer assimilert en muskulær bevegelse er, jo mindre problematiske blir de koordinerende faktorene. Opptak fra denne syklusen ligger vedlagt under betegnelsen vedlegg #2.

Jeg anså meg nå ferdig med mine undersøkelser. Videre vil jeg oppsummere mine funn, før jeg foretar en drøftelse.



Figur 12: Nytt oppsett etter endt forskningsperiode

## **4.6 Oppsummering**

I henhold til mitt overordnede forskningsdesign, som baserte seg på aksjonsforskning, er mange av resultatene og funnene jeg gjorde allerede skissert i redegjørelsen for mine undersøkelser. Det jeg vil forsøke å gjøre her, er å systematisere dette ytterligere, og komme med en generell oppsummering av resultatutviklingen. Jeg vil befordre dette i henhold til kronologien i undersøkelsesprosessen; nærmere bestemt vil jeg knytte resultatene opp mot den aktuelle syklusen som avstedkom det.

### **Funn og resultater fra syklus 1**

Undersøkelsene i syklus 1 viste at endringer i trommeoppsett bidro til å skape et mer riktig sound i forhold til elektronisk dansemusikk. De viste også at en trommeslager kan utøve kompleks lagvis tekstur som normalt sett ville oversteget trommeslagerens kapasitet, men dette fordrer at man foretar noen hensiktsmessige forenklinger og re-orkestreringer. Som et ledd i dette oppdaget jeg at illusjoner og kamuflasje er gode virkemidler.

### **Funn og resultater fra syklus 2**

Undersøkelsene i syklus 2 belyste problemer knyttet til avvikende muskulær aktivitet, og påviste at disse kan løses ved å gjøre en bevegelse i et isolert utøvende ledd mest mulig unison. Dette betyr at man, i håndteringen av komplekse rytmiske strukturer, bør strukturere spillet på en måte som gjør dette mulig. Jeg påviste også at selv et lite avvik i en loop-basert struktur potensielt ha store konsekvenser for flyt og fremdrift, og at dette bør unngås.

### **Funn og resultater fra syklus 3**

Undersøkelsene i syklus 3 viste hvordan implementasjonen av loop-fremmede elementer er mulig i en kompleks struktur. Dette bør, i tråd med mine funn, ikke nødvendigvis foretas i et ledd med ledig kapasitet, men snarere der det sammenfaller med en allerede eksisterende bevegelse. Videre påviste undersøkelsene i syklus 3 hvor komplisert en loop-basert struktur kan være i forskjellige konfigurasjoner, og hvor store gevinstene kan være av en randomisering i innøvingsprosessen.

#### **Funn og resultater fra syklus 4**

Undersøkelsene i syklus 4 bisto meg i å verifisere funn jeg hadde gjort i de tre foregående syklusene. Den viste endringene i grunnoppsett var holdbare på tvers av ulike musikk eksempeler, og likeledes at metoden for å kamuflere enkelte lag i en kompleks tekstur fungerte.

En essensiell del av resultatutmålingen er opptakene jeg gjorde etter syklus 3 og 4. I sammenlikningen med originalopptakene (musikk eksempelene) viser disse tydelig at forskningen har bragt resultater.

## 5 DRØFTELSE

I dette kapitlet vil jeg drøfte aspekter vedrørende validitet og mine viktigste funn.

### 5.1 Validitet

Dette arbeidet ble gjennomført med en klar agenda om egenutvikling. Innbakt i dette ligger det potensielle konflikter i henhold til validitet; er mine resultater representative? Har jeg generert empiri? Svarene på disse spørsmålene er ikke umiddelbart åpenbare, og betinges av øyet som ser. I forhold til egen utøving vil disse spørsmålene kunne besvares positivt; de oppnådde resultatene har fått innvirkning på egen utøving, og fremstår dermed som gyldige i henhold til problemstillingen. Samtidig har jeg rendyrket meg selv som objekt i dette, og dermed har jeg få forutsetninger for å gjøre generelle såkalte *claims to knowledge*. Jeg tror allikevel, og dette baserer jeg på erfaringer med fagfeltet, at mange av resultatene har universell nedslagskraft, fordi utgangspunktet er forankret i gjeldende praksis og teori innenfor trommespill. Det jeg har gjort, er simpelthen å anvende dette på nye måter, eksempelvis i bruk av koordinasjon og instrumentering. Med min bakgrunn til grunn, velger jeg å anse disse resultatene som representative, fordi jeg besitter generell kompetanse innenfor trommespill, og dermed har foretatt forandringer med dette til grunn.

### 5.2 Mine viktigste funn

Mine viktigste funn kategoriserer jeg i henhold til egen utøving. I tråd med drøftelsene i forrige underkapittel, vil dette også være det jeg anser som mine viktigste funn generelt. Jeg vil hevde at mine viktigste funn er knyttet til koordinasjon, og anvendelsen av denne på nye måter i relasjon til elektronisk dansemusikk. Mer konkret vil jeg vise til de grep jeg foretok i å gjøre bevegelser likest mulig, og transformasjonen av oppsett i henhold til dette. Grunnen til at disse funnene er viktige, er fordi de er universelle. De kan brukes på tvers av ulike musikkseksempler, og kan anvendes som norm i alle deler av min, og andres, utøvende praksis. Som en motsetning, er eksempelvis er forandringer i oppsett er i større grad situasjonsstyrt. Samtidig jeg vil argumentere for at utarbeidelsen av grunnoppsettet var viktig, fordi det representerer en god plattform for den nevnte koordinasjonsanvendelsen.

Et annet viktig funn er knyttet til kategorisering og etterfølgende kamuflering av sterke og svake elementer i en musikalsk tekstur. Dette er viktig i arbeidet med å overføre slik tekstur til trommesettet, men kan også anses som essensielt i adopsjonen av estetikk i kreasjonen av egne musikalske teksturer (groovekonstruksjon). Mer konkret vil jeg skissere et scenario hvor man ønsker å skape kompleks tekstur, og dermed kan basere seg på disse prinsippene; eksempelvis kan dette inngå som et ledd i rasjonalisering og effektivisering på scenen, ved at jeg som trommeslager også kan inneha rollen som perkusjonist. En slik tilnærming vil altså kunne bistå meg i å gjøre flere oppgaver enn tidligere, og har i så måte bidratt til å heve egen utøverkompetanse. Et slikt scenario vil dessuten ha klare paralleller til funnene innenfor koordinasjon. Totalt sett vil jeg kategorisere disse funnene som viktige, fordi de er hensiktsmessige virkemidler i å tilnærme seg den ønskede estetikken jeg nevner i problemstilling og målformulering.

## **6 AVSLUTNING**

Avslutningsvis vil jeg foreta en generell oppsummering. Denne arbeidsformen genererer ingen tydelig konklusjon, fordi den bidrar til en utvikling som på ingen måte er avsluttet. I så måte vil jeg heller ikke gjøre noen forsøk på å konkludere, utover å levere svar på problemstilling og målformulering.

### **6.1 Oppsummering**

Totalt sett anser jeg arbeidet som vellykket, og svært fruktbart for egen utøving. Jeg er av den oppfatning at prosessen har bidratt til å gjøre meg til en bedre trommeslager, men også en mer opplyst musiker og tidsriktig aktør. Jeg har gjennom mine undersøkelser funnet noen metoder for å opparbeide meg en utøverestetikk som svarer til elektronisk dansemusikk, og innarbeidet disse på en måte som tillater bruk i enhver utøvende setting.

### **6.2 Svar på problemstilling**

*Hvordan kan jeg utvikle egen utøverkompetanse ved å inkorporere rytmiske stilelementer, produksjonsstruktur og estetikk fra elektroniske dansemusikksjangere?*

Svaret på problemstillingen er på én måte allerede gitt i redegjørelsen for undersøkelsene og resultatene. Jeg vil her forsøke å svare mer konkret på hvordan utøverkompetansen har utviklet seg. Gjennom mine undersøkelser har jeg, ved å inkorporere stilelementer, produksjonsstruktur og estetikk fra elektroniske dansemusikksjangere, fått økt innsikt i forhold rundt koordinasjon, musikkforståelse og trommeoppsett, og dette har jeg implementert i mitt eget utøvende virke. Det har dermed skjedd en utvikling i tråd med problemstillingen.

### **6.3 Svar på målformulering**

*Målet med masterprosjektet er å opparbeide ferdigheter som tillater meg å fordelaktig kunne ta i bruk stilistiske trekk fra elektronisk dansemusikk i egen utøving. Jeg ønsker å oppnå en endring i eget uttrykk som reflekterer dagens musikkliv i tråd med innflytelsen fra elektronisk dansemusikk, og utforske hvilke effekter en slik stilendring kan ha på mitt generelle utøvende virke. Jeg ønsker videre å rendyrke denne endringen i henhold til*

*trommespill. Det vil si at den tilsiktede endringen etterstrebtes forekommet innenfor tekniske, koordinerende og instrumentbaserte forhold. Målet er også at disse endringene skal ha en positiv effekt på alle deler av mitt fremtidige utøvende virke.*

Jeg mener bestemt at det foreligger en måloppnåelse i forhold til de to første punktene. De etterstrebede ferdighetene dokumenteres oppnådd i undersøkelsesprosessen og resultatutmålingen. Endringen i uttrykk i henhold til innflytelse fra elektronisk dansemusikk er forsøkt påført, og har slått heldig ut. Det skal riktignok nevnes at en endring i uttrykk er en lang prosess, og at jeg ikke føler at den er avsluttet på det nåværende tidspunkt. Men tiltakene for å initiere en slik endring mener jeg var hensiktsmessige. Det tredje punktet i målformuleringen sier noe om mitt fremtidige virke. Det er foreløpig noe tidlig å vurdere måloppnåelsen i dette, men jeg har merket positive endringer i form av estetiske valg i flere aktuelle spillesituasjoner allerede, foruten de mer konkrete endringene i oppsett, som i etterkant er blitt min standard.

#### **6.4 Forslag til videre forskning**

Jeg har i etterkant av dette arbeidet gjort meg noen tanker vedrørende forslag til videre forskning. Mitt eget arbeid er foretatt innenfor begrensede rammer i forhold til stilelementer, men samtidig på svært generell basis. Det finnes mange områder som jeg ikke har berørt, eksempelvis transformasjon av digital effektbruk. Videre vil det også kunne være hensiktsmessig å gå dypere inn i visse sjangere.

Et annet element som jeg ikke har berørt i nevneverdig grad, er improvisatoriske elementer. Her mener jeg det er rom for ytterligere forskning, eksempelvis i et scenario hvor improvisasjon knyttes sammen med loop-basert musikk.



# LITTERATURLISTE

Berg B. L. (2009). *QUALITATIVE RESEARCH METHODS FOR THE SOCIAL SCIENCES*. Boston: Allyn & Bacon

Butler, M. J. (2006). *Unlocking The Groove*. Bloomington, IN: Indiana University Press.

Danielsen, A. (2010). *Musical Rhythm in the Age of Digital Reproduction*. Surrey: Ashgate Publishing Limited.

hihat. (2009). *Store norske leksikon*. Hentet fra <https://snl.no/hihat>

Hi-hat. (2015). *Wikipedia*. Hentet fra <http://en.wikipedia.org/wiki/Hi-hat#X-hats>

Johannessen, A. & Tufte, P. A. (2002). *INTRODUKSJON TIL SAMFUNNSVITENSKAPELIG METODE*. Oslo: Abstrakt forlag AS.

McNiff, J. & Whitehead, J. (2002). *Action Research Principles and Practice*. London: RoutledgeFalmer.

McNiff J. & Whitehead J. (2006). *ALL YOU NEED TO KNOW ABOUT Action Research*. London: SAGE Publications Ltd

Rabb, J. (2001). *Jungle/Drum'n'Bass for the acoustic drum set*. Miami: Warner Bros. Publications.

Reason P. & Bradbury H. (2006). *Handbook of ACTION RESEARCH*. London: SAGE Publications Ltd

tamtam trommer. (2012). *Store norske leksikon*. Hentet fra <https://snl.no/tamtam%2Ftrommer>

Tam-tam. (2015). *Vienna Symphonic Library*. Hentet fra [https://www.vsl.co.at/en/Tam-tam/Brief\\_Description](https://www.vsl.co.at/en/Tam-tam/Brief_Description)

Verderosa, T. (2004). *The Drummer's Guide to Loop-Based Music*. Milwaukee: Hal Leonard Corporation.

Weinberg N. (1994). Guidelines for Drumset Notation. *Percussive Notes*, 15-26. Hentet fra [www.propercussion.org/filer/notation.pdf](http://www.propercussion.org/filer/notation.pdf)

Wennerberg K. O. (2013). *Elektroakustisk trommesett i sanntid*. (Masteroppgave). Hentet fra <http://hdl.handle.net/11250/138554>

Witek M.A.G., Clarke E.F., Wallentin M., Kringelbach M.L. & Vuust P. (2014) Syncopation, Body-Movement and Pleasure in Groove Music. *PLoS ONE*, 9(4), e94446. doi:10.1371/journal.pone.0094446

Zeiner-Henriksen, H. T. (2010). *The «PoumTchak» Pattern: Correspondences between Rhythm, Sound and Movement in Electronic Dance Music*. (Doktorgradsavhandling). Hentet fra <http://folk.uio.no/hanst/>.

## **VEDLEGG**

CD med resultater i auditivt format med følgende innhold:

Vedlegg #1 Ever

Vedlegg #2 Eclipse