

# Elektronisk gitar praktisert ut fra lydlandskapsperspektiver.

**Bjorn Charles Dreyer**

**Veileder**

Michael Rauhut

*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, 2011

Fakultet for kunstfag

Institutt for musikk



# **ELEKTRONISK GITAR PRAKTISERT UT FRA LYDLANDSKAPSPERSPEKTIVER.**

---

## **MASTEROPPGAVE**

Bjorn Charles Dreyer

# Innholdsregister

Forord	6
Innledning	7
<b>1. KAPITTEL</b>	<b>11</b>
1.1 Teori	11
1.2 Historisk aspekt	11
1.2.1 Soundscape	12
1.2.2 Lydlandskap	12
1.2.3 Musique Concrète	14
1.2.4 Elektroakustisk musikk	16
1.2.5 Ambient musikk	18
1.2.6 Samrøre mellom ambient musikk og new age-musikk	20
1.3. Tekniske Aspekter	21
1.3.1 Elements	21
1.3.2 Found sounds	23
1.3.3 Biomusic	24
1.3.4 Sensorbaserte systemer	24
1.3.5 Field recording	25
1.3.6 Audium	27
1.3.7 Generativ musikk	28
1.3.8 Improvisasjon	29
1.3.9 Komposisjon	33
1.4 Pionerer	37
1.4.1 John Cage	37
1.4.2 Brian Eno	38
1.4.4 Biosphere	39
1.4.5 Karlheinz Stockhausen	39
1.5 Filosofiske og psykologiske aspekt	40
1.5.1 Lydlandskap i musikken	40
1.5.2 Synestesi	43
1.5.3 Opplevelse av synestesi	43
1.5.4 Lytteren	44
1.5.5 Utøveren	44



1.5.6 Improvisatøren og komponisten	45
1.5.7 Synestesi og sound	46
1.5.8 Tidligere forskning	46
<b>2 KAPITTEL</b>	<b>49</b>
2.1 Elektronisk gitar	49
2.2 Effektbokser og andre lydmanipulerende midler	51
2.3 Kort om analog og digital signalbehandling	62
2.3.1 Digital signalbehandling	62
2.3.2 En analog del, og en digital del	63
2.4 Ableton Live og Max for Live	64
2.5 Fot- og håndbetjente pedaler	66
2.6 Gitarsynthesizere	67
2.7 Viktige pionerer og representanter	69
2.7.1 Robert Fripp	69
2.7.2 Adrian Belew	71
2.7.3 David Torn	71
2.7.4 Christian Fennesz	72
2.7.5 Eivind Aarset	73
2.7.6 Andre viktige gitarister og representanter	74
<b>3. KAPITTEL</b>	<b>75</b>
3.1 Forskningsprosessen, metoder og analyse	75
3.1.1 Aksjonsforskning	75
3.1.2 Loggbok	75
3.1.3 Den praktiske delen	76
3.1.4 Kildemateriale	77
3.2 Analyse	78
3.3 Electronic Guitar, Adrian Belew	79
3.3.1 Hand techniques	80
3.3.2 Eksperiment og imitasjon	80
3.3.3 Tidens tann	81
3.3.4 Vilkårlig tonegenerering	82
3.3.5 Rytmask element	83
3.3.6 Parallell fra found sounds, via musique concrète til eksperimentell musikk	83
3.3.7 Belew og gitarsynthesizer	84

3.3.8 Min erfaring med gitarsynthesizere	85
3.4. David Torn – Painting With Guitar – Exploring the Sonic Alternative	86
3.4.1 Looping	88
3.4.2 Reverb looping	89
3.4.3 Musikkteoretiske aspekter	91
3.4.4 Harmonisk bevegelse	94
3.4.5 Sårbare looppunkter	94
3.4.6 Modulated looping	95
3.4.7 Aleatorisk fremgangsmåte	95
3.4.8 Sammenligning av Belews og Torns videoer	97
3.5. Sound	98
3.5.1 Elektroakustiske innfallsvinkler	101
3.5.2 Kroppslig innfallsvinkel	104
3.5.3 Sjikt	105
3.6. We're leaving in the morning	107
3.6.1 Bakgrunnsinformasjon	107
3.6.2 Ideen til låten	108
3.6.3 Gjestemusiker	109
3.6.4 Form	110
3.6.5 Bestanddeler	111
3.6.6 Drone og diatonikk	112
3.6.7 Instrumentering	113
3.6.8 B-delen	114
3.6.9 C-delen	116
3.6.10 Hvordan skape et sound?	117
3.7 A Phonography in a Guitar's Daily Life	119
3.7.1 Prosessen	122
3.7.2 Synestesi og komponering	124
3.7.3 Lydenes karakter	125
<b>4. KAPITTEL</b>	<b>129</b>
4.1 Oppsummering	129
4.2 Konklusjon	130
<b>Referanser</b>	<b>133</b>
<b>Diskografi</b>	<b>137</b>



## **Forord**

Takk til Jonas Barsten Johnsen for bunnløs entusiasme og hjelp.

En spesiell takk til Eivind Aarset for inspirasjon og brennende iver for musikken.

En særlig takk til Per Elias Drabløs for hjelp, sjenerøsitet, oppmuntring og tålmodighet.

Takk til min veileder Michael Rauhut for gode råd og rettleiding.

Mange takk til Ole Martin Hillesund for språkveiledning og beroligende kommentarer.

Takk til Tonje Kløkstad for å holde styr på meg og semesteravgiften.

Takk til Erland Dahlen, Lars Voldsdal, Ariel De Wolf, Snorre Kiil Saga, Alex Gunia, Anders Tveit, Rolf Kristensen, Tor Dybo, Knut Tønsberg, Bjørn-Ole Rasch, Geir Holmsen, Jan Bang, Hallvard W. Hagen, Jens Petter Nilsen, Odd Harald Jensen, Peter Tornquist og Erik Gunvaldsen for god hjelp, støtte og veiledning.

Takk til alle medmusikere og kollegaer som har blitt berørt av mitt prosjekt, og som har bidratt med velvillighet, inspirasjon og musikalske omgivelser av høy kvalitet.

Tusen takk til Anne Åse Kallhovd og Are Skisland for fremragende service ved biblioteket på UiA.

## **Innledning**

Etter mer enn femten år som frilansgitarist har jeg medvirket på mer enn 140 album, produsert fire, samt turnert og samarbeidet med mange kjente og ukjente artister innenfor mange ulike sjangre som jazz, rock, vise, klassisk, country, world music, samisk musikk, popmusikk, samtidsmusikk, electronica og improvisasjons- og eksperimentell musikk.

I de senere årene har jeg fått et større behov for å videreutvikle og utdype mitt eget kunstneriske uttrykk. Behovet for å kunne uttrykke og forsterke min musikalske stemme har blitt svært viktig for meg. Følgende sitat kan være med og uttrykke noe angående mitt behov:

”... I have to say that the quality of being different has much more value to me than it seems to have for others. When I hear someone who sounds like someone else, I kind of tune out. To me the whole area of individuality and at least attempting to come up with something that is original and not referenced to this or that is very important to me. ... Oddly, as time has progressed, this seems to become less and less an issue with players. In fact, there are players that I hear where it seems that the thought of the pursuit of an original sound has never even crossed their mind. It appears to me and my aesthetic, my way of thinking about it, this is not cool, in fact it is kind of an error. It is like playing bad notes, but bad notes on the aesthetic level.” Pat Metheny (Barth, 2006)

Dette utsagnet ble en støtte til mitt ønske om å utforske eget kunstnerisk uttrykk, og det ble direkte inspirerende i henhold til min videre utforskning og utprøving. Jeg deler Methenys oppfatning angående viktigheten av å ikke låte som en etterligning av andre. Det er essensen i hva musikkutøvelse handler om, og det ligger et ansvar hos den enkelte utøver. Dette er etter min erfaring kanskje noe av det vanskeligste i arbeidet som musikkutøver.

"Technology precedes artistic invention...first came the electric guitar and then came rock and roll." John Adams<sup>1</sup>

Dette sitatet fra komponisten John Adams er ganske treffende for mitt prosjekt. Jeg ønsker å prøve ut og i utstrakt grad ta i bruk computer og annen elektronikk i mitt gitaroppsett, samt utvide bruken av datamaskin i mitt virke som musiker og komponist. Jeg ønsker å utvikle meg som utøver ved å utforske lydlandskap<sup>2</sup> i musikken ved bruk av det jeg har valgt å kalle elektronisk gitar. Dette fordrer noen definisjoner samt noen avgrensninger og utdypninger. Flere sentrale begreper vil bli introdusert i første kapittel for å danne bakgrunn for prosjektet og for å gi meg et begrepsapparat for analysene jeg skal gjennomføre.

Fra min bakgrunn som utøvende musiker, har jeg utviklet en trang til å utforske sider av meg selv som utøver, sider som ikke har vært vist eller utprøvd i mitt virke som profesjonell utøver. Dette skyldes blant annet valg jeg har foretatt underveis i karrieren. For meg er det nå jeg har muligheten til å fordype meg i det som kanskje tiltaler meg mest, nemlig lydlandskap og elektronisk gitar. Jeg ønsker å forske på lydlandskap eksemplifisert med elektronisk gitar. Dette er et interessefelt som har stor betydning for meg, og det har lenge også vært aktuelt i flere arbeidsfelt som utøver. Som utøvende tonekunstner er det selvfølgelig, og for så vidt også en plikt, at man jobber for å skape sin spesielle stemme, sitt særegne uttrykk og sound. I så måte forsøker jeg å finne ut hva som må til for å utkrystallisere det som utgjør egenarten i musikken, og samtidig tydeliggjøre bestanddelene i egenarten.

Synestesi, medfornemmelse, fenomenet der påvirkning av en sans gir fornemmelse av påvirkning av en annen sans. F.eks. vil en del mennesker ha fornemmelse av å se farger når de hører musikk (auditus colorata). (Malt)

---

<sup>1</sup> Amerikansk komponist, dirigent og klarinettist.

<sup>2</sup> Min oversettelse av Soundscape. Mer om lydlandskap i kapittel 1.

For meg høres lyd og musikk ut som farger, eller sagt på en annen måte: Jeg kan høre i farger. Det vil i praksis si at enhver lyd eller tone jeg hører, har, eller får, en farge. I musikkammenheng er det helt naturlig for meg å se farger når jeg hører eller spiller musikk. Ut fra egne erfaringer vil jeg ta utgangspunkt i tre ulike roller, nemlig lytteren, utøveren og improvisatøren og komponisten. Med disse aspektene vil jeg i min forskning forsøke å forklare og belyse min erfaring med synestesi, og undersøke hvilken påvirkning dette har på min musikkutfoldelse.

Helt siden jeg for første gang hørte Terje Rypdals "Den Første Sne" fra utgivelsen *Terje Rypdal, Miroslav Vitous, Jack De Johnette* utgitt på ECM (1125) i 1979, har gitar sammen med elektronikk, improvisasjonsmusikk og eksperimentell musikk vært av stor interesse for meg. Jeg har også en forkjærlighet for lydkunst og lydlandskap i musikken. Ovennevnte eksempel har muligens en klarere tilknytning til jazz og klassisk musikk, men forbindelsen mellom sjangrene er likevel nærværende. Musikk hvor tradisjonelle former for melodi, rytme, klang og struktur er visket bort, er fascinerende. Brian Eno's *Apollo - Atmospheres and Soundtracks* (1983) er også en innspilling som fikk enorm betydning for meg og min interesse for lydlandskap i musikken. Denne fascinasjonen har også utløst en betydelig interesse for å finne den historiske bakgrunnen for lydlandskap og elektronisk musikk, og for å finne fram til betydningsfulle pionerer innenfor området.

Lydlandskap er interessant for meg både emosjonelt og teknisk. Musikk hvor lyden i seg selv er vesentlig, båret frem ved hjelp av nyere komposisjons-, improvisasjons- og spilleteknikker i kombinasjon med teknologiske nyvinninger og utvikling, er hva jeg nå ønsker å fordype meg i. Dette leder meg inn på denne problemstillingen:

Hvordan utvikle et personlig musikalsk uttrykk fundert på lydlandskapsperspektiver, eksemplifisert ved hjelp av elektronisk gitar?

Å eksemplifisere lydlandskap med elektronisk gitar faller inn under oppføringspraktikk i vitenskapelig tradisjon. Det fins lite forskning på elektronisk gitar og lydlandskap. Soundscape, eller lydlandskap, er likevel et område det allerede finnes og fortsatt pågår forskning på.

Aksjonsforskning er en forskningsmetode der resultatene brukes til å starte praktiske tiltak under medvirkning av forskeren selv. ("Aksjonsforskning," 2010) Forskeren selv blir en aktør i stedet for en observatør som tilstreber objektivitet. Selv har jeg valgt å jobbe ut fra en eksplorerende metode, hvor en del av hensikten har vært å undersøke egen spillestil, basert på granskninger av problemfeltene gitar og computer, komposisjon og improvisasjon, lydlandskap eller lineær musikk. I hele forskningsperioden har jeg ført loggbok. Den har vært et nyttig redskap i mitt arbeide som utøvende musiker og i min forskning på egen bakgrunn, utførelse og videreutvikling.

Analyse av innhentede primærdata fra feltundersøkelser og sekundærdata i form av litteratur, video og lignende, utgjør en del av forskningen. Aksjonsforskningen har pågått uten klare avgrensninger i forhold til perioder, men det tidsmessige omfanget ble planlagt å gjelde for hele studieperioden, ferier inkludert. Forskningen og utprøvingen har pågått i denne perioden, i mange ulike situasjoner, både som utøvende musiker og i egenskap av å være student. Alt fra plateinnspilling, studiosessions, øvinger, konstruerte samspillsituasjoner for forskningens skyld, turneer og konserter har vært arenaer for eksperimentering og utprøving.



# 1. KAPITTEL

## 1.1 Teori

For å kunne danne et så komplett bilde som mulig av mitt elektroniske gitarprosjekt, er det nyttig med et ”bakteppe” som vil kunne danne grunnlag for forståelsen. Jeg vil samle noen perspektiver på elektronisk musikk. I det følgende blir det derfor nødvendig å definere noen kategorier. Disse kategoriene utgjør den teorien skal hjelpe meg å belyse prosjektet mitt. Innordningen er foretatt ut fra fire ulike hovedgrupperinger: historiske, tekniske, filosofiske og psykologiske aspekter. Det vil i noen tilfeller være flytende avgrensninger da enkelte kategorier kan ha flere forbindelser til de ulike hovedinndelingene.

## 1.2 Historisk aspekt

En rikholdig historie danner grunnlaget for elektronisk musikk, full av radikale oppfinnere, pionerarbeidende komponister og vågale fornyere. Dagens musikere, inklusive meg selv, beskjeftiger seg gjerne planløst med teknologien uten å vite særlig annet enn at ansiktet til Karlheinz Stockhausen<sup>3</sup> figurerer utenpå coveret til St. Peppers Lonely Hearts Club Band. De vet også lite om Lee Scratch Perrys<sup>4</sup> bidrag til historien om remixing og dub. Likevel har suksessen til mye av den elektroniske dansemusikken og annen elektronisk musikk ført til en økende interesse for dette

---

<sup>3</sup> se eget avsnitt om Karlheinz Stockhausen.

<sup>4</sup> Produsent/utøver fra Jamaica, kjent for bisarre dub eksursjoner. (Encyclopedia of Popular Music)

fagområdet. Dagens avantgardeforskning vil mest sannsynlig gjennomsyre nye musikalske trender i fremtiden.

### **1.2.1 Soundscape**

Jøran Rudi<sup>5</sup> skriver på NOTAM<sup>6</sup> sine hjemmesider at ”*Soundscape* er et engelsk ord som direkte oversatt betyr lydskap, men på norsk er ikke dette et ord vi kjenner, så vi skal bruke det engelske.” Selv om Rudi foretrekker å bruke det engelske ordet, vil jeg driste meg til å oversette begrepet med ordet *lydlandskap*.

### **1.2.2 Lydlandskap**

Med begrepet *lydlandskap* mener jeg lyd, eller kombinasjonen av lyder som former seg etter, eller oppstår i miljøet og omgivelsene. Studier av lydlandskap er gjenstand for akustisk økologi ved at begrepet viser til både det akustiske miljøet bestående av naturlyder, dyrelyder, lyden av vær eller andre elementer fra naturen og lyder i omgivelsene rundt oss som er menneskeskapte. Begrepet eksemplifiseres også gjennom musikalske komposisjoner, lyddesign, vanlige menneskelige aktiviteter som konversasjon, arbeid og lyder med mekanisk opprinnelse fra industri og teknologi.

“Akkurat som vi snakker om landskaper som satt sammen av jord, stein og forskjellige vekster, og bylandskaper som satt sammen av bygninger og veier, så snakker vi om soundscape som summen av alle lyder vi hører rundt oss. Det gjelder både utendørs i natur og by, og innendørs - for det er aldri helt stille, det er alltid lyd. Et soundscape er lyden vi hører i et spesielt miljø, og det er aldri helt likt fra sted til sted.” (Rudi, 2009)

Lydlandskap kan også overføres til en lydinnspilling eller oppføring med lyder som skaper sanseopplevelser av et spesielt

---

<sup>5</sup> Jøran Rudi, (1954) norsk komponist, leder for NOTAM

<sup>6</sup> NOTAM, Norwegian network for Technology, Acoustics and Music

akustisk miljø, eller komposisjoner skapt ved å bruke såkalte found sounds<sup>7</sup> fra en spesiell akustisk omgivelse, enten eksklusivt eller i sammenheng med musikalske oppføringer.

Eller som Paul Rodaway beskriver:

”The soundscape is the sonic environment which surrounds the sentient. The hearer, or listener, is at the center of the soundscape. It is a context, it surrounds and it generally consists of many sounds coming from different directions and of differing characteristics... Soundscapes surround and unfold in complex symphonies or cacophonies of sound.” (Rodaway, 1994)

Denne beskrivelsen leder til en mer spatial betraktningssmåte som jeg selv er blitt mer oppmerksom på og opptatt av etter å ha jobbet med elektronisk musikk og uttrykksmåte. Mennesker er i stand til å lokalisere lyd raskt. Romlighet i forhold til musikken man utfører og eventuelt presenterer for et publikum, blir derfor viktig.

Konseptet lydlandskap er formulert slik av Barry Truax:

“An environment of sound with emphasis on the way it is perceived and understood by the individual, or by a society. It thus depends on the relationship between the individual and any such environment.” (Truax, 1999)

Denne definisjonen utdypes av Emily Thompson:

“Like a landscape, a soundscape is simultaneously a physical environment and a way of perceiving that environment; it is both a world and a culture constructed to make sense of that world... A soundscape’s cultural aspects incorporate scientific and aesthetic ways of listening, a listener’s relationship to their environment, and the social circumstances that dictate who gets to hear what. A soundscape, like a landscape, ultimately has more to do with civilization than with nature, and as such,

---

<sup>7</sup> Found sounds og found objects er et begrep ofte brukt i musikk, for eksempel til å skape uvanlige perkusive elementer til et stykke. Se kapittel om found sounds.

it is constantly under construction and always undergoing change.” (Thompson, 2002)

De ovennevnte utsagnene understøtter min oppfatning av at begrepet lydlandskap også kan gjelde rene musiske og musikalske forløp, uten nødvendigvis å innbefatte omgivelseslyd eller akustisk-økologiske betraktninger. De omhandler en mer lagvis inndeling av lyd og oppfatning av lyd, samt metoder for lek, eksperimentering og komponering med lyd. Videre leder denne betraktningen til min synestesiske måte å tenke, eller snarere se musikk på. Dette vil jeg komme tilbake til lenger ute i dette kapittelet.

Selv om jeg på nåværende tidspunkt ikke arbeider direkte med utforming av lyd for installasjon, har arbeidet med dette så langt ledet nysgjerrigheten min i retning av alt som har med lydlandskap å gjøre. Jeg har opparbeidet en betydelig interesse for lydkunst, lydskulptur, lyddesign og lydkomposisjon, noe følgende kategorisering vil gjenspeile.

### **1.2.3 Musique Concrète**

Musique Concrète-begrepet ble dannet i Paris i 1948 av Pierre Schaeffer, og Pierre Henry sluttet seg etter hvert til. Sjangeren vokste ut av Schaeffers erfaringer fra arbeid i radio, men var også inspirert av filmmusikk. Ordet concrète peker opprinnelig mot ideen om at komponisten jobbet direkte (konkret) med lydmaterialiet, i motsetning til komponister av instrumental- og vokalmusikk som jobber indirekte (abstrakt) ved å bruke symboler i et notasjonssystem som senere skal gjøres konkret av et instrument eller en sanger. I musique concrète kunne lydmaterialiet tas fra allerede eksisterende plateinnspillinger (instrumental- og vokalmusikk inkludert), fra innspillinger laget spesielt fra omgivelser og miljø eller fra instrumenter og andre objekter plassert foran en studiomikrofon. Disse lydkildene blir så utsatt for prosessering før de blir sammensluttet i en struktur. Den kompositoriske prosessen kommer av eksperimentering. Schaeffer hadde til hensikt å la lyden bli oppfattet og satt pris på

for dens abstrakte virkning, heller enn at lyden forbindes med meninger eller fortellinger assosiert med lydkilden eller dens årsak. Musique concrète ble raskt identifisert med naturlyder og realistisk lyd, selv om "concrète"-teori ikke ekskluderte bruken av innspilt elektronisk lyd.<sup>8</sup>

Margaret Schedel siterer Jonte Harrison, som beskriver et skille mellom musique concrete og elektroniske musik<sup>9</sup> i boken "The Cambridge Companion to Electronic Music". Slik beskrives den ideologiske spliden:

"Aesthetic differences in compositional techniques also dictate a philosophy to studio users. The classic example of this division is of course the ideological schism in the 1950s between GRM's Parisian musique concrete and WDR's elektroniske musik from Cologne." Harrison 1989 (Collins & d'Esquivan, 2007).

Hun fortsetter:

"Composers produced musique concrète by recording and manipulating sampled sound, while elektroniske musik practitioners favored the total control of synthesis using sine waves." (ibid)

Selv om jeg ikke velger å bruke begrepet musique concrète om min musikk, kan jeg likevel kjenne igjen enkelte fremgangsmåter og prosesser for hvordan jeg både jobber med gitar og elektronikk, samt hvordan vi produserte platen "Domestic Engine"<sup>10</sup> med gruppen Piston Ltd<sup>11</sup>. Se nærmere beskrivelse av dette i avsnittet om feltopptak.

---

<sup>8</sup> Min oversettelse fra Oxford Music Online

<sup>9</sup> et miljø dannet rundt NWDRs studio i Köln, bestående av blant andre Herbert Eimert, Robert Beyer og Werner Meyer-Eppler.

<sup>10</sup> Første album med Piston Ltd, utgitt på Hecca i 2007.

<sup>11</sup> Eget initiert prosjekt med musikk basert på lyder fra Marna motorer, for mer info: <http://www.myspace.com/pistonltd>

Hovedpoenget med å innlemme *musique concrète* i denne sammenhengen, er for å kunne gi et historisk og et estetisk perspektiv på lydlandskap på en måte som henger sammen med hvordan jeg selv tenker om og jobber med dette.

#### **1.2.4 Elektroakustisk musikk**

Det fins to hovedsjangre elektroakustisk musikk, akusmatisk og live elektronisk. *Akusmatisk musikk* er ment for høyttalerlytting og eksisterer kun i innspilt form (på tape, CD, eller lagret i en computer). I *live elektronisk* musikk brukes teknologien til å generere, transformere eller trigge lyder, eller kombinere disse, i en framføring. Dette kan inkludere lyd skapt med menneskestemme, tradisjonelle instrumenter, elektroakustiske instrumenter eller andre innretninger og kontrollere satt i forbindelse med computerstyrte systemer. Begge sjangere er avhengig av høyttaleroverføring, og et elektroakustisk verk kan kombinere akusmatiske elementer og liveelementer.

Elektroakustisk musikk er betraktet som kjernen i kunstmusikksjangre som hadde sitt utspring i komposisjonsteknikker og estetiske perspektiver utviklet i Europa, Japan og Amerika på 1950-tallet. I løpet av dette tiåret tilbød den økende tilgjengeligheten av magnetisk tape komponister et høykvalitets innspillingsmedium som tillot større grad av eksperimentering i manipuleringen av innspilte lyder. Denne musikken forsøkte å utvide kompositoriske redskaper, utover lydene som fantes tilgjengelig i instrumenter og stemmer, til å utforske nye lydformer og klanger ved å omskape innspilt kildemateriale og ved å syntetisere nye lyder, samt sprengte grensene for bestemte toneleier og metrisk funderte tilnærminger til rytme.

Lydinnspilling har gjort alle lyder tilgjengelige for mulig bruk som musikalsk materiale. Lyder som tidligere var forgjengelige kan nå tas opp, og et omgivelsesbetinget miljø kan innføres i musikk. Dessuten, nøye granskning av klingende gjenstander (instrumenter inkludert) utført med mikrofoner, forstørrelser og

avslører de indre detaljer av lyd. Lydinnspilling er i seg selv en forvandlingsprosess. Innspilt lyd kan forekomme i et verk uten videre alterasjon. Alternativt kan innspilt lyd gjøres til gjenstand for omforming, klassifisert fra litt forbedret kolorering, til så omfattende forvandlinger at lyden bare blir en fjern slektning av originalen. En lyd kan analyseres ned til den minste integrerte komponent, som igjen kan omkonfigureres slik at klang og form blir transformert.

Å skape en lyd gjennom syntetisering krever at komponisten utformer bestanddelene av en lyd og dens forløp ifølge en bestemt metode. Gitt en gjennomførbar metode, kan komponisten både etterligne eksisterende lyder og forme originale lyder. Likevel er ingen apparater eller dataprogrammer i stand til å imøtekomme enhver komponists design, og teknologien er heller ikke nøytral. Alle teknologiske prosesser resulterer i karakteristiske akustiske forhold som påvirker det musikalske utfallet.

I mitt arbeid bruker jeg sjelden bevisst imitasjon av andre instrumenter, den menneskelige stemme eller dyre- og andre naturlyder. Jeg bestreber meg på å skape lyder som jeg intuitivt liker, eller jeg tenker på forhånd ut en karakter jeg ønsker lyden skal ha. Lyden skaper jeg enten ved at jeg stiller inn effektene jeg bruker for å oppnå ønsket resultat, forutsatt at jeg på forhånd kjenner effektene og lyden jeg søker, eller jeg kan fremstille lyden jeg leter etter ved bare å eksperimentere med de samme effektene til jeg finner lyden jeg søker. En slik prosess kan ta kort eller lang tid avhengig av mange faktorer; hvor godt man kjenner utstyret man jobber med, om man befinner seg i en livesituasjon, om man er i studio osv. Noen ganger kan man også helt uventet oppnå fortreffelige resultater ved ren flaks.

Kombinasjoner med akusmatiske elementer i mine fremføringer forekommer ikke ofte, men ettersom elektroakustisk musikk er avhengig av høyttaleroverføring, lager og utfører jeg i prinsippet elektroakustisk musikk sammensatt av forhåndsinnspilt lyd (for eksempel en motor eller en gitar). Forskjellen fra ren akusmatisk musikk ligger i at min musikk fremstilles ikke bare for lytting i

høytalere i form av cd, tape eller lignende, men også for liveoppførelser, hvor den forhåndsinnspilte lyden utgjør en del av det helhetlige lydbildet som presenteres for publikum. Lyd fremstilt live med instrumentutfoldelse blandes med forhåndsinnspilt lyd og sendes ut i høytalere.

### **1.2.5 Ambient musikk**

Uttrykket ambient ble brukt av Brian Eno (se eget avsnitt) for å beskrive hans egen type *environmental music*. Definisjoner og fortolkninger av *environmental music*, også kalt bakgrunnsmusikk, ble dannet i det tjuende århundre. Mange spekulasjoner omkring musikkens opprinnelse understreker signifikansen av naturlyder, som for eksempel fuglesang, og mange eksempler fins med oppfinnsomme musikere og komponister som fra før århundreskiftet har inkorporert omgivelseslyder i musikken. Den enestående innflytelsen ny teknologi og global kommunikasjon over, har høynet mulighetene for å ta opp miljømessige impulser i løpet av sent nittende og tidlig tjuende århundre. Claude Debussy spilte pianistiske imitasjoner av Paris' gatelyder allerede mens han studerte. Som voksen kom musikken hans til å reflektere påvirkningen fra javanesisk musikk<sup>12</sup> han fikk høre under verdensutstillingen i Paris i 1889, og i 1913 skrev han: "Flyenes århundre har en rett til dets egen musikk". (T. David)<sup>13</sup>

Andre karakteristikk er for eksempel:

sitte, lytte, slappe av,  
eller musikk for bakgrunn og forgrunn  
eller musikk for avkobling, avslapning,

---

<sup>12</sup> Javanesisk musikk, musikk fra Java. Debussy var også inspirert av Edward Grieg blant andre.

<sup>13</sup> for mer bakgrunnsmateriale om *environmental music*,  
[http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/grove/music/43820?q=environmental+music&search=quick&source=omo\\_gmo&pos=1&\\_start=1](http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/grove/music/43820?q=environmental+music&search=quick&source=omo_gmo&pos=1&_start=1) - firsthit



eller for å uroe oss og utfordre oss med nye perspektiver.<sup>14</sup>

Slik musikk har mange navn: ambient, new age, samtidsmusikk, eksperimentell musikk, spacerock, chillout, ambient techno, ambient trance, mood music, world music, ny akustisk musikk. Til protestene blant noen musikere og A&R<sup>15</sup>-folk ikke desto mindre, er benevnelsen ambient en særdeles brukbar rettledning for fenomenet. Den benevnelsen peker mot musikk på kryss av et enormt mangfold fra John Faheys sologitar, til "vår egen" norske Biosphere<sup>16</sup>, fra minimalistisk avant-pop med The Penguin Cafe Orchestra til ambient trance fra Ultimae Records<sup>17</sup> og deres artister. (Watson, 2010)

Som nevnt var lyddesigneren og konseptkunstneren Brian Eno først ute med å bruke betegnelsen ambient. Eno skriver om dette på plateomslaget på albumet Ambient 1: Music For Airports, og han definerer ambient som musikk "designed to induce calm and space to think". (Eno, 1978) Enos konsept med ambience<sup>18</sup> er musikk som kan lyttes til aktivt eller brukes som bakgrunn, avhengig av hvorvidt lytteren velger å lytte aktivt eller ikke.

En av de primære kildene til ambient musikk er den klassiske avantgardemusikken. Blant pionerene var to komponister, Claude Debussy og Erik Satie. Saties konsept med "møbelmusikk"<sup>19</sup> for solopiano eller små ensembler virker overraskende forenlig med Enos ambient-konsept, musikk som heller komplimenterte omgivelsene enn å trenge seg på. Mer musikalsk direkte, men like subtil og assosiasjonsskapende som verkene til Debussy, som vandrende impresjonistiske tonedikt slik som "Prelude To The

---

<sup>14</sup> min oversettelse av kilde: [www.ambientmusicguide.com](http://www.ambientmusicguide.com)

<sup>15</sup> A&R, forkortelse for artist and repertoire

<sup>16</sup> Norsk ambient artist, se eget avsnitt

<sup>17</sup> [www.ultimae.com/en/sounds/index.html](http://www.ultimae.com/en/sounds/index.html)

<sup>18</sup> ambience, oversettes med atmosfære, miljø eller omgivelser

<sup>19</sup> Musique d'ameublement, musikk designet til å være som møbler, en del av bakgrunnen. Fremført av levende musikere utenfor en konsertsituasjon.

Afternoon Of The Fawn” (1894)<sup>20</sup> proklamerte en ny åpenhet i vestlig tradisjonsmusikk og brøt med mange slags regler for lineær komposisjon.

### **1.2.6 Samrøre mellom ambient musikk og new age-musikk**

Enkelte steder vil man oppdage en samrøre mellom ambient musikk og new age-musikk. Hvordan kan en skille mellom disse? Dette er en diskusjon jeg ikke kan gå mye nærmere inn på, men i korte trekk tenker jeg det blir på samme måte man skiller mellom god og dårlig populærmusikk, samt skiller mellom god og dårlig klassisk musikk. Samtidig kan det være hensiktsmessig å ta med noen ord om new age, siden det er den merkelappen som hyppigst har blitt assosiert med den type musikk vi gjerne kaller for ambient. Slik blir dette utdypet på [www.ambientmusicguide.com](http://www.ambientmusicguide.com) (besøkt 10.01.2011):

The new age/relaxation issue is worth further discussion, because it is the tag that has become most commonly associated with the kinds of music we might call ambient. The underlying priorities of such music are always the same; i.e. therapy before music, function before substance. Because of this, its intrinsic qualities as music often suffer badly. Whatever its benefits to our health (often misrepresented anyway), new age/relaxation and its various bland jazz-pop offshoots have made only a limited contribution to the development of ambient sound. Much of it simply borrows gestures from more substantial sources and waters it down into musical equivalent an anesthetic: all senses numbed, all real engagement removed. New age has, as Tangerine Dream biographer Paul Stump so

---

<sup>20</sup> En fauns ettermiddag på norsk.

succinctly observed, "...hemoginised and homogenized the nice bits of Rubycon [a TD album]".

There is no question that the new age tag has an unhealthy effect on the public's concept of ambient. Therefore, a debunking of the new age music myth is crucial. (Watson, 2010)

Man står fritt til å bruke musikk som man vil, om man vil justere tsjakraen<sup>21</sup> eller bruke den til helbredelse. Og god ambient musikk er for meg den som kan nytes for musikkens skyld, som kan invitere lytteren på en utflukt i den moderne musikkens subtile, rare og mindre bevandrede områder. En ekskursjon som kan være nydelig og avvæpnende, urolig og forstyrrende, hvor man kan velge om man vil delta aktivt som lytter, eller være en passiv mottaker av new age-healing.

### **1.3. Tekniske Aspekter**

I det følgende presenteres noen begreper med mer teknisk tilknytning til lydlandskapsperspektivet.

#### **1.3.1 Elements**

Uttrykket soundscape, eller lydlandskap, ble konstruert av den kanadiske komponisten og miljøaktivisten Raymond Murray Schafer. Ifølge ham er det tre hovedelementer i soundscape:

##### *Keynote sounds*

Keynote sounds kan oversettes med grunnlyder<sup>22</sup>. Keynote, eller grunntone er et musikalsk uttrykk for å identifisere tonearten til et musikkstykke, og er ikke alltid hørbar. Grunntonen kan løsrives fra originaltonearten, for så å vende tilbake. Grunnlydene vil heller ikke alltid være hørbare for bevisstheten, men

---

<sup>21</sup> Tsjakra, symbol på Buddhas lære ([www.ordnett.no](http://www.ordnett.no))

<sup>22</sup> Grunnlyd kan forveksles med fonem, språkllyd avledet fra phon, brukt i språkvitenskap

grunnlyder ”kan danne et omriss av menneskene som bor der”<sup>23</sup> (Schafer). Grunnlydene er skapt av naturen, geografi, klima, vind, vann, skog, sletter, fugler, insekter, dyr etc. I urbane områder kan trafikk ses på som en grunnlyd.

### *Sound signals*

Sound signals, lydsignaler eller akustiske signaler, er forgrunnslyder som blir oppfattet av bevisstheten. For eksempel alarmklokker, signalfløyte, bilhorn, sirener etc.

### *Soundmarks.*

Soundmarks, eller lydmerker direkte oversatt, er avledet fra ordet landemerke. Et lydmerke er en lyd som er unik for et geografisk område. Schafer skriver ”I det øyeblikk et lydmerke er identifisert, fortjener det å bli beskyttet, fordi lydmerker gjør det akustiske livet i et samfunn unikt”<sup>24</sup>.

Man kan spørre seg hvilken relevans ovenstående lydelementer har for utviklingen av et personlig musikalsk uttrykk utført på en gitar. Mitt svar er at det er ingen direkte sammenheng, men begrepene kan ha en funksjon og en parallell til musikkutfoldelse med gitar og elektronikk. Lydsignaler vil kunne eksempelvis være lyder med en særegen karakter behandlet i en computer. Lydmerker kan gjelde for det totale uttrykket, eller soundet som knyttes til en bestemt utøver.

Jan La Rue skriver i ”Om analyse i musikken”<sup>25</sup>: Regler om musikk bør ha sitt opphav i hva vi hører, og stilanalysen behøver ikke unntas fra den regelen. Når vi har som utgangspunkt at de ulike musikalske elementer står i et relativt innviklet forhold til hverandre, og når vi så tar med i

---

<sup>23</sup> 1969 The New Soundscape – R. Murray Schafer

<sup>24</sup> 1977 The Tuning of the World - R. Murray Schafer

<sup>25</sup> Oversatt av Torstein Volden

beregningen at vår evne til å huske de inntrykk som vi senere skal analysere, er det best å ordne det vi har observert etter klang (sound), form, harmonikk, rytmikk og melodikk. (Rue, 1970)

Denne betraktningmåten har paralleller til Scafers måte å dele inn de ulike lydelementene på, og vil til en viss grad kunne overføres til analyse av musikk skapt med lydlandskapsperspektiver.

### **1.3.2 Found sounds**

For å få innblikk i hva begrepet found sounds innebærer, må man kjenne til et par andre begreper først.

*Found instruments*: hverdagsobjekter brukt som instrumenter for å skape musikk, for eksempel PVC-rør, gryter og kar, kjøkkenredskaper, sag, søppeldunker, plastposer.

*Found objects*: hverdagsobjekter som er resirkulert eller inkorporert i et kunstverk.

Found sounds er lyder skapt med hverdagslige objekter som for eksempel pinner, steiner, hjulkapsel, teknologi etc. Found sounds er lyder tatt ut av kontekst for å skape en musikalsk komposisjon med for eksempel found instruments, tradisjonelle instrumenter, stemmer, naturlyder og syntetiske lyder.

Det finnes band som bruker found instruments. Istedenfor å bruke gitar, piano og trommer, dunker de heller løs på hjemlige apparater og hjelpemidler samt oljefat og lignende. Amerikanske Savage Aural Hotbed<sup>26</sup> bruker bildeler på måter de ikke var ment til å brukes. Norske Hurra Torpedo titulerer seg som verdens ledende hvitevare-rockeband<sup>27</sup>.

---

<sup>26</sup> [http://news.minnesota.publicradio.org/features/2005/03/25\\_wellsm\\_sah/](http://news.minnesota.publicradio.org/features/2005/03/25_wellsm_sah/) (besøkt 01.01.2011)

<sup>27</sup> <http://www.hurratorpedo.org/> (besøkt 01.01.2011)

Den eksperimentelle duoen The Books kutter opp og omarrangerer samples basert på found sounds og komponerer musikken sin ut i fra flere års innsamlet lydmateriale<sup>28</sup>.

Prosjektet The Experimental Instrument Project<sup>29</sup> jobber ut fra at alle lydene skal genereres av håndlaget og/eller funnet materiale som settes sammen og skapes om til å bli spillbare former av objekter som søppel, fjærer, sykkelhjul, kjøkkenutstyr, bildeler, gummistrikk og spesiallagde musikkmaskiner.

Jeg skal i det følgende se på flere begreper i tilknytning til lydlandskap.

### **1.3.3 Biomusic**

Biomusic eller biomusikk<sup>30</sup> er en form for eksperimentell musikk som omhandler lyder skapt eller utført av ikke-levende gjenstander. Definisjonen er noen ganger også utvidet til å omfatte lyder skapt av mennesker på en direkte biologisk måte. Musikk som er skapt av hjernebølgene til komponisten eller kroppen til et menneske uten bruk av hjelpemidler eller instrumenter som ikke er en del av kroppen, kan kalles biomusikk. Sang eller vokalisering er vanligvis ekskludert fra denne definisjonen.

### **1.3.4 Sensorbaserte systemer**

Innenfor elektronisk musikks utførelsespraksis brukes og forskes det på sensorbaserte systemer. Norges Musikkhøyskole (NMH) og Notam (Norsk senter for teknologi og musikk) har flere samarbeidsprosjekter for utvikling av sensorbasert elektronikk som kan brukes til manipulasjon av lyd i sanntid.<sup>31</sup> Et menneske

---

<sup>28</sup> <http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=129607098> (lastet 01.01.2011)

<sup>29</sup> <http://foundsoundproject.blogspot.com/> (lastet 01.01.2011)

<sup>30</sup> Min oversettelse av biomusic.

<sup>31</sup> <http://www.notam02.no/web/category/forskning-og-utvikling/maskinvare/> (lastet 22.01.2011)

som utøver musikk kan samhandle med sensorer som fanger opp fysisk aktivitet slik som bevegelse, akselerasjon, trykk, forflytning, bøyning, tastetrykk, m.m. Data fra sensorene blir prosessert i sanntid og tilordnet til å kontrollere elektronisk lydsyntese og prosessering.<sup>32</sup>

En fremstående representant her i Norge er Øyvind Brandsegg<sup>33</sup>. Han fascineres av å utnytte sensorbasert teknologi for en mer fysisk tilnærming til samhandling med computere. Han mener man burde være i stand til å danse mer mens man lager musikk. Selv har jeg ikke gått inn på dette feltet, men følger nysgjerrig med i utviklingen på området, da det virker som om det ekspanderer i tråd med utviklingen av spillkonsoller, mobiltelefoner og andre lignende teknologiske innretninger.

### 1.3.5 Field recording

Den ”uskarpheten på grensen mellom musikk og omgivelseslyd er det mest påfallende kjennetegnet på det tjuende århundrets musikk”, uttaler R Murray Schafer i en publikasjon<sup>34</sup> fra 1973 (Christopher Cox, 2004). En av nåtidens forgreninger av denne uttalelsen er forårsaket av de senere års utbredelse og iver etter field recording, eller feltopptak som jeg velger å kalle det. Feltopptak er noe man møter enten som en typisk kunstnerisk praksis, eller som en komponent i eksperimentell musikk og lydkunst. Feltopptak blir også omtalt som phonography - eller direkte oversatt fonografi<sup>35</sup> - et uttrykk valgt for å illustrere dets likheter med fotografi – var opprinnelig anvendt som et dokumentaristisk supplement til forskningsarbeid *i felten*, eller i

---

<sup>32</sup> <http://opensoundcontrol.org/sensor-gesture-based-electronic-musical-instruments> lastet 21.01.2011

<sup>33</sup> Øyvind Brandsegg, norsk vibrafonist, professor ved NTNU i Trondheim.

<sup>34</sup> R. Murray Schaefer, ”The Music of the Environment”, i Christopher Cox og Daniel Warner, Audio Culture: Readings in Modern Music (London, 2004), ss. 29-39, på s. 34.

<sup>35</sup> Min oversettelse av phonography.

forbindelse med lyddetterarbeid med film. Med tilstrømningen av høykvalitets portabelt opptaksutstyr har det etter hvert blitt en interessevekkende kunstform i seg selv.

Selv bruker jeg feltopptak i mitt arbeid som utøvende musiker og komponist, og i arbeidet med å utvikle meg som gitarist. I arbeidet med mitt prosjekt Piston Ltd<sup>36</sup> foretok jeg mange opptak av Marna<sup>37</sup> motoren. Disse dannet grunnlaget for all musikken til albumet Domestic Engine, utgitt på Hecca Records i 2007. Komponering og fremstilling foregikk i samarbeid med Xploding Plastix<sup>38</sup>. Det ble utformet samples fra feltopptakene av Marna-motoren, som igjen ble bearbeidet i ulike programmer for lydbehandling, og deretter brukt både som utgangspunkt for komposisjoner og improvisasjoner.

I arbeidet med å utvikle meg som gitarist benytter jeg feltopptak, og da gjerne audio clips<sup>39</sup> i Ableton Live. Dette er relativt korte lydinnspillinger fra egenøvinger i mitt eget studio, på hotellrom, på bandøvinger, i studiosesjoner og lignende. Disse "snuttene" kan jeg bruke som basis i kreative prosesser og en sjelden gang som underlag i en livefremføring. Andre feltopptak kan være innspillinger fra samspillsituasjoner med andre musikere, der intensjonen har vært å eksperimentere med ulike musikalske ideer, elektronikk, improvisasjoner osv.

Feltopptak kan gjennomføres med relativt enkelt innspillingsutstyr. Poenget er å dokumentere prosesser og utvikling. Jeg bruker selv en Zoom H4 til disse opptakene.

---

<sup>36</sup> Eget initiert prosjekt med musikk basert på lyder fra Marna motorer, album utgitt på Hecca 2007. <http://www.myspace.com/pistonltd>

<sup>37</sup> Marna er en båtmotor produsert i Mandal. for mer info: <http://www.mamut.net/marnamotor/subdet49.htm>

<sup>38</sup> <http://www.xplodingplastix.com/>

<sup>39</sup> Audio clips, begrep brukt i forbindelse med samplinger eller korte lydopptak i Ableton Live.





Figur 1. Zoom H4

Så langt har jeg presentert noen begreper knyttet til lydlandskap. For å få en mest mulig komplett bakgrunnsforståelse for perspektivet jeg har valgt, både for min musisering og for min forskning, vil det være nødvendig å gi noen flere eksempler på begreper som underbygger mitt prosjekt.

### 1.3.6 Audium

Audium er et lydkunstfenomen som har blitt presentert ukentlig i San Fransisco siden 1967. Audium er en kreasjon laget av komponist Stan Shaff og blir fremført på originalt utstyr designet av Doug McEachern. Det blir avspilt i et totalt mørkt teater designet for å høyne den spatiale effekten for lyd og for å "koreograferer" lyd i rommet. Komposisjonene er utviklet fra akustiske og elektroniske instrumenter og fra naturlyder. Verkene gis en tredimensjonal utforming i rommet gjennom 176 høyttalere. Audium har banet vei for spatial musikk. Progressive, komplekse komposisjoner utvikles i samarbeid med spesielt designet avspillingsutstyr.

Audiumets tre hovedanliggender har vært utvikling og utforskning av rom som språk for musikalsk komposisjon, live oppføring i et rom spesielt designet for spatial komposisjon og rollen omgivelsene har for helheten til verket. ("Audium,")

Ekspesimenter i forbindelse med et symposium, initiert og arrangert sammen med kollegaer, har med hell ført til at jeg har

gjort spennende oppdagelser som gjelder rom. Live oppføring med henblikk på spatiale aspekter er tema for videre utprøving og forskning for min egen del. Dette innbefatter nærmere kunnskap om PA-systemer og monitoring. Et felt jeg allerede har en del erfaring fra som utøvende musiker fra et sceneperspektiv. Likevel gjør jeg meg stadig nye erfaringer på området, og disse påvirker ulike prosesser i forhold til musikkutøvelsen.

Audium forstår jeg som en ypperlig arena for ren akusmatisk musikk, et område jeg ønsker å gå nærmere inn på i min videre utprøving utenfor denne oppgaven.

### **1.3.7 Generativ musikk<sup>40</sup>**

Musikk som skapes av komposisjonsalgoritmer på computere, og som kan skapes i sanntid av en autonom og uendelig automatisk prosess, kalles generativ musikk. Ettersom denne musikken hverken har noen begynnelse eller slutt, er det høyst u hensiktsmessig å distribuere dette på medium som CD eller lignende. Som et av de første streaming audiosystemer på Internet, kringkastes det ikke-repetitiv computergenerert lyd og musikk live i sanntid i det samme det blir produsert.<sup>41</sup>

I Max/MSP delen i Ableton Live som jeg benytter, er det plug-ins<sup>42</sup> som kan brukes til å lage generativ musikk. Selv benytter jeg dette i liten grad, men man kan overføre prinsippet om å bruke ikke-repetitive elementer i musikkutøvelsen, selv om man jobber med loopere, og på den måten også samples. Utfordringen blir å skape musikalsk bevegelse med loops og samples, uten å henfalle til repetitive loops som kan føre til at musikken blir stillestående. Computergenerert musikk har den egenskapen at den vil forandre seg og aldri gjenta seg.

---

<sup>40</sup> Direkte oversettelse av generative music.

<sup>41</sup> <http://stream.emerson.edu/VMA/index.aspx> (sist besøkt 16.12.2010)

<sup>42</sup> Flertall for plug-in, de fleste plug-ins er softwarebaserte effekter man kan bruke for å manipulere lyd i realtid.

I det følgende innlemmes begreper som anvendes innenfor mange felt innen kunsten, men innenfor rammene av dette prosjektet hentydes det til musikktekniske og –teoretiske emner.

### **1.3.8 Improvisasjon**

Fri improvisasjon – en lek med døden skriver Jonas Meyer som overskrift i en artikkel. Han fortsetter,

”Uansett hvor langt man ønsker å trekke det, er det neppe urimelig å si at det å improvisere ligger nært opp til musikkens innerste vesen.” (Meyer, 2010)

Jeg finner uttalelsene fra Meyer tiltalende. Improvisasjon er et sentralt tema i min musikkutøvelse og i arbeidet med elektronisk gitar. Derfor faller det naturlig og føles nødvendig å bringe temaet inn i denne avhandlingen.

Definisjonen man finner i oppslagsverk om improvisasjon understreker som regel ideen om komponering og utøvelse som skjer plutselig, uten forberedelse. Eller, slik som jeg husker John Scofield<sup>43</sup> uttalte i sin video<sup>44</sup>,

”Å improvisere er å komponere med lynets hastighet”.  
(Schofield, 1983)

Mang en idé har oppstått med utgangspunkt i improvisasjon, for så å dukke opp nedskrevet på noter i en komposisjon. Enkelte komponister har ansett improvisasjon som en uunnværlig oppvarmingsøvelse før deres kreative virke kunne begynne. I moderne tid overlever improvisasjonen som et av de vesentligste elementene innenfor jazzen. Jazzimprovisasjon er ofte fundert på ulike skalaer over en bestemt akkordprogresjon. Det finnes mange ulike teknikker og innfallsvinkler for jazzimprovisasjon, og modal improvisasjon er en sentral metode for min utøvelse. Den

---

<sup>43</sup> Amerikansk jazzgitarist

<sup>44</sup> John Schofield, ”On Improvisation”, instruksjonsvideo fra 1983

ustressede og meditative følelsen, fri for harmonisk avbrytelse, er egenskaper jeg foretrekker ved modal improvisasjon.

I løpet av siste halvdel av 1900-tallet vokste det frem en tendens uten sammenheng med tradisjonell struktur blant avantgardeutøvere og komponister. En komposisjon fra denne eksperimentelle skolen kan være blottet for konvensjonell notasjon, men bestå av verbale instruksjoner eller en forordning for varighet, eller for eksempel en særegen grafisk kode. Noen slike komposisjoner fordrer at utøveren tilfeldig skal kombinere ulike "byggesteiner" bestående av musikalske fraser, eller hele seksjoner presentert av komponisten. Slike prosesser innbefatter et grundigere samarbeide mellom komponist og utøver enn ved interpretasjon av et fullt ut notert verk. Et annet og litt ubestemmelig uttrykk som beskriver denne type musikk- og improvisasjonsform, er aleatorisk musikk. Aleatorisk musikk beskrives slik i Britannica:

*aleatory music*, also called *chance music*, (aleatory from Latin *alea*, "dice"), 20th-century music in which chance or indeterminate elements are left for the performer to realize. The term is a loose one, describing compositions with strictly demarcated areas for improvisation according to specific directions and also unstructured pieces consisting of vague directives, such as "Play for five minutes." The indeterminate portion of aleatory music commonly occurs in two areas. The performers may be told to arrange the structure of the piece—e.g., by reordering its sections or by playing sections simultaneously as they wish. The musical score may also indicate points where performers are to improvise or even to include quasi-theatrical gestures. Such requirements may give rise to inventive notation, including brackets enclosing a blacked-out space, suggesting pitch area and duration of the improvisation. Among notable aleatory works are *Music of Changes* (1951) for piano and *Concert for Piano and Orchestra* (1958), by the American composer John Cage, and *Klavierstück XI* (1956; *Keyboard Piece XI*), by Karlheinz Stockhausen of Germany. ("Aleatory music," 2011)

De ulike kategoriene innenfor improvisasjonsfeltene beskrevet ovenfor, forutsetter at utøveren behersker et instrument og innehar musikkteoretiske kunnskaper, tekniske ferdigheter og bakgrunnskunnskaper til å kunne utføre eller improvisere med musikk.

Det finnes flere former for improvisasjon innenfor den moderne jazzen som inkorporerer ulike musikkulturer og sjangere. Tor Dybo beskriver det han kaller ”cross-cultural form of improvisation” i en artikkel<sup>45</sup> om improvisasjon i et etnomusikkologisk perspektiv. Her legger han vekt på ”musical borrowing from other cultures”, altså at man låner musikalske elementer fra andre kulturer. Improvisasjon er en sentral del av utførelsen, og han peker på hvordan dette kan skape andre typer musikalske karakteristikk. (Dybo, 1999)

Fri improvisasjon som begrep beskrives med to ulike innfallsvinkler som oppsto på 60-tallet; den ene er knyttet til europeisk kunst og filosofi, beskrevet i Cornelius Cardews bok ”Towards an Ethic of Free Improvisation” (1971), den andre beskrevet som en utvidelse av jazzen i Leo Smiths bok ”8 notes” (1973). Derek Bailey<sup>46</sup> uttaler at fri improvisasjon, i tillegg til å være et høyt kvalifisert musikalsk håndverk, også er tillatt for så å si alle, nybegynnere, barn og ikke-musikere.<sup>47</sup> (Bailey) Og, for de som eventuelt skulle være fornærmet over tanken om at fri improvisasjon er noe hvem som helst kan få til, er det kanskje en trøst at Albert Einstein skal ha sett på improvisasjon som en emosjonell og intellektuell nødvendighet.<sup>48</sup>

---

<sup>45</sup> Cross-Cultural Forms of Improvisation in Norwegian Jazz Life, artikkel basert på et foredrag holdt på en konferanse i Bergen 1999.

<sup>46</sup> Engelsk gitarist, (f. 1932 – d. 2005), en pioner innenfor eksperimentell gitar.

<sup>47</sup> Min oversettelse av Derek Bailey i et utdrag fra hans bok ”Improvisation: it's nature and practice in music”.

<sup>48</sup> Derek Bailey skriver i en fotnote: Alexander Moszkowski reported that in 1919 Einstein told him "...improvisation on the piano was a necessity of life. Every journey that takes him away from the instrument for some time excites a home-

Selv arbeider jeg med improvisasjon og elektroniske verktøy for lydbearbeidelse, og gjør meg til en elektronisk musiker i så henseende. Hva er det som skiller en elektronisk musiker fra andre musikere? Hvilke egenskaper har de? For å være en utøver av elektronisk musikk kreves blant annet at man har musikalske ferdigheter innenfor mange felt. Slik lister Andrew Hugill det opp i *The Digital Musician*:

*Aural awareness* (an ability to hear and listen both widely and accurately linked to an understanding of how sound behaves in space and time)

*Cultural knowledge* (an understanding of one's place in within a local and global culture coupled with an ability to make critical judgements and a knowledge of recent cultural developments).

*Musical abilities* (the ability to make music in various ways – performance, improvisation, composition, etc. – using the new technologies).

*Technical skills* (skill in recording, producing, processing, manipulating and disseminating music and sound using digital technologies). (Hugill, 2008)

Mine kommentarer til Hugills opplisting er som følger: Aural awareness, eller lytteforståelse, vil også innbefatte en evne til å kunne lytte til medmusikerens musikalske utspill i en samspillsituasjon, eller i kollektiv improvisasjon. Å ha slike egenskaper er ikke unikt for elektroniske musikere, men viktig for alle musikere som spiller sammen med andre.

Cultural knowledge, eller kulturell kunnskap og bakgrunn appellerer til et etnomusikkologisk aspekt, som for øvrig ikke

---

sickness for his piano, and when he returns he longingly caresses the keys to ease himself of the burden of the tone experiences that have mounted up in him, giving them utterance in improvisation'. *Conversations with Einstein*, published 1921

angår denne oppgaven nevneverdig. Likevel er det, som utøvende musiker eller kunstner i et moderne samfunn, fordelaktig om man har et bevisst forhold til hvilken tid man lever i, hva slags bakgrunn man har, hvilke muligheter og eventuelt utfordringer og ansvar det kan innebære.

Musikalske evner eller talent er en forutsetning uansett hva slags musikk man arbeider med. Likevel er evnen til å improvisere eller komponere, særlig i omgang med ny teknologi, noe ikke alle musikere har, og derfor gjør det den elektroniske musikeren annerledes.

Dette er ikke absolutte kategorier, ifølge Hugill. Deres korrelasjon er avgjørende, og den som arbeider med elektronisk musikk vil ikke sette til side noen av dem. I alle henseender vil en elektronisk musiker fremstå som kreativ. Denne kreativiteten er nærliggende å sammenligne med utforming av skulpturer på bakgrunn av måten musikeren finner, former, manipulerer og prosesserer sonisk materiale.

Med min bakgrunn fra jazzimprovisasjon og -teori, via popmusikk med dens svært begrensede rammer for improvisasjon, og frem til i dag hvor jeg jobber mye med elektronikk i min musikkutførelse, synes jeg det er plausibelt å kunne hevde at mine improvisasjoner er fundert i en eller annen variant av, eller sammensmeltning av, de forannevnte kategorier og metoder for improvisasjon. Mye av min musikkutforming og fremførelse kan også kategoriseres som aleatorisk.

### **1.3.9 Komposisjon**

Komposisjon er både en handling og et resultat av den handlingen. Det er et begrep som ikke bare forbindes med musikk. Uansett om det er diktning, malekunst, arkitektur, eller andre medier, har de det til felles at det beskriver en konstruksjonsprosess, en kreativ sammensetning, en utarbeidelse av et konsept eller en inspirasjon. Konseptet eller inspirasjonen kan ha varierende former, fra en komplett utformet strukturell

linje, til den knappeste tematiske, harmoniske eller rytmiske idé, hvorav strukturelt innhold potensielt kan utarbeides og hvorpå den generiske opprinnelse er uklar. Det opprinnelige konseptet kan være rent musikalsk, men det kan også være avledet fra litterære verk, dramatiske verk eller sceneoppsetninger. Slike gryende konsepter vil nødvendigvis behøve bevisst bearbeidelse, selv om dens første kime er spontan og av egen vilje, og ikke et resultat av bevisst tenkning. (Whittall)<sup>49</sup>

Lydkomposisjon, eller lydlandskapskomposisjon med lydopptak kan konstruere sted på en måte som lar dets akustiske liv virke fremtredende. Noen lydlandskapskomponister, som for eksempel Hildegard Westerkamp, komponerer slik Michel Chion refererer til som ”reduced listening”, eller redusert lytting på norsk, lytting som har til hensikt å fokusere på lydens kvaliteter i seg selv, uavhengig av dens kilde eller mening.<sup>50</sup> (Chion, 1994)

Den amerikanske pianisten David Tudor ga gradvis opp pianoet for så å bli en virtuos utøver av elektronikk. Han gjennomgikk en todelt forvandling, fra pianist til utøver av elektronikk, så fra utøver til komponist på sin personlige og karakteristiske måte. Han gikk fra John Cages utforskning av såkalt ”found”-teknologi, til å tilegne seg nok kunnskap omkring circuit design, eller kretskonstruksjon på norsk, til å lage sine egne instrumenter.

”I try to find out what’s there – not to make it do what I want, but to release what is there. The objects should teach you what it wants to hear.” (Schonfeld 1972)

---

<sup>49</sup> Min oversettelse av et utdrag fra Whittall, A., composition

[http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/opr/t114/e1531?q=composition&search=quick&pos=2&\\_start=1#firsthit](http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/opr/t114/e1531?q=composition&search=quick&pos=2&_start=1#firsthit) (Publication. Lastet: 17.01.2011)

<sup>50</sup> Min oversettelse av Michel Chion om ”reduced listening”, Audio Vision, s 223



Dette slo fast et klart musikalsk etos innen teknologi som fungerte som et paradigme for mye av den amerikanske elektroniske musikken på 70-tallet. (Collins & d'Esquivan, 2007)

David Tudor svarte på spørsmål om hvor han trakk grensen mellom det å være fortolker og medkomponist når han fremførte noterte pianoverk av John Cage, at det er en bred linje, og at han hadde vanskeligheter med å krysse denne siden han ville være en trofast utøver. Han var trenet til å gjengi verker så absolutt som mulig i henhold til notebildet. (Saunders, 2009) Det er betimelig med et utsagn en kjent komponist skal ha uttalt:

”Everything is in the score except what is essential” (Gustav Mahler)

Dette utsagnet sier mye, og i tillegg henspeiler det til både komposisjon, men også improvisasjon. Noen ganger er grensen mellom komposisjon og improvisasjon også vag ettersom man i liten grad som lytter vet hvor stor del en utøvers bidrag egentlig består i med mindre man ser notene eller på annen måte kjenner stykket og musikken fra før.

Komponering for meg er ofte basert på ideer, ikke direkte musikalske ideer nødvendigvis, men for eksempel ideen om å lage musikk av og med gamle båtmotorer.<sup>51</sup> I dette eksempelet vil det si å komponere med lydene av en motor, og i tillegg bruke samme motor under livefremføring på scenen som medvirkende utøver, som del av scenografien og som en del av den helhetlige komposisjonen. Noter bruker jeg i liten grad, ettersom jeg har bakgrunn fra den gehørstraderte musikkutførelsespraksisen. I noen tilfeller kan det være nødvendig med notasjon for å memorere ideer, eller om man ønsker at musikanter skal utføre en bestemt musikalsk ide, være seg en melodisk linje, en bestemt

---

<sup>51</sup> Piston Ltd, Domestic Engine, eget produsert album utgitt på Hecca i 2007. Komposisjonsdugnad basert på samarbeide med Xploding Plastix og Erland Dahlen. Førnevnt i kapittel en.

akkordprogresjon eller lignende. Akkorder noteres forøvrig oftest med bokstaver og symboler, og overlater tolkningen til utøveren som får velge ut fra sitt skjønn hvilken omvendning og i hvilket leie akkordene skal klinge. Jeg vil også kunne ta i bruk innspillingsutstyr, både for å memorere musikalske ideer, for å utforske lyder som kan brukes som utgangspunkt i en komposisjon og for å arrangere musikalske ideer til å ende opp i en komposisjon. Komponerer jeg med innspillingsutstyr som metode, jobber jeg kun med tanke på en innspilt fremstilling av komposisjonen, og en eventuell livefremføring vil være fullstendig underordnet i prosessen.

Selv om jeg forstår noter og dets språk, har jeg ikke spesielt gode ferdigheter i noteslesning. Dette kan være en medvirkende årsak til at jeg velger bort notasjon som metode for komponering. En annen grunn er at erfaringen min med absolutt gjennomkomponert musikk ofte kveler musikkens natur og vesen. Det er derfor svært viktig for meg å ilegge utøveren så få føringer som mulig for å kunne oppnå optimale musikalske resultater. Ved å velge gode samarbeidspartnere og ha tillitt til dyktige musikere og deres kvalifikasjoner, tror jeg det gir næring til deres talent å kunne utfolde seg friere i forhold til en komposisjon. Musikken bringes dermed til et høyere nivå enn hva komponisten vil være i stand til.

Når man jobber med å komponere relativt abstrakt musikk, er det dessuten vanskelig å bruke tradisjonell notasjon for å beskrive musikken, også med tanke på fremtidige fremføringer. Videre i denne prosessen kommer synesthesien<sup>52</sup> meg til hjelp, særlig på et konseptuelt nivå, men også som inspirasjon.

---

<sup>52</sup> Se eget avsnitt om synestesi

## 1.4 Pionerer

### 1.4.1 John Cage

Født 1912, død 1992, amerikansk komponist og pianist. Elev av bl.a. Schönberg. En av de ledende skikkelsene i etterkrigsavantgarde.

John Cage kastet transsynte forestillinger om vanlig musikk ”på havet”. Han la opp til world musikk med verker som fremkalte lyder fra Afrika, India og Indonesia. Cage oppfant og komponerte for ”prepared piano”<sup>53</sup> med objekter stukket inn i pianoet og mellom strengene for å skape asiatisklignende lyder og perkusive klanger. Han fornærmet og forvirret publikum med kollisjoner av tilfeldig kreert støy. Mest beryktet er hans stykke 4’33” som utfordrer lytterne til å betrakte stillhet som en perfekt gyldig form for musikalsk uttrykk.

Etter Cage åpnet ”slusene” seg. På 1960-tallet så man opphavet til en skole av amerikanske komponister med klassisk bakgrunn som ble kjent som The Minimalists. De tok ideen om repetisjon og utforsket den over lange tidsforløp, enten i orkestre, med elektriske instrumenter eller ikke-vestlige instrumentkombinasjoner.

‘I have nothing to say and I am saying it and that is poetry as I need it’ was Cage’s succinct formulation of his new aesthetic. In the lecture, Cage associates this silence with the use of time-based structures; the division of the whole duration into parts exists and has integrity whether or not the composer ‘says anything’ inside the structure. Completely static or uneventful music could fill up the duration structures – or even no music at all. Cage realized this at least as early as 1948, when he outlined his plan for a piece consisting of four-and-a-half minutes of silence, to be called ‘Silent Prayer’.

---

<sup>53</sup> Kalles preparert piano eller preparert klaver på norsk.

This new approach to silence, his exposure to Zen texts and Japanese culture, the stimulation of his new associates and the musical vision of the Sonatas and Interludes propelled Cage into a period of tremendous creativity and production. (Pritchett & Kuhn)

Cages formidling av stillhet peker mer eller mindre direkte til begrepet ambient musikk som jeg har beskrevet ovenfor. Om ikke ambient musikk benytter absolutt stillhet for å skape den roen musikken representerer, signaliserer likevel Cage at lite auditiv informasjon kan ha mye innhold. Nettopp dette er svært tiltalende og inspirerende for min musikalske utvikling.

### **1.4.2 Brian Eno**

Britisk produsent, komponist, keyboardist, og sanger som hjalp til med å definere og tenke nytt omkring sound for noen av de mest populære bandene på 1980- og 1990-tallet, og som oppfant sjangeren ambient music (ambient musikk som jeg har valgt å kalle det på norsk).

Som kunststudent på sent 1960-tall begynte Eno å eksperimentere med elektronisk musikk, og i 1971 ble han medlem av grønnskollingbandet Roxy Music som keyboardist og teknisk rådgiver. En rivalisering mellom ham og vokalist Bryan Ferry førte til at Eno forlot gruppen i 1973, hvorpå han satte i gang en solokarriere. På midten av 1970-tallet begynte Eno å utvikle sine teorier om ambient musikk, ved å skape underfundige og raffinerte instrumentalverker for å røre ved sinnsstemninger gjennom lyd. Album som *Discrete Music* (1975), *Music For Films* (1978) og *Music for Airports* (1979) eksemplifiserer denne tilnærmingen. (B. David)

Gjennom hele 1990-tallet slo Eno seg sammen med flere visuelle kunstnere for å danne lydspor til installasjoner. I 1995 arbeidet han med Laurie Anderson på *Self Storage*, en serie med installasjoner bygd inn i oppbevaringsbokser i et lager i London. Han har gått vekselvis mellom solokarriere og produsentrolle frem til i dag. (Silverton)

Brian Eno representerer musikken og sjangeren ambient musikk, og gjennom flere av hans samarbeidspartnere har jeg blitt kjent med ulike tilnærminger til den musikalske stilen. Dette har vært med på å inspirere meg og fått meg til å utforske ambient musikk og komposisjonsteknikker, samt forsøke å skape tilsvarende lydlandskaper med gitar.

#### **1.4.4 Biosphere**

Norsk musiker og komponist. Hans egentlige navn er Geir Jenssen, fra Tromsø, født i 1962. Har gitt ut en betydningsfull katalog med ambient musikk. Han er kjent for sin ”ambient techno” og ”arctic ambient”. Han er også kjent for sin bruk av såkalte music loops og for bruk av underlige samples med opprinnelse fra sci-fi.<sup>54</sup> Denne informasjonen er hentet fra [http://en.wikipedia.org/wiki/Geir\\_Jenssen](http://en.wikipedia.org/wiki/Geir_Jenssen), ettersom dette var den eneste henvisningen til biografi fra Biospheres egen nettside.

Biosphere har med sin musikk og estetikk påvirket meg til å utforske ambient musikk ytterligere. Det faktum at han er norsk og har samarbeidet med kollegaer av meg, gjør ham også interessant.

#### **1.4.5 Karlheinz Stockhausen**

Selv om Karlheinz Stockhausen ikke har direkte betydning for ambient musikk, har hans bidrag til den elektroniske musikken hatt så stor betydning at jeg velger å ta han med her for å understøtte oppgaven og prosjektet. Karlheinz Stockhausen skal ha begynt å skrive dikt en tid etter hans kone og barn forlot ham i 1968. Et par eksempler:

Play a sound,

Play it for so long,

---

<sup>54</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Geir\\_Jenssen](http://en.wikipedia.org/wiki/Geir_Jenssen), besøkt 29.12.2010

Until you feel that you should stop

eller

Play a vibration in the rhythm of the universe

Play a vibration in the rhythm of dreaming (Prendergast, 2003a)

Disse diktene virker inspirerende, men antesiperer også noe om lydlandskap i musikken og ambient musikk. Videre står det:

"That such words could lead to what Stockhausen termed 'intuitive music' is one of the great fascinations of the twentieth century. Here the composer was getting right inside what it meant to create sound, no longer only concentrating on the external but also the internal processes of becoming aware of what a sound was actually like when first encountered. Or, more accurately, when it was encountered in a different way. Stockhausen played a piano tone after four days of fasting. What he heard changed his life forever." (Prendergast, 2003b)

Karheinz Stockhausens pionervirksomhet har fått stor betydning for den elektroniske musikken slik den er i dag, noe også ovennevnte utsagn bekrefter.

## **1.5 Filosofiske og psykologiske aspekt**

### **1.5.1 Lydlandskap i musikken**

Innenfor musikkområdet er lydlandskapskomposisjoner ofte en form for elektronisk musikk, eller elektroakustisk musikk. Komponister som anvender lydlandskap er realtid granular synthesis-pionerer som Barry Truax og Luc Ferrari. "Presque rien, numéro 1" utgitt i 1970, er en tidlig lydlandskapskomposisjon komponert av Luc Ferrari.

Musikalske lydlandskap kan også genereres av automatiserte softwaremetoder, som for eksempel den eksperimentelle applikasjonen TAPESTREA<sup>55</sup>, et rammeverk for lyddesign og lydlandskaps komposisjon. Max/MSP<sup>56</sup> er også et software og programmeringsmiljø for utvikling av lydlandskap.

Brandon LaBelle<sup>57</sup> diskuterer soundscape i musikken i sin bok *Background Noise, Perspectives on Sound Art* (2008). Han tar fatt på akustisk økologi og dens bånd til teori og praksis med et blikk på å utvide forståelsen av lyd og hvordan den forbindes med sted. På hvilken måte informerer lyd oss om vår oppfatning av sted, som i fjern og nær geografi? Og, hvordan danner en slik forbindelse grunnlaget for et kunstnerisk prosjekt? Hildegard Westerkamp<sup>58</sup> og Steve Peters<sup>59</sup> verker brukes som utgangspunkt for det LaBelle oppfatter som akustisk økologis ofte motsetningsfylte virksomhet. For, måten noen komponisters verker interagerer direkte med miljøet for å nyttegjøre miljølyd, reiser problemstillingen om hvordan omgivelsenes særegenhet er definert. Innspillingen av et sted leder ofte til motsetningsfylte resultat, for å bringe et sted til live må man kjempe mot uønsket støy/unaturlige inngrep og forstyrrelser i fremstillingen, megle og velge, og det endelige mål blir forkastning. For å følge slike motsetninger vil arbeidene og utøvelsene til mediaartisten Yasunao Tone<sup>60</sup> betraktes som å kunne belyse andre metoder for å arbeide med lyd og dets posisjon innenfor en miljøkontekst. Hans arbeider vil legge grunnlaget for å fremskynde en annerledes

---

<sup>55</sup> TAPESTREA, se <http://taps.cs.princeton.edu/>

<sup>56</sup> Max/MSP, interaktivt visuelt programmeringsmiljø for musikk, lyd og media.

<sup>57</sup> Brandon Labelle er kunstner og forfatter som arbeider med lyd og steders lydlig særegenhet.

<sup>58</sup> Hildegard Westerkamp er en tysk/kanadisk komponist som samarbeidet med Schafer i 1970.

<sup>59</sup> Steve Peters, kunstner basert i New Mexico, arbeider med feltopptak og stedsbundet lyd innenfor et miljøaspekt. (*Background Noise, Perspectives on Sound Art*, s 212)

<sup>60</sup> Yasunao Tone, japansk kunstner som har arbeidet innenfor mange forskjellige kunstgrener.

forståelse av hva det betyr å lytte til miljøet ved å implementere desinformerende strategier. Slike sammenligninger leder oss i neste rekke til gangbare synspunkter relatert til mediekunst, og innlemmelse samt utbredelse av kringkastingsteknologi, slik som i arbeidene til Bill Fontana<sup>61</sup>. Ved å fokusere på arbeidene til Fontana tillater man å betrakte lydlandskapskomposisjon som virker med den gitte støy fra teknologien og forflytningen av stedsbundet lyd. Fontana utbygger lydlandskapskomposisjonens uforenlige tendenser ved å lage komplekse musikalske systemer som beholder sted levende selv under overføring til ekstremt fjerne områder. (LaBelle, 2006)

Akustisk økologi reiser spørsmål angående lyd og lytting og dens stedsbestemmelse, hvilket kan forstås å operere langs noen av feilskjærene ved stedsspesifisert praksis kartlagt av Irit Rogoff<sup>62</sup>. Når man ser på verker av lydlandskapskomposisjon, og krysser dem med Tone og Fontana, vil detaljene om akustisk sannhet bli omgjort til å foreslå mange perspektiver på hvordan sted kan bli hørt.

Whereas the extant canned music companies proceed from the basis of regularizing environments by blanketing their acoustic and atmospheric idiosyncracies, Ambient Music is intended to enhance these. (Eno, 1978)<sup>63</sup>

Enos innlegg frembringer både en videreføring av den akustiske økologien, samt en kritikk av den akustiske forsøplingen som pågår. I mitt arbeid kan det være betydningsfullt med en bevissthet omkring begrepet akustisk økologi, og det er derfor passende å ta det med som et interessant element i diskusjonen og argumentasjonen for min praksis med elektronisk gitar og lydlandskapsperspektiver.

---

<sup>61</sup> Bill Fontana, amerikansk komponist, lydskulptør og radioprodusent.

<sup>62</sup> Irit Rogoff, professor ved Goldsmith University of London

<sup>63</sup> utdrag fra forklarende tillegg (liner notes) til albumet Music for Airports/Ambient



Stedsbundne lyder og arbeid med lyd innenfor en miljøkontekst har liten direkte relevans for mitt nåværende prosjekt. Likevel kan man finne likhetstrekk mellom ulike teknikker brukt i lydlandskapskomposisjon, musikalske systemer og de rent teknologiske sidene. Disse kan igjen overføres til eksperimenter, improvisasjon og komposisjon med elektronisk gitar. Igjen, for å kunne gi et bredt og nyansert underlag for oppgaven og mine betraktningmåter, har jeg valgt å ta utgangspunkt i lydlandskapsperspektiver.

### **1.5.2 Synestesi**

Først vil jeg avkrefte at den delen av forskningen rundt synestesien som omhandler evnen til å se aura ikke har noe med mine egne erfaringer å gjøre. Dette er et forskningsområde for auratilhengere. Den sjeldne evnen til å se fargede auraer rundt andre har vært en viktig del av folkløse og mystisisme gjennom tidene. Selv om mange som påberoper seg slike evner antageligvis er sjarlataner, er det også mulig at noen er født med synestesi. (Splide, 2004) Synestesi er en tilstand hvor stimulering av en av sansene gir opplevelser i en eller flere andre sanser. Dermed er det mulig å smake lyder eller høre lukter, og ord og bokstaver få sine egne farger. Forskere antar at rundt en av 2000 mennesker opplever synestesi.

### **1.5.3 Opplevelse av synestesi**

Som nevnt innledningsvis høres lyd og musikk for meg ut som farger, eller sagt på en annen måte: Jeg kan høre i farger. Det vil i praksis si at enhver lyd eller tone jeg hører, har, eller får, en farge. I dagliglivet vil ikke alle lyder jeg hører omdannes i farger, og jeg vil i samtale med andre mennesker filtrere bort fargeopplevelsen. Dette skjer automatisk, slik jeg opplever det, men i en situasjon hvor jeg er konsentrert lytter, eller kan fokusere på det jeg hører, genererer aktiviteten som regel fargeopplevelser. I musikk sammenheng er det som nevnt helt naturlig for meg å se farger når jeg hører eller spiller musikk, og her vil det bli

nødvendig å skille de ulike erfaringene fra hverandre i den videre forklaringen. Utdypningen byr på noen utfordringer i henhold til strukturen i min redegjørelse av synestesi. Ut i fra egne erfaringer vil jeg nedenfor ta utgangspunkt i tre ulike aktiviteter, nemlig *lytteren*, *utøveren* og *improvisatøren og komponisten*. Med disse tre aspektene vil jeg forsøke og forklare, og belyse mitt erfaringsgrunnlag med synestesi.

### **1.5.4 Lytteren**

Et musikkstykke kan ha en bestemt farge, eller kan utvikle en farge mens jeg lytter. For eksempel vil klang, tekstur, stemning og dynamikk i stykkene utløser fargeopplevelsen og avgjøre fargen. Fargene kan variere med skiftningene i musikken. Jeg har også et eget fargesystem for de forskjellige toneartene og dertil parallelle tonearter. Dersom tonearten på forhånd er kjent, vil jeg ubevisst kunne sette en bestemt farge på tonearten, og dermed fargelegge musikkstykket deretter. Fargesystemet jeg bruker, har en opprinnelse i hvordan jeg ubevisst fargelegger alle bokstaver jeg ser. Alle bokstaver har som regel en egen farge. For eksempel er bokstaven F grønn. Da blir tonearten F også grønn.

### **1.5.5 Utøveren**

De forskjellige toneartene har altså hver sin farge eller fargenyanse, og hver enkelt tone har sin egen farge eller fargenyanse. Akkorder har egne farger, og disse domineres da gjerne av fargen til grunntonen. Å se farger når jeg skal spille notert musikk, kan by på noen utfordringer. Mine notesingskunnskaper er ikke de beste, og jeg er usikker på om dette har med synestesi eller mangel på øving å gjøre. Sannsynligheten heller aller mest mot det siste. Natalia Sidler<sup>64</sup>

---

<sup>64</sup> Sveitsisk pianist og forfatter. Har blant annet gjort interdisiplinære arbeider med visuell kunst og musikk.

skriver i sin bok “Farbe – Licht – Musik” om innøvingen av et klaververk av Olivier Messiaen, hvor hun maler stykket i den fasen stykket læres utenat. Hun bruker å male stykket som en memoreringsteknikk, men for melodiske forløp bruker hun grafiske tegn. For meg kan dette minne om et diakritisk system som vi kjenner fra den elektroakustiske analysen. Jeg ser paralleller mellom den synestetiske måten å tilnærme seg musikken på, og den visualiseringen med diakritiske tegn fra den elektroakustiske analysemetoden. Dette kan forekomme praktisk ved for eksempel innøving av musikkstykker.

Et komplekst notebilde, eller musikk med mange modulasjoner eller stemnings- og karakterendringer kan fort skape et rotete fargebilde, slik at jeg bokstavelig talt ser musikken samtidig som jeg spiller og hører den. En annen utfordring jeg møtte, var da jeg hadde ekstrajobb som instruktør for Dissimilis.<sup>65</sup> De bruker et bestemt fargesystem<sup>66</sup> utviklet for innlæring og utførelse av musikk. Fargene i dette fargesystemet samsvarer overhodet ikke med min oppfattelse av de samme fargene og tonene, og skapte dermed kaos for min del. Man kan spørre seg hvem som egentlig hadde bistandsbehov.

### **1.5.6 Improvisatøren og komponisten**

Den måten jeg opplever musikk i farger på, har også stor betydning for hvordan jeg improviserer og komponerer musikk. Synestesi styrer min måte å komponere og improvisere musikk på mot det abstrakte. Jeg opplever på lik linje som José López

---

<sup>65</sup> Dissimilis, norsk musikkensemble bestående av mennesker med bistandsbehov, dannet 1985 (Store Norske Leksikon, 1. desember 2009)

<sup>66</sup> fargekodesystem som gjør det mulig for psykisk utviklingshemmede å «lese» musikk. (Store Norske Leksikon, 1. desember 2009)

Montes<sup>67</sup> beskriver det når han sier at selve klangen interesserer han mer når han komponerer med farger. Han sier videre at fargeforestillinger hjelper i prosessen og til å orientere tonen, slik han forklarer det. (Jewanski, 2006) Han kan kun komponere på denne måten, og han spør seg selv om han ville komponert annerledes om han ikke var synestetiker? Svaret er enda et spørsmål: Ville man komponert annerledes om man var en annen person?

### **1.5.7 Synestesi og sound**

Det er for meg ganske innlysende at synestesi kan inkorporeres i en diskusjon om sound og implementeres i arbeid med lydlandskap. Der hvor Thomas Clifton<sup>68</sup> diskuterer kroppslige fenomener og den gjensidige enheten mellom kropp og bevissthet som forutsetning for den fenomenologiske diskusjon, er det nettopp derfor etter min oppfatning mulig å bringe synestesi inn i en diskusjon om sound og lydlandskap som begrep. I tillegg underbygger min egen erfaring med å konsentrere interessen for selve klangen, altså soundet, ved både å komponere og å improvisere med farger.

### **1.5.8 Tidligere forskning**

Det finnes utført forskning på synestesi, beskrevet blant annet av den engelske filosofen John Locke<sup>69</sup>, som i det 17. århundre skrev om en blind mann som så fargen skarlagensrød som lyden av en trompet. Dette er åpenbart hva vi i dag vil kalle synestesi. Forfattere som Charles Baudelaire og Arthur Rimbaud har beskrevet tilstander som omhandler samspillet mellom lyd, form

---

<sup>67</sup> Jose Lopez-Montes - komponist, pianist, elektronisk musiker, digital artist.

<sup>68</sup> Thomas Clifton, for mer info se kapittel 3.6.

<sup>69</sup> John Locke, født 1632, død 1704, engelsk filosof, grunnleggeren av den engelske erfaringsfilosofi eller empirisme. (Store Norske Leksikon)

og farge, og den franske forfatteren Joris-Karl Huysmans har en hovedperson som forbinder lyden av spesielle instrumenter med forskjellige former for alkohol. ("Illustret Vitenskap," 1997)

Dr. Richard E. Cytowic regnes som en av de fremste forskerne på synestesi. I følge han forekommer noen former for synestesi så ofte som hos en av to hundre mennesker, andre så sjeldent som hos en av tjue tusen. Fenomenet har vært kjent i tre hundre år, men interessen for det økte på nitten syttitallet. I dag er synestesi fortsatt lite forsket på. ("Visuelt," 2002)

Hittil har jeg kunnet spore opp noen få litterære verker om temaet i kunsthistorien gjennom norske universiteters samlinger som jeg har hatt tilgang til. Jeg har også besøkt Nasjonalbiblioteket som forøvrig har Norges største musikk-samling, men fant kun en bok om synestesi: *Farbe – Licht – Musik*, Jörg Jewanski og Natalia Sidler (2006). Utover dette har jeg sporet opp disse artiklene *Visual music: synaesthesia in art and music since 1900* / organized by Kerry Brougher ... [et al.] ; essay by Olivia Mattis<sup>70</sup>, *En värld av nyanser :om synestesi* / Monica Vester<sup>71</sup>.

Disse artiklene berører synestesen i kunsten og musikken. Av praktiske og geografiske årsaker har jeg ikke hatt mulighet til å undersøke disse avhandlingene inngående. Ved å observere, analysere og systematisere egne og andres synestetiske erfaringer og opplevelser i sammenheng med musikk, vil jeg anta man vil kunne se konturene av en teori som kan kobles til forskningen omkring lydlandskapsbegrepet. I skrivende stund vet jeg ikke hvilken teori som skulle utfolde seg, men det kunne være interessant å jobbe videre med dette.

---

<sup>70</sup> <http://ask.bibsys.no/ask/action/result?fid=emne&term=Synestesi>

<sup>71</sup> ibidem

Jeg har gjort forsøk på å innlemme synesthesien i min videre forskning og aspirasjon til å praktisere elektronisk gitar ut i fra lydlandskapsperspektiver. Det har ikke lyktes å inkorporere dette på noen tilfredsstillende måte i forskningsøyemed, men jeg erfarer at synesthesien følger meg til enhver tid i min musikkutøvelse, og da på et mer ubevisst plan. Jeg har utført forsøk med synestesi og undersøkt synestetiske opplevelser, og hva slags innvirkning dette har i enkelte musikalske og kunstneriske prosesser, men måtte gi tapt på grunn av betydelige begrensninger i måten å overføre og projisere farger og de bildene jeg tydelig så for meg. Forsøkene og emnet omtales i den analytiske delen.

## 2 KAPITTEL

### 2.1 Elektronisk gitar

Selv om en elektrisk gitar per definisjon er en elektronisk gitar, er det nødvendig for denne oppgaven å erklære behovet for et nytt begrep, *elektronisk gitar*. Med dette menes elektrisk eller akustisk gitar, brukt i sammenheng med elektroniske verktøy som effektpedaler og computere med spesielle programmer for lydbearbeidelse. Gitarsynthesizere er også i høyeste grad elektronisk, men i denne oppgaven behandles ikke dette spesielt inngående, da poenget er hva man kan gjøre med et konvensjonelt gitarsignal. Se eget avsnitt gitarsynthesizere senere i oppgaven.

I prinsippet er en ordinær elektrisk gitar det man vil kunne kalle en elektronisk gitar, da en elektrisk gitar inneholder elektronikk. Kanskje man likevel kaller en elektrisk gitar for elektrisk gitar på grunn av dens uselvstendighet. For uten elektrisk strøm virker ikke en elektrisk gitar, i hvert fall ikke optimalt, for den elektriske gitaren behøver strøm til å forsterke dens svake signal i form av en forsterker samt en høyttaler.

Den mest åpenbare grunnen til definisjonen av en elektrisk gitar er fordi det er et elektrisk signal som kommer ut av gitaren, et signal generert på bakgrunn av prinsippet om elektromagnetisk induksjon for å konvertere vibrasjoner fra strengene til elektriske signaler.

Siden utputtet fra en elektrisk gitar er et elektrisk signal, kan signalet med letthet altereres med bruk av elektroniske (strøm)kretser for å fargelegge lyden. Nettopp denne elektroniske prosesseringen av det elektriske gitarsignalet gir grunnlaget for min definisjon av elektronisk gitar. Modifisering av gitarsignalet

ved hjelp av effekter som distortion<sup>72</sup> og reverb<sup>73</sup> er konvensjonelt og kutymemessig blant gitarister, og har vært det i over førti år. Det jeg finner interessant er dagens teknologiske utvikling, og dens innvirkning på mitt eget og andre gitaristers spill og uttrykksmåte.

Mens elektronisk musikk ikke ville begrense seg til bare å være computerbasert kunst, er mye av dagens arbeider på dette området relatert til dataapplikasjoner og oppsving i tilgjengeligheten av hjemmecomputere. De siste seksti årene har man sett en forflytning fra sjeldne elektroniske musikkstudioer til allestedsnærværende hjemmestudioer. Innsatsen for å ha en elektronisk musikkhobby trenger ikke lenger å være det blodslitet det er å øve på et akustisk instrument, men snarere en vilje til å utforske musikalske resultater innenfor rådende visuelle softwareparadigmer. Computerens innflytelse er overveldende innenfor komposisjonsteknikk, lydanalyse og prosessering, brukergrensesnitt og konsertpraksis. (Collins & d'Escrivan, 2007)<sup>74</sup>

På mange måter har det vært den elektriske gitaren og forsterkeren som har vært de viktigste instrumentene i min musikkutførelse. Men, med den massetilgjengeligheten av musikalsk elektronisk utstyr og alle dens muligheter, har det vært umulig for meg å stå imot den utviklingen. Ved å tilegne meg slikt utstyr har jeg latt meg inspirere, og jeg har tilegnet meg ny kunnskap som igjen har åpnet nye muligheter for å uttrykke meg musikalsk.

Et annet begrep som kan forveksles med, og som innbefatter elektronisk gitar, er elektrofon. Dette begrepet beskrives slik i Britannica:

---

<sup>72</sup> Se eget avsnitt om distortion.

<sup>73</sup> av reverberation, gjenklang, gjenlyd, refleksjon. Også kalt romklang. Se eget avsnitt.

<sup>74</sup> Min oversettelse av s 1, 2. avsnitt.



*Electrophone*, any of a class of musical instruments in which the initial sound either is produced by electronic means or is conventionally produced (as by a vibrating string) and electronically amplified. Electronically amplified conventional instruments include guitars, pianos, and others.<sup>75</sup>

## 2.2 Effektbokser og andre lydmanipulerende midler

Selv bruker jeg flere effekter for å forsøke å skape den lyden jeg leter etter, eller frembringe en gitarlyd jeg behøver for å tilføre musikken den ”riktige” stemningen etter mitt eget, eller en produsents, ønske. Jeg bruker et utvalg av effekter som er laget spesielt for gitar, men også signalprosessorer som er mer universelle i forhold til hvordan og til hvilket instrument man velger å bruke dem.

Her følger en liste over effekter jeg bruker, og har brukt inntil nylig.

### Kompressor: MXR Dyna Comp



Figur 2. MXR Dyna Comp

In-line compressor “evens out” the signal to your amplifier. Useful for increased sustain with stable dynamics. Nashville

---

<sup>75</sup>[www.britannica.com/EBchecked/topic/183954/electrophone](http://www.britannica.com/EBchecked/topic/183954/electrophone), (lastet 29.12.2010)

studio standard. <http://www.jimdunlop.com/product/m102-dyna-comp-compressor> (lastet 08.01.2011)

Som produsenten beskriver effekten, jevner den altså ut gitarsignalet, noe som kan være fordelaktig for å skape kontroll over gitartonen, avhengig av spillestil og spilleteknikk.

## Overdrive: Ibanez Tube Screamer



Figur 3. Ibanez Tube Screamer

An Ibanez Tube Screamer is an overdrive/distortion pedal that is mild compared to many, but allows the true sound of the guitar and player's technique to come through. The most popular use of a tube screamer is to push a tube amp to make it overdrive more, but they sound good through almost anything. <http://www.analogman.com/tshist.htm> (lastet 8. januar 2011).

Måten Ibanez Tube Screamer beskrives på analogman.com, kan passe til hvordan jeg selv bruker pedalen. Den passer så å si på hvilken som helst forsterker, noe ikke alle pedaler gjør, spesielt med forvrengningseffekter som overdrive, distortion og fuzz.

## Distortion: Pro Co Rat



Figur 4. Pro Co Rat

Pro Co Rat blir markedsført på denne måten:

Do you straddle the fine line between the traditional guitarist and the constant innovator? Are you just as comfortable laying back in the pocket as you are taking a solo with a foot up on the monitor? If this sounds like you, The RAT 2 will be your go-to distortion pedal for every gig, whether it's rock, blues, punk, or jazz. This is the classic RAT tone. The standard that all other distortion devices are measured against. Heard on thousands of recordings, it has helped define the sound of the past three decade's most influential bands. <http://ratdistortion.com/products/rat2/> (lastet 8. januar 2011)

Selv kjenner jeg meg igjen i de mangesidige bruksområdene som listes opp. Man kan beskrive den som tilpasningsdyktig, men selv bruker jeg den oftest som en distortionpedal. På sitt vis kan den erstatte en hi gain-forsterker også, om jeg ønsker det.

### **Fuzz 1: Prescription Experience pedal**



Figur 5. Prescription Experience pedal

THE Experience™ is the most beloved, awarded and reviewed pedal in our arsenal of effects. Its three modes: fuzz, octave and 'swell' (which creates a backwards tape effect) combine to recreate some of the best classic tones for your sound and pedalboard. Rated a "must have" by Guitar Player Magazine, the Experience is the best octave/fuzz available. Anywhere. Period. <http://www.fuzzbox.com/experience> (lastet 08.01.2011)

Selv om uttalelsene fra produsentene sjeldent er objektive, kan jeg til en viss grad støtte ovenstående utsagn med å betegne min Prescription fuzzpedal som et spesielt tilskudd i mitt pedaloppsett. Kanskje mest fordi den er nokså ekstrem i sin virkemåte.

## Fuzz 2: Zwex Fuzz Factory



Figur 6. Zwex Fuzz Factory

This is a five-knob fuzz using two new old-stock sixties germanium transistors. The circuit is not modeled after any classic fuzz design,... . Although the five knobs are named for the parameters over which they seem to have the most control, please don't hold me to it. They are controls for various operating levels and biases, and basically shape you a personalized fuzz. <http://zvex.com/vexterff.html> (lastet 08.01.2011)

Dette er kanskje den mest ekstreme fuzzboksen jeg har brukt, og det er nettopp dens noe utradisjonelle oppbygning, sammenlignet med andre klassiske fuzzbokser, som gjør den unik. Mulighetene for å skape et mer personlig fuzz-sound er svært present. Boksen er for øvrig håndlaget.

Jeg synes det kan være betimelig å nevne effektinnstillingene:

*EXAMPLE SETTINGS (These use "o'clock" notation- not spindal tap 1 to 11)* <http://zvex.com/vexterff.html> (lastet 08.01.2011)

Fuzz Factory-boksen bruker altså klokkeinnstillinger fremfor den tradisjonelle 0 til 10-inndelingen.

## Ringmodulator: Colorsound Ring Modulator



Figur 7. Colorsound Ring Modulator

In about 1998, by public demand, Colorsound re-created the original sounds of the sixties and seventies with this range of pedals. These pedals are completely hand made by the original manufacturer in London, England. These are new issues of the classic archetypal effects units with authentic styling, down to the last semiconductor and resistor.

<http://www.analogman.com/colorsnd.htm> (lastet 08.01.2011)

Denne ringmodulatoren er, i tillegg til å være autentisk, den som ble laget på 60- og 70-tallet. Den er bygd som en wah-wah-pedal, og det gjør den ganske unik. I mitt oppsett bruker jeg den som ringmodulator til å skape litt dissonerende lyder. Ved å stille forsiktig på pedalen, kan den også brukes som en slags pitch shifter og stemmes til å passe til bestemte tonearter.

## Microsynthesizer: Electro Harmonix Micro Synth



Figur 8. Electro Harmonix Micro Synth

From the classic vintage sounds of the great early Moog synthesizer to custom creations, the Microsynth creates fat analog synth sounds heard on classic recordings by some of the finest musicians in the world. Compact ten-slider layout lets the sonically adventurous guitarist dial in a virtually limitless array of analog synthesizer sounds: from percussive stabs to backwards-sounding bowed effects. <http://www.ehx.com/products/micro-synthesizer> (lastet 08.01.2011)

Denne effektenheten kan for meg, i tillegg til å syntetisere gitarsignalet, virke som en fuzzboks, avansert sådan, utstyrt med filtereffekter som kan skape perkusive lyder og andre “lengre” lyder blant annet. Men, den kan også brukes som en fuzzboks, i

og jeg utforsker dens muligheter med forsøk på å skape lyder jeg ikke har brukt før.

## **Chorus/Vibrato/Tremolo: Roger Mayer Voodoo-Vibe**



Figur 9. Roger Mayer Voodoo-Vibe

(Fotografiet viser en Voodoo-Vibe+, mens jeg bruker en Voodoo-Vibe som ser helt lik ut. )

The Voodoo-Vibe+ is the latest evolution of the Univibe as used by Jimi Hendrix and Robin Trower. The Voodoo-Vibe+ will faithfully reproduce all the old retro sounds and incorporates the modifications I personally developed for Jimi. (Fra Roger Mayers hjemmeside, se nedenstående link.)

Jeg har aldri vært særlig begeistret for choruseffekt. Det er heller ikke den effekten jeg bruker mest av de tre effektene denne boksen kan frembringe, men tremoloeffekten blir derimot hyppig brukt. For meg er denne pedalen svært betydningsfull da den farger lyden på en spesiell måte. Voodoo-Vibe-pedalen er komplett analog i sin virkemåte og fremstiller en transparent og kvalitetsmessig god lyd. Boksen kan også brukes som booster<sup>76</sup> og equalizer<sup>77</sup> i noen spesielle innstillinger. Det kan også være interessant å ta med at den er utviklet av Roger Mayer, som var

---

<sup>76</sup> booster – forsterker. I elektronikk amerikansk betegnelse på en forsterker uten justeringsmuligheter, f.eks. effektforsterkere i stereoanlegg og gitarforsterkere. (Store Norske Leksikon)

<sup>77</sup> Equalizer, enhet som kontrollerer og regulerer tonefrekvenser og dermed klangfargen. (www.ordnett.no)

gitartekniker for Jimi Hendrix. For mer info: <http://www.roger-mayer.co.uk/history.htm> (lastet 08.01.2011)

## Delay<sup>78</sup> 1: Boss DD-5



Figur 10. Boss DD-5

Dette er den *digitale* delayen jeg bruker. Den brukes ikke som ordinær delay, men står på med volumet av, og feedback på fullt, og den kan "åpnes" ved å skru opp volumet og lytte på hva som er der av oppsamlet lyd. Noen ganger finner jeg interessante lyder som kan brukes, bearbejdes og danne grunnlag for videre utforming.

## Delay 2: Line 6 M9



Figur 11. Line 6 M9

Denne boksen er også digital, og den er laget som en multieffektmaskin basert på etterligninger av gamle, kjente

---

<sup>78</sup> Delay, forsinkelse (ordnett.no). Brukes om bokser og enheter som lager og etterligner ekko-effekter.

effekter. Boksen rommer alt fra distortion, modulasjonseffekter (f.eks. chorus, vibrato og lignende), reverb, delay og looper. Selv finner jeg kun ekkofunksjonen brukbar, og kan også bruke looperfunksjonen. Ekkodelen erstatter Roland RE-301<sup>79</sup> og RE-501 tapedelay som jeg anvendte før. M9 er en digital etterligning og kan ikke på noen måte gjengi det samme som de originale analoge tapemaskinene gjorde, men den fungerer likevel som erstatning. Vekt- og plasshensynet har i dette tilfellet vært avgjørende for valg av hvilke portable ekkomaskiner jeg bruker. De originale tapemaskinene brukes gjerne i eget studio i forbindelse med musikkproduksjon.

## **Volumpedal: Ernie Ball VPJr**



Figur 12. Ernie Ball VPJr

Med en volumpedal plassert etter overdrive- og distortion-boksene i signalkjeden, kan jeg kontrollere volumet og samtidig beholde kvaliteten i den overstyrte lyden. En volumpedal kan også brukes til å regulere anslag og på den måten lave myke innganger til en lyd og skape en effekt.

---

<sup>79</sup> Roland RE-301 er i likhet med RE-501, ekte gammel årgangs teknologi, men aktuell selv i dag. Den bruker tapesløyfer for å skape analoge ekko effekter. Lyden spilles inn på tape, for så å bli spilt av umiddelbart etterpå, og slettes ved at nye lydsignaler tas opp. Et ekte analogt system med varm, kvalitetsfull og nesten støylos signalbehandling.



## Expression-pedaler: Roland EV-5 og Line -6



Figur 13. Line-6 expression pedal

Expression-pedalene, to i alt, er koblet til Line 6 M9-boksen og Logidy-boksen (beskrevet i det følgende) for å kontrollere henholdsvis delay feedback og mix samt volume inn i Ableton Live.

## Romklang/reverb: TC Electronic G-Force



Figur 14. TC Electronic G-Force

G-Force brukte jeg i mange år, og inntil nylig for å skape store ambiente pad<sup>80</sup>-lignende lyder. Romklangen var kanskje ikke kjent for å være god, snarere tvert om, men likevel var den spesielt bra til bruk med gitar, slik jeg vurderte det. Denne effektmodulen er 19 tommer bred og rackmonterbar, og den er derfor litt i største laget for transportering. Den ble byttet ut med romklangen i Ableton Live<sup>81</sup>.

---

<sup>80</sup> pad, beskrivelse for musikalsk underlags lyd.

<sup>81</sup> Software for musikkproduksjon, komponering, og live opptreden. Se eget avsnitt om Ableton Live.

## Looper 1: Line 6 M9/Boomerang



Figur 15. Boomerang Phrase Sampler

I tillegg til å være den pedalen jeg bruker til etterligning av *analoge* delay-pedaler, bruker jeg Line 6 M9 (som vist ovenfor i avsnittet Delay 2) som looper også. Tidligere brukte jeg en *Boomerang® Plus Looper*<sup>82</sup>, men den tok for mye plass på pedalbrettet, og måtte byttes ut, også av hensyn til vekt

## Looper 2: Electrix Repeater/Ableton Live

I starten av masterstudiene, og på mange tidligere produksjoner, brukte jeg en Electrix Repeater. Da Ableton Live lanserte sin Looper ble denne byttet ut av plasshensyn.



Figur 16. Eletrix Repeater

Andre pedaler:

---

<sup>82</sup> Boomerang®, <http://www.boomerangmusic.com/Rang%20Plus/Rang%20Plus.html> (lastet 08.01.2011)

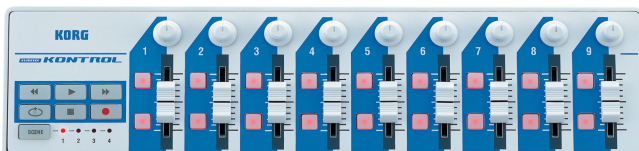
## Logidy USB<sup>83</sup>-Midi<sup>84</sup> fotkontroller



Figur 17. Logidy USB fotkontroller

Kontroller for Looper i Ableton Live. Tre multifunksjonelle brytere som styrer record, play og stop funksjon på tre separate loopere. I tillegg er det et input for expression pedal, som i mitt oppsett brukes til å styre inputsignal på en bestemt kanal.

## Korg nanoKontrol, USB kontroller



Figur 18. KORG nanoKONTROL

Fadere og knotter som i mitt oppsett er fastsatt til å regulere signal til effekter i Ableton Live, samt justering av nivå på kanaler for loopere, tre i alt. Avspillerdelen kan anvendes til å starte og stoppe audio clips, noe jeg bruker i svært begrenset omfang.

---

<sup>83</sup> standard for overføring av data mellom en PC og periferenheter. ([www.snl.no](http://www.snl.no), lastet 28.02.2011)

<sup>84</sup> MIDI, fork. for eng. Musical Instrument Digital Interface, industristandard for overføring av informasjon om akustiske parametre (frekvens, varighet, lydnivå m.m.) mellom elektroniske musikkinstrumenter. ([www.snl.no](http://www.snl.no), lastet 28.02.2011)

## 2.3 Kort om analog og digital signalbehandling

For mitt prosjekt med elektronisk gitar er det to typer signalbehandling som er mest aktuelle, analog og digital. Jeg vil i det følgende gi en kort redegjørelse for de to ulike signaltypene.

Analog teknikk: Det å benytte analog, kontinuerlig representasjon av fysiske fenomener, og å behandle disse størrelsene på forskjellige måter. Med analog representasjon menes at en fysisk størrelse kan gi et bilde av en annen; f.eks. kan speedometerviserens posisjon gi et bilde av bilens fart, termometerets kvikksølvstøyle en fremstilling av temperaturen. I elektroniske systemer benyttes elektriske signaler, dvs. spenninger eller strømmer, til å representere fysiske størrelser. Disse signalene kan behandles på mange forskjellige måter. (Tranøy) For mer info: <http://www.wisegeek.com/what-is-analog-signal-processing.htm> (lastet 09.01.2011)

### 2.3.1 Digital signalbehandling

Spesielle mikrokontrollere er utviklet for digital signalprosessering, såkalte DSP-brikker (Digital Signal Processing). Enhver CD-, DVD- eller MP3-spiller vil typisk inneholde en slik DSP-brikke. Noen fordeler med digital signalbehandling:

- Garantert oppløsningsevne gitt av antall bit.

- Perfekt reproduserbarhet.

- Kan utføre oppgaver som er umulig med analog teknikk.

(Ersland, 2001)<sup>85</sup>

---

<sup>85</sup> For mer info: <http://www.ti.com/corp/docs/investor/dsp/dsp.htm> (lastet 09.01.2011)

### 2.3.2 En analog del, og en digital del

Den analoge delen består i hovedtrekk av de effektene som er nevnt i det ovenstående. Fra den analoge sløyfens signalgang, splittes den i en Humdinger<sup>86</sup>, hvorpå det ene signalet går til en forsterker, og det andre går til et lydkort som omdanner signalet fra analogt til digitalt, for å kunne bearbeides i en datamaskin. Kort oppsummert består altså den analoge sløyfen av outboardeffekter, mens den digitale delen er den som går via lydkort til datamaskin.



Figur 19. Humdinger

Den digitale delen går via et lydkort, nærmere bestemt et Apogee Duet, som konverterer det analoge signalet til et digitalt signal for videre signalbearbeidelse i Ableton Live, programvaren for all tenkelig musikkutøvelse og lydbehandling.



Figur 20. Apogee Duet

---

<sup>86</sup> For mer info, [http://www.thegigrig.com/acatalog/MAS\\_Humdinger.html](http://www.thegigrig.com/acatalog/MAS_Humdinger.html)

## 2.4 Ableton Live og Max for Live

Ableton Live er et computerbasert software for alle stadier av musikalsk prosess, fra den kreative fasen til produksjon og utøvelse. Ableton har som mål å inneholde alt hva en musiker har behov for, og deres grunnfilosofi er å ha fokus på det kreative og kunstneriske, og at programmet skal være brukervennlig og oversiktlig. (Nesset, 2009)

Det er primært to hovedmåter å jobbe på i programmet, enten i *session view*, eller i *arrangement view*. Selv bruker jeg session view mest, ettersom det dekker mine behov for signalbehandling på en god måte.



Figur 21. Eksempel på session view i mitt oppsett.

Ableton Live is about making music; for composition, songwriting, recording, production, remixing and live performance. Live's nonlinear, intuitive flow, alongside powerful real-time editing and flexible performance options, make it a

unique studio tool and a favorite with live performers. If you'd rather be "making music" than just "using music software,"<sup>87</sup>...

Arrangement view derimot, finner jeg ikke så intuitivt og lett å arbeide med som Ableton Live vil ha det til. Det jeg finner mest nyttig og interessant for mitt arbeide, er de utallige mulighetene for effektbruk og looping. I tillegg til et endeløst utvalg av effekter, har disse en utpreget høy kvalitet i lyden. *Audio clips* er også et begrep i Live og tilhører et sampling og avspillingsopplegg som er unikt for Live. *Audio clips* har mye til felles med sequencere<sup>88</sup>, og består gjerne i loops eller korte samples som kan organiseres på en individuell måte. For meg fungerer dette mest som en slags notisblokk for ideer til komposisjoner. Å bruke clips i en konsertsituasjon for eksempel, strider litt mot mine prinsipper om å fremstille alt jeg gjør der og da.



Figur 22. Eksempel på audio clips i mitt oppsett.

Max for Live er en interessant feature som kan integreres i Ableton Live. Max var opprinnelig et programmeringsmiljø for interaktiv computermusikk. Dens primære hensikt var å sørge for grafiske fremstillinger for ruting og manipulering av signaler for å kontrollere ekstern lydsyntese i sann tid. Dagens utgave av Max heter Max/MSP og støtter et grafisk koblingsmiljø og en samling

---

<sup>87</sup> fra Ableton Live sin hjemmeside: [www.ableton.com/live-8?utm\\_medium=tile\\_bc](http://www.ableton.com/live-8?utm_medium=tile_bc) (lastet 01.03.2011)

<sup>88</sup> sequencer, et avspillingssystem for orden og rekkefølge av musikalske sekvenser. (Min forklaring).

på tusenvis av objekter, som spenner fra signalgeneratorene, filtrene, operatørene, og brukergrensesnitt-elementer. Det britiske bandet Radiohead har implementert Max/MSP i live oppførelser. Max/MSPs brukergruppe ekspanderer, og programmet brukes i utallige aspekter med komposisjon, utøvelse og lydkunst. (Collins & d'Escrivan, 2007).

Mine ferdigheter i Max/MSP er foreløpig på et lavt nivå ettersom programmet nylig ble anskaffet. Men, helt siden jeg supplerte Ableton Live til mitt gitaroppsett i 2009, har jeg anvendt effektenhetene og looper funksjonen i utstrakt grad for å kunne skape lydene og soundet jeg er på jakt etter. Programvaren er installert på en Apple Macintosh Mac Book Pro med 2.66 GHz Intel Core i7 prosessor.

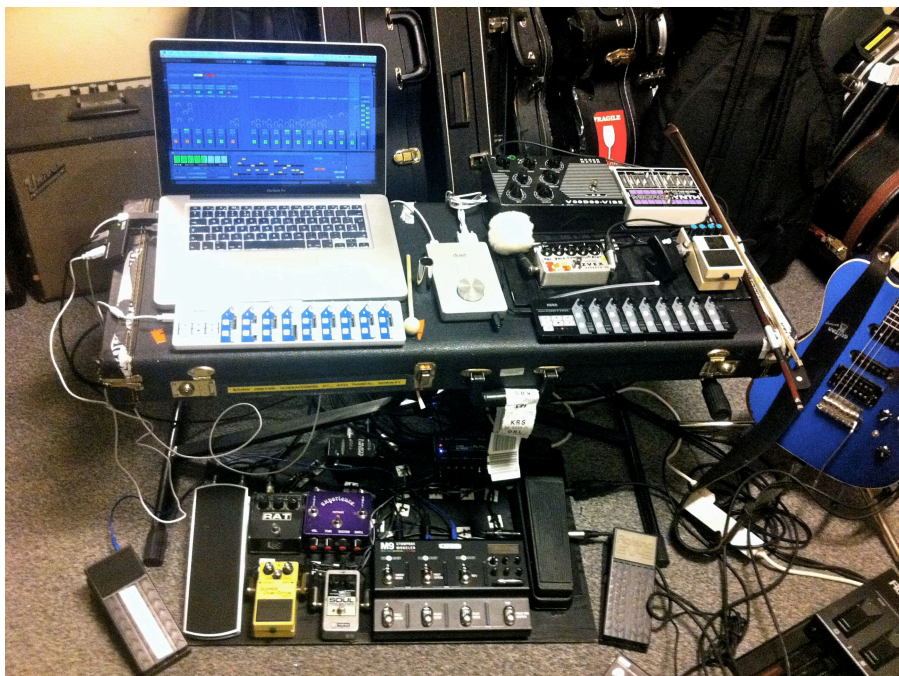


Figur 23. Eksempel på looper i Ableton Live.

## 2.5 Fot- og håndbetjente pedaler

Mitt pedaloppsett er delt i to deler, eller brett, fordelt ut i fra hvordan jeg bruker de ulike effektene. De fleste pedaler for gitar er produsert med brytere for å effektueres med føttene. Disse er festet til et brett plassert på gulvet. Enkelte pedaler er håndbetjente. De er ikke nødvendigvis tenkt slik fra produsentens side, men for å maksimere effektens operative sektor og funksjonsalternativer, betjenes de med hendene, og følgelig er de plassert høyere for å få en høvelig arbeidsposisjon. Se nedenstående illustrasjon.





Figur 24. Bilde av riggen min slik den var satt opp den 27. februar 2011

## 2.6 Gitorsynthesizere

I en avhandling som omhandler elektronisk gitar, er det naturlig og nødvendig å bringe inn gitorsynthesizere. Følgende avsnitt gir et kort overblikk over emnet.

I gitorsynthesizere omformes strengenes vibrasjoner til midisignaler, som igjen følger et eget system av analoge og/eller digitale kretser som generer og behandler lyder. En gitorsynthesizer bruker et annet lydbearbeidingsprinsipp enn en elektrisk gitar. Den er satt opp med mekanisk/akustisk generering av signalet, mens elektronisk generering i forskjellige syntetiseringer er prinsipper for gitorsynthesizeren.

Gitorsynthesizere kan med MIDI (Musical Instrument Digital Interface)-teknologi trigge lyder fra synthmoduler på samme måte som et klaviatur gjør det på en synthesizer. Man kan spille av

samplinger av virkelige instrumenter som for eksempel trompet, piano og fioliner.

En annen forskjell er følelsen det er å spille en elektrisk gitar og en gitarsynthesizer. Roland GR-300 er en gitarsynthesizer som ble lansert tidlig på 1980-tallet. Den var ikke utstyrt med MIDI, og hadde en formidabel responstid i forhold til plekteranslag, strengenes vibrering og resultat i form av syntetisert lyd. Dette er var en synthesizer som gitaristene ikke behøvde å kompromisere med valg av gitar eller tilpasse seg for å kunne spille ekspressivt. (Joness, 2009) Denne beskrivelsen passer med min opplevelse av GR-300. Jeg bruker den selv. Riktignok sjeldent, men nettopp siden den ikke gjør om signalet til MIDI, er den usedvanlig presis og kvikk sammenlignet med andre gitarsynthesizere.



Figur 25. Roland GR 300

Et eksempel på en MIDI-basert gitarsynthesizer er Roland GR-50. Selv kjøpte jeg en da den kom cirka i 1988. Enda det var relativt revolusjonerende på den tiden å kunne spille trommer på gitar, var ikke triggeringen tilfredsstillende, og det medførte store utfordringer i å anvende lydene denne gitarsynthen kunne frembringe på en musikalsk og god måte. GR-50 var i prinsippet det samme som en Roland D-10. Dette var en rimeligere utgave av

den populære Roland D-50. Prinsippet for disse var 8-bit PCM<sup>89</sup> samplinger sammen med LAS<sup>90</sup> synthgenererte lyder.

Gitarsynthesizer er i høyeste grad et eksempel på et elektronisk instrument som passer inn i denne oppgaven som omhandler elektronisk gitar. Jeg velger å ikke ta den med videre her på grunn av dens utgangspunkt i å (til dels) utføre samme oppgaver som ordinære synthesizere kan utføre. Konseptet her er vidt forskjellig fra en elektrisk gitar og dens utgangspunkt. Og her stopper min interesse for gitarsynthesizere i denne omgang, da denne oppgaven forsøker å rette søkelyset på hvilke lyder man kan skape uten bruk av MIDI-omformet lydsignal.

## **2.7 Viktige pionerer og representanter**

### **2.7.1 Robert Fripp**

født 16. mai 1946 i Wimborne, Dorset, britisk gitarist og komponist, leder av progrockbandet King Crimson. Robert Fripp er en sentral skikkelse innen eksperimentell rock, en stor gitarist med et unikt sound og en pioner innen ambient og elektronika. Han har samarbeidet med bl.a. Brian Eno, Peter Gabriel, David Bowie, Andy Summers, David Sylvian og Talking Heads, foruten sin kone Toyah Willcox. Av album under eget navn kan nevnes solodebuten Exposure (1979), Bewitched (1984), Soundscapes – Live in Argentina (1995) og The Gates of Paradise (1998). Fripp er ellers kjent for oppfinnelsen av Frippertronics, som består i å koble gitaren til to båndspillere som tar opp og spiller av, slik at lyden bygges opp lagvis. Frippertronics ble introdusert på No Pussyfooting (1973), det første av hans tre album med Brian Eno.

---

<sup>89</sup> Pulse Code Modulation, bruker en avansert algoritme for å skape en digital faksimile av et analogt signal. [http://www.ehow.com/facts\\_5021738\\_pcm-audio.html](http://www.ehow.com/facts_5021738_pcm-audio.html) (besøkt 02.01.2011)

<sup>90</sup> Linear Arithmetic Synth, <http://www.vintagesynth.com/roland/d50.php> (besøkt 02.01.2011)

Slik beskrives også dette i Thom Holmes "Electronic and Experimental Music:

"Fripp's real-time performances using dual tape recorders and feedback delay system – dubbed Frippertronics by his friends – led Fripp and Eno to collaborate on the recordings No Pussyfooting (1972)<sup>91</sup> and Evening Star (1974), each of which combined elements of rock music with Fripp's distinctive tape delay style of guitar playing." (Holmes, 2008)

Det er også interessant å merke seg at Pauline Oliveros komponerte i 1966 et verk kalt "I of IV", hvor hun gjorde utstrakt bruk av akkumulerende tape delay og degenerering av det repeterte signalet. Verket ble produsert på University of Toronto Electronic Music Studio med bruk av Hugh Le Caine's<sup>92</sup> tape loop-system. Selve albumet "Four Electric Pieces 1959-1966", utgitt i 1967, kan krediteres for å ha sådd ideen med tape delay til den musikalske verden, og som har blitt plukket opp og mye brukt av eksperimentelle komponister som for eksempel Brian Eno og Robert Fripp.

Robert Fripp er også musikkteoretiker og musikkpedagog, og har gitt ut tre livealbum med sine elever under gruppenavnet The League of Crafty Guitarists. Ser man på dette klippet fra youtube.com vil man nærmest kunne få en definisjon, eller i hvert fall tydelig oppfatning, av hva som menes med lydlandskap og gitar:

<http://www.youtube.com/watch?v=JftuGnzGx20>, (lastet 07.10.2010)

Selv om Robert Fripp ikke har hatt størst innflytelse på meg som utøver, har jeg likevel eksperimentert med og brukt tape delay aktivt for å lage loops og egne klangverdener.

---

<sup>91</sup> Angivelig feil årstall for utgivelsen av No Pussyfooting. Riktig årstall er 1973.

<sup>92</sup> Hugh Le Caine (1914-1977), kanadisk elektronisk musikk pioner og som designet over tjue analoge musikkinstrumenter. <http://www.hughlecaine.com/en/> (lastet 03.01.2011)

### **2.7.2 Adrian Belew**

født 23. desember 1949, Kentucky, USA. Har hatt en rikholdig og variert karriere med en mengde store stjerner som har brukt hans talenter. Hans kameleonaktige stil som spenner fra overanstrengt progressiv rock til ertelysten og selvundervurderende pop, har bidratt til å anonymisere de musikalske bidragene hans.

Han har spilt i Frank Zappas band og kommet med beundringsverdige bidrag i Talking Heads. Han har spilt i Tom Tom Club som er et "spin-off produkt" av Talking Heads. Han ble medlem i nydannelsen av King Crimson, før Robert Fripp bestemte seg for å blåse nytt liv i solokarrieren sin og motiverte Belew til å gjøre det samme.

Belew ble medlem i omgrupperingen av King Crimson i 1995. Siden starten på det nye milleniumet har Belew i økende grad blitt mer produktiv med King Crimson, gjenforening av The Bears med flere utgivelser. Han utgav tre soloalbum i 2004. Hans album *Side One* beskrives som energisk i Oxford Music Online. Belew har også samarbeidet og gjort plateinnspillinger og turneer med David Bowie. (Larke, 2009)

I 1985 utgav Adrian Belew en video som ble kalt nettopp det denne oppgaven tok utgangspunkt i, nemlig elektronisk gitar.

### **2.7.3 David Torn**

født 26. mai 1953. Amerikansk gitarist. Begynte som syvåring å spille piano, og tok timer ved Leonard Bernsteins Music For Young Composers da han var tolv år. Han gikk ett semester ved Berklee College of Music i 1973, og tok deretter privattimer med John Abercrombie og Pat Martino. Torn utviklet en klangbasert, framfor en lineær, innfallsvinkel til hvordan spille sitt instrument og jobbet mye på denne måten sammen med Jan Garbarek og Eberhard Weber (1983-1987), Don Cherry (1979-1980), David Sylvian (1988-1989) og Ryuichi Sakamoto (1997-1999). Torn har også opptrådt som solist eller klangskaper i filmusikk komponert av Carter Burvell, Mark Isham, Michael Shrieve og Michael

Whalen. Han har spilt sporadisk med Joachim Kühn, Trilok Gurtu, Bill Bruford, Jack Bruce, Cassandra Wilson og Pharoah Sanders. Torn har ledet forskjellige grupper, og i 1998 samarbeidet han med gitaristen Vernon Reid og Elliot Sharp i gruppen Gtr Oblq. Han har også utgitt en video kalt "Painting with Guitar" (1994), og i en artikkel fra Guitar Player utgitt i september 1996 står det: "*Loop Guru: Dave Torn Decodes the Art of Electronic Looping*," I 1992 mistet Torn hørselen på sitt venstre øre på grunn av en hjernesvulst. (Mark)

David Torn har hatt stor innflytelse på meg som gitarist, spesielt på grunn av hans klangbaserte innfallsvinkel, noe som appellerte til meg siden jeg første gang hørte ham med Jan Garbarek på albumet "It's OK to Listen to the Gray Voice", utgitt i 1984. Hans video "Painting with Guitar" har inspirert meg i stor grad i min utvikling for å bli den utøveren jeg ønsker å bli. Se transkripsjon av video i kapittel tre.

#### **2.7.4 Christian Fennesz**

født 25. desember 1962, Østerriksk gitarist, bruker gitar og computer for å kreere elektroniske lyder med enorm spennvidde og kompleks musikalitet. "*Imagine the electric guitar severed from cliché and all of its physical limitations, shaping a bold new musical language.*" Dette utsagnet hentet fra City Newspaper i USA beskriver Fennesz og hans musikk. Hans komposisjoner er ikke sterile eksperimenter med computer. Musikken ligner følelsesladde nærgående innspillinger av regnskogens innsektsliv, eller naturlige atmosfæriske forekomster som henger sammen med naturalisme og gjennomtrenger hvert eneste stykke. ("Christian Fennesz,")

Sett i et Østerriksk musikkhistorisk perspektiv, der elektroniske musikkstudier ble grunnlagt i Salzburg, Wien og Graz rundt 1965, har kultivasjonen av Østerriksk elektronisk musikk strukket seg fra akusmatisk musikk (Dieter Kaufmann) til computer-basert komposisjon (Karlheinz Essl) og mediakunst ("Kunstradio" i Østerriksk kringkastning), til ambient musikk og

støymusikk med Christian Fennesz. (Hellmut, Wolfgang & Bernhard)

### **2.7.5 Eivind Aarset**

født 23. mars 1961, norsk gitarist. En av Norges mest etterspurte gitarister. Han har arbeidet med blant andre Bill Laswell, Dhafer Youssef, Jon Hassel, Jan Garbarek, Paolo Fresu, Marilyn Mazur, J. Peter Schalm, Twain Singh og Andy Sheppard. Aarset har arbeidet med Nils Petter Molvær og medvirker på alle hans album fra og med gjennombruddet med Khmer (1997) til og med Hamada i (2009).

Aarset debuterte som bandleder på Jazzland Recordings med albumet Électronique Noire i 1998 og har siden utgitt flere album under eget navn. Her er et utvalg:

Electronique Noire (1998)

Light Extracts (2001)

Connected (2004)

Sonic Codex (2007)

Live Extracts (2010)

Eivind Aarset er en gitarist med en unik musikalsk visjon som fanger opp og reflekterer all mulig musikk, samtidig som han bevarer en misunnelsesverdig individualisme og høy håndverksmessig kvalitet som spenner fra stille intimitet til brennende intensitet.<sup>93</sup> Aarsets debut som bandleder på Jazzland Recordings ble beskrevet av The New York Times som "One of the best post-Miles electric jazz albums", og satte en ny standard han stadig overgår både live og i studio. (Aarset, 2008)

Aarset utviklet en særegen spillestil som medlem i gruppen Ab Und Zu, og som en del av saxofonist Bendik Hofsets gruppe. Men, det var hans engasjement i Bugge Wesseltofts New Conception of

---

<sup>93</sup> Min oversettelse av et utdrag fra biografien på Eivind Aarsets hjemmeside. [http://www.eivindaarset.com/flash\\_index.html](http://www.eivindaarset.com/flash_index.html) (lastet 07.03.2011)

Jazz, Oslos undergrunnsjazz og det mangeårige samarbeidet med Nils Petter Molvær som utkrystalliserte soundet han søkte. Aarset er også kjent for sitt samarbeide med Jon Hassel og deltagelse på Punkt<sup>94</sup> festivalen. "What drew me to this music was the hypnotic grooves and musical freedom I found," sier Eivind Aarset på sine hjemmesider.

"There's no established rules or tradition in what I am doing, you can make the rules up as you go along. Rhythm is the centre of the music, the landscape the soloist travels through. It's fresh territory and I have no idea where this scene will end up, but there's a lot of great sounds and new music being created which makes it such an exciting scene." (ibid)<sup>95</sup>

Eivind Aarset har hatt stor betydning for meg som musiker. Med sin innovative stil, lyd og klangbaserte uttrykksmåte kombinert med raffinert håndverk, har han alltid appellert til meg.

### **2.7.6 Andre viktige gitarister og representanter**

- Bill Frisell (kanskje den gitaristen som har hatt størst betydning for meg)
- Daniel Lanois (har enormt stor betydning for meg, også kjent for sitt samarbeide med Brian Eno)
- Pat Metheny

Samtlige ovennevnte representanter har hatt varierende, men stor påvirkning og betydning for meg og min utvikling som utøver.

---

<sup>94</sup> Punkt er en innovativ musikkfestival i Kristiansand.

<sup>95</sup> [http://www.eivindaarset.com/flash\\_index.html](http://www.eivindaarset.com/flash_index.html) (lastet 03.01.2011)



## 3. KAPITTEL

### 3.1 Forskningsprosessen, metoder og analyse

Hvordan aspirere til et personlig musikalsk uttrykk via lydlandskapsperspektiver og elektronisk gitar?

Starten på prosjektet innebar blant annet et ønske om å forbedre egen praksis, øke forståelsen for denne og forbedre situasjonene praksisen har foregått i. Hvilke strategier har jeg kunnet bruke for å oppnå målsettingen?

#### 3.1.1 Aksjonsforskning

Som nevnt innledningsvis har jeg valgt aksjonsforskning som metode for mine undersøkelser. I prosessen med å samle inn primærdata, altså i feltundersøkelse, har det oppstått situasjoner som har blitt gjenstand for videre granskning, og som har medført endringer i problemfeltene.

#### 3.1.2 Loggbok

Jeg nevnte innledningsvis loggboken som et nyttig redskap i mitt arbeide som utøvende musiker og i min forskning på egen utførelse, bakgrunn, og videreutvikling. Den er skrevet nærmest i dagboksform og inneholder inntrykk, observasjoner, vurderinger, endringsforslag med mer fra situasjoner i mitt virke som utøvende musiker, enten på turne, i studio eller i situasjoner som er konstruert med forskning som formål. Loggboken fungerer også som en direkte kilde til empiri. Ved å systematisere innholdet i loggboken, åpenbares flere kategorier:

Tekniske aspekter

Musikkteoretiske aspekter  
Teknikk (spilleteknikk)  
Estetikk (estetiske valg)  
Andre valg  
Komposisjon  
Improvisasjon  
Loop (loops, looper, looping)  
Inspirasjon  
Studio  
Monitoring  
Konsserter og turneer

### **3.1.3 Den praktiske delen**

Den praktiske delen og forskningen er utført med utgangspunkt i allerede ervervet utstyr fra den årelange perioden jeg har hatt som utøvende gitarist, supplert med noen få innkjøp knyttet til aksjonsperioden. Ideelt sett hadde det vært bra med et solid budsjett for denne type forskning, da problemfeltet er knyttet til moderne teknologi. Men slik situasjonen er, og med hurtigheten i de teknologiske fremskrittene, ville det være kostnadmessig umulig å skulle foreta alle undersøkelsene med de til enhver tid nyeste produktene og mest oppdaterte programmene.

Det ligger en utfordring i å utnytte det man har av tilgjengelig utstyr og samtidig "henge med" på den teknologiske utviklingen. Utfordringer i henhold til budsjett er en faktor, en annen faktor kan være den kreative. Hvordan maksimere den kreative prosessen og det kunstneriske resultatet med det tilgjengelige utstyret, verktøy, effekter og annen teknologi? Man vil stadig kunne stå overfor slike utfordringer, og derfor kan det være lurt å gjøre seg noen tanker om hva man vil. Vil man delta i et teknologisk kappløp, eller nær sagt et veddeløp, eller vil man søke å skape noe med den teknologien man besitter, og som man bruker tid på å beherske? Det vil antagelig komme ulike svar på disse spørsmålene, avhengig av hvem man stiller dem til. Jeg tenker ikke å svare annet enn at for meg kunne det absolutt vært

gøy å til enhver tid besitte de aller siste modeller og nyvinninger, med det kan fort bli krevende å skulle sette seg inn i alt det nye, og fokuset tas vekk fra det jeg anser som viktigst, nemlig å skape musikk. Min hovedtanke er derfor å fortsette å søke etter ”den spesielle lyden”, eller utvikle ”min egen stemme” med det utstyret jeg har til rådighet, men heller ikke frykte den teknologiske utviklingen og de mangfoldige mulighetene som ligger der.

### **3.1.4 Kildemateriale**

En annen fase har vært å innhente sekundærdata og kartlegge hva som har vært skrevet og forsket på tidligere. I tillegg til litteratur har det blant annet kommet frem videomateriale som dokumenterer kunnskap og tidligere forskning omkring de problemområdene min forskning berører. Siden det foreligger relativt lite litteratur om elektronisk gitar, har jeg benyttet video, internett, YouTube, Spotify, internettutgaver av magasiner som Electronic Musician, Guitar Player og lignende.

Jeg har gjort meg kjent med musikkopptak, videomateriale og lyttet til utgitt musikk som både representerer og dokumenterer temafeltene for oppgaven. Dette har fungert som et underbyggende supplement til innsamlet litteratur, som igjen har bidratt til å inspirere og å styrke vitebegjærligheten. Analyser av et lite utvalg innsamlet materiale fra aksjonsperioden presenteres i dette kapitlet.

Lydforskningen har pågått etter en induktiv metode<sup>96</sup> og har vært en sentral del av mine undersøkelser. Ved å delta på symposium, arrangere symposium, føre loggbok etter studiojobber og konserter, samt omdanne mitt eget studio til et slags laboratorium for granskning av lyd, har jeg kunnet samle en del resultater i form av lyd, kunnskap om lyd, inspirasjon til å skape ny lyd,

---

<sup>96</sup> induktiv metode, vitenskapelig metode, hvor man af en mængde forsøg uddrager en almen regel. (Den Store Danske)

skape assosiasjoner og ramifikasjoner til andre begreper som blant annet synestesi og sonologi<sup>97</sup>.



Figur 26. Bilde av studioet hvor en del av forskningen har foregått.

## 3.2 Analyse

Som et forsøk på å svare på spørsmålet i innledningen til dette kapitlet, vil jeg i det følgende analysere komposisjonen We're Leaving in the Morning hentet fra albumet Rød med duoen Boschamaz<sup>98</sup>, utgitt 29. april 2011. Musikkstykket er basert på en improvisasjon mellom min makker Erland Dahlen og meg.

---

<sup>97</sup> sonologi (av lat., sonum, lyd, og gr. logos, lære), ny gren innen musikkvitenskap som tar for seg utvikling av elektronisk syntese av lyd, frembringelse av datastyrt komposisjonsprogrammer og systemer for beskrivelse av subjektiv lyd- og musikkoppfatning. ([www.caplex.no](http://www.caplex.no), lastet 14.03.2011)

<sup>98</sup> Boschamaz, duo bestående av trommeslager Erland Dahlen og gitarist Bjorn Charles Dreyer.

Innspillingen ble gjort helt i starten på mitt masterstudium, og representerer på mange måter meg slik jeg fremsto som utøver da, uvitende om hva den videre forskningsprosessen skulle bringe i form av ny kunnskap, og forhåpentligvis forbedringer av egen praksis.

Følgende kategorier er lagt til grunn for min analyse:

*Tekniske aspekt*

*Lydlandskap*

*Musikkteoretiske aspekt*

*Estetikk*

*Improvisasjon og komposisjon*

*Inspirasjon*

*Sound*

Jeg har valgt å analysere to musikkstykker komponert med lydlandskapsperspektiver, hvor jeg i det ene opptrer med band i en studiosetting. Det andre er et solostykke komponert med elektronisk gitar for å belyse temaet ytterligere. Et slikt solostykke er tatt med fordi det er sonisk mer oversiktlig og gir et mer konsentrert auditivt inntrykk enn hva en innspilling med band gjør .

I arbeidet med å samle kilder om emnet elektronisk gitar, var videoen "Electronic Guitar" det eneste funnet jeg har gjort som har brukt denne termen om konseptet tidligere. Det ble derfor naturlig å inkorporere denne filmen i oppgaven som et selvskrevet element i forhold til forskningen. Et transkribert utdrag av videoen presenteres i det følgende.

### **3.3 Electronic Guitar, Adrian Belew**

Adrian Belew illustrerer i denne videoen enkelte teknikker han bruker, og drøfter også noen tanker omkring eget gitarspill.

Innimellom seksjoner hvor han spiller og demonstrerer det han mener er elektronisk gitar, drodler han også litt sammen med sin makker, gitar- og lydtekniker Rich Denhart. Videoen kan ses på YouTube: <http://www.youtube.com/watch?v=pMagxl-Rkas> (lastet 09.03.2011)

### **3.3.1 Hand techniques**

Arian Belew nevner på et tidlig tidspunkt i videoen det han kaller "hand techniques" som betydningsfulle for å utvikle unike gitarlyder. Kjente teknikker som bruk av volumepedal<sup>99</sup>, tremoloarm<sup>100</sup>, spille bak sadel, bøye halsen og alt annet man kan komme på, blir av Belew forklart som det er hans oppfatning av hva musikkutøvelse handler om. Med andre ord, kreativitet. Det er lett for meg å være enig med Adrian Belew på akkurat dette feltet siden det berører problemområdet personlig musikalsk uttrykk direkte. Dette gir gjenklang til utsagnet nevnt innledningsvis av Pat Metheny, som mener individualitet, forsøk og streben etter eget uttrykk uten referanser er viktig. Det som imidlertid overrasket meg første gang jeg så videoen, var Belews spilletekniske tilnærming, ettersom jeg hadde en forventning om at han ville holdt større fokus på elektronikken og anvendelse av den. Det må understrekes at dette var mitt umiddelbare inntrykk, og at Belew underbygger termen elektronisk gitar gjennom konkrete demonstrasjoner av elektroniske effekter til bruk med gitar gjennom hele videoen.

### **3.3.2 Eksperiment og imitasjon**

Eksperimentering med ulike effekter er metoden Belew foretrekker i sitt arbeid med elektronikk og gitar. Generelt bruker han ikke mer enn to effekter samtidig, og prøver på den måten å få det

---

<sup>99</sup> se eget kapittel om elektronisk gitar.

<sup>100</sup> en anordning, en arm/stang i metall festet til stolen på noen elektriske gitarer for å kunne skape en vibrato effekt. Også kalt whammy bar, vibrato arm.

meste ut av hver enhet. Dette samsvarer med min måte å maksimere hver del av oppsettet på. Belew viser at en kan kombinere enda en del når man har oppnådd det meste av to effekter samtidig, hvilket er helt i tråd med egne erfaringer på området. Her er et eksempel hentet fra loggboken:

*Logg 17.09.2010:*

*... Ved en tilfeldighet ble det et frekvenseksperiment, hvor jeg "tynte" maks ut av Fussfactory-boksen fra ZVEX og dro etter hvert inn Live. ...*

Loggbokutdraget viser til et eksperiment med en outboard effekt, ZWEX Fuzzfactory, hvorpå jeg kunne "slippe inn" og kombinere denne med effekter i Ableton Live når jeg hadde gjort meg godt kjent med Fuzzfactory boksen.

Noe av det som utgjorde Belews karakteristiske sound på den tiden var hans imitasjoner av enkelte dyrellyder og annen realismelyd. Med gitar og elektroniske effekter kunne Belew etterligne lyden av elefanter, bilhorn og måker som skriker. Dette henspiller til tidligere nevnte begreper innenfor feltet lydlandskap i musikken, opptak av omgivelseslyd og elementer med grunnlyder og signallyder. Men, slik som Belew opererer frembringer han altså imitasjoner av naturlyder og menneskeskapt lyder med gitar og elektroniske verktøy. Som regel gjøres dette i kombinasjon med kjente spilleteknikker. Selv om jeg ikke praktiserer bevisst imitasjon av omgivelseslyder, er Belews eksempler helt klart innenfor lydlandskapstradering.

### **3.3.3 Tidens tann**

Belew gjorde på den tiden utstrakt bruk av flanger<sup>101</sup> for å skape de ulike lydene. Flangereffekten var på 1980-tallet en betydelig

---

<sup>101</sup> effekt, ofte bygget i pedalform, som mikser to identiske signaler, hvorpå det ene signalet blir forsinket i variende grad. Selv om flangerpedaler forsinker det kopierte

komponent i Belews måte å bearbeide gitarsignalet på og i å skape de ovennevnte natur- og signallyder. Effekten har, slik jeg erfarer det, en tendens til å tidsfeste lyden på en negativ måte. Og, på den måten kan man si at effekten er blitt preget av tidens tann. En annen side ved effekter som kopierer hovedsignalet og så forsinket det, er den forskyvningen i pitch, eller tonehøyde som gjerne oppstår, også kalt chorus. Dette var en mye anvendt effekt til å fargelegge gitarsignalet på 80-tallet, og satte sitt preg på et helt tiår i populærmusikkens historie. Personlig har jeg vel egentlig aldri klart å avfinne meg med lyden av denne effekten, og selv om nostalgiske følelser fra mine ungdomsår kommer til overflaten når gitar med choruseffekt høres, er det for meg fortsatt ingen planer om å ta den i bruk i håp om å skape noe personlig musikalsk uttrykk. Nettopp fordi denne typen effekter har tilhørt en trend innenfor en gitarstil som har vært, og som satte soundet på flere sjangre, spesielt i 1980-årene. Med tanke på å skape et personlig musikalsk uttrykk, vil det ikke være noe nyskapende i å etterape noe så karakteristisk som soundet av en hel epoke i pophistorien. Dessuten er det problematisk at tonehøyden svinger slik den gjør ved bruk av chorus og flangerpedal. Tonen blir ”sur” i samsvar med sjargongen brukt i musikkretser.

### **3.3.4 Vilkårlig tonegenerering**

Belew demonstrerer og beskriver hvordan enkelte maskiner lever sitt eget liv. Dette er et uttrykk for hvordan enkelte effektprosessorer og synthesizere ikke alltid lar seg kontrollere. Selv har jeg lignende erfaringer. Men denne uforutsigbarheten kan anvendes på en kunstnerisk måte, og har paralleller til generativ musikk hvor det i utgangspunktet er de samme enkle instruksene

---

signalet, høres ingen ekkoeffekt. For mer info [http://www.ehow.com/how-does\\_5588199\\_flange-pedal-works.html](http://www.ehow.com/how-does_5588199_flange-pedal-works.html) (lastet 20.02.2011)



som hver gang resulterer i ulike komplekse musikalske forløp, som forøvrig kan vare i det uendelige.

### **3.3.5 Rytmisk element**

I følge Belew er det alltid et rytmisk element i det han gjør. En demonstrasjon viser hvordan man kan lave rytmiske mønster ved bruk av ekkoeffekt. Det er i og for seg ikke noe spesielt i dette lenger, men tar man i betraktning at denne videoen er fra 80-tallet, fremstår Belews karakteristiske måte å behandle delay på som interessant.

### **3.3.6 Parallell fra found sounds, via musique concrète til eksperimentell musikk**

”It has always amazed me how many tiny little sounds there are on the guitar if you just tap it in different places, or fool around with the tremolo arm.” (Belew)

Dette utsagnet omhandler de sonoriske mulighetene som en gitar kan inneha. Samtidig overrasker det meg igjen at en instruksjonsfilm som tar for seg elektronisk gitar som tema, har et såpass bredt perspektiv på kilden til lyden og signalet, i og med at utsagnet først og fremst beskriver instrumentets akustiske egenskaper. Det er nærliggende å trekke paralleller til begrepet found sounds, hvorpå man lager musikk av lyden fra ulike objekter. Eller, man kan skape instrumenter av gjenstander man finner, som har egenskaper der kan brukes til å skape musikk, såkalte found instruments. Denne observasjonen kan forstås ut fra lydlandskapsperspektiver, og understøtter opplegget mitt og prosjektets plattform. Forskjeller knyttet til bruk av preparert gitar og mer konvensjonell gitar berører også problemfeltet mitt, og er knyttet til denne observasjonen. Eksperimenter og opptak med de mangfoldige lydene og klangene fra slike gitarer viser at de kan brukes i komposisjonsøyemed i tråd med prinsippene for musique concrète og eksperimentell musikk generelt. Et av flere eksempler på dette fins i loggboken:

*Logg 31.05.2010, session med Ole Jørn Myklebust (Arctic Mood-prosjekt)*

*Session med kun Mac og gitar (GW)*

*Ble reddet av Jørn Øien, Eivind Aarset og Svein Schulz som kunne låne meg en Line 6 delay pedal/looper, Boss DD5 og en ekstra volumepedal for å kontrollere el-signalet.*

*Sessionen gikk ufattelig tregt til å begynne med. Ideene satt langt inne. Men, etter hvert løsnet det og det gikk bra om man skal dømme etter følelsen. Resultatet er jeg rimelig fornøyd med. Oppgaven var spennende og morsom. Jeg fikk helt frie tøyler.*

*Første del av sessionen gikk til å kle en skisse med noen ideer jeg kom med, og som OJ etter hvert også kom med noen gode ideer til hvordan jeg kunne spille.*

*Neste del besto i å lave strekk som OJ kunne bruke til å bygge videre på. Som flere slags moduler til å komponere med. Jobben min gikk utover det å være en vanlig "sessiongitarist".*

Funnene gjort i Belews video blir viktige og interessante for mitt prosjekt. Uttaket fra loggboken viser, i tillegg til lydlandskapsperspektivet, flere aspekter som tilhører praksisen med tekniske, improvisatoriske og kompositoriske prosesser som berører mitt forskningsprosjekt.

### **3.3.7 Belew og gitarsynthesizer**

Naturlig nok innlemmes gitarsynthesizeren med et avsnitt i Belews video om elektronisk gitar. Han legger vekt på betydningen den har hatt for ham, og peker spesielt på mulighetene for å etterligne instrumenter som cello, horn og andre. Sett ut i fra datidens gitarsynthesizere finner jeg det interessant hvordan imitasjon opphøyes som noe spesielt. Dette var før sampling var vanlig, men likevel opererer Belew ut i fra et ideal om å kunne orkestrere musikk på et klassisk tradisjonelt vis, men med syntetiske etterligninger fra en gitarsynthesizer. Jeg kunne tenke

meg å senere gjøre forsøk med gitarsynthesizer for å prøve ut imitasjon av konvensjonelle instrumenter som ide for orkestrering.

### **3.3.8 Min erfaring med gitarsynthesizere**

Mine erfaringer med bruk av gitarsynthesizer har som regel endt med kapitulasjon da det har vært vanskelig å få dens klanglige egenskaper til å fungere i andre sammenhenger. En mulighet kunne være å starte med gitarsynthesizer som utgangspunkt for et eksperiment som eventuelt ville utviklet seg videre til en komposisjon. Man måtte la gitarsynthesizerens egenskaper lede eksperimentet. Samtidig vil det, slik jeg har erfart, ligge en vesentlig utfordring i å skape en ”ny” lyd eller et nytt sound ettersom de synthesizerne som har vært tilgjengelig for gitar har hatt en så karakteristisk egenlyd. På samme måte har denne egenlyden preget utøvere som Pat Metheny spesielt, med et ekstra signifikant sound. Jeg tror for øvrig det er riktigere å se dette som en kombinasjon av at Pat Metheny har klart å gjøre denne sounden til sin, gjennom sitt allerede sterke personlige musikalske uttrykk som er fundert i mer enn lyden av en gitarsynthesizer.

Adrian Belews video har betydning for termen elektronisk gitar, ettersom det er det eneste eksempelet jeg kjenner til hvor det anvendes med samme synsmåte som jeg selv har. Den hyppigste omtalen av elektronisk gitar er knyttet til selve definisjonen av elektrisk gitar. Utover dette er det få funn jeg har gjort som gir inntrykk av at elektronisk gitar er et etablert begrep. Som oftest støter en på karakteristikk som gitareffekter, gitar og elektronikk. Det er heller ikke uvanlig med engelske varianter selv på norsk, hvor det da kalles guitar effects eller guitar electronics, gitarlooping og lignende.

For mitt arbeide er videoen en kilde til inspirasjon og ny erfaring om gitar og elektronikk. Selv om videoen preges av å være datert, er den på ingen måte utdatert. Belew viser at han besitter en spesiell ekspertise som har fått betydning for meg som utøver og for mine studier.

### **3.4. David Torn – Painting With Guitar – Exploring the Sonic Alternative**

For mitt prosjekt med å aspirere til et personlig musikalsk uttrykk via lydlandskapsperspektiver og elektronisk gitar, er videoen til David Torn, *Painting With Guitar* velsett. Tittelen i seg selv er appellerende, da jeg antar han ikke bokstavelig tenker å male med gitar, men mener en mer intern, sanselig analogi med dette utsagnet. Med den overskriften er det nærliggende å trekke paralleller til synestesi. David Torn viser her hvordan han skaper de unike ambiente gitarlydene og hvordan man kan kombinere kreativitet med elektronisk utstyr for å lage farger, bygge teksturer og stemninger, og benytte fordelene med gitarens mer orkestrale kapabilitet.

Videoen, som for øvrig kun er tilgjengelig på VHS, består av to deler. Den ene delen tar for seg håndteknikker, forsterkerbruk, pickups og whammy bar med mer, som er viktige for tonedannelsen. Den andre delen går mer direkte inn på de problemområdene jeg ønsker å belyse. Derfor har jeg valgt å konsentrere transkripsjonen til videoens andre del, da den i større grad tar for seg soniske alternativer med live looping, ambiente teksturer og viser konseptet med hva man kan gjøre med signalprosesserende utstyr og kreativitet. Transkripsjonen består for øvrig av et selektivt utvalg fra videoens del to ettersom filmens innhold spenner vidt og har divergerende relevans. Det selektive utvalget kan kategoriseres slik, tekniske aspekter, musikkteoretiske aspekter, kreativt aspekt (improvisasjon og komposisjon) og lydlandskapsperspektiver.

I åpningssekvensen omtaler Torn andre gitarister som praktiserer live looping. Blant dem som nevnes er Robert Fripp og Adrian Belew. Han fortsetter med å beskrive live looping som å ha "recording sessions"<sup>102</sup> med seg selv. I eksempler med uendelige

---

<sup>102</sup> Sjargong for innspillings situasjoner, vanlig terminologi på norsk, også.

ekko, eller delays på fagspråk, demonstrerer Torn looping. Prinsippene er åpenbart sammenlignbare med førnevnte Frippertronics. Ekkoene reproducerer seg selv og skaper dermed et auditivt syklisk kretsløp som kan kalles loop. Ved å sende denne delay-loopen<sup>103</sup> til en lang reverb, eller romklang på norsk, oppstår enda en tekstur som er regenerert lyd fra den opprinnelige lydkilden.

Min erfaring med uendelige ekkoloops, er at man må holde tunga rett i munnen, ellers kan det fort gå i ball. En eventuell feil vil bli reproduisert i det uendelige, og kan heller ikke fjernes med mindre man sletter hele forløpet. En slik operasjon vil også være kritisk for flyten i den musikalske prosessen. Her er et lignende eksempel fra loggboken:

*Logg 29.10.2009:*

*I Arctic Mood<sup>104</sup> konseptet er det såpass åpent at jeg kan tillate meg å eksperimentere med det jeg har av bokser og muligheter.*

*Ender likevel ofte opp med tremolo av en eller annen grunn. Det passer fint, men litt ensidig. Har bestemt meg for å komme opp med alternativer og varianter.*

*Forsøkte også med friskt mot å eksperimentere med mye bruk av Live.*

*Hadde både hell og uhell, her. Kort oppsummert kan det være lurt å "keep it simple" siden musikken er ganske komplisert med mange taktskifter, relativt kompliserte akkorder og voicinger, inn og ut på forskjellige steder, med og uten ques.*

Loggboken illustrerer egentlig et annet problemfelt enn bruk av ekko direkte, men eksempelet belyser likevel et interessant problem som omhandler enkelhet i forhold til bruk av effekter og

---

<sup>103</sup> Sammensmeltning og fornorskning av to engelske faguttrykk.

<sup>104</sup> Arctic Mood, et jazzverk komponert av Brynjar Rasmussen for Polar Jazz 2011

kompliserte musikalske forløp. Derfor har det sammenheng med ovenstående erfaring med ekkoloops som går amok. I tillegg kan man se paralleller til vilkårlig tonegenerering som nevnt tidligere, men i tilfeller som dette skal det godt gjøres å anvende ”ville” ekkoloops på en kunstnerisk brukbar måte.

MIDI demonstreres også i denne videoen fra 1993, og sett i det tidsperspektivet beskriver Torn et komplisert og datert opplegg for styring av parametere i effektprosessorer. Derfor går jeg ikke nærmere inn på dette. Dagens teknologi med USB er langt bedre, og har i store trekk erstattet MIDI.

### **3.4.1 Looping**

Interessante ting oppstår med transponerte loops. Bare ved å endre tonehøyde på en loop vil lydets karakter endres drastisk og forvandles til noe annet. David Torn prøver i et tilfelle å endre tonehøyden på en loop og oppnår et mindre tilfredsstillende resultat som han selv kaller Mikke Mus-aktig. Torn forsøker videre å redde loopen ved å legge til romklang som i foregående tilfelle, uten hell. Dette leder til at han prøver noe annet og tar konseptet med looping videre derfra med tekniske beskrivelser for å forklare det som skjer. For dette prosjektet velger jeg å utelate de aller mest inngående tekniske utgreiingene, med mindre de har spesiell relevans. Det interessante er prinsippene for konseptet med live looping.

Et godt eksempel på live looping, men med datert teknologi, og som likevel demonstrerer konseptet, er The Beatles ”Tomorrow Never Knows”. Her er ikke bare looping brukt, men også naturlyder, her representert med måker. Loopingen foregikk den gangen med tape. Alle fem båndopptagerne i Abbey Road Studio ble brukt. En annen effekt som ble brukt på samme låt, var det stadig varierende tempoet på bakgrunnssporene, et resultat av at

The Beatles hadde tilgang til båndopptagere med varierende hastighet.<sup>105</sup>

Dette understreker flere aspekter ved looping. Historien viser eksempler på at man har søkt etter soniske alternativer, og gjennom eksperimenter med tape har effekten med looping oppstått. I tillegg viser The Beatles konkret bruk av lydlandskapsperspektiver med bruk av naturlyder. Dette henspeler direkte til tekniske aksjonsarter som feltopptak og elements beskrevet i kapittel 1.

### 3.4.2 Reverb looping

David Torn forklarer at en romklang kan loope seg selv dersom man øker decay<sup>106</sup>-nivået på en reverb til maksimum, eller uendelig. Dette avhenger av hvilken modell man har, men på Lexicon<sup>107</sup> PCM 70 som Torn bruker, er dette en opsjon som fungerer. I mitt oppsett kan jeg bruke en funksjon kalt freeze som reverbeffektene i Ableton Live er utrustet med. Denne funksjonen kan med et tastetrykk utføre det man tidligere måtte bla seg igjennom flere lag med menyer i signalprosessorer som for eksempel Lexicon og G-Force fra TC Electronic for å gjøre. Effekten man oppnår oppleves som oftest svært statisk da den repeterer, med flytende og umerkelige overganger, et lydfragment av en romklang.

David Torn sier videre at man med en slik reverbloop får en tekstur som kan brukes til en del forskjellig. Her nevnes blant annet:

- et bakteppe for en annen komposisjon

---

<sup>105</sup> Holmes, T. (2008). *Electronic and experimental music: technology, music and culture*, s 408-409)

<sup>106</sup> betyr reduksjonstid i sammenheng med musikalske signalprosessorer.

<sup>107</sup> produsent av romklanger, kjent for høy kvalitet og etter hvert blitt en standard i studioskretser.

- noe man kan spille solo over
- loopen har gjerne en spesiell rytme man kan gjøre noe ut av
- man kan transponere den ned en oktav

Man kan fremdeles legge til toner til eksiterende loop, og i tillegg legge på enda en romklang. I Torns eksempel kommer det frem, som han kaller det selv, en slags ”lyden av Bagdad” kjørt baklengs. Loopen er ikke reversert, men soundet Torn har skapt kan høres ut som reversering.

Det er også interessant det som nevnes som ”lyden av Bagdad”. Uttalelsen er fundert på assosiasjoner lyden av loopen gir, og er ikke tilsiktet. Loopen klinger orientalsk, og det kan tenkes at i det Torn la til ekstra toner til reverbloopen, brukte han en skala som har sin opprinnelse i Irakisk musikk, eller en skalatype med opprinnelse i Midtøsten. Dette avsløres ikke i videoen, men det er nærliggende å anta dette. I tillegg til å berøre musikkteoretiske spørsmål, finner jeg assosiasjonen til lyden interessant i et lydlandskapsperspektiv. Selv om looping og loopen ikke var et tilsiktet forsøk på å skape en etterligning av sanntidslyd fra Bagdad, finner jeg allegorien interessant og den berører lydlandskapsperspektivet på en bemerkelsesverdig måte.

Videre i Torns demonstrasjoner inngår pitch modulation<sup>108</sup> og harmonizer<sup>109</sup>, og det oppstår enda en uheldig effekt med Mikke Mus-lignende lyder som ikke var ønsket. Dette er et kjent dilemma med pitching av loops og bruk av harmonizer, en erfaring jeg har fra egen praksis. Måten Torn løser problemet på er igjen å sende den uønskede ”Mikke Mus”-lyden gjennom en romklang for å se hva som skjer med den da. Konklusjonen hans blir at poenget

---

<sup>108</sup> pitch modulation, effekt som endrer tonehøyde, også brukt om chorus og flange effekter. Se eget avsnitt om chorus, vibrato og tremolo-effekt.

<sup>109</sup> en effekt som kan gjøre et signal harmonisk, dele det opp i flere tonale intervaller. Gode eksempler på bruk av harmonizer finner man i Jon Hassels og Nils Petter Molværs musikk.



ikke er å lytte til det ”tørre” gitarsignalet, det vil si uten effekter, men å fore effektene med det tørre signalet. På denne måten formes nye lyder og lydlandskap. Bruken av romklang kan her kanskje forstås som løsningen på et problem. Min oppfatning og erfaring tilsier at Torn anviser en mer eksperimentell holdning til problemet beskrevet ovenfor.

Torns forflytning av gitarsignalet, eller klangen han skaper, kan her også ses på som en relokalisering av lyden. Lydens romlige substanser endres med bruk av romklang, hvilket ordet på sitt vis tilsier. Bill Fontana omlokaliserer også lyd, som nevnt i kapittel en. Riktignok forflytter Fontana stedsbundet lyd i sanntid ved å benytte kringkastningsteknologi og spatiale forhold på en avansert måte, men prinsippet med relokalisering av lyd er jevnbyrdig. Andre interessante aspekter ved relokalisering av lyd, er hvordan man kan konstruere nye lydlandskap og utfordre lytterens persepsjon.

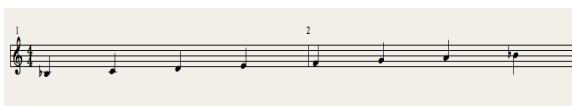
### **3.4.3 Musikkteoretiske aspekter**

Selv om fokuset er på hvilke muligheter man har til å skape ulike lydlandskap, refererer Torn stadig til musikkteoretiske betraktningmåter, som ”nå spiller jeg en a-moll akkord” og lignende utsagn. Selv om eksempelet med akkurat a-moll ikke indikerer jazzbakgrunn direkte, viser han jazzbakgrunnen sin i andre settinger. Et interessant tilfelle er der han spiller inn en loop med ganske rytmisk pregede riff i g-moll. Loopen er interessant i seg selv fra et teknisk perspektiv, men det kommer jeg tilbake til. Det musikkteoretiske aspektet for oppbyggingen av denne loopen resonnerer Torn seg til i etterkant av demonstrasjonen. Utgangspunktet er en improvisasjon over en loop bestående av rytmiske elementer som utgjør et riff i Gm9. I løpet av improvisasjonen beveger Torn seg gjennom andre tonale og harmoniske varianter som han selv beskriver som mutasjoner. Det aktuelle forløpet muterer altså fra Gm9 til Bbmaj7#11, med et tonalt sentrum i F. Deretter endrer Torn tonehøyden på loopen gradvis, og opphever dermed tonalitetsfølelsen.

Modal improvisasjon, som førnevnt i avsnitt om improvisasjon, er den jazzteoretiske innfallsvinkelen til forløpet Torn her utfører. Relativt enkel tonal struktur uten harmoniske utsving eller modulasjoner. Modal improvisasjon er harmonisk fundert slik som det er beskrevet i *New Structures in Jazz and Improvised Music since 1960*:

... the introduction of modal improvising was primarily a harmonic issue. 'Mode' is a term used for scales ('a series of single notes progressing up or down stepwise' according to Kennedy<sup>110</sup>) other than major, minor, chromatic, whole-tone and pentatonic scales, and includes a variety of scales which were commonly used in European music until about 1600. If we leave unspecified the minimum step size, this definition covers all the scales widely used in jazz and other contexts: ... (Dean, 1992)

Som nevnt i kapittel en, og i likhet med Torns teoretiske innfallsvinkel, faller valget ofte på modal improvisasjon som utgangspunkt for egne improvisasjoner. Ovennevnte eksempel viser at Torn benyttet en Bb lydskala, eller lydskala modus. At Torn ikke uttrykker seg fullstendig klart i slike termer, men heller bruker uttrykk som mutasjon, finner jeg interessant. Man kan undre seg over hvor bevisst dette er. Det kan være en måte å bevisstgjøre lyd- og klangforming på, og benytte jazzteori til å skape et sound, eller kan det være han heller velger å se Bb lydskala ut fra F som tonalt senter?



Figur 27 Bb lydskala

---

<sup>110</sup> Kennedy, M (1980) *Concise Oxford Dictionary of Music* (3rd edn), Oxford University Press, London

Et annet eksempel fra videoen er der Torn starter fra bunnen med en helt vanlig mollakkord og improviserer et lengre forløp over loops han spiller inn underveis, hvorpå han etterpå analyserer hva han nettopp har utført, og finner da ut at han endte opp med en moll elleve-akkord med liten septim. I tillegg spiller Torn en solo med et arabisk og nordindisk preg over loopene han lagde. Kommentaren hans etterpå er "it's a nice indicator for what your harmonic sensibility is". Det interessante med disse forløpene er hvilken betydning Torn tillegger den musikkteoretiske delen, og spørsmålet som reiser seg er hvilken konsekvens dette har for lydformingen. Spørsmålet besvares ikke av Torn, men kan det tenkes at bakgrunnen fra jazzteori kan ha betydning for hans betraktningmåter omkring det å skape ulike stemninger og lydlandskap med elektronisk gitar?

Selv har jeg i samtaler med Eivind Aarset funnet at det musikkteoretiske aspektet er stadig tilbakevendende. I tillegg til å si noe om hvilken bakgrunn man har for hvordan man jobber, ligger mange muligheter i jazzteorien til å velge hva slags klangverden man ønsker å skape, for eksempel ved skala- og akkordvalg. Skal man lage en utpreget abstrakt lyd, kan man oppleve at musikkteori nærmest kan stå i veien og hindre en i å skape slike klangverdener. Min erfaring er at i slike situasjoner må man fristille seg de kunnskapene man har og heller gå helt inn for en mer søkende innstilling til arbeidet.

Torn sier at hovedfokuset når man spiller med elektronikk er å ta i bruk mer menneskelige kvaliteter, at man heller bruker effekter og loopere i sanntid, fremfor å bruke forhåndsprogrammering. "Processing while we're flying here", sier Torn. Denne prinsipielle holdningen til det å arbeide med elektronikk og instrument kjenner jeg godt til, ettersom jeg tilstreber det samme. Forgjengligheten i det man skaper med instrumentet og elektronikken, gjør noe med både musikken og musikeren.

### 3.4.4 Harmonisk bevegelse

Når man arbeider med loops er det ikke mange sjanser til å skape harmonisk bevegelse, ifølge Torn. Dette har å gjøre med begrensninger i tid til å kunne bygge opp harmoniske forløp i en looper. Nå må det skytes inn at denne videoen er fra 1993, og det utstyret som da var tilgjengelig hadde nok disse begrensningene. Dagens loopere har en helt annen samplingstid og åpner muligheter til å kunne eksperimentere med mer avanserte akkordprogresjoner.

Torn demonstrerer et eksempel med en progresjon som går A – D – C#. En relativt kort progresjon, men som Torn sier, "Certain things work better than others".

### 3.4.5 Sårbare looppunkter

Volumpedal nevnes, for den fungerer bra til å glatte over looppunktene i følge Torn. Her vil jeg referere til egne erfaringer og loggbok:

*Logg 16.04.2010*

*Problem: hvordan få jevnet ut overgangen mellom enden og begynnelsen på loopen?*

*Foreløpig konklusjon: avhengig av hva slags loop, metrisk eller ikke-metrisk, beats eller ikke, og hvordan man spiller.*

Slik det går frem av loggen, er jeg ikke inne på bruk av volumpedal, men frasen "hvordan man spiller" kan innbefatte ekspressive metoder, hvorav volumpedal inngår. For å maskere eventuelle ujevnheter, bruker Torn også litt vibrato, både ved hjelp av venstrehåndsteknikk og ved bruk av tremoloarm, riktignok ikke samtidig. Et teknisk aspekt jeg tidligere introduserte som interessant med en bestemt loop, var den Torn demonstrerer med bruk av kort delaytid og knapp samplingstid. På den måten skapes små loops låst inne i avkortede stemningsfulle sfærer. Denne allegoriske beskrivelsen peker igjen i retning lydlandskap.

### 3.4.6 Modulated looping

Torn tar for seg noe han kaller ”modulated looping” hvor han ved anvendelse av en integrert oscillator i den ene effektenheten, kan manipulere deler av lydbølgen en loop består i. I praksis virker det slik at deler av loopen får ulike hastigheter i kombinasjon med ulike tonehøyder etter et tilfeldighetsprinsipp. Max for Live har utviklet noen plug-ins jeg bruker, og deriblant Buffer Shuffler som kan utføre lignende operasjoner som beskrevet i det foregående. Torn slår fast at modulated looping klinger ganske annerledes enn vanlig gitar. Igjen, elektronisk gitar med lydlandskapsperspektiver.

### 3.4.7 Aleatorisk fremgangsmåte

David Torn understreker at han ikke hadde planlagt noen ting av utfallet, og på den måten gir han oss mye av konseptet over hvordan loope og hva man kan gjøre med looping. Ting kan egentlig skje i farta, på scenen og i studio. Sonisk mangfoldighet kan være kilde til inspirasjon ifølge Torn. Han fortsetter: ”Når du kan gå et sted og få til en lyd på en slags tilfeldig måte som du aldri har fått til før, vil det kunne virke inspirerende til å fortsette”. For meg er dette lett gjenkjennelig, og konseptet virker på en inspirerende måte til å holde det gående med å starte fra ingenting, og i farta bygge opp lyder med looping i kombinasjon med andre lydmanipulerende verktøy. I utgangspunktet er det mest nærliggende å trekke disse prosessene i parallell til improvisasjon. Aleatorisk og intuitiv fremgangsmåte vil også være en passende beskrivelse, jamfør avsnitt om improvisasjon. Et utdrag fra loggboken bekrefter lignende erfaringer:

*Logg uke 9:*

*... - Jeg har også blitt inspirert og henfallen til ulike kombinasjoner av effekter, teorier, klanger, spillemåter etc. Svært lite av dette er dokumentert. ...*

*Logg 22.03.2010*

*- Rigget opp annerledes i dag, på og under skrivebordet i studio.*

*For å prøve det, og se om det hadde noen effekt.*

*Lyttingen ble bedre, noe ble uvant siden enkelte effekter og pedaler havnet på motsatt side av hva jeg er vant til.*

*- Recordet looper 0008 og 0002 og øvde på ionisk #5 (harmonisk moll). Interessant.*

*Prøver hele tiden å tenke at autopiloten skal forbedres, men henfaller i lange improvisasjoner over loops jeg laver og vips, så er det glemt.*

Den siste loggføringen eksponerer blant annet viktige tekniske problemfelt som lytting og autopilot<sup>111</sup> jeg hittil ikke har gått inn på, men hovedpoenget med dette utdraget er å vise hvordan looping og lek med lydmanipulerende effekter kan inspirere til videre utfoldelse i en slags ”det ene tar det andre”-gang.

Mot slutten av denne videoen kjører Torn signalet fra en akustisk gitar igjennom oppsettet sitt på samme måte som om det var en elektrisk gitar. Selv har jeg mange ganger vurdert å utforske dette feltet, men de erfaringene jeg har gjort hittil har vært lite vellykkede. Torns demonstrasjon er overbevisende nok til at jeg vil prøve igjen ved en senere anledning. Til sammenligning poengterer Torn, i likhet med Adrian Belew, viktigheten av håndteknikker og alternative stemninger, og at det ligger uvurderlige muligheter for å skape nye spennende lyder på denne måten. Dette er interessant da det anskueliggjør det kreative aspektet og betydningen av også kunne skape klangfarger også uten elektronikk. Torn oppfordrer den som ser videoen til å eksperimentere, og sier videre ”the guitar is still quite unlimited as a vista”.

Avslutningsvis i dette avsnittet har jeg valgt et sitat fra Torn som favner mye av ideen bak konseptet:

---

<sup>111</sup> en måte å uttrykke og omtale tekniske ferdigheter og overskudd i henhold til håndtering av lydmanipulerende effekter.

”I know it doesn’t sound like a guitar, but it is, and it feels better than a synthesizer.” (David Torn 1993)

### 3.4.8 Sammenligning av Belews og Torns videoer

Det er noen års forskjell i datering mellom de to videoene, og dermed forskjeller i det tekniske utstyret som anvendes i demonstrasjonene. Belew bruker datidens, det vil si åttitallets, mest avanserte effektenheter i sine demonstrasjoner, mens David Torn anvender utstyr produsert på nittitallet. Det er slående hvordan disse forskjellene ikke har noen innvirkning på konseptet med elektronisk gitar og lydlandskapsperspektiver.

Elektronikkens datering har liten avgjørende konsekvens for begrepet, men det er derimot betraktningsmåter til *hvordan* man anvender elektronikken i sammenheng med gitar som får betydning.

I Torns video er det mulig å trekke paralleller til found sounds, musique concrète og eksperimentell musikk, på lik linje som i analysen av Belews video. Det er også interessant hvordan begge gitaristene poengterer ulike håndteknikker som viktige for å utnytte gitarens soniske muligheter i sammenheng med elektronikk og instrument. Dette reiser spørsmål om dannelse og eksperimentell attityde er en nødvendighet i beskjeftigelse med disse begrepene. Selv tenker jeg det er en sammenheng mellom personlig musikalsk uttrykk og holdning til utførelsesmåter.

Den markerte forskjellen mellom videoene til Torn og Belew, er Torns innlemmelse av musikkteoretiske aspekter, hvilket er helt fraværende i Belews video. Denne forskjellen kan kanskje fortelle oss noe om bakgrunnen til de to gitaristene, samt legitimere at elektronisk gitar praktisert ut fra lydlandskapsperspektiver ikke forutsetter musikkteoretisk bakgrunn. Istedenfor kan musikkteori bidra til å komplettere begrepsapparatet i ens søken etter soniske alternativer.

### 3.5. Sound

I min forskning og streben etter personlig musikalsk uttrykk unngår jeg ikke diskutere begrepet sound. Det gjelder også i den videre analysen av egne stykker som forekommer senere i denne avhandlingen. Med begrepet *sound* forstår jeg noe som innbefatter mer enn bare lyden man hører; sound er også det totale lydbildet og den lydopplevelsen man kan få av for eksempel en konsert eller plateinnspilling. Bestanddeler som samspillet i et band, en musikers særegne måte å spille på, en spesiell sammensetning av flere musikere og instrumentering er faktorer som er med på å gi lydproduktet et sound.

Grove Music Online gir følgende historiske beskrivelse av begrepet:

Greek and Roman sources include numerous references to scientific reflections on the nature and origin of sound, and these seem to be the earliest recorded thoughts indicating any attitude to music other than the purely aesthetic. Many classical observers, however, followed the Aristotelian method of thinking about an experiment and imagining the results, a method which, though of undoubted value as a starting-point, usually led to conflicting conclusions if not checked against real experiments. Also, a great deal of mysticism, especially concerning numerical relationships, tended to obscure more scientific ideas. (Charles & Murray)

Sound er gjennom tidene blitt studert ut i fra ulike disipliner og interesser, og begrepet har vært forsket på fra estetiske vinklinger og mere systematiserende matematiske metoder. I de to siste århundrene har forskningen på sound hatt en betydelig utvikling, med blant annet teorier fra eksperimenter med vibrasjoner (Chladni),<sup>112</sup> synliggjøring av lydbølger (Wheatstone),<sup>113</sup>

---

<sup>112</sup> Ernst Chladni, 1756-1827, tysk fysiker og musiker.

<sup>113</sup> Charles Wheatstone (1802-1875), engelsk vitenskapsmann og inventor.



oppfinnelsen av telefonen (Bell) samt mange flere betydelige forskningsresultater som igjen har ledet forskningen frem til i dag. Av hensyn til begrensningen dette essayet gir, går jeg ikke nærmere inn på alle disse forskningsresultatene. Dette også fordi de ikke har noen direkte relevans til den videre diskusjonen. Tor Dybo diskuterer sound som begrep i sin artikkel i *Musikklidenskapelig Årbok 2002*, (Dybo 2002), og skriver om hvordan sound som fenomen kan angripes analytisk. Her omtaler han sound som et inklusivt begrep.

”Begrepet inkluderer i denne sammenheng hver musiker sin spillestil. Med andre ord har hver enkelt musiker sin personlige ”sound”. ” (ibid, s.17)

Videre skriver Dybo:

”Her kan vi ha i tankene hvordan det ut i fra den afrikansk-amerikanske musikk-tradisjonen er den individuelle egenarten hos hver enkelt musiker avgjørende for det som skjer under improvisasjonsprosessen.” Han nevner i denne sammenheng eksempler fra nyere jazzhistorie som poengterer at det innenfor en utøverorientert musikktradisjon er musikerens egenart og spillestil som avgjør resultatet.”

Videre kan man oppsummere Dybos tanker med et sitat hentet fra den svenske musikkforskeren Lars Lilliestam:

”...sound er et ofte anvendt begrep som kan defineres på ulike vis. Den står for noe mer enn bare direkte oversettingen ”lyd” eller ”klang”. I en annen sammenheng har jeg definert ”sound” som ”det totale lydbildet, innbefattet instrumentering, spillemåter, stemmeklang og sangstil, rytmemarkering, harmonisksats, akustisk helhetsbilde, instrumentenes balanse i forhold til hverandre osv. ” Taler man om sound i samband med en musiker handler det som oftest om hans spesielle spillestil og klang i instrumentet pluss det totale lydbildet.” (Lilliestam 1988, s.16)

Slik Dybo og Lilliestam her beskriver sound i sammmheng med hver enkelt musikers spillestil, er det, ut fra et utøverperspektiv, lett å identifisere seg med og være enig i. Jeg tror forøvrig alle musikere

har sin egen sound, eller sin egen stemme. Vi taler med unike stemmer, derfor mener jeg vi i utgangspunktet har en egenartet sound. Som utøver forutsetter dette en bevisstgjøring omkring sitt eget uttrykk, fremfor å kopiere andres. Hvis bare et av begrepene Lilliestam nevner er spesielt framhevet, eller tydeliggjort hos en utøver, er det nok til å snakke om en utøvers sound. Soundet til en musiker sammenfaller også med det jeg vil kalle karakter, særpreg og integritet hos utøveren.

Per Elias Drabløs siterer også Lilliestam i sitt essay 'Gehörstradering i Akademia: Om paradigmer i forskningen på Rytmask musikk'. Drabløs stiller i sitt essay spørsmål om tiden er moden for et paradigmeskifte i musikkforskningen. Med utgangspunkt i en forståelse av paradigme som en felles oppfatning av et grunnsyn innenfor musikkvitenskapen, diskuterer Drabløs to forskjellige oppfatninger. Han bringer frem et grunnsyn fra den sosiologiske musikkforskningen der musikk innehar sosiale verdier i tillegg til den kunstneriske verdien, og på den annen side et grunnsyn fra den systematiske musikkforskningen om at musikken er autonom, at den ikke kan påvirkes utenfra. Ifølge Drabløs er den tradisjonelle musikkforskningen basert på notesentrering, både fordi klassisk musikk er noteavhengig og fordi mye av forskningen har dreid seg om verket som autonomt og konstant. Drabløs fokuserer på gehørsmusikk og trekker paralleller til sistnevnte paradigme for å drøfte behovet for et nytt.

En av tankene jeg finner interessant i Drabløs' essay er den påtagelige avstanden som er mellom musikkforskere, utøvere og tonekunstnere. Denne virkeligheten eksisterer selv om man kan si dette er generalisering av en problemstilling. Videre presenterer Drabløs det han mener er to hovedblokker innen musikkvitenskapen:

Den analytiske musikkvitenskapen, som sentrerer sin forskning rundt paradigmet musikk som tekst, eller musikk som et autonomt begrep. Det er innenfor dette området

musikkanalytikerne og musikkteoretikerne arbeider. (Drabløs, 2005)

Den systematiske musikkvitenskapen, som sentrerer sin forskning rundt paradigmet musikk som kontekst, eller musikk som kultur. Det er innenfor dette området etnomusikologene og musikk sosiologene arbeider. (ibid)

I følge Drabløs hevder disse to vidt ulike retningene innenfor musikkvitenskapen å ha metodene for å finne musikkens ”vesen”. Man kan med bakgrunn som profesjonell utøver lett kjenne seg igjen i det Drabløs påpeker som den merkbare avstanden mellom musikkforskere og utøvere. Jeg mener ikke dermed at musikk i hovedsak skal forstås slik utøvere forstår det, men en viss gjensidig nysgjerrighet for hverandres tolkningsmåter og metoder kunne etter min mening gagnet musikkens videre utvikling og musikkforskningen.

Jeg vil videre forsøke å belyse noen av metodene som har vært brukt, og som brukes, for å diskutere sound.

### **3.5.1 Elektroakustiske innfallsvinkler**

Musikkforskeren Jan LaRue, skriver i *Guidelines For Style Analysis*<sup>114</sup> at sound kan deles inn i tre grupper: *Timbre*, *Dynamics* og *Texture and Fabric*. (Rue, 1970) Slik jeg oppfatter Jan LaRue mener han klang og klangfarge med begrepet *timbre*. *Dynamics* er jeg fristet til å oversette direkte og tolke det som dynamikk, og eventuelt intensitet. *Texture and fabric* henspiller til et ferdigstilt lydprodukt bestående av *timbre* og *dynamics*. Jeg kunne tenke meg å tilføre ordet *layers*<sup>115</sup> som supplement til

---

<sup>114</sup> *Guidelines for Style Analysis* (W.W. Norton, 1970; 2nd edition, Harmonie Park Press, 1992)

<sup>115</sup> layer, subst., lag, sjikt.

texture and fabric, siden det beskriver en vesentlig del av det jeg oppfatter som texture and fabric. *Layers* er for meg arrangementet av lydimpulser som danner sluttproduktet, soundet. Som et apropos vil jeg nevne Allan F. Moore som også deler sound inn i sjikt, men dette kommer jeg tilbake til senere i oppgaven.

Tor Dybo forklarer de tre gruppene Jan LaRue nevner slik:

*Timbre*, kan være tonekvalitet eller klangfarge på et instrument eller hos en sanger, herunder inkludert overtonene/overtonespekteret. *Dynamics*, kan kort og godt beskrives som “intensitet i sound” og i de forskjellige “timbres”. *Texture and Fabric*: “Texture” (eller på norsk tekstur) blir arrangementen (eventuelt sammensetningen) av det totale lydproduktet (Timbres og dynamikk) i øyeblikket, og “Fabric (of sounds)” blir hvordan sound utvikler seg (eller utfoldes) over tid. Vi kan også omtale “fabric” som det totale lydproduktet i et tidsforløp. Således vil det totale lydproduktet i løpet av en hel komposisjon eller innspilling utgjøre “(sound) – fabric”. (Dybo, 2002)

Jan LaRue kommer fra den vestlige kunstmusikktradisjonen og diskuterer dermed soundbegrepet i lys av sin bakgrunn. Tor Dybo stiller spørsmål om man kan bruke dette begrepsapparatet overfor andre genre, f.eks. innenfor den afrikansk-amerikanske musikkarten? Hvordan skal man for eksempel gå frem for å beskrive og analysere en jazzmusikers sound? Her fins flere parametre man kan analysere. Dybo går også inn på elektroakustiske innfallsvinkler til analyse av sound, blant annet jazzimprovisasjon analysert ved hjelp av et elektroakustisk metodeapparat, eller gjennomført som vitenskapelige forsøk. The Seeger Melograph Model C<sup>116</sup> brukes i forbindelse med en analyse av Charlie Parkers innspilling av “Parkers Mood” foretatt av den

---

<sup>116</sup> The Melograph er et mekanisk apparat til bruk i forbindelse med etnomusikologiske transkripsjoner. Min oversettelse fra Wikipedia.

amerikanske jazzforskeren Thomas Owens. Melografen produserer et slags bilde, en grafisk fremstilling av parametre som tonehøyde, amplitude og klangfarge. Melografanalysen kan gi informasjon om andre aspekt enn bare noteverdier og tonehøyde. Owens poeng er å gi et mer nyansert bilde av for eksempel timing, pitch, vibratobruk enn hva vanlig transkripsjonsarbeid kan få frem.

En østerriksk musikkforsker, Franz Kerschbaumer, brukte en sonograf<sup>117</sup> i sitt arbeide med å analysere trompetsoloer av Miles Davis. Etter hva jeg forstår gir sonografen på mange måter de samme resultatene man oppnådde ved å bruke en melograf. Både melograf og sonograf er nå utdaterte som analyseredskap. I dag kan man med moderne datateknologi gå adskillig nærmere inn på detaljer ved forskning på sound. Programmer som Signalize<sup>118</sup> og Transcribe<sup>119</sup> er moderne verktøy til bruk for avansert musikk- og lydforskning.

Jeg har så langt belyst elektroakustiske innfallsvinkler for analyse av sound. Sett fra et utøverperspektiv er det både interessant og tildels nyttig å analysere sound ved hjelp av disse begrepsapparatene. Selv om Jan LaRue bygger sitt begrepsapparat ut i fra en vestlig klassisk musikktradisjon, tror jeg det er fullt mulig å anvende hans system på annen musikk, for eksempel ved analyser av nåtidens populærmusikk. Når det er nevnt, kommer jeg ikke til å gå inn i noen form for diskusjon om hva populærmusikk er. Til det er emnet alt for omfattende og fordrer en egen diskusjon.

---

<sup>117</sup> sonografi, ultrasonografi, det samme som ultralydundersøkelse. [www.ordnett.no](http://www.ordnett.no) (lastet 30.11.2009)

<sup>118</sup> [www.signalize.com/about.html](http://www.signalize.com/about.html) (lastet 27.03.2011)

<sup>119</sup> [www.seventhstring.com/xscribe/overview.html](http://www.seventhstring.com/xscribe/overview.html) (lastet 27.03.2011)

### 3.5.2 Kroppslig innfallsvinkel

Thomas Clifton introduserte en annen innfallsvinkel hvor han inkluderer kroppens rolle i opplevelsen av musikk. Clifton skriver:

In addition, contemporary composers write “phenomenological” music in their efforts to present musical essences – movement, shape, duration, succession, color, play, and feeling – without cluttering their pieces with such literary imports as plot (theme), character development (thematic manipulation), and structure (beginning, middle, and end). (Clifton, 1983)

Jeg synes det er interessant hvordan Clifton relaterer musikkopplevelsen til kroppslig erfarte fenomener som bevegelse, farge og følelse, og jeg vil i kapittel 3 komme tilbake til farge som en del av soundbegrepet. Videre vil jeg, slik jeg forstår Clifton, si meg enig i at den rent kroppslige responsen på musikk også er viktig å bringe inn i begrepsapparatet. Hans metoder er kanskje ikke like omfavnende for analyse av vestlig klassisk musikk, men likefullt utbytterik og vesentlig for musikkforskningen. Han nevner moderne komponister som ikke forkludrer stykkene med dramaturgiske temaer, viderutvikling av temaer og tradisjonell form. Dette får meg til å tenke på musikk der et tema gjerne kan repeteres mange ganger (noen ganger til det kjedsommelige), eller en rytme (eller et tema) gå i loop<sup>120</sup>, og at formen på et musikkstykke ikke nødvendigvis følger noen faste regler eller har så mange bestanddeler. Slik musikk kan ha en tendens til å berøre mer kroppslige sanser utover det rent intellektuelle, hvilket jeg mener også kan være en god egenskap. Eksempler på slik musikk kan være moderne dansemusikk, new age-musikk, enkelte rockelåter og afrikansk rituell musikk. Jeg har med disse eksemplene ikke tatt hensyn til kvalitet, og ønsker ikke å gi noen hentydninger i så måte.

---

<sup>120</sup> loop; løkke, sløyfe, lukket krets. Brukt om melodiske eller rytmiske motiver (eller tema) som blir repetert mange ganger, enten ved at det spilles, eller ved bruk av dataprogrammer for musikk e.l.

### 3.5.3 Sjikt

Før jeg forlater den elektroakustiske analysene av sound ønsker jeg å gå inn på hvordan den britiske musikkforskeren Allan F. Moore forsøker å reformulere musikkvitenskapens metodeverktøy. Moore diskuterer sound ut i fra sjikt, og opererer med fire slike:

1. sjikt er det rytmiske sjikt hvor tonehøyder er irrelevante. Dette sjiktet består av slagverk og perkusjonsinstrumenter.
2. sjikt består av musikkens dypeste toner, eller lavfrekvente melodier, det kan gjerne bety elbass.
3. sjikt består av musikkens lysere toner, som enten synges eller spilles med diverse instrumenter. Dette sjiktet korresponderer til det vi gjerne oppfatter som melodien.
4. sjikt utfyller gapet mellom 2. og 3. sjikt, som vil si den harmoniske utfyllingen mellom disse to sjiktene, det vil si harmonikken. (Dybo, 2002)

Moore sin tenkning har paralleller til allerede etablerte begreper innen musikkvitenskapen. Oppfatninger som forgrunn, mellomgrunn, bakgrunn, tekstur og sound fabric er kjent fra Jan LaRue som beskrevet tidligere. Man kan også trekke paralleller til Thomas Cliftons musikkfenomenologiske tenkning.

Tor Dybo skriver:

“Det som ikke kommer særlig frem hos Moore er rytmiske fenomener som “groove”, “beat”, “timing” etc., som utgjør fenomener som viser til rockens “kroppslige” funksjon. Studier av slike rytmiske fenomener krever kanskje et mer finstilt metodeapparat enn det Moores analysemodell kan oppvise i denne sammenheng.” (Dybo, 2002)

Jeg ønsker ikke her å gå videre inn på om jeg finner Moores analysemodell god nok eller ikke. Men, at enkelte retninger i jazz- og funkmusikk krever et spesielt nyansert metodeapparat for analyse av groove, beat og timing, mener også jeg er riktig. Moore har etter min oppfatning konsentrert seg om rockens sound, og

innenfor den genren er det sjeldnere snakk om parametre som for eksempel tightness<sup>121</sup> og groove. I rocken godtas det i langt større grad at det rytmiske sjiktet, for å bruke Moores begrep, er skranglete og bare rusler avgårde. Moore eksemplifiserer analysemodellen sin med The Beatles-låten “She Loves You”, og skriver:

“Det er ingen hull i de ulike delene av teksturen, noe som gjør de tilfeldige tutti-partiene meget effektive. Gjennomgående er teksturen registermessig lagdelt: Stemmen på topp, ride-cymbalet, skarptrommen og det plekterklimprete gitarspillet gir innpillingen en kropp, og basspillet gir den et fast fundament. Det skapes litt følelse av tekstural dybde, ... “ (Dybo, 2002)<sup>122</sup>

Jeg ønsker å korrigere Moore ved å poengtere at det han refererer til som ridecymbal, er faktisk en åpen hi-hat. Denne korreksjonen har kanskje ikke stor betydning i henhold til Moores poeng, men jeg syns likevel det kan være av betydning for en diskusjon å ha klart for seg hva de ulike elementene i et lydbilde er for noe. I dette tilfellet med låten “She Loves You” er den åpne hihaten etter min oppfatning med på å tette igjen mye av lydbildet, som igjen forklares som “ingen hull i de ulike delene av teksturen” hos Moore. Lydkvaliteten på innspillingen bidrar også til at lydbildet blir mindre nyansert. Innspillingen er i mono, noe som gjør nyansene mindre hørbare, og gir liten følelse av at soundkildene kommer fra forskjellige lokaliseringer. Likevel får man en følelse av tekstural dybde. Moores analysemodell preges av et musikerperspektiv, og tilnærmingene til Moore har likheter til tenkemåten musikere i rock og pop-tradisjonen har til arrangering av musikk. Moores hovedpoeng er at forskning rundt rytmisk musikk må foregå på denne musikkens egne premisser, og ikke på klassisk musikkpreferanser.

---

<sup>121</sup> tight og tightness, begreper også brukt for å beskrive rytmiske parameter og sound.

<sup>122</sup> Dybo (2002) siterer Moore (1993)



Synestesian kan ses på som en utledning av Thomas Clifton's kroppslige tilnærming til musikken. De forannevnte begreper og metoder vil jeg komme inn på i følgende analyse.

### 3.6. We're leaving in the morning

Som et resultat fra feltarbeid og for å illustrere hvordan jeg selv arbeider og aspirer til et uttrykk fundert i et lydlandskapsperspektiv, vil jeg i det følgende gjøre forsøk på å analysere et stykke musikk kalt We're Leaving in the Morning, komponert av min kollega Erland Dahlen og meg selv. Stykket er hentet fra albumet Rød (2011) med vår duo Boschamaz<sup>123</sup>.



Figur 28 Boschamaz album cover RØD (2011)

#### 3.6.1 Bakgrunnsinformasjon

Innledningsvis presenteres nyttig bakgrunnsinformasjon. Låten ble innspilt allerede 28. november 2009, altså tidlig i aksjonsforskningsperioden. Innspillingen ble gjort i Velvet Recording Studio<sup>124</sup>, som eies av det norske bandet Hellbillies<sup>125</sup>

---

<sup>123</sup> Boschamaz, duo bestående av trommeslager Erland Dahlen og gitarist Bjorn Charles Dreyer. Utgitt to album på Hecca Records, This Is Not Sweden (2007) og Rød (2011)

<sup>124</sup> For mer info: <http://www.velvetrecording.com/Welcome.html> (lastet 04.03.2011)

<sup>125</sup> For mer info: <http://www.hellbillies.com/> (lastet 04.03.2011)

og studiotekniker Lars Voldsdal, som forøvrig har produsert og mikset albumet der låten er innspilt.

Vi hadde et ønske om å arbeide i omgivelser med optimale forhold for opptak med akustiske trommer, og dette er en spesialitet i Velvet Recordings. De har et avgrenset areal dedikert et slikt formål, bygget i materialer som fliser i naturstein, tekstiler, og tre i ulike fasonger for maksimal akustisk gjengivelse.

Låten er som nevnt et stykke feltarbeid ettersom den er innspilt i aksjonsforskningsperioden. En del av mitt opplegg med å aspirere til en praksis basert på lydlandskapsperspektiver, har vært å studere erfaringer fra ulike situasjoner jeg har arbeidet i som utøvende musiker de siste to årene. Låten er riktignok innspilt i den tidlige fasen hvor planleggingen og utførelsen av forskningsprosjektet ikke var fullstendig klarlagt. Dette medfører en mangelfull dokumentasjon av denne hendelsen i loggboken, ettersom konseptet med denne typen journalføring ikke var planmessig igangsatt på dette tidspunktet. Enkelte forhold ved analysen kan være preget av at den utføres i retrospektiv, uten særlig grad av dekkende forskningsnotater.

### **3.6.2 Ideen til låten**

Ideen til låten hadde jeg, og ønsket i utgangspunktet å lage et stykke ambient musikk, med fokus på klanglig karakter, som skulle være stemningsskapende, downtempo<sup>126</sup>, helst rubato, minimalistisk og eterisk. Inspirasjonen kom fra filmmusikken til nyinnspillingen av *Solaris*<sup>127</sup>, komponert av Cliff Martinez<sup>128</sup>.

---

<sup>126</sup> uttrykk for rolige tempi, også brukt om en laid back stil med likhetstrekk til ambient.

<sup>127</sup> *Solaris*, film fra 1968 av Tarkovsky, nyinnspilling gjort i 2002 med regissør Steven Soderberg.

<sup>128</sup> Cliff Martinez, amerikansk komponist, spilte trommer i Red Hot Chillipeppers tidlige år.

Erland hadde steel drums<sup>129</sup>, og mitt ønske var at han brukte dem, mens min oppgave var å lage store ambiente strekk, som jeg kaller det. Gjennom improvisasjon over denne ideen, var tanken at det skulle utfolde seg en komposisjon primært bestående av de forannevnte hovedelementene. Slik gikk det ikke. Etter mer enn tolv minutters improvisasjon med steel drum og store klanger laget med elektronisk gitar, lanserte Erland en ide. Han ville ikke dele sine tanker med Lars og meg, men bare spille inn ideen. I ettertid har jeg tenkt at hele forløpet kan ha kommet som en reaksjon på tolv minutter lang improvisasjon innenfor en rolig og langsom estetikk. Uansett; hva som utløste Erlands kraftige trommeidé kan forbli ubesvart, men det var stor enighet om at dette var bra, og det åpnet en ny, svært interessant vei å gå med stykket. Denne fremgangsmåten kan sammenlignes med Karlheinz Stockhausens begrep om intuitiv musikk.

Denne komposisjonen er, som de fleste av Boschamaz´ komposisjoner, fundert på improvisasjoner mellom Erland og meg. Det er også grunnlag for se dette ut fra en aleatorisk betraktningmåte. Våre felles improvisasjoner utleder nye ideer som leder til andre nye ideer, og på vilkårlig vis blir de satt i en sammenheng som har mye til felles med aleatorisk musikk, jamfør kapitlet om improvisasjon.

### **3.6.3 Gjestemusiker**

Introduksjonen til låten starter med en maskinlignende lyd, som fades fort ut igjen, skapt av Eivind Aarset, som er gjestemusiker på denne innspilningen. Hans bidrag vil i det følgende ikke bli belyst med tekniske perspektiv, men sett ut i fra et musikologisk

---

<sup>129</sup> steel drum, melodisk, stemte trommer, tradisjonelt laget av oljefat. For mer info, <http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/grove/music/26591?q=steel+drum&search=quick&pos=1&start=1#firsthit>, og <http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/opr/t114/e6440?q=steel+drum&search=quick&pos=2&start=1#firsthit> (lastet 04.03.2011)

perspektiv, da hans medvirkning kom til i ettertid uten at jeg var tilstede, og kan derfor ikke vurdere de tekniske valg og effektbruk han har gjort. Det kan imidlertid innskytes at Aarsets bidrag ble innspilt i hans studio noen måneder etter originalinnspillingen fant sted. Han fikk tilsendt et stereospor med en råmiks<sup>130</sup> av låten som han kunne gjøre hva han ville med. Aarset uttalte på et tidspunkt at han ikke så noe poeng i å bidra, ettersom mye av det auditive bildet allerede var opptatt med elektronisk gitar, og foreslo for oss å invitere andre til å gjeste platen istedenfor med et annet instrument, og med det bringe inn en tydeligere klangkarakter.

Dette belyser en utfordring knyttet til lydlandskap og elektronisk gitar i praksis, slik som uttrykt i problemstillingen, spesielt i samspill med andre ”lydlandskapsmalere”, hvor det kan være vanskelig å plassere eller knytte signifikans til en lyd eller klang, i dette tilfellet med gitar og elektronikk. Likevel forserer Aarset utfordringen, og han klarer opplagt å bli representert gjennom sine kontrasterende innslag. Aarsets måte å løse problemet på reiser spørsmål om hvordan og med hvilke strategier han utførte oppdraget, og om dette også kan relateres personlig egnethet samt tydelighet i spillestil?

Videre i denne analysen vil musikkteoretiske og tekniske aspekt belyses. Begrepsapparatet for analysen vil være musikkologisk fundert, men også begreper fra lydkunst vil bli benyttet.

### **3.6.4 Form**

Låten kan i grove trekk deles inn i tre seksjoner. Denne inndelingen oppsto som et resultat av Erlands ”inngripen” med å plassere et improvisert trommestrekk midt i et helt strekk. Erlands inngrep utløste forøvrig den allegoriske arbeidstittelen ”Granaten”, som Lars treffende kalte den. Formen som her

---

<sup>130</sup> råmiks, eller råmix, brukt om uferdige lydspor, eller prøvemikser.

evolerte seg kan kalles A-B-A, og ble etter hvert det vi hører nå, en A-B-C form. Dette fordi det som skjer i de relativt ulike delene er med på å identifisere dem. Selv om del A har mye til felles med del C, er det likevel elementer der som gjør dem ulike.

### **3.6.5 Bestanddeler**

Jeg vil i det følgende gå nærmere inn på de ulike bestanddelene i hver enkelt seksjon, og starter med A-delen. Denne starter som nevnt med en mekaniskaktig lyd. Den andre, eteriske klangen som kommer ut av denne begynnelsen vil jeg beskrive som en slags grunnlyd, da det var den som dannet grunnlaget for ideen. Grunnlyd, eller keynote sound, kan trekkes i paralleller til elements, som er en del av lydlandskapsbegrepet beskrevet i kapittel en. Lydens karakter passer også til beskrivelser av ambient, som bakgrunnslyd man kan lytte passivt til, eller velge å lytte aktivt til. Den har også en rolig bevegelse som induserer avslapning, i samsvar med elementer i ambient musikk.

Denne grunnlyden er laget med elektrisk gitar, elektronisk prosessert gjennom outboardeffekter og til sist igjennom effekter og plug-ins i Ableton Live. Ettersom det mangler et detaljert loggboknotat fra akkurat denne innspillingen, er det vanskelig å stadfeste akkurat hvilke effekter jeg har brukt og hvordan jeg har fremstilt denne lyden. Men, ut i fra en knowhow, høres det ut som Boss DD-5, Boomerang, reverb plug-in i Ableton Live, og til sist Looper, denne også i Live, har vært benyttet for å kreere akkurat denne lyden. Jeg prøver og unngå å lage statiske loops, siden det ligger en åpenbar fare for stillstand i hele loopkonseptet. Derfor jobber jeg her med to loopere pluss volumepedal og delay for å ha alternerende valgfrihet, og dermed muligheten til å skape bevegelse i lydmateriale som i utgangspunktet består av repetisjon. I tillegg benytter jeg endring i tonehøyde, jamfør video med Torn, for å kunne ha enda en variasjonsmulighet. Poenget er ikke å ha så mange variasjoner som mulig, men å ha en ”palett” med klangvariasjoner, også for å unngå sonisk stillstand. Metaforen med palett var ganske tilsiktet, da den beskriver flere

forhold som blant annet berører lydlandskapsperspektivet, men også synestetiske betraktninger. Dette aspektet vil bli fulgt opp senere.

Et annet poeng er prinsippet om ikke bruke forhåndsprogrammerte loops. Dette er jamførbart med David Torn's utsagn med å utnytte "human qualities" fremfor å bruke forhåndsinnspilt lydmateriale i en setting med live looping. Brian Enos oppsummering av hvilken teknikk han lagde ambient musikk med, kan utdype konseptet med looping ytterligere:

"The music is made by allowing several cycles (tape loops) to constantly run out of synch. These loops continually fall into new synchronization patterns so that the music never repeats itself. I was really trying to make music I could never predict."  
(Eno) (Prendergast, 2003b)

Det vil i det følgende bli presentert flere eksempler med bruk av metaforiske og allegoriske uttrykk, da dette er en del av både terminologien mellom mine kollegaer og meg, samt et uttrykk for lydlandskap og synestesi i denne sammenhengen.

### **3.6.6 Drone og diatonikk**

Den luftige loopen, eller grunnlyden, kan også karakteriseres som en drone, i betydningen summende enstonig tone, oftest brukt om lavfrekvent surring, men i dette tilfellet beskriver det en lysere klang. Harmonisk flyter den mellom A-dur og D-dur med tilhørende parallelltoneart som fiss-moll og gir også anstrøk av E. Dette tydeliggjør A-dur som tonalt sentrum og kan kalles stykkets toneart. Valget av A-dur ble sannsynligvis gjort på bakgrunn av tonearter som var valgt til andre låter på albumet, og siden A-dur fortsatt var ledig, falt valget på den, også fordi den klinger fint, særlig på gitar.<sup>131</sup> Videre får dronen ingen modulatoriske utsving

---

<sup>131</sup> A-dur er for meg blant de fire mest idiomatiske toneartene for gitar. De andre tre er D-, E- og G-dur.

eller harmoniske brytninger, siden det ligger i dronens natur og hensikt. Personlig foretrekker jeg diatonikk fremfor å bringe inn en mengde akkordfremmede toner eller andre musikkteoretiske knep som har toneartsmodulerende virkning i drone- og lydlandskapsbasert musikk. Dette har sammenheng med at det først og fremst bryter opp lydbildet på en måte som for meg virker uestetisk, og skaper en uønsket dissonans. Dette kan overføres til visuell sanselig opplevelse jevnført synestesian, hvor fargebildet blir rotete av upassende klanger, eller farger slik jeg hører dem. Mye av hensikten med å bruke drone er å skape en *ro, en følelse til avslapning og ettertanke* (Watson, 2010), i tråd med elementer for ambient musikk. Jeg er begeistret for dissonans i musikken og for musikkens evne til å kunne provosere, men da med andre virkemidler enn tonal modulasjon.

### **3.6.7 Instrumentering**

Så langt er det kun gitar og elektronikk som har vært kilde til lyden og emne for analysen. I det følgende vil jeg gå nærmere inn på den øvrige instrumenteringen og auditive sjikt av låtens del A.

Etterfulgt av Aarsets korte maskinaktige lyd, og min lyse drone, kommer steel drum inn, etter cirka seksten sekunder. Instrumentets klang preges av at det er et perkusjonsinstrument. Med det mener jeg lydens varighet er relativt kort sammenlignet med det omkringliggende lydlandskapet. Instrumentet har på tross av sitt perkusjonspreg ingen direkte rytmisk funksjon, men derimot en udefinerbar melodisk og harmonisk funksjon på grunn av dets egenskaper. Sett med metodeverktøyet til Allan F Moore og hans tenkning med inndeling av sound i sjikt, vil steel drummen i dette eksempelet kunne plasseres i flere av hans fire lag. Steel drummen og dens auditive plassering vil havne mellom tredje og fjerde sjikt, altså mellom det melodiske og melodibærende sjikt, og det harmoniske sjikt. På samme måte vil mitt bidrag, den lyse dronen og grunnlyden, kunne plasseres i sjikt tre og fire, da den har elementer som antyder melodiske forløp og i tillegg er harmonisk utfyllende.

Et minutt uti låten, etter steel drumens entré, høres en stortrommelignende lyd. Denne lyden følges opp av flere perkusjonsaktige lyder og danner et rytmisk mønster, riktignok uten time og tempo. Dette bidraget er det Eivind Aarset som bringer inn, formet på gitar, helt tørt, det vil si uten romklang. Den tørre og perkusive klangen gjør den kontrasterende effekten tydelig. At rytmefunksjonen kommer fra gitar utgjør et interessant paradoks. Aarsets kreative tilnærming er sammenlignbar med Torns og Belews oppfatninger om gitarens mangfoldige orkestrale muligheter. Rytmefunksjonen kan, selv om den ikke er bærende eller metrisk målbar, plasseres i Moores første sjikt bestående av slagverk og perkusjonsinstrumenter hvor tonehøyde er irrelevant.

Cirka ett minutt og tjuetru sekunder uti låten introduseres et nytt element, pedal steel-gitar<sup>132</sup> (Montagu, 2002). Pedal steelen har den egenskapen at den kan frembringe høye toner og gi en lys karakter, som i dette tilfellet forsterker den eteriske klangen. Antydningssvis kan man fornemme melodiske forløp, men det blir med antydningen. Man hører også akkorder spilt med pedal steel. Alt tatt i betraktning kan pedal steelen plasseres i Moores tredje sjikt, hvor lyse toner korresponderer til det vi oppfatter som melodi. Det er jeg som spiller på opptaket.

Etter denne siste introduksjonen av et instrument, går forløpet videre i rolige og en slags svevende bevegelse uten å antyde annet enn en melodi.

### **3.6.8 B-delen**

(Minutt og sekundindelningen kommer i det følgende til å bli fremstilt på denne måten 00:00.)

---

<sup>132</sup> pedal steel gitar, en variant av Hawaii gitar, med pedaler og knepedaler for å justere tonehøyde. Spilles med et rundt stykke stål, glidende langs halsen for å stoppe strengen. ("Pedal steel guitar,")



B-delen braker løs med en kort crescendo med skarptrommevirvel på om lag 3:40, og formelig eksploderer på 3:42 i et fortissimo, hvor mange elektriske gitarer med forvrengning er med på å skape vegg av lyd over en solo for slagverk som innlemmer alle trommene og cymbalene, og på den måten skaper et kraftig uttrykk.

Trommesoloen går fritt over en periode på tre og halvt minutt som går i 6/4 takt, tempoet er cirka 80.

I tillegg til trommer og mange elektriske gitarer i lag oppå hverandre, er den øvrige instrumenteringen steel drum, pedal steel, bass, akustisk gitar, et såkalt bjelletre i messing og vokal.

I analysen av B-delen passer det å trekke inn Jan La Rues begreper om forgrunn, bakgrunn og så videre. Trommene er klart i forgrunnen, hvilket skaper et litt omvendt bilde av hva man forbinder med tradisjonell populærmusikk. Hvis man tenker seg fraseringene som ligger i trommene, vil man kunne kalle trommene melodiførende. Ergo kan de plasseres i Moores tredje sjikt også. Da kan man se at trommene, i tillegg til å oppta første sjikt, også fyller tredje sjikt, og i tillegg plassere dem i forgrunn ut fra La Rues metode. Slik er det rimelig å slå fast at trommene her er dominerende. Det var da også meningen fra Erlands side.

Gitarene kan plasseres fjerde sjikt, som omhandler den harmoniske utfyllingen mellom andre og tredje sjikt.

Hvorfor jeg ikke kan tallfeste hvor mange lag med elektriske gitarer jeg la på her, skyldes manglende loggbokføring, men jeg mener å huske det var tre, kanskje fire, kanskje flere. Poenget med å legge gitarer lagvis, var å få lydbildet til å virke stort. Derfor tenkte jeg store og mange høyttalere vil kunne gjøre susen. Men, den antagelsen fungerte ikke, og derfor gjorde jeg meg en ny erfaring ved bare å bruke en høyttaler, som i tillegg var liten, for å oppnå det soundet jeg var ute etter. Konklusjonen jeg kunne trekke ut av dette, ble omtrent slik: jo større lyd man ønsker å lage, jo mindre høyttaler behøver man bruke. Forsterkeren som

ble brukt var en Fender Blues jr. Limited Edition med 12-tommers høyttaler, utlånt av Lars Håvard Haugen.<sup>133</sup>

Pedal steel-gitaren fortsetter rollen som melodiantydende, og viderefører den lyse klangen fra A-delen, og blir en del av forgrunnen sammen med trommene, som en obligat stemme og kan plasseres i Moores tredje sjikt. Klangen i seg selv virker kontrasterende til trommene.

Akustisk gitar markerer første slaget i hver takt, og betoner samtidig akkordskifte for hver takt. Gitaren er dubbet, det vil si spilt inn i to lag. For øvrig utført av multiinstrumentalisten Erland på en 12-strengs Guild gitar.

Akkordprogresjonen er enkel, bestående av tre akkorder, A, D, og E. Variasjoner skapes ved at bassen veksler mellom grunntone, ters, kvint, og i noen tilfeller sekst.

Etter 6:49 settes et orgelpunkt inn for å skape en kadens. Dette varer i fire takter og går over i et kort parti, fem takter i alt, som angir slutten av B-delen, ved at trommene markerer kun første slag i taktene som harmonisk går til subdominant (D), og så til dominant (E), for så å lande i A, som i dette tilfellet er en A7sus4, som er en forholdningsakkord, og dermed ikke kan kalles tonika. Avslutningen blir ikke helt fullkommen ved å sette inn en sus4 akkord. Det skaper en følelse av noe ufullendt. Komposisjonen fortsetter videre til C-delen som springer ut av B-delen.

### **3.6.9 C-delen**

C-delen er på mange måter lik A-delen ettersom den har sin opprinnelse som siste tredjedel av det opprinnelige improviserte strekket på cirka 12 minutter. Et av elementene som skiller C fra A, er strukturen i grunnlyden og rekkefølgen på elementene. Grunnlyden, eller dronen, har fått mørkere karakter som følge av

---

<sup>133</sup> Lars Håvard Haugen, norsk gitarist, medlem av Hellbillies.

endring i tonehøyde. Loopens toneleie er endret til en oktav lavere enn i A-delen. I tillegg har jeg lagt til distortion på gitarsignalet som skaper et anstrøk av forvrengning i lyden. Erland bringer i tillegg til steel drum, inn et nytt element, wah wah tubes<sup>134</sup> ("Wah Wah Tubes, "). Eivind Aarsets mekanisk klingende loop returnerer i en lengre utgave og avslutter låten.

### 3.6.10 Hvordan skape et sound?

Låten er innspilt live i studio, opprinnelig bare Erland og meg i første tagning. Deretter innspilt lagvis med overdubs<sup>135</sup> fra både Erland og meg. Det som skiller vår teknikk fra enkelte andres, er et prinsipp om at alle overdubs skal være innspilt live, det vil si ingen mulighet til å rette opp feil eller lignende. På den måten mener vi å kunne skape et sound, forhåpentligvis også et mer levende sound ettersom muligheten for å glatte over med ytterligere editeringer elimineres, samt at det nær sagt er umulig å spille inn plettfrie tagninger når man ikke kjenner materialet i særlig grad og baserer produksjonen i stor grad på improvisasjon. Derfor vil enkelte lyttere høre at pedal steel-gitaren for eksempel ligger vel bakpå, er ute av time og ute av pitch enkelte steder. Jeg har valgt å beholde det slik fordi det for meg indikerer en ærlighet i mitt uttrykk og på den måten skaper et sound som jeg ønsker å formidle.

I det ovennevnte fremlegger jeg i hovedsak alternativer til hvordan en kan skape et kollektivt sound. For mitt prosjekt med aspirasjon til et personlig musikalsk uttrykk arbeider jeg med mange innfallsvinkler. En angrepsmåte er blant annet konsekvent å rigge opp hele oppsettet med lydmanipulerende effekter uansett hva slags situasjon jeg er i, eksempelvis ved studioinnspilninger

---

<sup>134</sup> wah wah tube, rørformede bjeller i aluminium som produserer en langvarig lyd rik på overtoner. <http://www.schlagwerk.com/prodotti/tuned-percussion/wah-wah-tubes/> (lastet 06.03.2011)

<sup>135</sup> overdub, sjargong for å legge på.

som innleid musiker. I noen tilfeller kan dette virke overdrevet og vel pretensiøst. Overraskende nok har jeg likevel opplevd positive resultater i form av at mine bidrag har blitt ansett som kjærkomne i settinger som man ikke skulle forvente dette. Et eksempel er skildret slik i loggboken:

*Logg 25.04.2010 (The Stavanger Session)*

*Session i Artbeat Studio, Ålgård. Sessionen hadde vært planlagt i lang tid.*

*Rigget opp (på prinsipielt grunnlag) det fulle oppsettet, med Mac og Ableton Live selv om det lå an til en session mer i retning av mainstream listepop uten muligheter eller behov for "min greie" og forskning med Live.*

*Min forutinntatthet ble gjort til skamme ved at produsenten (Bjørn Erik Sørensen) gjerne kunne tenke seg å høre "mer av det" (gitar spilt og prosessert igjennom Live) og etter hvert like "det" mer og mer. Han mente det var nødvendig med noe av mer uvanlig karakter for å tilføre musikken noe, slik at den ikke ble alt for klisjépreget (selv om han ikke la skjul på å like klisjeer). Jeg lar meg ikke be to ganger i en slik situasjon. Jeg prøvde meg frem, og opplevde vel for første gang å kunne gjennomføre en typisk studio session med Live inkorporert i riggen min, og samtidig anvende den på en musikalsk og kreativ måte, og det på relativt kommersiell musikk. En ny og interessant erfaring. Særlig med tanke på egenutvikling og streben etter et eget sound og uttrykk.*

Her, ved kjernen av en vesentlig del av mitt prosjekt, ser man hvordan jeg antesiperer lite anvendelse av elektronikk og lydlandskap. Men jeg blir overrasket, på tross av produksjonens utpregede kommersielle stigma, og får muligheter til å eksperimentere og tilføre musikken mer av min stemme. Fremgangsmåten min er inspirert blant annet av Brian Enos evne til å tilføre underfundige lyder og fremkalle spesielle

sinnsstemninger i relativt kommersielle produksjoner. Nå er det viktig å ta med at bruken av referanse<sup>136</sup> som inspirasjonskilde ikke er uproblematisk. Jeg tenker det kan være med på å hindre en i å utvikle eget uttrykk, samtidig som det verken er uvanlig eller unormalt å omtale inspirasjonskilder i slike sammenhenger. Man kan spørre seg om det er mulig å skape et personlig uttrykk uten å trekke inn referanser som inspirasjonskilde?

På en annen måte kan det trekkes paralleller herfra til David Torn's holdning om alltid å ha en utprøvende innstilling til arbeidet. Her er muligens noe av forklaringen til hvorfor det lyktes meg i denne situasjonen beskrevet i loggboken å innføre noe av "mitt" i musikken. Selvsagt skal produsenten også ha honnør for tilsvarende innstilling.

I skrivende øyeblikk er det uklart om ovennevnte produksjon er utgitt. I det følgende er det passende å henvise til Lilliestams utsagn som nevnt tidligere:

Taler man om sound i samband med en musiker handler det som oftest om hans spesielle spillestil og klang i instrumentet pluss det totale lydbildet." (Lilliestam, 1995)

Hvorvidt min spillestil er spesiell eller ei, er Lilliestam ganske til kjernen av min streben etter eget uttrykk. *Hva* som kan gjøre en spillestil spesiell, er kanskje spørsmålet som reiser seg i samband med mine undersøkelser?

### **3.7 A Phonography in a Guitar's Daily Life**

Ettersom førnevnte låt, "We're Leaving in the Morning" ble innspilt tidlig i forskningsperioden, finner jeg det nødvendig å ta med et kort stykke komponert i siste del av aksjonsfasen, kalt "A Phonography in a Guitar's Daily Life". Stykket er nærmest en

---

<sup>136</sup> med referanse mener jeg i denne sammenhengen henvisning til andre utøvere, artister, komponister, låter eller sound etc.

aural oppsummering, ettersom komposisjonen er basert på samplinger og feltinnspilninger fra hele tidsrommet for forskningen, og satt sammen i slutten av aksjonsperioden. Dette er, uten sammenligning for øvrig, en metode Brian Eno flittig har benyttet, dog med litt andre verktøy i en annen tid, men konseptet er det samme, beskrevet slik:

He (Eno) never saw any time wasted and generated hundreds of hours of music on tape. He often favoured a technique of 'composting' where taped material unused from one session would be fed into the next. (Prendergast, 2003b)

Poenget med komposisjonen er å demonstrere feltopptak og komposisjon bestående av lyder, kun frembrakt med en elektrisk gitar og effekter ut fra lydlandskapsperspektiver. Komposisjonen er sonisk relativt oversiktlig og gir et mer konsentrert auditivt inntrykk av elektronisk gitar i praksis enn hva foregående låt og analyse gjorde. Til sist utgjør dette et slags "state of the art", aksjonsperiodens siste status. Komposisjonen impliserer noen begreper slik som introdusert i oppgavens første del. Bortsett fra feltopptak som allerede er nevnt, kan begreper som elements, found sounds, elektroakustisk musikk komposisjon, ambient musikk, improvisasjon og synestesi belyses i denne sammenhengen. Jeg vil i det følgende gå kort inn på de enkelte begrepene sett i kontekst med ovennevnte stykke, "A Phonography in a Guitar's Daily Life". Et kort innblikk i prosessen vil også bli belyst, da den også bidrar til å underbygge konseptet med elektronisk gitar og lydlandskapsperspektiver. Barry Truax sier dette om lydlandskapskomposisjon:

... Most satisfying is the way in which soundscape composition offers to re-engage listeners with something they already understand, but often haven't thought much about. By heightening their experience of the all too familiar, or taking them on a voyage into imaginary or idealised soundscapes, I hope to revitalise the listener's connection to the real world, as well as my own. (Collins & d'Esquivan, 2007)

Det er kanskje vel pretensiøst å mene at man skal kunne revitalisere lytteres forbindelser til den virkelige verden med en gitar, men å ta dem med på en reise i et idealisert lydlandskap er mulig, tror jeg. En annen mulighet er å operere med førnevnte Michel Chions moduser for lytting, i dette tilfellet reduced listening, altså lytting kun i den hensikt å fokusere på lydets kvaliteter i seg selv, for eksempel tonehøyde og klangfarge etc, uavhengig av dens opprinnelse og mening. (Chion, 1994) Jeg vil i det følgende forsøke å beskrive litt om hvordan jeg kan gjøre dette.

Tittelen antyder allerede hva dette omhandler. Phonography, et fonografi<sup>137</sup>, eller et fotografi bestående av lyd slik jeg ser det. Alle lydene er som nevnt laget med gitar som utgangspunkt. Fra et teknisk ståsted er gitarsignalet som regel blitt bearbeidet enten igjennom en eller to outboard-effekter, og/eller igjennom computer i Ableton Live. Denne metoden er jamfør Adrian Belews video hvor han foreslår å arbeide med et lite utvalg av effekter, maksimum to av gangen.

Grunnen til at jeg velger å kalle opptakene feltopptak er helt enkelt fordi de er tatt opp i felten, der mine feltarbeider har foregått. Opprinnelsen kan i noen tilfeller ha vært en improvisasjon hvor jeg har tatt opp et forløp i en looper, og improvisert videre oppå den allerede etablerte loopen, for så å ta opp dette igjen i enda en looper. Disse opptakene har i noen tilfeller blitt spart på, enten fordi jeg glemmer å slette dem, eller fordi opptakene har etter nøyere granskning blitt vurdert som materiale til bruk i komposisjonsøyemed. Et annet eksempel kan være et musikalsk forløp som er innspilt i en eller flere loopere under en konsert, eller i en studioinnspilning, for så å bli lagret for senere vurdering. Denne vurderingen er tatt ut i fra estetiske hensyn.

---

<sup>137</sup> fonografi, lydskrift eller kortskriftsystem. (ordnett.no)

Metoden har paralleller til found material, eller found sounds og lydskulptur. Paul D. Miller<sup>138</sup> har diskutert om sampling er en form for skulpturelt materiale, men mener det er avhengig av hva slags sampling det dreier seg om. I en diskusjon om hvorvidt sampling av plater er skulptur, finner jeg følgende utsagn interessant:

In terms of sampling any audible sound, maybe; sampling records may be using found material, but it's material that was originally intended to be listened to, and doesn't have the same effect as Rauschenberg putting a car tire in a Combine. (Licht, 2007)

Uavhengig om man kjenner til den amerikanske kunstneren Robert Rauschenberg og hans verker, synes poenget her å være en skjelning mellom sampling av allerede innspilt musikk og innspillinger av musikalske elementer. Utgangspunktet er found material, og kan sammenlignes med mine audio clips, eller samples spilt inn med musikalsk hensikt. Forskjellen ligger i om det er innspilt og utgitt for å lyttes til. Dette legitimerer mitt prosjekt og sammenligning til lydlandskapsperpektiver.

### **3.7.1 Prosessen**

Lydene til denne komposisjonen utgjorde i utgangspunktet cirka tjue forskjellige loops eller samples. Disse ble eksportert til Logic Pro<sup>139</sup>, og dannet der en palett med lyd til bruk for komponering. Her også bruker jeg ordet palett bevisst, ettersom det fra et synestetisk perspektiv er slik det oppleves. I tillegg kan man trekke parallell til David Torns førnevnte video, "Painting With Guitar". Med denne paletten kan jeg sette sammen farger, eller lyder. Jeg kan flytte rundt på lydklippene, det vil si flytte og endre plassering i forhold til hverandre, i tid og varighet. I

---

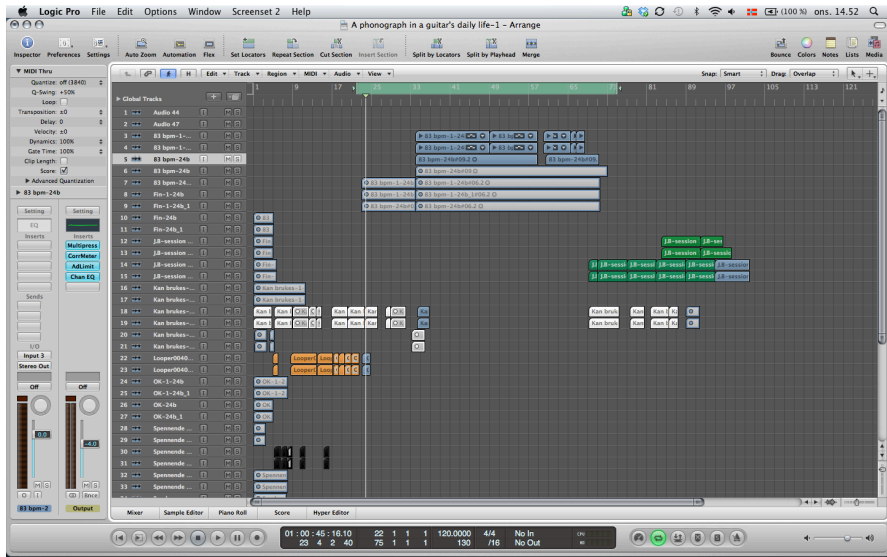
<sup>138</sup> Paul D. Miller, konseptkunstner, også kjent som Dj Spooky

<sup>139</sup> Logic, programvare for musikkproduksjon, komponering arrangering med mer. For mer info: [www.apple.com/logicstudio/what-is/](http://www.apple.com/logicstudio/what-is/)



utgangspunktet eksperimenteres det vilkårlig, men etter hvert når man har plassert ut noen farger, fordres det en annen bevissthet og tydelighet i plasseringen av lydene. I denne fasen spiller estetikk en betydelig rolle. Etter hvert dannes konturene av et forløp som igjen fordrer nye estetiske valg. I denne prosessen nyttiggjør jeg mine synestetiske evner, og vil i det følgende forsøke å formidle hvordan dette utvikler seg.

Fra et teknisk perspektiv organiseres lydfilene i Logic, et flerspors innspillingsmiljø, hvor lydene kan mikses, arrangeres, manipuleres ved å legge på ytterligere effekter, automatisere nivåendringer pluss mye mer. Men jeg har villet unngå å manipulere de aktuelle lydfilene for mye ettersom mange av lydene allerede var prosessert i Live før jeg eksporterte dem over i Logic. En som kjenner Ableton Live vil kunne stille spørsmål om hvorfor jeg velger å eksportere audio clipsene til Logic. Svaret er som så vidt påpekt i avsnittet om Ableton Live, jeg finner det ikke like intuitivt å jobbe med som Logic. Til sist har dette mest å gjøre med hvilken programvare og verktøy man er vant til å arbeide med. Jeg utelukker ikke å utforske Live i den grad at jeg kanskje bare behøver kun en programplattform til å utføre alle operasjoner med i fremtiden. Slik utprøving er tidkrevende, og mitt nåværende prosjekt gir ikke rom for den type utforskning.



Figur 29. Eksempel fra Logic

### 3.7.2 Synestesi og komponering

Jeg har gjort forsøk med å fargelegge de ulike lydfilene jeg jobber med i arrangementsvinduet. Et utdrag fra loggboken dokumenterer en gryende frustrasjon i forsøk med synestesi.

*Logg 08.03.2010*

...

*Synestesi:*

*Problemer med å fargelegge clipsene, kanskje fordi det tonale senter egentlig ikke er der. Likevel endte jeg opp med blå, som egentlig er G. H kan være mørkeblå. Fargela eldre clips på ny ut i fra stemning på den ene (Looper 0003, orange) og toneart på den andre (Looper 0002, rød, Am-riff i 5)*

Utover i aksjonsperioden er frustrasjon det eneste resultatet jeg oppnår fordi fargen jeg hører ikke fins blant fargene man kan benytte til å fargelegge objekter i programmet med. Det fins aldri en farge som matcher den fargen jeg ser, eller hører, enda det er

mange fargenyanser til rådighet. Dette utleder en foreløpig teori om at for meg er synestesi en evne knyttet til opplevelsen av lyd, som ikke kan transmitteres eller inkorporeres på annet enn et psykologisk nivå i utøvelsesøyeblikket, eksempelvis under komponering, improvisering og lignende. Jeg har også undersøkt om synestesi har noen hjelpefunksjon til bruk for memorering av musikkstykker, slik det omtales i boken *Farbe – Lich – Musik* (Jewanski, 2006), uten å kunne konkludere med annet enn at for meg kan et musikkstykke gjerne ha en egen farge, og seksjoner i sangen kan få egne fargenyanser uten at jeg merker noen forbedring i memoreringen av stykket, dersom oppgaven er å lære seg stykket. Derfor tenker jeg at det kunne være interessant å gjøre forsøk med å male eller på annen måte fargelegge på et papir det jeg ser når jeg hører lyd og musikk. I aksjonsperioden fant jeg det ikke formålstjenlig å sette i verk forsøk med maling som uttrykksform, men finner det interessant å se at egne observasjoner leder i retning mot andre kunstformer.

### **3.7.3 Lydenes karakter**

Karakteren i lyden fikk betydning for de estetiske valg i forbindelse med komponeringen av dette stykket. I dette tilfellet hadde jeg et lite utvalg av lyder med det jeg vil kalle sfærisk, transcendental karakter samt en samling lyder med kortere varighet og tørrere klang. Lydene ble valgt ut i fra min umiddelbare reaksjon ved første gangs gjenhør. Utvalget representerer lyder valgt ut fra en aural form, og ikke tonalitet eller funksjon. Det i seg selv bryter med de vanligste komposisjonsteknikker anvendt i forbindelse med elektrisk gitar, og leder i retning lydlandskapskomposisjon. I organiseringen og plasseringen av de ulike klangfargene ble kontrasten mellom de tørre og korte lydene mot de sfæriske lydene ideen og basis for den videre utviklingen. Jeg hadde også plukket ut tre lyder som inneholdt tonal og harmonisk informasjon. Disse utløste et mer lineært musikalsk forløp bestående av melodi og akkorder. Det tredje harmoniske elementet har en annen tonalitet enn førstnevnte melodi og akkord, og danner dermed en utpreget

dissonans. Dette sammenfører på mange måter tidligere eksperimenter jeg har hatt med bitonalitet. Dette problemfeltet er stadig tilbakevendende i aksjonsperioden, hvilket går frem av loggboken, men manifesterer seg i denne siste statusoppdateringen. Likevel har jeg valgt å ikke utdype problemfeltet ytterligere da det er et begrep som vil behøve adskillig grundigere undersøkelser.

Lydpaletten denne komposisjonen utledes fra kan ha paralleller til found sounds og komposisjonsteknikker i musique concrète. Selv om mine gitarsamplinger ikke er direkte avledet fra et akustisk miljø, vil man likevel kunne anvende samme teknikk og se paralleller til teknikker brukt i musique concrète, da i sammenligning med den franske skolen som baserte sine prosjekter på manipulasjon av innspilt lyd. (Collins & d'Esquivan, 2007) Dette er jamførbart med Jonte Harrison, nevnt i kapittel en.

Komposisjonen har elementer som oppfyller forutsetningene for ambient musikk, også. Den sfæriske, transcendentale klangen som springer ut av komposisjonens andre del og danner grunnlaget for komposisjonens siste del, kan assosieres med ambient, og potensielt danne grunnlaget for en ny komposisjon i den sjangeren.

Jeg har unnlatt å analysere den harmoniske og melodiske delen ut fra musikkteoretiske begreper for å distingvere lydlandskapsperspektivet. Komposisjonen er ikke skapt med henblikk på et musikkteoretisk fundament, snarere tvert om. Det er befriende å oppleve at en kan samkjøre to helt ulike harmoniske elementer kombinert med et melodisk element, helt uten sammenheng, og likevel finne det musikalsk interessant. Ut fra et mer lineært musikkteoretisk perspektiv, slik som i populærmusikk og jazz, ville disse kombinasjonene blitt vurdert annerledes.

Begge stykkene jeg har analysert legitimerer prosjektet mitt med elektronisk gitar praktisert ut fra lydlandskapsperspektiver, blant

annet med paralleller til begreper introdusert i oppgavens første del.



## 4. KAPITTEL

### 4.1 Oppsummering

I den toårsfasen eksperimentene og aksjonsforskningen har pågått, har en stor del av kunnskapen blitt ervervet utenfor laboratoriet; på turné, konserter, i studio, under plateinnspillinger, under øvelser og ved egenøving. Alle situasjoner har fungert som laboratorier og gjenstand for undersøkelser. Dette ble også dokumentert i loggboka. I noen tilfeller fins det dokumentasjon, som på vedlagte cd og i form av allerede utgitte album. (Se utvalg i vedlagte diskografi.) Jeg har funnet litteratur som har kunnet høyne kunnskapsnivået og tilføre ytterligere innsikt til mitt prosjekt, samt underbygge funn og observasjoner gjort underveis i mine undersøkelser.

Siden starten av prosjektet og frem til nå har jeg benyttet et utvalg av effekter og computerbaserte løsninger beskrevet i kapittel 2. I samme periode har det forekommet flere utskiftninger, men i store trekk består utstyrsparken i avslutningsfasen av de samme funksjonene som i startfasen.

Ved å utføre eksperimenter i mange ulike situasjoner, med lydmanipulerende verktøy i kombinasjon med synestetiske egenskaper, har jeg utforsket disse problemfeltene:

*personlig musikalsk uttrykk*

*praksis*

*lydlandskap*

*elektronisk gitar*

Mange begreper fordret på forhånd en redegjørelse, mens andre har dukket opp som følge av en eksplorerende fremgangsmåte.

Analyser av egne komposisjoner og fremføringer er utført med henblikk på oppgavens problemstilling: Hvordan utvikle et personlig musikalsk uttrykk fundert på lydlandskapsperspektiver, eksemplifisert ved hjelp av elektronisk gitar?

## 4.2 Konklusjon

Hva har jeg lært? Har jeg klart å aspirere til et personlig musikalsk uttrykk praktisert ut fra lydlandskapsperspektiver?

Jeg velger å innlede med et utdrag fra en av loggbokens siste journalføringer.

*Logg 07.02.2011:*

*... Svalbard og urfremføring på Arctic Mood var om mulig den hittil mest optimale gigen jeg har gjort med bruk av elektronikk, computer (Ableton Live) i kombinasjon med streit gitarspill. Jeg hadde ikke øvd i forkant og var ganske usikker på hvordan få autopiloten til å fungere. På tross av bekymringer, gikk det bra. Om ikke helt på autopilot, så oppnådde jeg relativt god kontroll over samtlige bokser og effekter, med unntak av noen, deriblant looperen i M9, og noen "striper" i Live. Grunnen til dette ligger blant annet i at vi fikk prøve noen ganger på stoffet, jeg ble tryggere, hadde nokså frie tøyler i henhold til utformingen av min stemme, fikk positive tilbakemeldinger i prosessen, hadde relativt grei lytting (nesten stereo på Mac-linjene samt en Fender Bassman). ...*

Akkurat dette uttaket fra loggboken er kanskje den innskrivningen med mest positiv ordlyd av alle loggføringer jeg har gjort. Den oppsummerer kanskje ikke to år med forskning, men sier helt klart noe om å ha oppnådd en viss tilfredsstillelse i å ha forbedret praksisen med elektronisk gitar. Selv om utdraget ikke nevner lydlandskap, kan man ved å lytte til både studioproduksjonen av Arctic Mood (se diskografi for nærmere



opplysninger) og NRKs kringkasting av urfremføringen, høre at lydlandskap er representert ved gitar og elektronikk.

For meg har hele prosessen blitt en bevisstgjøring og klargjøring av hvor jeg kommer fra musikalsk, og også hvor jeg skal videre. Dette var ikke tilsiktet eller forventet. Prosessen har også vist meg hvordan mange forhold henger sammen, særlig med henblikk på det historiske perspektivet. Jeg har gjort funn i begrepsapparater tilhørende andre kunstgrener og vitenskaper enn den musikkologien rommer. Jeg har møtt på begreper og metoder jeg tidligere bare kjente til, og på den måten gjort overraskende oppdagelser. Det jeg tidligere ikke har vært like oppmerksom på, var at alt dette har relevans til det jeg som utøver nesten alltid har holdt på med, eller har ønsket å konsentrere arbeidet mitt imot. Karlheinz Stockhausens ideer om intuitiv musikk har gitt ny inspirasjon til å jobbe enda mer instinktivt, hvilket erfaringsmessig kan oppleves motsetningsfylt, spesielt innenfor popmusikkens rammer for kreativitet.

Jeg har gjort funn i tråd med Paul Rodaways utsagn omkring vår evne til å umiddelbart oppfatte og bestemme retning på hvor lyd kommer fra. Dette har medført utprøvinger og nye interessante erfaringer med spatiale forhold, særlig med henblikk på plassering av høyttalere, utøvere og publikum. Dette har også paralleller til audium, som beskrevet i kapittel en. Selv om mine observasjoner ikke har direkte med akusmatisk musikk å gjøre, har prinsippene åpenbart vært til inspirasjon og utledet nye tanker om lyd i rom. Studier av disse observasjonene har dessverre ikke fått plass i denne avhandlingen ettersom analysene har vært konsentrert omkring to ulike studioinnspillinger.

Synestesian fulgte forskningsprosessen digresjonistisk. Den er åpenbart en personlig egenskap som ut fra forskningsøyemed var utfordrende. Mye av faktakunnskapen omkring synestesi var begrenset til egne erfaringer, men begrepene burde likevel innlemmes i diskusjonen for å vise at forskningsfeltet er omfangsrikt og kan belyses på andre, for ikke å si nye måter. På et ubevisst plan erfarer jeg at synestesian følger meg til enhver tid,

i det daglige liv og i min musikkutøvelse. Jeg har ikke har lyktes i å inkorporere dette på noen tilfredsstillende måte i forskningsøyemed. Likevel utførte jeg forsøk med synestesi, undersøkte synestetiske opplevelser og forsøkte å finne ut hva slags innvirkning dette har i enkelte musikalske og kunstneriske prosesser. Men jeg måtte gi tapt på grunn av betydelige begrensninger i måten å overføre og projisere nøyaktig de samme fargene og de samme bildene jeg tydelig så for meg. Kanskje jeg med dette i fremtiden kan utlede en metode for overføring av egen synestetisk opplevelse? Ved å følge forskning på området, og med dypere dykk i den relativt begrensede litteraturmengden som er å få tak i om synestesi, vil jeg kanskje finne ut at det allerede fins slike metoder?

Sonologi er et av de funnene jeg både gjenopplaget og fant overraskende på grunn av dens muligheter og relevans til lydlandskap. I konkluderende øyeblikk er det klart at sonologi i tiknytning til elektronisk gitar og lydlandskapsperspektiver utfolder seg som et svært interessant problemfelt for videre forskning.

Selv om min forskning ikke har ført til oppsiktsvekkende og nye oppdagelser, har likevel enkelte av funnene og analysene gitt prosjektet mitt ytterligere legitimitet. Resultatene har styrket grunnlaget for forskningen tok utgangspunkt i, samt dannet et fundament for videre utforskning og egen kunstnerisk utvikling. Hvorvidt jeg har klart å aspirere til et personlig musikalsk uttrykk, er det andre som må bedømme. Selv opplever jeg hele tiden å være på søken etter et referanseløst sound fundert i lydlandskap, men ser også at det er den vanskeligste og største utfordringen jeg har som utøvende musiker. Det som blir viktig for mitt vedkommende, er å fortsette å eksperimentere, være utprøvende og forske videre med et lydhørt og åpent sinn.

## REFERANSER

- Aarset, E. (2008). Shall I Project a World? Lastet ned 31.03., fra [http://www.eivindaarset.com/flash\\_index.html](http://www.eivindaarset.com/flash_index.html).
- Aksjonsforskning. (2010). Store Norske Leksikon.
- 'Aleatory music'. (2011). Encyclopædia Britannica.
- Audium. *A Theatre Of Sound-Sculptured Space*. Lastet ned 27.03.2011, fra [http://www.audium.org/omhpp.cgi?src=what\\_is\\_audium.hpp](http://www.audium.org/omhpp.cgi?src=what_is_audium.hpp).
- Bailey, D. Free improvisation. I: *Improvisation: it's nature and practice in music*. London. fra <http://www.cortical.org/dbfree.html>.
- Barth, J. (2006). *Voices in Jazz Guitar*. Pacific.
- Charles, T., & Murray, C. "Sound" (Publication. Lastet ned 30.03.2011: <http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/grove/music/26289>
- Chion, M. (1994). *Audio Vision, Sound On Screen* (Softcover utg.). New York: Columbia University Press.
- Christian Fennesz. Lastet ned 27.03., fra <http://www.fennesz.com/biography/>.
- Christopher Cox, D. W. (2004). *Audio Culture: Readings in Modern Music*. London.
- Clifton, T. (1983). *Music as heard: a study in applied phenomenology*. New Haven, Conn.: Yale University Press.
- Collins, N., & d'Esquivan, J. (2007). *The Cambridge companion to Electronic Music*. Cambridge: Cambridge University Press.
- David, B. Eno, Brian (Publication. Lastet ned 30.03.2011: <http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/grove/music/45938>
- David, T. Environmental music (Publication. Lastet ned 30.03.2011, fra Oxford Music Online: <http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/grove/music/43820>
- Dean, R. T. (1992). *New structures in jazz and improvised music since 1960*. Bristol, PA: Open University Press.
- Drabløs, P. E. (2005). Gehørstradering i Akademia, om paradigmer i forskningen på Rytmask Musikk. Unpublished Kurs i vitenskapsteori, Vest-Norsk Nettverk.

- Dybo, T. (1999). Cross-Cultural Forms of Improvisation in Norwegian Jazz Life.
- Dybo, T. (2002). En drøfting av analytiske perspektiver i tilknytning til soundbegrepet. I: *Musikkvidenskapelig årbok* (vol. 2002, s. s. 15-56). Trondheim: Instituttet.
- Eno, B. (1978). Music for Airports liner notes [Elektroniske versjon]. Lastet, fra [http://music.hyperreal.org/artists/brian\\_eno/MFA-txt.html](http://music.hyperreal.org/artists/brian_eno/MFA-txt.html).
- Ersland, L. (2001). Grunnleggende signalbehandling.
- Hellmut, F., Wolfgang, S., & Bernhard, G. "Austria" (Publication. Lastet ned 30.03.2011: <http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/grove/music/40022>)
- Holmes, T. (2008). Electronic and experimental music: technology, music and culture. New York.
- Hugill, A. (2008). *The Digital Musician*. New York.
- Illustrert Vitenskap. (1997). *Illustrert Vitenskap*, 8.
- Jewanski, J. o. N. S. (2006). *Farbe – Licht – Musik*. Bern.
- Joness, S. (2009). GR-300. Lastet, fra <http://www.joness.com/gr300/GR-300.htm>.
- LaBelle, B. (2006). Background Noise, Perspectives on Sound Art. New York.
- Larke, E. C. (red.). (2009) Encyclopedia of Popular Music. Muze Inc and Oxford University Press.
- Licht, A. (2007). Sound Art; Beyond music, between categories. New York.
- Lilliestam, L. (1995). *Gehörsmusik: blues, rock och muntlig trädning* (Vol. nr. 37). Göteborg: Musikhögskolan, Göteborgs universitet. (Skrifter från Musikvetenskap, Göteborgs universitet).
- Malt, U. Synestesi (Publication. Lastet ned 30.11.2009, fra Store Norske Leksikon: [http://www.snl.no/sml\\_artikkel/synestesi](http://www.snl.no/sml_artikkel/synestesi))
- Mark, G. "David Torn" (Publication. Lastet ned 30.03.2011, fra Grove Music Online: <http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/grove/music/J709600>)
- Meyer, J. (2010). Fri improvisasjon - en lek med døden.

- Montagu, J. (2002). "Hawaiian guitar" (Publication. Lastet ned 05.03.2011, fra The Oxford Companion to Music. Ed. Alison Latham. Oxford University Press, 2002.:  
[www.oxfordreference.com/views/ENTRY.html?subview=Main&entry=t114.e3178](http://www.oxfordreference.com/views/ENTRY.html?subview=Main&entry=t114.e3178)
- Neset, E. (2009). Ableton Live for d(r)ummies : en studie rundt hvorvidt sequenserprogrammer som Ableton Live kan ha nytteverdi for trommeslagere i en live-situasjon. Universitetet i Agder, Kristiansand.
- Pedal steel guitar (Publication. Lastet ned 05.03.2011, fra Oxford University Press:  
<http://www.oxfordreference.com/views/ENTRY.html?entry=t114.e5061&srn=1&ssid=797813181#FIRSTHIT>
- Prendergast, M. (2003a). The Ambient Century. *The Electronic Landscape*. Lastet ned 30.03., fra <http://www.ambientcentury.co.uk/>.
- Prendergast, M. (2003b). The Ambient Century, From Mahler to Moby - The Evolution of Sound in the Electronic Age. London: Bloomsbury.
- Pritchett, J., & Kuhn, L. "Cage, John" (Publication. Lastet ned 31.03.2011: <http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/grove/music/49908>
- Rodaway, P. (1994). *Sensuous Geographies*. London and New York: Routledge.
- Rudi, J. (2009). Soundscape, lyd hørsel og lytting [Elektroniske versjon]. Lastet, fra <http://users.notam02.no/~joranru/Soundscape/index.html>.
- Rue, J. L. (1970). On Style Analysis. *Journal of Music Theory*, 91-107.
- Saunders, J. (2009). The Ashgate Research Companion to Experimental Music. Farnham.
- Schofield, J. (1983). On Improvisation [Instruksjonsvideo].
- Silverton, P. (red.). Encyclopædia Britannica Online.
- Splide, I. (2004). Synsk eller bare synestetisk? Lastet ned 30.03.2011, fra <http://www.forskning.no/artikler/2004/oktober/1098265902.76>.
- Thompson, E. (2002). The Soundscape of Modernity: Architectural Acoustics and the Culture of Listening in America, 1900-1933: Cambridge, Mass.
- Tranøy, K. E. (red.). Det Store Norske Leksikon.

- Truax, B. (1999). Handbook for Acoustic Ecology. Vancouver.
- Visuelt. (2002). Visuelt, Tidsskrift for visuell kommunikasjon, illustrasjon og grafisk formgivning.
- Wah Wah Tubes. Lastet ned 06.03.2011, fra <http://www.schlagwerk.com/prodotti/tuned-percussion/wah-wah-tubes/>.
- Watson, M. (2010). History of Ambient. *A guide to essential ambient & downtempo albums*. Lastet ned 05.03.2011, fra <http://www.ambientmusicguide.com/pages/history.php>.
- Whittall, A. "Composition" (Publication. Lastet ned 07.03.2011, fra Oxford University Press: <http://www.oxfordreference.com/views/ENTRY.html?entry=t114.e1531&srn=2&ssid=852278658#FIRSTHIT>

# DISKOGRAFI

Denne diskografien er brukt i aksjonsperioden, hvor mine bidrag blant annet er gjort ut fra lydlandskapsperspektiver.

<b>Artist</b>	<b>Album</b>	<b>Utgitt</b>	<b>Selskap</b>	<b>Katalognummer</b>
Elin Kåven	Jiknon Mushikka, Frozen Music	2009	DAT	DATCD52
Ketil Bjørnstad	Hvalenes Sang, Oratorium	2010	Grappa	GRCD4328
Eivind Aarset	Live Extracts	2010	Jazzland Recordings	2731968
Brynjar Rasmussen	Arctic Mood	2011	Nordnorsk Jazzsenter	FBCE202
Boschamaz	Rød	2011	Hecca	HECREC106