

El-Gitar og effektbruk

En studie rundt elektroniske hjelpemidlers påvirkning av el-gitarens virkeområde.

Tor Gustav Tønnessen

Veileder:

Tor Dybo /Per Elias Drabløs

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 innestår for de metoder som er anvendt og de konklusjoner som er trukket.

Universitetet i Agder, 2011
Fakultet for Kunstfag
Utøvende musikk
Rytmask studieretning

FORORD

Jeg håper at denne oppgaven kan være med på å inspirere andre musikere som vil utvide sin gitaristiske side.

Jeg vil rette en stor takk til alle de som har inspirert og hjulpet meg gjennom denne forskningsperioden. En spesiell takk rettes til Tor, Siv og Tønnes Tønnessen for støtte under denne prosessen, Mari Kligen for deltagelse i opptakene av 'I'm Leaving', og Ingolv Haaland for deltagelse på låten 'Nellis Song'.

Jeg vil også rette en takk til mine veiledere Tor Dybo og Per Elias Drabløs for tilbakemeldinger og rettelser.

Ordliste	4
Figuroversikt	6
1 Innledning	7
1.1 Bakgrunn for valg av emne	7
1.2 Forskningsfeltet	9
1.3 Problemstillingen	10
1.4 Avgrensinger og presiseringer	10
1.4.1 Oppgavens videre struktur	11
2 Metoder	11
2.1 Aksjonsforskning	12
2.2 Komposisjon	12
2.3 Lydopptak	13
2.4 Liveopptredener	13
3 Hva er et sound og hvordan påvirker det min musikalske fremstilling?	13
3.1 Hva ligger i begrepet sound ?	13
3.2 Hvilken betydning har uttrykket sound i forhold til min problemstilling?	16
3.3 Hva er sound for meg ?	17
4 Det musikkteknologiske aspektet	19
4.1 Hva er delay ?	19
4.2 Hva er reverb/ klang ?	21
4.3 Hva er en Eventide harmonizer 3500 dfx ?	23
4.4 Hvordan kan ulike stemminger på gitaren påvirke gitarens harmoniske muligheter ?	25
4.5 Hva er en Superoctave ?	26
5 Aksjonsforskningen	27
5.1 Første aksjonsperiode	28
5.1.1 Planleggingen	29
5.1.2 Gjennomføringen	30

5.1.3 Observasjoner	33
5.1.4 Refleksjoner	43
5.2 Andre aksjonsperiode	45
5.2.1 Planleggingen	45
5.2.2 Gjennomføringen	46
5.2.3 Observasjoner	46
5.2.4 Refleksjoner	54
5.3 Tredje aksjonsperiode	55
5.3.1 Planleggingen	56
5.3.2 Gjennomføringen	57
5.3.3 Observasjoner	58
5.3.4 Refleksjoner	62
6 Refleksjoner og erfaringer	63
6.1 Refleksjoner	63
6.2 Erfaringer	63
7 Avslutning	64
Litteraturliste	65
Vedlegg 1	67
Vedlegg 2	70
Vedlegg 3	74
Vedlegg 4	74

ORDLISTE

Hardware: En fellesbetegnelse på fysiske verktøy. I denne oppgaven blir uttrykket brukt om verktøy som omhandler lyd.

Sequenser: En betegnelse på hardware, eller software man benytter til å lage eller behandle datagenerert musikk.

Sample: En betegnelse på å ta opp lyd for så å spille det om igjen. (Å omdanne analog lyd til digital lyd).

Ram: Hukommelsen til en datamaskin eller den innretningen den er en del av.

Tap: I denne oppgavens tilfelle, en tempokontroller til en delay. Ved å trykke på en knapp i et gitt tempo kan man styre timingen til delayen.

Time: I denne musikalske sammenhengen menes det tempokoordinasjon. (Å holde en jevn puls).

Plate: En form for klang/reverb. (En form for metallisk klang).

Spring: Kalles ofte for spring reverb. Det er klangen fjærene i en forsterker produserer.

Pre-delay: Direkte oversatt: Pre-forsinkelse.

Density: Direkte oversatt: Tetthet.

Hi-cut: Kutter høye frekvenser.

Low-cut: Ekskluderer lave frekvenser.

Trigge: Utløser.

Patching: Koble sammen ulike ledd, enten fysisk eller digitalt.

Drop: I den oppgaven viser uttrykket til å senke ulike toner/strenger.

Panorering: En betegnelse på retningsbestemmende parametre. Om man panorerer til høyre, vil lyden oppfattes som om den kommer fra høyre, og om man panorerer til venstre, vil den oppfattes som om den kommer fra venstre. Panorering er trinnløst, så effekten er avhengig av hvor hardt man panorerer.

Polyfon: En betegnelse på selvstendige stemmer i en komposisjon. I denne oppgaven betyr det at effekten Super Octave kan justeres til å slå inn på ulike strenger.

Distortet: En forvrenging av et rent gitarsignal. Skaper effekten man i dag karakteriserer som vreg.

Input: Inngang i en forsterker, effektboks eller en gitar.

Blender: Mikser et rent inngangssignal med effekten det går inn i.

To units: I denne oppgaven betyr det en beholder som kan romme to enheter effekter.

Midi-Foot controller/hardware controller: En enhet med et klaviatur og/eller skruknotter og fadere som sender MIDI-beskjeder til, i mitt tilfelle, en Eventide H3500dfx harmonizer. Det er også en styringsenhet som gjør at man kan kontrollere Eventiden ved bruk av benene.

Stompbox: En hardware som inneholder en eller flere effekter.

Amp: Engelsk forkortelse for *amplifier*, som betyr forsterker på norsk.

Tutti: Komposisjonsuttrykk som betyr at alle i orkesteret spiller.

Ambient: Menes i denne oppgaven som følelsen av en våt klang. En form for klangfarve.

Sustain: Betegnelse for varighet av tone. Brukt som et uttrykk for lang klang.

FIGUROVERSIKT

<i>Figure 1.0: I figuren over forklares det hvordan en digital delay lagrer signalet i et ram minne, hvor det senere kan bli lest ut som samme lyd med delay.....</i>	<i>21</i>
<i>Figure 2 (Illustrasjon hentet fra http://audacity.sourceforge.net/manual-1.2/effects_reverb.html).....</i>	<i>21</i>
<i>Figure 3 (Illustrasjon hentet fra http://audacity.sourceforge.net/manual-1.2/effects_reverb.html).....</i>	<i>22</i>
<i>Figure 4 (Bilde hentet fra http://infrasonicsound.com/wordpress/wp-content/themes/infrasonic/images/equipment/rack/eventide-h3500-thumb.jpg)</i>	<i>24</i>
<i>Figure 5 Boss Super Octave.....</i>	<i>27</i>
<i>Figure 6:<u>AKSJONSFORSKNING PLAN DEL 1:</u>.....</i>	<i>32</i>
<i>Figure 7 (Bilde hentet fra http://frankfurt-messe-2009.musicradar.com/wp-content/uploads/2009/03/tc-nova-repeater1.jpg).....</i>	<i>33</i>
<i>Figure 8 Oppsett av Stereo digital delay :</i>	<i>34</i>
<i>Figure 9 Oppsett av effektene 1 aksjonsperiode.</i>	<i>38</i>
<i>Figure 10 Behringer FCB 1010. (Bilde hentet fra http://www.notreble.com/buzz/wp-content/uploads/2010/02/1-behringer-fcb1010-foot-controller.jpg)</i>	<i>41</i>
<i>Figure 11 Noteeksempel Im leaving.....</i>	<i>47</i>
<i>Figure 12. Noteeksempel fra refrenget på låten Im Leaving.</i>	<i>48</i>
<i>Figure 13 Noteeksempel fra låten Nellis Song.....</i>	<i>51</i>
<i>Figure 14 Noteeksempel fra Nellis Song.....</i>	<i>53</i>
<i>Figure 15. Noteeksempel.....</i>	<i>59</i>
<i>Figure 16 Noteeksempel.....</i>	<i>60</i>

1 INNLEDNING

1.1 Bakgrunn for valg av emne

I 2008-2009 oppstod min interesse rundt det som nå er blitt utgangspunktet for denne oppgaven. Etter avviklingen av Punkt festivalen¹ i 2008 ble jeg oppmerksom på en mer uvanlig bruk av effekter. Min nysgjerrighet skapte grobunn for utforskning og spørsmål om overføringsverdi for meg som gitarist. Det resulterte i at jeg gikk til innkjøp av ulike effekter som jeg hadde lagt merke til ble brukt under denne festivalen. Ettersom bruk av effekter er et vanlig fenomen blant gitarister, ble utfordringen min å finne uvanlige kombinasjoner av ulike effekter. Dette for å prøve å skape effekter som kunne utvide gitarens virkeområde. Med å utvide gitarens virkeområde, mener jeg å finne ulike effektkombinasjoner som kan være med på å simulere lyder og bruksområder som er annerledes enn hva gitarens oppbygging tilsier. Jeg har hentet inspirasjon fra kjente norske musikere som har bakgrunn med denne type effektbruk. Artister som Eivind Aarset², Nils Petter Molvær³ og Nils-Olav Johansen⁴ ble inspirasjonskilder.

Jeg startet et prosjekt sammen med en vokalist. Grunnen var nysgjerrighet og en økende interesse i kjølvanet av Punkt festivalen. Spørsmålet var om jeg gjennom å jobbe i en duo kunne utvide gitarens virkeområde så mye at det var

¹ Punkt Festivalen, en festival i Kristiansand for eksperimentell musikk fra hele verden. Drevet av Jan Bang og Erik Honoré.

² Norsk musiker, komponist og gitarist. Kjent internasjonalt for sin elektroniske stil.

³ Norsk jazztrompetist, komponist og produsent. Kjent for å kombinere jazz og elektronisk musikk.

⁴ Norsk jazzmusiker, gitarist og vokalist. Platen *My Deal* (Jazzaway Records :2007) har vært til størst inspirasjon for meg. Johansen benytter seg av mange ulike effekter på denne platen som kan anses for å være uortodoks i de fleste gitarbaserte produksjoner.

musikalsk interessant. Jeg hadde gått til innkjøp av effektpedalen Boss Super Octave, noe som gav meg mulighet til å simulere bass. Det som gjorde den interessant var at den hadde mulighet til å slå inn kun på de bass-strengene jeg ønsket (i mitt tilfelle var det E-A-D strengene). Dette gav meg muligheten til å kunne fungere som bassist samtidig som jeg kunne legge voicinger og ulike linjer. Dette skapte kompositoriske muligheter, og resulterte i at det ble supplert med flere effekter. Et viktig valg jeg gjorde var å ikke benytte meg av sequensere⁵. Grunnen til det var at jeg ville beholde den aktive spilledelen. Med det menes at det ikke ville være interessant å sample seg selv, men heller å måtte spille og i tillegg kontrollere de effektene jeg benyttet meg av. Jeg valgte å bruke min masterperiode til å gå dypere inn i dette feltet.

Selv om dette var en ny oppdagelse for meg, betyr det nødvendigvis ikke at min forskning er en nyvinning innen gitareffekter. I startfasen fant jeg lite litteratur innenfor kombinasjoner av ulike effekter. Mye av den eksisterende litteraturen var fabrikkbeskrivelser av den enkelte effekt, og internettfora som drøftet den enkeltes effekts virkning. Som jeg kommer nærmere tilbake til i kapittel 4 og 5, bestemte jeg meg for å fokusere på fem ulike effekter. En utvelgelse var nødvendig fordi det finnes et hav av ulike effekter og muligheter, og det ville blitt et altfor omfattende arbeid å gå inn på alle de ulike effektene og deres virkninger. De fem effektene jeg har jobbet med og beskrevet i denne oppgaven er Stereodelay, Reverb, Super Octave(polyfonisk), Harmonizer og ulike stemmemuligheter på gitaren. Jeg har testet ut effektene for å se om de kan være med på å bidra kompositorisk, og jeg vil også vise ulike eksempler på de ulike kompositoriske funksjonene de ulike effektene gir. Til slutt, i kapittel 6, vil jeg drøfte de ulike erfaringene jeg har høstet under denne forskningsprosessen.

⁵ Hensviser til ordliste side 5 og 6. Videre i oppgaven vil man støte på flere musikkuttrykk som er forklart i ordlisten.

1.2 Forskningsfeltet

Min masteroppgave plasserer seg innenfor populærmusikkforskning, men da jeg først begynte å søke etter litteratur rundt problemfeltet mitt, fant jeg ikke så mye relevant stoff eller litteratur direkte myntet mot dette. Jeg har funnet en del aktuell instrumentspesifikk litteratur, for eksempel relevante artikler i ulike magasiner som *Gitar World* og *Musikkpraksis*, men mye av fagkunnskapen rundt min forskning er i stor grad knyttet til min egen bransjekunnskap og musikalske erfaringer opparbeidet gjennom en årrekke.

Litteraturfunnene dreide seg i hovedsak om effektene brukermanualer og ulike tester utført av ulike musikkmagasiner. Jeg fant også ulike masteroppgaver skrevet rundt enkelteffekter og deres fysiske oppbygging, men lite om kombinasjoner av flere effekter. Disse oppgavene var til noe hjelp, men var ikke direkte rettet mot mitt problemfelt. Der bøkene ikke strakk til benyttet jeg meg av internett som en viktig arena for utveksling av informasjon. Ettersom fire av de fem effektene jeg hadde valgt var laget av kjente firmaer som Boss, Eventide, Hardwire og Tc Electronics, fantes det egne youtubekanaler, samt egne produksider for hvert firma. Her publiseres alt firmaene har av informasjon rundt deres produkter. En av fordelene med denne formen for innhenting av informasjon er at det ikke bare gis en produktbeskrivelse. I tillegg vises den fysiske bruken ved hjelp av video og lyd. Dette gjør at læringsprosessen for min del fikk en mye brattere kurve. Forskningen rundt mitt problemfelt er omfattende, og resulterte i at jeg måtte velge å hente ut informasjon fra ulike kanaler. Ettersom jeg har brukt aksjonsforskning som metode, ble også mye av materialet klart under de tre aksjonsperiodene.

1.3 Problemstillingen

I innledningen gav jeg en kort oversikt over bakgrunnen for oppgaven, og jeg ønsker altså å se om det kan være mulig å gi gitaren enn annen musikalsk rolle enn hva som er "vanlig" i dag. Med erfaringene jeg gjorde meg gjennom observasjonene i løpet av forskningen, håper jeg å kunne presentere eksempler på hvordan gitaren kan bli til et mer allsidig instrument, og oppgaven baserer seg på følgende todelte problemstilling:

Hvilke teknologiske hjelpemidler kan være med på å utvide el-gitarens virkeområde ?

Hvordan kan effekter være med på å påvirke gitarens rolle i en komposisjonsprosess?

1.4 Avgrensinger og presiseringer

Når det gjelder hvilke teknologiske hjelpemidler som kan være med på å utvide gitarens virkeområde, så er det et stort og omfattende felt. Denne oppgaven er, som nevnt før, derfor begrenset til fem ulike effekter: Tc Electronics, Nova Delay, Hardwire Lexicon Reverb, Boss Super Octave, og Eventide H3500dfx harmonizer, i tillegg til ulike mulige stemninger på gitaren med tilhørende muligheter og begrensninger disse fører med seg. Årsaken til at nettopp disse fem effektene ble valgt, var fordi denne kombinasjonen av effekter jeg (i startfasen av forskningen) følte fungerte bra, sett i forhold til min problemstilling. Det finnes selvfølgelig også mange andre mulige kombinasjoner av ulike effekter. Målet mitt er ikke å belyse alle disse mulighetene, men å vise at de fem valgte er interessante for meg som gitarist. Med tanke på omfanget på oppgaven er det også viktig å avgrense. De tre aksjonsperiodene førte til at stadig nye spørsmål reiste seg, noe jeg kommer tilbake til i senere kapitler.

1.4.1 Oppgavens videre struktur

I kapittel 2 skal jeg gå nærmere inn på de metodene jeg har brukt, samt de aktuelle undersøkelsene jeg har gjennomført. I kapittel 3 gjør jeg rede for begrepet *sound*, ettersom jeg mener det er en vesentlig del av min problemstilling. Å definere soundbegrepet er vanskelig å unngå når man forsker på utøvende musikk. Kapittel 4 omhandler en innføring i funksjonene til de fem effektene jeg har valgt. I kapittel 5 vil jeg så presentere resultatene av de tre aksjonsperiodene sammen med refleksjoner rundt gjennomføringene. Etter hver aksjonsforskningsperiode vil det også komme en refleksjonsdel. Dette fordi at aksjonsforskningens oppsett krever at det etter hver avsluttede periode kommer en refleksjonsdel, som så igjen danner grunnlaget for den kommende periode. Lytteeksempler finnes på vedlagt CD (vedlegg 3). Videre i kapittel 6 skal jeg reflektere over funnene i aksjonsperioden og sette disse opp mot problemstillingen og utviklingen innen det området jeg har valgt. Til slutt, i kapittel 7, vil jeg i avslutningen presentere de konklusjonene jeg mener jeg kan trekke. Jeg vil også reflektere over oppgavens påvirkning og utvikling på meg selv som gitarist.

2 METODER

I dette forskningsprosjektet har jeg valgt å bruke en kombinasjon av flere metoder; aksjonsforskning, litteraturstudium, komposisjon, lydopptak og live opptredener. Jeg mener det er nødvendig å benytte meg av flere metoder for å kunne komme frem til et best mulig svar på min problemstilling. I selve aksjonsforskningen skal jeg komponere musikk ved hjelp av de valgte effektene, samt å gjøre live og øvingssituasjonsopptak av komposisjonene. Litteraturstudier og artikler om lignende problemstillinger som min vil være viktig for å bygge kunnskap rundt effektene basisfunksjoner.

2.1 Aksjonsforskning

I aksjonsforskning forsker man ikke *på* noe, man forsker derimot *med* noe. Målet med denne perioden er å være aktiv deltagende for å finne ut i praksis om man kan skape endring, eller tilføre noe nytt.⁶ Eksempler på dette kan være at man oppnår en egenutvikling som fører til at man får mer kompetanse innenfor det bestemte feltet man forsker på. Aksjonsforskning består av fire faser: Planlegging, gjennomføring, observasjon og refleksjon. Det er vanlig at det forekommer flere aksjonsperioder i en forskningsperiode.

I min aksjonsforskning valgte jeg å bruke meg selv som forskningsobjekt, ettersom jeg jobber innenfor målgruppen jeg ønsket å forske på. Jeg gjennomførte tre aksjonsperioder og gjorde opptak av øvelsene. Disse opptakene finner man vedlagt på CD (vedlegg 3). Grunnen til at det ble gjort opptak, var for å kunne dokumentere utviklingen i prosessen. Notater ble også tatt under aksjonsperiodene, men det er kun et lite utvalg som er tatt med. Grunnen er at oppgavens størrelse og omfang ikke tilsier at mer tas med.

2.2 Komposisjon

Metoden med å gjennomføre komposisjoner vil hjelpe til med å prøve ut min problemstilling. Komponering er et viktig kreativt arbeid som kan være med på og skape nye ideer og vinklinger for musikken. Meningen med komposisjon som metode er at den skal være med på å bekrefte eller avkrefte om effektene kan være et hjelpemiddel i komposisjonsvirksomhet. I denne oppgaven har jeg altså valgt å benytte meg av effektene når jeg komponerer.

⁶ Se, for eksempel, <http://cadres.pepperdine.edu/ccar/define.html>

2.3 Lydopptak

Med lydopptak som metode, mener jeg å gjøre opptak av de tre aksjonsperiodene for å bekrefte eller avkrefte eventuell utvikling. Jeg har benyttet meg av en Zoom H4 stereo recorder⁷ til selve lydopptakene. Denne hånd rekorderen har et X/Y stereokryss som gir av erfaring gode lydopptak, er lett å bruke og lett transportabel. Det skal gjøres lydopptak av øvingssituasjoner og live opptredener, som senere vil bli viktig dokumentasjon på eventuell utvikling.

2.4 Liveopptredener

Med liveopptak menes å teste ut de ulike resultatene som har oppstått gjennom de tre periodene. Hvordan de ulike observasjonene man har gjort fungerer i en live setting. Med det menes at man gjennom liveopptredener kan observere om de erfaringene man har gjort seg i ulike øvingssituasjoner, fungerer like bra i en mer stresset live situasjon. Prosessen rundt hvor konsertene holdes og refleksjoner, bli behandlet senere i kapittel 5 under aksjonsforskningen.

3 HVA ER ET SOUND OG HVORDAN PÅVIRKER DET MIN MUSIKALSKE FREMSTILLING?

3.1 Hva ligger i begrepet sound ?

På bakgrunn av oppgavens problemstilling: *"Hvilke teknologiske hjelpemidler kan være med på og utvikle/utvide el-gitarens virkeområde"*(musikalsk identitet), mener jeg det er viktig å forklare begrepet sound. Dette fordi det

⁷ Digital hand rekorder produsert av firmaet Zoom. <http://www.zoom.co.jp/english/products/h4/>

musikkteknologiske perspektivet rundt musikk har utviklet seg og gjør det stadig. Tor Dybo hevder at :

"Det er faktisk svært få musikkformer som ikke har latt seg påvirke av den musikkteknologiske utviklingen" (Dybo, 2002:15.).

Cappelens musikkleksikon har prøvd å gi en så god som mulig definisjon på uttrykket :

"Sound(engelsk ,lyd ,klang),vanlig begrep også på norsk, innen jazz- ,pop - og populærmusikk, betegner det klang(lyd-) bilde som er karakteristisk for et ensemble, en individuell instrumentalist eller en sanger. Arrangementteknikk, personlig stemme-, eller instrumentbehandling og rytmiske, melodiske og harmoniske faktorer er utslagsgivende for de enkelte s. S.begrepet har mange fasetter, og står sentralt I de nevnte genrer ,hvor en personlig utformet spille- eller sangstil, ofte med vekt på det klanglige, er noe meget vesentlig. Det fines ennå ingen dekkende terminologi til å beskrive en s. analytisk." (Kjellberg/Silén/Stenkvist 1980:114)

Sound i seg selv kan sees på ulike måter. Flere studioer er kjent for sin særegne sound. Noen etterstreber det vide lydbildet med harde panoreringer, store rom og bruk av mye effekter, mens andre vil ha et mer tørrere "tett" lydbilde (Dybo, 2002:15). Hva som velges vises blant annet på hvilke rom som brukes, effekter, oppmikking og studioutstyr. At mikseprosessen er viktig, kommer til uttrykk gjennom hvor man velger å legge de ulike instrumentene i lydbildet.

Ved å prøve og forklare begrepet sound som en prosess hvor produsent gjennom arbeidet i studio arbeider seg frem mot en sluttmix av hele innspillingen, får begrepet en mer helhetlig betydning. Musikere vil trolig være enige i at arbeidet i studio er med på å forme sluttresultatet av en produksjon, og således med det å påvirke sounden. De fleste musikere vil også være enige i at det, for den enkelte, er viktig å skape sin egen sound gjennom sitt instrument (Lilliestam 1988:16). Lars Lilliestam (1988) hevder at sound er et begrep som kan defineres på mange ulike vis, og at ordet ikke direkte kan oversettes til "lyd" eller "klang".

Lilliestam har altså valgt en egen måte å definere ordets betydning på. Med sound mener han instrumentering, spillemåter, stemmeklang, sangstil, rytmemarkering, harmonisk sats, akustisk helhetsbilde og instrumentenes balanse i forhold til hverandre. Han mener også at hvis man spør en musiker om å gi en forklaring på uttrykket sound, så vil man få svar vinklet inn mot spillestiler, klanger og instrumentets plass i det totale lydbildet.

Oppsummert kan man si at det som definerer uttrykket sound er det ferdige lytteproduktet. Dette gjelder ikke bare innspilt musikk, men også live konserter. Vi må heller ikke glemme den enkelte musikers særtrekk som en viktig faktor. Ved å lytte til ulike musikere vil vi tydelig kunne høre forskjell på deres sound. Om vi setter gitarister som for eksempel John Scofield og Pat Martino opp mot hverandre og lytter til deres musikk, vil vi høre tydelig forskjell på lyd, klang, musikalske fraseringer og betoning, osv. Man får altså to forskjellige lytteinntrykk som vil oppleves som to forskjellige sound.

Analytisk tilnærming av begrepet sound

Det er foretatt mange drøftninger omkring soundbegrepet. Dette fordi det ikke finnes en felles klar definisjon på hva ordets konkrete betydning er.

Jeg har valgt Jan La Rue's definisjon som en av flere mulige måter å forklare den analytisk delen av soundbegrepet. Dette fordi jeg ut fra egen musikalsk erfaring oppfatter denne forklaringen som meningsgivende og i tillegg konkretiserer uttrykket på en bra måte. I Jan LaRue's *Guidelines for Styles Analysis*⁸ hevder han at man kan dele opp sound i tre deler: 1) *Timbre*, 2) *Dynamics* og 3) *Texture and Fabric*.⁹

- *Timbre* forklarer LaRue som tonekvalitet eller klangfarge på et instrument eller en sanger.

⁸ LaRue 1970.

⁹ Dybo 2002:19

- *Dynamics* vil være intensiteten i lyden i de ulike "timbres".
- *Texture og Fabric*: Her deler LaRue opp forklaringen i to deler, først forklarer han Texture som selve arrangementen av hele lydproduktet i øyeblikket - altså resultatet av Timbre og dynamikk. Fabric er utvikling av lyden over tid, hvor man følger det totale lydproduktet over tid frem mot det som kalles "sound- fabric".

Det skal sies at denne modellen er laget for vestlig kunstmusikk og dermed henvender seg til et allerede ferdig komponert stykke. Et spørsmål vil være om dette kan overføres til en afro-amerikansk rytmisk verden? Problemet med den analytiske delen av forskning rundt temaet "sound" er at det ikke finnes like klare retningslinjer for rytmisk musikk. Målet med denne oppsummeringen angående begrepet *sound* er å sette lys på at det er et begrep som blir benyttet overalt i musikkens verden, og at det kan ses på som en musikalsk identitet. Med det mener jeg at et sound kan være en identitet for en enkel utøver samt for produsenter/studioer osv.

Det er en stadig pågående diskusjon om hvilken definisjon av begrepet sound som er riktig, og det er hele tiden ulike meninger om hva begrepet betyr. Det har mye og si hvor i musikkens verden du befinner deg i forhold til stilart, rytmisk eller klassisk musikk, det totale lydbildet i en produksjon, eller enkeltindividers personlige sound.

3.2 Hvilken betydning har uttrykket sound i forhold til min problemstilling?

Sound er, som diskutert tidligere, et begrep som vil være relevant i mange musikalske sammenhenger. For mitt vedkommende vil begrepet være viktig ettersom problemstillingen min vedrører spørsmålet om utvidelse av gitarens bruksfelt/virkeområde. Finnes det nye "lyder", sammensetting av forskjellige

effekter og kompositoriske trekk, som kan være med på å endre gitarens sound? Begrepet sound er helt sentralt for et instrument som gitar. Derfor har jeg funnet det nødvendig å gå nærmere inn på hva dette begrepet innebærer. Når vi skal se på mulighetene for å videreutvikle sounden og når målet er å skape ny sound, vil det være nødvendig å ha en oppfatning av hva begrepet betyr, slik at man lettere kan få en forståelse av hva min forskning dreier seg om.

3.3 Hva er sound for meg ?

Som beskrevet over, så er sound en viktig del av en musikers identitet. Med identitet mener jeg at man kan høre den enkelte musikers personlige tone, frasering, dynamiske og tonale uttrykk som noe særegent for denne musikeren. Videre vil det, avhengig av genre, være viktig med musikalsk forståelse i forhold til den musikkstilen man spiller. Da vil sounden bli påvirket av hva som menes å være den "ideelle" sound i denne genren. For eksempel kan her nevnes *metal* sound kontra *soul* sound. De aller fleste vil oppfatte et tydelig skille på sound. I metal-verdenen benytter man seg av veldig hardt vrenge gitarlyder, gjerne vrenge på bass, trommene er langt fremme i lydbildet med en fremtredende basstromme og vokalistens sound er også ofte forvrent. I soul-verdenen derimot, har man en mye "mildere" sound. Der vil man ofte høre "rene" gitarlyder, muligens litt vrent av og til, samt dyp bass med ren lyd (bass rett i forsterkeren), en vokalist som synger renere og ikke med fult så mye vrenge. Frasieringer, harmonikk, rytmer og musikalsk fokus vil også være veldig forskjellig. Man kan selvsagt lage en analyse av dette, men jeg velger å ikke gjøre det ettersom det ikke er målet med forskningen.

Som tidligere nevnt er musikalsk forståelse av genre viktig, men dette er ikke en fasit på hva et bra sound er. Selv om de enkelte genre, som oftest, ikke benytter seg av bestemte musikalske trekk, sies det ikke at man bør la være å

bruke disse. Dette ser vi stadig eksempler på i utviklingen av populærmusikk, hvor genre, ulike effekter, lyder, kompositoriske særtrekk/teknikker har blitt sammensmeltet og dannet nye lydbilder. Et sound kan anses som et varemerke, Det at man har noe særegent som man vil kunne selge, enten gjennom freelance virksomhet, eller mer rettet mot en artistkarriere. En god kvalitet som kan gjøre deg bemerket på ulike vis. Men er sound noe hver enkelt musiker bare har, eller kan dette læres via erfaring?

Ettersom jeg er gitarist, velger jeg å tilnærme meg problemet med dette som bakgrunn. Man kan si at sound er noe man har i fingrene, hva slags anslag og fingerbruk man har. Betydningen av anslag og fingerteknikk avhenger i stor grad av hva slags gitar det er snakk om, for eksempel om det er en elektrisk eller en akustisk gitar med stål eller nylonstrenger. Når det er snakk om sound på en akustisk gitar, uansett om det er nylon eller stål, så har det mye med selve gitaren å gjøre også, som for eksempel treverket. Selvsagt velger man en gitar som en føler man låter bra på og, hvor selve den naturlige sounden du får ut av den når du spiller, er blant det som teller mest. Jeg tror det er en slik kombinasjon som skaper din egen sound. På elektrisk gitar kan man oppstille de samme kriterier, treverk, touch og fingerbruk, men her har man også større muligheter til å overstyre sin egen sound med forsterker og ulike effekter.

Jeg tror også at ens personlige sound er noe som opparbeides over tid, og er stadig i utvikling. Avhengig av hvem du spiller med og hva slags musikk du blir inspirert av, vil dette over tid være med på å utvikle og endre din sound. I tillegg kan den enkeltes sound også utvikles i samsvar med teknologiens utvikling, for eksempel ved å ta i bruk nye effekter, musikalske hjelpemidler og lignende.

Fram til nå har jeg i min oppsummering av begrepet sound fokusert mye på den enkeltes prestasjon. Samtidig er det veldig viktig å finne sin plass i det totale lydbildet.

Si at man spiller i et band bestående av trommer, bass, gitar, keyboard og en vokalist. Da vil det være viktig at man blander seg inn i det totale ønskede lydbildet. Det vil si, hvordan bandet ønsker å låte utad. Til slutt vil jeg i dette kapitlet si at *sound* kan være et personlig særpreget lydbilde og en felles forståelse av hvordan man vil låte, for eksempel i et band. Sound kan sees på som et uttrykk som blir benyttet i en innspillingssituasjon, som et varemerke for et studio, en enkelt musikers identitet, samhandling i et band, eller som en felles forståelse av et generelt særpreg.

4 DET MUSIKKTEKNOLOGISKE ASPEKTET

I dette kapitlet har jeg tenkt å forklare de effekter jeg har konsentrert meg om i min forskning, og det vil i første rekke dreie seg om hva deres hovedfunksjon er. Senere, i selve aksjonsforskningen i kapittel 5, vil jeg gå nærmere inn på hvilke funksjoner de ulike effektene har i min forskning og spilling.

4.1 Hva er delay ?

Som klang er også delay en naturlig lyd man kan finne i et rom (Strong, 2009:293). De fleste av oss har sikkert ropt mot et fjell og fått et ekko tilbake. Dersom man står i et rom, eller mot et fjell, vil det være avgjørende hvor stort rommet eller avstanden til fjellet er. Størrelse og avstand vil bestemme for hvor mange repetisjoner man får. En repetert delay kalles for et ekko. Når man snakker om digital delay i musikk, får man dette fram ved at en audioeffekt tar opp et inputsignal til en lagringsplass (RAM), og deretter spiller det om igjen etter en bestemt periode. Når inputsignalet er tatt opp, kan man spille det igjen og bestemme hvor mange millisekund senere det skal spilles. Ved å styre hvor mange millisekunder delayen skal komme med, kan man oppnå ulike effekter

av selve delayen. Når jeg ikke nevner hvordan analog og tape delay fungerer, så er det fordi jeg har valgt å kun bruke digital delay i min forskning.

Det finnes flere ulike typer av delay,. For å nevne noen kan jeg trekke frem slap back delay, tape delay, analog delay, digital delay og flerbånds delayer. Grunnen til man bruker delay, hevder Jeff Strong (Strong, 2009:293), er at det bringer en ny dimensjon til instrumentet du bruker. For å kontrollere delayen er det visse parametere man bruker:

Gain: Bestemmer hvor mye input signal som går inn i delayen.

Mix: Hvor mye delay som skal blandes inn i outputsignalet. Jo høyere du setter volumet på effekten i miksen, jo mer delay får du som sluttresultat.

Lpf: Low-pass filter hjelper deg med å fjerne høye frekvenser som du kanskje ikke ønsker.

Delay: Dette parameteret kontrollerer hvor lang tid det skal gå mellom det rene direktesignalet, og repetisjonssignalet (delay). Dette måles i millisekund og har et vidt bruksområde alt etter hvilket tempo man ønsker. På de aller fleste moderne delay pedaler har man en "tap" funksjon, som gjør at du kan synkronisere deg med, for eksempel, trommeslagerens time.

Dybde: Denne funksjonen lar deg modulere lyden slik at du kan oppnå en chorus effekt i tillegg til delayen. Chorus effekten er rett og slett en kopi av originalsignalet som er litt ute av stemming.

Rate: Dette parameteret lar deg kontrollere hvor lang tid du vil modulasjonen skal ta for å fullføre sin runde/syklus.

Feedback: Dette parameteret kontrollerer hvor mange repetisjoner delayen skal ha. En lavt stilt feedback vil gi deg en repetisjon, mens en større åpning av parametere vil gi deg mange flere (Strong, 2009:294).

Direkte signal →  → Delay → signal med delay¹⁰

Figure 1.0: I figuren over forklares det hvordan en digital delay lagrer signalet i et ram minne, hvor det senere kan bli lest ut som samme lyd med delay.

4.2 Hva er reverb/ klang ?

Klang er nok en av de aller mest brukte effektene man har i dag Strong, 2009:294). Klang er en naturlig karakter av alle slags rom som er et resultat av lydølger som møter vegger, gulv og tak. Størrelsen på rommet er da med på å bestemme hvor mye klang man oppnår. For å forklare det nærmere, så kan man si at refleksjonene i et lite rom starter mye kjappere enn i et stort rom. Dermed får man forskjellen mellom stor og liten klang. I eksempelet under (figur 2), er det en enkel figur som viser hvordan et rom skaper klang. Det første som treffer lytteren er det direkte tørre signalet. Deretter noen millisekund senere, avhengig av rommets størrelse, treffer den første refleksjonen lytteren. Det er altså en delay på tiden lydølgerne bruker for å nå lytteren som skaper reverbfølelsen. Denne delayen oppnås ved at lyden må gå igjennom luften. Grunnen til at det er to refleksjonslinjer her, er at de aller fleste digitale reverbprosessorer produserer to refleksjoner. Den ene er selve refleksjonen og den andre selve reverben innebygd i boksen.

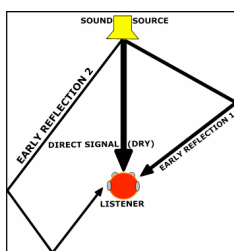


Figure 2 (Illustrasjon hentet fra http://audacity.sourceforge.net/manual-1.2/effects_reverb.html)

¹⁰ Huber, David/Runstein, Robert 2005:616.

I figur 3 ser man det som blir kalt reverberasjon. Lyden blir delt opp i millioner av refleksjoner som går rundt om i hele rommet, som deretter utvikler nye lydbølger.¹¹

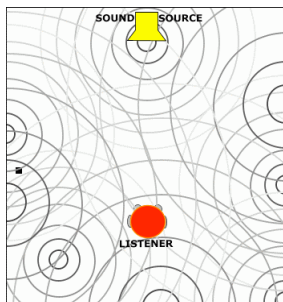


Figure 3 (Illustrasjon hentet fra http://audacity.sourceforge.net/manual-1.2/effects_reverb.html)

Ettersom lyden kastes rundt i rommet og treffer ulike gjenstander blir lyden mer uklar. Det amerikanske uttrykket for dette er *damping*, og det skyldes at de høye frekvensene i lyden blir absorbert i gjenstander i rommet. Et godt eksempel kan være lyden i en konsertsal uten publikum, som vil låte veldig annerledes enn i en fullsatt sal. Dette fordi det i et tomt konsertlokale er færre gjenstander som kan absorbere lyden. For å forklare hvordan man får klangeffekten digitalt, må man se på effekten ekko. Ekkoet er som tidligere forklart en repetisjon av delayen. For å få klangeffekten digital sender man delay outputsignalet inn i seg selv, for så og spilles av igjen. Så hva er sammenhengen med ekko og klang? Klang er ikke noe mer enn en serie av veldig korte repeterte ekkoer (Huber, David/Runstein, Robert 2005:618).

Når man benytter seg av digital reverb har man kontrollmuligheter som :

¹¹ Se, for eksempel, http://audacity.sourceforge.net/manual-1.2/effects_reverb.html. Figur 3 viser også hvordan lydbølger vil oppføre seg i et rom og lager naturlig reverberasjon.

Algoritme: Muligheten til å velge hva slags rom du vil ha. De aller vanligste er rom, hall, plate og fjærklang. I tillegg kan man velge størrelsen på disse ulike rommene.

Varighet: Styrer hvor lang klangen skal være. Lengre klang = flere refleksjoner.

Predelay: Denne funksjonen styrer hvor lang tid det skal ta før man hører klangen. En lyd når øret ditt fortere enn hva klangen gjør. Dette kan være en fin funksjon til å styre hvor lenge du må vente før du hører effekten. Dette henger sammen med at refleksjonene bruker lengre tid på å nå øret ditt enn hva det direkte signalet gjør. Man måler predelay i millisekunder (ms). Dette er også et hjelpemiddel som skal gjøre at klangen føles mer naturlig.

Density: Kontrollerer den første refleksjonen (se figur 2) På bakgrunn av at de første refleksjonene tar mindre tid for å nå øret ditt, kan man med denne funksjonen styre at den litt tynnere klangen når øret ditt før hovedklagen kommer. Dette vil føre til at rommet virker større.

Diffusion: Påvirker density og klangen i hovedreverben. Mer density skaper en tykkere lyd. Man kan se det som en simulator, som bestemmer hvor mye rommet skal reflektere. Høy diffusjon skaper flere refleksjoner og mindre diffusjon færre refleksjoner i rommet.

Hi-cut og Low-Cut filter: Dette kontrollerer hvor mange høye frekvenser man vil ha, og hvor mange dype. Som tidligere nevnt forsvinner ofte en del høye frekvenser når lyden reflekteres over lengre tid. Fordelen med dette er at man kan booste de høye frekvensene slik at man kan oppnå en mer naturlig klang (Strong, 2009:292).

4.3 Hva er en Eventide harmonizer 3500 dfx ?

En Eventide H3500 dfx er en digital effektprosessor. Den har 24 effektalgoritmer som inkluderer lyder som blant annet pitch shifting,

reverb/klang, ulike choruser og delayer.¹² Det finnes to modulerte fabrikkalgoritmer som kan jobbe uavhengig av hverandre. Dette gjør at man kan kjøre to uavhengige effekter samtidig. Man kan koble de sammen på alle måter man måtte ønske, og dette kalles på fagspråket for patching.

H3500 dfx kommer med nærmere 1000 presets, altså ferdig lagede lyder. På denne modellen har kjente artister og andre i musikkbransjen bidratt til å legge noen av sine signaturlyder som presets, som for eksempel, Joe Satriani, Steve Vai og Bob Bradshaw, med flere. På bakgrunn av egne erfaringer, synes jeg det er greit å ta utgangspunkt i en preset jeg liker, for så og patche videre fra det utgangspunktet. Dette har for min del vist seg å være mer vellykket enn å begynne på null.

H3500 dfx og har også diatoniske pitch skiftere som kan gjøre enhver note om til en harmoni. Til og med når instrumentet er ute av stemming finner den harmonier å legge på. Ettersom denne effektprosessoren er så enormt stor og byr på så mange muligheter, velger jeg her kun å gi en kort introduksjon av hva enheten gjør i hovedtrekk. Senere, i kapittel 5, gjør jeg mer rede for de enkelte effektene jeg bruker. Der går jeg også nærmere inn på å forklare prosessorens virkning i forhold til det jeg bruker den til.



Figure 4 (Bilde hentet fra <http://infrasonicsound.com/wordpress/wp-content/themes/infrasonic/images/equipment/rack/eventide-h3500-thumb.jpg>)

¹² Se 'Owners Manual Eventide H3500dfx' (1992:1)

4.4 Hvordan kan ulike stemminger på gitaren påvirke gitarens harmoniske muligheter ?

Selv om gitaren har mye fint å by på har den også noen utfordringer. En utfordringen er stemming av gitaren.¹³ Jeg har opplevd flere ganger ved skriving av arrangement, at jeg har skrevet ut voicinger jeg vet helt klart vil låte bra, men som på bakgrunn av gitarens stemming og den menneskelige anatomi blir fysisk umulig å utføre. Dette problemet kan løses ved å stemme om gitaren. Man kan stemme enten enkelte eller flere strenger til de tonene man trenger, i forhold til de voicingene man er ute etter. Med andre ord, man utvider gitarens tonale kapasitet, og det finnes ikke noen rett eller galt i denne sammenhengen. Man kan stemme gitaren som man vil for å oppnå det man vil, men det finnes mange kjente alternativer som :

- Drop D: D A D G B E
- Dobbel Drop D: D A D G B D
- Drop C: C G C F A D
- Åpen G: D G D G B D
- Åpen C: C G C G C E
- Heltone Ned
- Dsus4: D A D G A D
- Åpen C Minor Tuning
- Åpen D: D A D F# A D
- Åpen D Minor: D A D F A D¹⁴

¹³ Se, for eksempel, http://guitar.about.com/od/alternatetunings/ss/alternate_tune.htm

¹⁴ Se, for eksempel, <http://www.howtotuneaguitar.org/tuning/alternate-guitar-tuning-chart/>

Senere i andre aksjonsperiode (kapittel 5.2.3) vil jeg vise en stemming jeg har brukt. Der er gitaren stemt E A D A B D. For min del kom denne stemmingen frem ved at jeg søkte etter voicinger jeg fysisk ikke kunne gjøre på grunn av fingrenes anatomi. Det som kan vise seg å være utfordringen med å stemme om, er at ens kunnskap og oversikt på gitaren forandres. Av erfaring består ofte begrensingen i at man finner de voicingene man vil ha, men improvisasjonsmessig blir oversikten redusert. Dette blir da et valg man ofte tar i forhold til komposisjonen, og oversikten må rett og slett bare jobbes med.

4.5 Hva er en Superoctave ?

Hovedoppgave til denne Superoctave er å senke tonen man spiller en til to oktaver. Denne effekten består av tre hovedfunksjoner: Polyfonisk, Octave 2 og Drive mode. Dette er den første stompboksen i verden som inneholder polyfonisk oktav.¹⁵ Det vil si at man kan tune boksen til å slå inn på de frekvenser man vil at oktaven skal slå inn på. Tidligere har man kun fått tak i monofoniske bokser som droppet alle tonene man spilte en oktav, så denne boksen åpner nye muligheter for live musikere. Den andre funksjonen man finner er den klassiske monofoniske Oktave 2. Denne senker alle tonene man spiller en til to oktaver fra input signalet.

Den tredje og siste funksjonen vrenger signalet samt dropper det en oktav. Man vil med dette oppnå et distortet signal en oktav under input signalet.

¹⁵ Se, for eksempel,

<http://www.rolandus.com/products/productdetails.php?ProductId=608&ParentId=94>



Figure 5 Boss Super Octave.

Som figur 5 viser, kan man se at knappen helt til høyre viser hvilken funksjon man velger å bruke. Når man har valgt ønsket funksjon kan man velge hvor mye direkte signal man vil ha (helt til venstre på bildet), altså hvor mye upåvirket direkte signal man vil skal klinge.¹⁶ Deretter velger man 'oktav level' for å bestemme hvor mye av selve effekten man vil skal komme igjennom. Dette kalles en *blender*.

Denne knappen er uavhengig av de andre, og bestemmer hvilket frekvensområde man vil den polyfoniske oktav effekten skal virke; om effekten oktav 2 skal droppe en eller to oktaver; eller om hvor mye distortion man vil ha.¹⁷

5 AKSJONSFORSKNINGEN

Jeg vil i dette kapittelet gå nærmere inn på hva og hvordan jeg benytter meg av de ulike effektene, rent funksjonelt og kompositorisk. Jeg vil forklare prosessen

16 Se, for eksempel,

http://www.bosscorp.co.jp/products/en/_support/om.cfm?ln=en&dsp=0&iCncd=29&iStcd=4

17 Se, for eksempel,

http://www.bosscorp.co.jp/products/en/_support/om.cfm?ln=en&dsp=0&iCncd=29&iStcd=4

jeg har vært igjennom og gi en så grundig som mulig oversikt, som senere vil lede til min avslutning og konklusjon på min problemstilling.

Som tidligere nevnt er aksjonsforskning en metode der man forsker *med* noe i stedet for *på* noe. Metoden er lagt opp i fire faser: Planlegging, handling, observasjon og refleksjon. Etter man er ferdig med disse fire fasene begynner man på en ny aksjonsperiode. Dette ses på som en syklisk framgangsmåte, der man etter hver periode sitter igjen med resultater og erfaringer man kan bygge videre på. På forhånd har jeg lagt en plan på hva jeg vil at de ulike periodene skal inneholde.

I den første perioden ønsket jeg å bli kjent med de ulike effektene jeg hadde bestemt meg for å bruke. Jeg ville utforske produsentenes anbefalinger, sjekke ulike internettforum og utforske effektene fysisk gjennom spilling. I den andre perioden ville jeg se om det var mulig å komponere i samsvar med de valgte effektene. I den tredje perioden ville jeg ut ifra kunnskap som jeg hadde tilegnet meg gjennom de foregående periodene, se om jeg kunne få det til i praksis. Med det mener jeg om jeg kunne klare å kontrollere effektbruken, gjøre lydopptak av opptredener og analysere om effektene virkelig er med på og utvide gitarens virkeområde.

5.1 Første aksjonsperiode

I første aksjonsperiode handlet det om meg og mine effekter. Som tidligere nevnt hadde jeg begrenset effektene til 5 stk: Eventide H3500, Superoctave, delay, klang/reverb og ulike stemminger på gitaren. Målet med denne perioden var å bli kjent med de ulike effektene, klare å styre dem samtidig som man spiller, samt å se om det fantes kombinasjoner ved bruk av en eller flere effekter samtidig.

5.1.1 Planleggingen

Jeg satte en tidsramme på 6 uker til den første aksjonsperioden. Planen var å gjennomføre 5 økter hver uke. I denne perioden ønsket jeg å gå i dybden på de ulike effektene, sette meg inn i deres funksjoner og finne deres begrensninger. Målet med første aksjonsperiode var følgende :

- Få en oversikt over de ulike effektens funksjoner, samt deres begrensninger.
- Hvordan kontrollere dem.
- Kombinasjoner ved bruk av en eller flere effekter samtidig.

I startfasen av denne perioden brukte jeg en del tid på å finne ut av hva som var tilgjengelig på markedet. Dette for å se om jeg hadde gjort et klokt valg i forhold til det utvalget jeg hadde gjort på de ulike effektene. Jeg fant fort ut at det fantes mye bra og forskjellig, men at jeg måtte bestemme meg for å søke etter de effektene som dekket mine ønsker.

Kriteriene jeg satte meg var :

Delay:

- Må ha tap delay. Altså muligheten til å styre tempoet ved å kunne trykke på en knapp med foten.
- Helst digital delay, ettersom mulighetene blir større i forhold til å ha kontroll på lengde, metning, tone, og verdi på delayen (1/8, 1/16, osv).
- Må kunne passe inn i mitt live oppsett, så må ikke ta for stor plass.
- Må ikke være for dyr i pris.

Klang:

- Helst digital klang, ettersom man får flere valgmuligheter i en enhet.
- Må ikke ta for stor plass i mitt live oppsett

- Må ikke være for dyr i innkjøp.

Harmonizer:

- Må kunne pitches uten begrensninger.
- Må ikke være for tung, ettersom de aller fleste harmonizere er to units.
- Må kunne styres med en midi-controller
- Må være rimelig i innkjøp.

Super Octave:

- Må være polyfonisk.
- Må være en stompbox som passer inn i mitt liveoppsett.

Ulike stemminger av gitaren:

Ettersom man ikke går til innkjøp av ulike stemmingsmetoder så blir kriteriene litt annerledes på dette punktet. Det ble mer en lytteperiode der jeg sjekket ut ulike artister som jeg var kjent med brukte alternative stemminger, samt tilfeldige treff med ulike gitarister/artister som er kjent med denne problemstillingen. I tillegg ble det også en del prøving og feiling for meg selv.

5.1.2 Gjennomføringen

For å komme i gang bestemte jeg meg til slutt for hvilke effekter jeg skulle gå til anskaffelse av. Det som ble utfordringen nå, var å få et oppsett som ville fungere bra live, og som i tillegg ville gi meg det resultatet jeg søkte.

Det startet med :

- En forsterker (Fender Hotrod 40 Deluxe)
- En El-gitar Gibson Les Paul Custom

- Fire av de fem effektene, derav Eventide H3500 dfx harmonizer, TC Electronics Nova repeter delay, Hardwire Lexicon Reverb og Boss Super octave.

Gjennomføringen av første aksjonsperiode foregikk på forskjellige steder, men var i hovedsak på øvingsrom på musikkonservatoriet i Kristiansand og hjemme i mitt private øvingsrom. Øvingene gikk ut på å lære seg å kontrollere de ulike funksjonene på effektene. Dette innebar først å lære seg funksjonene til hver enkel effekt, deretter patche dem etter den rekkefølgen som ville gi de ulike effektene deres beste funksjon. Deretter spille ved å benytte seg av en eller flere effekter samtidig.

Uke	Metode	Mål
1	Gå i dybden på Tc Electronic Nova Repeater delay og Hardwire Lexicon reverb. Bli kjent med de ulike funksjonene de inneholder. Så prøve å finne bra kombinasjoner ved bruk av begge samtidig.	Prøve og feile for å skape erfaringer. Ta opptak for å høre om det oppstår en utvikling. Sette seg inn i bruksanvisninger og sjekke ut forum på internett som omhandler disse.
2	Gå i dybden på Eventide H3500dfx Harmonizer og Boss Super Octave. Finne ut hva de ulike funksjonene de byr på er. Prøve å kombinere dem.	Sette meg inn i bruksanvisninger og sjekke forum rundt disse effektene. Prøve og feile. Ta opptak for å lytte etter utvikling.
3	Prøve å lage et live oppsett. Patche boksene i den rekkefølgen man vil at effektene skal slå inn.	Sjekke forum og ulike nettsted for informasjon. Prøve og feile. Prøve alle muligheter for å se om det dukker opp interessante løsninger.
4	Klare og styre effektene i spillesituasjon. Hvor det eneste man kan benytte seg av er føtter i forhold til kontroll av effektene.	Spille låter der man trener på og få kontroll på effektene. Sjekke internett etter tips for ulike metoder for kontroll på effekter.
5 og 6	Benytte seg av oppsettet i musikalske prosjekter for å teste om det er et funksjonelt live oppsett.	Ta med oppsettet på ulike øvelser og teste ut om det fungerer live.

Figure 6: **AKSJONSFORSKNING PLAN DEL 1:**

5.1.3 Observasjoner

Testing av de ulike effektene

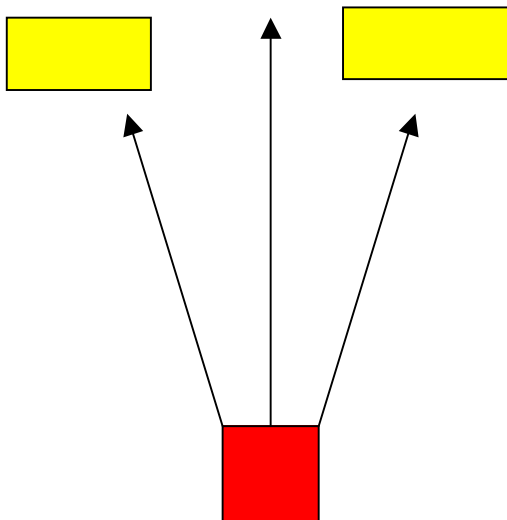
Da jeg for første gang satte meg ned med **TC Electronics Nova Repeater** delayen, kunne jeg dra en del paralleller til tidligere delayer jeg hadde erfaringer med, men det var også et par nye elementer som var relativt ukjent for min del. Jeg startet derfor med å sette meg inn i brukermanualen. Det viste seg at et av de nye elementene var at dette var en stereo delay som åpnet muligheten for å bruke to forsterkere. Dette ville gjøre det mulig å kunne spille en mono el-gitar i stereo, noe som gir et mye bredere lydbilde.



Figure 7 (Bilde hentet fra <http://frankfurt-messe-2009.musicradar.com/wp-content/uploads/2009/03/tc-nova-repeater1.jpg>)

Ettersom man ville kunne benytte seg av to forsterkere, kunne denne pedalen sende ut to forskjellige signal. Man kan velge å sende en fjerdedel til den ene av de to forsterkerne, samtidig som kan sende punkterte åttendedeler, åttendedelstrioler eller åttendedeler til den andre forsterkeren. Dette skaper en kompositorisk mulighet hvor man kan legge store akkorder ved hjelp av rytmikken til de to forskjellige delay signalene man sender ut. I tillegg kunne man også benytte seg av de mer vanlige delay underdelingene som fjerdedel, punktert åttendedel og åttendedelstrioler. I tillegg til denne dimensjonen kunne man også velge hva slags type delay man ville. De valgmulighetene man fikk var *Studio, Analog, Tape, Dynamic, Revers* og *Ping Pong delay*.

(Forsterker 1, venstre) (Gitar Input) (Forsterker 2, høyre)



Tc electronics Nova delay

Figure 8 Oppsett av Stereo digital delay :

Det skulle vise seg at det ble mye testing på denne fronten etter at jeg hadde funnet ut dette. Voicinger kunne nå klinge videre i ulike rytmiske mønstre og legge seg over i de nye akkordene jeg la. Dette ble med på å skape en ny klangverden for meg som som gitarist, en mulighet jeg tidligere ikke hadde erfart.

Den andre nye erfaringen jeg fikk med denne boksen, og som skulle vise seg å være vanskelig, var å sette tempo på forhånd uten å tappe tempoet inn. Det kan være problematisk når man står i en live situasjon og skal begynne før et eventuelt komp. Da må man ha tempoet i kroppen og det er erfaringsmessig ikke alltid like lett. Derimot hadde denne delayen en liten fordel; selv om man dro strømmen ut av boksen, så husket den det siste tempoet og innstillingen man hadde gjort. Den midlertidige løsningen på dette problemet ble da at jeg var avhengig av at trommeslageren i bandet hadde metronom og ga meg de

ulike tempoene på forhånd. Eller at han/hun rett og slett telte opp ved bruk av trommestikkene, selv om det ikke alltid var tutti ensemble. Sammenlignet med tidligere delayer jeg har hatt var det altså ikke noen lagringsbanker på denne. Samtidig som dette kunne vise seg å være et problem, var den musikalske situasjonen slik at de prosjektene jeg hadde pågående i forhold til dette forskningsfeltet, ikke fokuserte på å ha en fast puls gjennom hele komposisjonene. Uansett om jeg hadde hatt lagringsmuligheter så måtte jeg ha justert tempoet ved bruk av tap tempo.

Som nevnt i aksjonsforsknings plan del 1, skulle jeg ta for meg en og en effekt. Den neste på lista var **Hardwire lexicon reverb**. Testingen av denne effekten begynte rett og slett med å prøve seg frem, ettersom denne ikke hadde fullt så mange ulike muligheter. Det viste seg at det gikk mer på smak, altså hva slags klanger man likte bedre enn andre. De tekniske utfordringene var ikke så store her.

Dette resulterte derfor i at jeg integrerte reverben sammen med delayen til TC electronic fortere enn jeg hadde tenkt. Ettersom dette er to effekter i et klanglig perspektiv, så omhandlet mye av denne forskningstiden en form for klanglig kompositoriske trekk. Det ble testing av ulike klanger satt opp mot tørre og ambiente delayer. Ettersom den reverben jeg hadde valgt ikke bød på så mye annet enn 7 ulike klanger (*Plate, hall, reverse, Modulatet, Gated, spring og room*), styring av hvor mye, hvor lang klang og hvor integrert den skulle være i det allerede eksisterende tørre signalet, ble det som sagt en relativt kort prosess å skjønne virkningen. Jeg fant etter testing med både ulike delayer og klanger at jeg på klangsidan foretrakk en modulert klang. Denne ga dybde og var en markert klang som integrerte seg fint med de fleste av de delayene jeg var interessert i å bruke. Sett fra hvilke valg man gjorde i henhold til bruk av delay, kom det helt an på hva slags type stilart og preg man ville ha. Eksempelvis: Om man skulle spille ulike ballader, brukte jeg gjerne mer delay og klang enn hva

jeg gjorde i en mer groovebasert type stilart. Dette går litt på erfaring og genreforståelse.

Et negativt moment som av og til dukket opp under spilling var at når begge disse effektene ga for mye signal, kunne lydbildet lett bli veldig rotete og lite distinkt. Resultatet ble mye klang og lange delayer som gikk over i hverandre, og det ble vanskelig å spille i time. Samtidig finnes det selvsagt genre og musikalske arenaer for slikt også, men dette var ikke innenfor mine bruksrammer. Utprøvingen viser den fleksibilitet disse to effektene har sammen.

Etter den første uken med testing av delay og reverb, fulgte jeg planen videre inn i uke 2, hvor jeg startet med testing av **Harmonizer** og **Super octave**. Mitt første inntrykk av Eventide 3500 dfx Harmonizer var at den bød på et hav av muligheter. Stor og tjukk brukermanual, og det som skulle vise seg å være en vanskelig effekt å sette seg inn i.

Jeg bestemte meg for å lete etter noen som hadde erfaring med denne og møtte en som driver et lokalt studio i Kristiansand. Han gav meg tips og vink som gjorde at den generelle forståelsen av boksen ble lettere og bruken mer anvendelig. Et forum som hjalp meg var internettsiden *youtube.com*, hvor mange legger ut klipp av hvordan denne fungerer og setter opp problemer man opplever og der folk svarer med ulike løsninger. Med dette som utgangspunkt, i tillegg til timer med lesing av en brukermanual på 182 sider med tunge spesifikasjoner, begynte det å løsne. Jeg så mer og mer at hovedfunksjonen til denne effekten var å *pitche* toner opp og ned og samtidig *patche* dette med andre effekter som delayer og klanger. I tillegg kunne jeg legge flere toner i lag over hverandre, og styre hvor mange tonetrinn jeg ville det skulle være mellom de ulike lagene. Ikke bare kunne jeg velge fra heltoneskalaen, jeg kunne også bestemme antall hertz, altså kunne jeg få "sure" toner som var litt ute av pitch. Det skapte en choruseffekt.

Det jeg erfarte i denne prosessen var at desto mer kunnskap jeg tilegnet meg, jo flere muligheter åpnet seg. En av de positive erfaringene jeg gjorde, var ved å pitche opp den originale tonen to oktaver for så å legge på delay. Da oppnådde jeg en slags synthstrykeeffekt, noe jeg skal vise i lytteeksemplene senere i dette kapittelet. Den fjerde av effektene jeg utforsket var **Boss** sin **Super Octave**. Jeg begynte som ved de tidligere effektene med å sjekke ut brukerveiledningen. Den gav en kort, men presis veiledning rundt informasjon om ulike forhåndsinnstillinger, noe som ga et godt utgangspunkt for videre testing. Som tidligere nevnt var den polyfoniske muligheten denne boksen gav det viktigste. Med polyfonisk mulighet menes det at man kan bestemme hvilke frekvenser superoktaven skal slå inn på. Noe av det som først ble testet var å sende signal rett inn i en bassforsterker for å se om man kunne tune den polyfoniske til å slå inn på de dypeste gitarstrengene E - A - D.

Årsaken til at jeg kun ville at superoktaven skulle slå inn på de tre dypeste strengene var for å kunne legge voicinger med de tre til fire lyseste strengene (D) - G - B - E. Dermed ville jeg kunne spille "bass" og gitar på samme instrumentet, noe som utvider gitarens virkeområde. Grunnen til at jeg sendte denne effekten inn i en bassforsterker var fordi en slik forsterker har bedre kapasitet i det lavere register. Dette skulle vise seg å fungere godt.

Resultatet av testingen av de fire første effektene gav dette oppsettet for første aksjonsperiode:

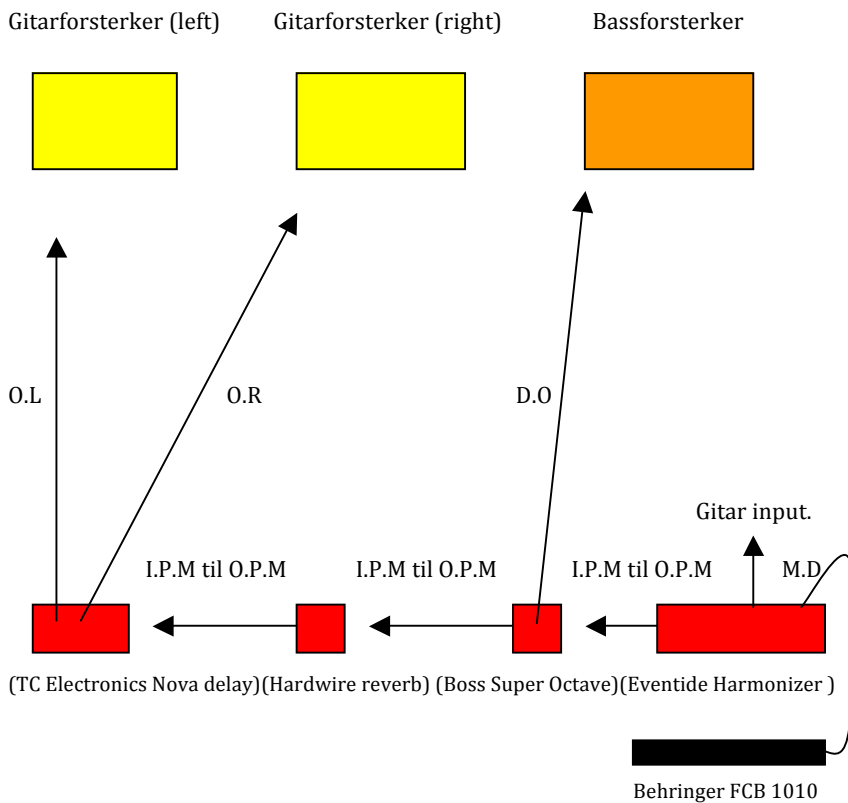


Figure 9 Oppsett av effektene 1 aksjonsperiode.

Begrepsforklaring:

O.l = Output left

O.R = Output right

D.O = Direct out

I.P.M = input mono

O.P.M = Output mono

M.D = Midiledning

Pilene viser til gitarkabler

Loggbok/notater

Gjennom denne perioden tok jeg notater og ulike opptak av øktene, dette for å dokumentere prosessen. Hensikten med å ta opptak var å kunne definere de ulike problemene og utviklingene som skjedde underveis i prosessen.

I første del av perioden fokuserte jeg på å bli kjent med de fire effektene jeg hadde bestemt meg for å utforske. Den første effekten var TC Electronics Nova delay, som var en helt ny boks for meg. Jeg fikk et problem med denne helt fra begynnelsen. Problemet var at tidligere delayer jeg hadde benyttet meg av, hadde valgmuligheten mellom flere ulike mono underdelinger¹⁸ som, for eksempel, en fjerdedels, en åttendedels, punktert åttendedels, åttendedels trioler, sekstendeler og flere ulike underdelingsmuligheter. Dette var ikke mulig med TC delayen i samme grad. Den hadde kun mulighet til å sende en fjerdedels, punktert åttendedels og åttendedelstriol underdelinger.

08.01.10

Problemer med å overføre tidligere erfaringer til denne nye delayen, grunnet begrensninger i underdelingsmuligheter. Bør bruke tid på å utforske om jeg kan bruke denne begrensningen til noe nytt.

Etter en periode med utforskning på dette feltet fant jeg ut at siden jeg benyttet denne delayen som en stereodelay, så hadde den mulighet til å gi ut to ulike underdelinger til hver sin forsterker. Den kunne altså gi følgende underdelinger: En fjerdedels og punktert fjerdedels, en fjerdedel og en åttendedelstriol, en fjerdedel og en åttendedels til hver sin forsterker. Disse tre mulighetene fungerte ikke samtidig, men i par, som nevnt tidligere.

¹⁸ Mono underdeling betyr at den kun sender lik underdeling til to forsterkerne. Samme tempo og lik effekt i begge forsterkere.

10.01.10

Oppdaget at ved bruk av stereodelay, kan jeg ved hjelp av ulike underdelinger i hver forsterker, legge klanger som spiller mot hverandre, og som gir muligheten til å bygge fysisk umulige akkorder. Kult!

Videre gikk jeg inn på Hardwire Lexicon Reverb. Ettersom jeg hadde valgt en stompbox reverb så hadde den begrenset med muligheter, men allikevel de kvalitetene jeg søkte. Jeg fant fort ut at denne boksen var relativt lett å kontrollere, og oppfylte også det jeg ville at den skulle gjøre. Det endte med at jeg integrerte den med delayen tidligere enn antatt.

12.1.10

En veldig oversiktlig effekt hvor tidligere kunnskap gjør at den er lettere enn antatt å benytte seg av.

Den kommende uken brukte jeg mye tid på å samkjøre delayen og reverben, og å finne ulike kombinasjoner hvor jeg mente disse utfylte hverandre.

Det som skulle vise seg å bli den største utfordringen var Eventide H3500 dfx, en effekt som byr på et hav av muligheter. Etter mye lesing og forumsøking følte jeg at jeg fikk en ganske bra oversikt. Jeg satte i gang med å teste ut effekten på bakgrunn av opplysningene jeg fant i litteraturen. Det som skulle vise seg å være den store utfordringen var hvordan jeg skulle klare å kontrollere denne live. På bakgrunn av min undersøkelse av ulike tidskriv, forum og erfaringer hos andre eiere av denne boksen, var det stor enighet om at jeg måtte ha en fot midi-controller å styre den med. Dette hadde jeg egentlig forventet fra jeg anskaffet meg denne effekten, men trodde kanskje ikke jeg skulle benytte meg av så mange ulike muligheter. Problemet var ikke nødvendigvis å skifte program på den, men å kontrollere når den skulle slå inn og ut. Dermed ble det til at jeg gikk til anskaffelse av en **Behringer FCB 1010**.



Figure 10 Behringer FCB 1010. (Bilde hentet fra <http://www.notreble.com/buzz/wp-content/uploads/2010/02/1-behringer-fcb1010-foot-controller.jpg>)

17.1.10

Var spent på om midi-controlleren var kompatibel til Harmonizeren. Etter at den var ferdig oppkoblet viste det seg heldigvis at den kontrollerte bankene på harmonizeren og at expression pedalene klarte å styre parameterene. Fornøyd!

Selv om ulike internettfora sa at denne midi-controlleren var kompatibel med harmonizeren, har jeg ved tidligere anledninger ikke vært like heldig med opplysninger funnet fora på internett. I dette tilfellet stemte opplysningene og problemet med kontrolleringen av denne effekten live ble mye lettere.

Den aller siste effekten som ble testet i denne perioden var Boss sin Super Octave. En av grunnene til at jeg ville teste denne nøyen, var effektens polyfoniske mulighet. Jeg hadde allerede god kjennskap til denne effekten, men ville nå gå dypere inn i dens funksjoner. Det jeg gransket mest var, som tidligere nevnt, den polyfoniske muligheten, og spørsmålet ble da: Hvor skal potmeteret stå for at effekten kun skal slå inn på henholdsvis E - A - D strengen? For å finne ut av dette fikk jeg hjelp av en lydtekniker til å analysere frekvensspekteret på boksen og sammenligne dette med frekvensene på E - A - D strengene. Det resulterte i det vi kaller et "sweetspot". Altså et punkt på

potmeteret som styrer den polyfoniske effekten, og hvor den reagerer kun på E, A og D strengen.

Den tredje uken gikk jeg løs på å finne et oppsett som kunne fungere. Som tidligere nevnt begynte denne aksjonsperioden med at jeg testet boksene individuelt, for deretter å sette dem sammen to om gangen. Etter andre uke hvor fire av effektene var testet var dermed oppsettmulighetene halvert, dette fordi jeg satte boksene opp slik: TC Nova repeater(delay) - Hardwire Lexicon reverb, og motsatt for å se om det var noen forskjell av betydning.

25.1.10

Ser at om jeg vil ha Reverben først eller etter delayen, kommer an på om jeg vil ha et klanget delaysignal eller et i utgangspunktet tørt delaysignal, som deretter blir blendet med klang. Av tidligere erfaring foretrekker jeg at delayen er den siste i rekken av de fire for å kunne gi delay med de tre andre effektene i bunn.

Den samme metoden gjaldt de neste to effektene, som ble testet på samme måte.¹⁹ De tre siste ukene av første aksjonsperiode glei litt inn i hverandre, og testing av kontroll på effektene og bruk i ulike samspillsituasjoner ble da utført.

6.2.10

Synes det er spennende å benytte meg av oppsettet i samspillsituasjoner, Kontrollen over effektene varierer litt. Ikke vanskelig å styre dem av og på, men å justere mengde av noen av effektene.

Jeg prøvde å løse dette problemet med å forhåndsinnstille så mye som mulig, noe som skulle vise seg å bli en midlertidig grei løsning.²⁰

¹⁹ Oppsettet er illustrert i Figur 9.

²⁰ Lydeksampler fra den første aksjonsperioden er på vedlagt CD (vedlegg 3), spor 1-3.

Lydopptak

Spor 1: I dette opptaket kan man høre testing av Tc Electronic Nova repeater (delay) og Hardwire Lexicon reverb. Her hører man et opptak tatt fra en øvingsituasjon hvor jeg utforsker hvordan jeg rytmisk kan spille med delayen og hvor reverben fungerer som en form for sustainpedal.

Spor 2: I dette opptaket er det kun brukt Eventide H3500dfx harmonizer og Boss Super Octave. Her prøver jeg å bruke harmonizeren som et harmonisk verktøy, som vil kunne oppfattes som en slags analog synth. Kombinert med Super Octav bass simulering i bunnen ønsker jeg og gi følelsen av at der er flere instrumenter til stedet

Spor 3: I dette opptaket kombinerer jeg fire av de fem effektene. Jeg valgte å spille samme tema som på spor 1 for og lettere eksemplifisere forskjellene. Målet her var å finne ut om det lot seg gjøre å bruke de fire effektene samtidig.

5.1.4 Refleksjoner

Utfordringer

Utgangspunktet for emnet var min interesse for el-gitar og effekter, noe som jeg før denne forskningen hadde en del kunnskap om. Jeg var imidlertid ikke så kjent med kombinasjonen av de effektene jeg hadde valgt. Det som kan ses på som den største utfordringen i forhold til de effektene jeg har valgt, er om det oppsettet jeg har vil bli stående som den best fungerende. Frem til nå i min forskning rundt de fire første har jeg vært fornøyd, men ser at plasseringen av delayen kan by på utfordringer. Dette grunnet om man vil at den skal stå først eller sist i signalkjeden. Forskjellen vil være at om den står først vil det kun være selve "halen" altså den produserte delayen som vil bli farget av de tre andre effektene. Om den står sist derimot, vil det rene gitarsignalet bli preget av alle effektene før de går inn i delayen og man vil få et annet resultat. Min foreløpige konklusjon på dette er at det går på smak og bruksområde.

Et annet problem som kan oppstå er kontrollen av hvor mye de ulike effektene skal gi. Med det mener jeg hvordan jeg skal klare å fysisk styre metningen av de

ulike effektene. Hvor mye de skal prege lyden? Til nå har jeg fastsatt de i forkant av hver låt, men det kan vise seg å bli en utfordring ettersom jeg i noen musikalske prosjekter trenger å justere dem. Om jeg ikke finner en løsning på dette så blir kanskje kompromisset at jeg må fysisk skru på dem i spillsituasjon, noe som ikke er ønskelig ettersom det vil forstyrre uttrykket.

Mulige løsninger på kontroll av styring på metning av effektene.

En mulig løsning er, som nevnt tidligere, å styre effektene fysisk. For å få dette til må man kjenne låtenes gang godt. I de aller fleste samspillsituasjoner som gitarist er det ørsmå spillepauser. Det som kan bli løsningen er å styre effektene fysisk i disse pausene om det trengs. Midlertidig gjelder dette kun to av effektene. Dette vil gjelde Hardwire Lexicon Reverb og Tc Electronics Nova delay.

Grunnen til at det kun er disse to det går ut over er at de ikke byr på noen ekstra styringsmuligheter slik som f.eks Eventide H3500 dfx har. Denne boksen har en midi fotkontroller som kan styre metning. På Boss Super Octave er jeg kun ute etter en mulighet, og det er den polyfoniske oktaven som har et "sweetspot" den fungerer på, og som gjør at den ikke trenger å kontrolleres under spilling.

Oppsummering

Etter første aksjonsperiode følte jeg det meste gikk etter planen. Kravene mine ble innfridd i forhold til økonomiske krav, effektens virkeområde og oppsett. Det som krever en del øving fremdeles, er å kontrollere de ulike effektene i spillesituasjoner. Man kan se det i sammenheng med den tiden det tar å utvikle seg på hvilket som helst annet instrument. Det føles som om man tar et ekstra instrument med. Jeg ser ikke dette som noen hindring, men at jeg gjennom videre øving vil klare å få kontroll.

5.2 Andre aksjonsperiode

Målet med andre aksjonsperiode var å ta videre de erfaringene jeg hadde gjort i første periode. Videreføringen skulle bli å innlemme komposisjon og den femte effekten som er ulike stemminger.

Målene for denne perioden var :

1. Finne ut om de ulike effektene kunne bidra til å utvikle komposisjoner.
2. Benytte seg av den femte effekten (ulike stemminger) for å se om den kan være med på å skape nye kompositorisk muligheter på gitaren.

5.2.1 Planleggingen

Til denne aksjonsperioden hadde jeg satt av 5 uker, og planen var å gjennomføre 4-5 økter pr. uke. Av tidligere erfaring visste jeg at dette kom til å bli en tidkrevende oppgave, ettersom komposisjoner ikke alltid er like lett å fullføre innen en gitt tidsramme. Derfor satte jeg av såpass mange økter pr. uke. På bakgrunn av at jeg allerede hadde et oppsett av effektene jeg til nå var fornøyd med, skulle første del dreie seg om å sitte og spille med effektene. Dette for å se om de kunne gi ideer og skape en form for kreativitet i forhold til skriving av musikk.

Oppsettet²¹ jeg benyttet meg av bestod av :

- El-gitar
- Tc Electronics Nova repeater(delay)
- Hardwire Lexicon Reverb
- Boss Super Octave
- Eventide H3500dfx Harmonizer

²¹ Se illustrasjon i seksjon 5.1.3, figur 9.

- Ulike stemminger på gitaren.

I første aksjonsperiode lagde jeg en ren plan over gjennomføringen. Det valgte jeg ikke å gjøre i andre aksjonsperiode. Dette fordi jeg skulle prøve å utvikle en komposisjon hvor hovedinstrumentet mitt og de fem ulike effektene skulle føre til et kompositorisk resultat. Målet med perioden var å spille mye sammen med de ulike effektene for å se om de kunne være med på å skape kreativitet. Samtidig som jeg var interessert i å se om det var mulig å skape komposisjoner som forsterket problemstillingen min. Altså, om det er mulig med teknologiske hjelpemidler å utvide gitarens virkeområde?

5.2.2 Gjennomføringen

I denne perioden foregikk øktene i hovedsak på ulike øvingslokaler ved musikkonservatoriet i Kristiansand og hjemme. Det startet med at jeg satte opp effektene etter mine observasjoner fra første aksjonsperiode. De første øktene gikk med til å sitte i lange seanser og prøve seg frem. Se om jeg kunne oppdage noen klanger, melodier eller ulike stemminger på gitaren som kunne åpne muligheter. Etter at komposisjonene begynte å ta form, brakte jeg inn tre musikere til å bidra med andre sine ting inn i komposisjonene, henholdsvis en vokalist, en trompetist og en pianist.

5.2.3 Observasjoner

Det første problemet jeg støtte på, var at jeg hadde en form for skrivesperre helt i starten av perioden. Jeg prøvde ulike fremgangsmetoder, men var ikke fornøyd med resultatene. Det resulterte i at jeg prøvde å "leke" med de ulike effektene, se om det kunne oppstå tilfeldigheter som ville gi inspirasjon. Dette skulle vise seg å gi et kreativt skyv, som satte meg i gang med noe jeg karakteriserte som en låt som ville kunne fungere godt i et duoformat. Jeg brakte så inn vokalisten, for å se om hun kunne være med på å prege komposisjonen med en tekst og til dels melodi.

11.2.10

Interessant å jobbe tett med en vokalist rundt denne komposisjonen. Observerer at jeg i et duoformat kan utfolde meg veldig med bruk av effektene. Trenger ikke å begrense noen av effektene virkninger .

Dette samarbeidet resulterte i låten 'I'm Leaving'. Videre vil jeg gi noteeksempler og en analyse av hvordan det utartet seg.

The image shows a musical score for the introduction of the song 'I'm Leaving'. It features a single staff in 4/4 time with a key signature of three flats (B-flat major). The notation includes a series of eighth notes and quarter notes, with a dynamic marking of *mp* (mezzo-piano) at the beginning. Above the staff, there are two annotations: 'OKTAV PEDAL OG DELAY 300 MS MODULATED DELAY' and 'F#9'. The score is enclosed in a double bar line with repeat dots at both ends. A curved line under the notes indicates a sustained effect.

Figure 11 Noteeksempel Im leaving.

I noteeksempelet over, ser man introen til låten 'I'm Leaving'. Etter erfaring fra første aksjonsdel hvor jeg forsket på de ulike effektene virkning fant jeg ut at ved å sende signalene fra Boss Superoctave direkte til en bassforsterker, fikk jeg et signal som kun ville være påvirket av effekten fra Superoctaven. Dette dro jeg nytte av i denne komposisjonen. Når man ser på noteeksempelet, ser man at basstonen Ab er en helnote som ligger over et strekk på to takter. Den vil klinge en oktav ned fra hva som er notert når man benytter seg av Superoctaven, og den vil også kunne ligge der upåvirket av de effektene som benyttes i det lysere sjiktet. Tonene med notehals oppover går gjennom Tc Electronics Nova delay. Ved å benytte seg av 300 millisekund åttendedels modulert delay, gir den en effekt som gjør at tonene får mye mer sustain. Det vil si at tonene klinger inn i hverandre og skaper harmonier. Ettersom det tonale språket i denne introen er diatonisk vil ikke uønskede dissonanser oppstå. Det som midlertidig skulle vise seg å være en utfordring var hvor mye delay som skulle påvirke det rene signalet fra gitaren. 300ms bestemmer bare hva slags tempo man fastsetter. Det ble derfor en testperiode med ulike mengder delay.

17.2.10

Viser seg å være subjektivt hvor mye delay man vil at skal påvirke det rene signalet. Det kommer an på hvor ambient eller flytende man vil ha det. Observasjonene mine til nå er at det påvirker ikke det tonale i så stor grad hvor mye delay jeg bruker. Så her må man bare finne en setting man mener passer .

Videre - inn i refrenget av låten - fikk jeg virkelig erfare hvor spennende det var å kunne splitte signalet mellom Superoctaven og delayen.

Figure 12. Noteeksempel fra refrenget på låten Im Leaving.

I eksempelet over, kan man ut fra notebildet se at bass stemmen (notene med hals ned) ligger og pumper på åttendedeler. Disse vil være upåvirket av delay og vil låte som en oktav ned fra det noterte, grunnet bruk av Superoctaven. Man vil i denne delen høre tydeligere effekten av å splitte signalet, altså hvordan Superoctaven slår inn på kun E-A-D strengene og skaper en bassfunksjon.

Tonene med hals oppover, derimot, er preget av delay. 300ms delay gjør at tonene får mer sustain enn foruten. I tillegg til at det oppstår en form for

sustain, kan man også høre at tonene glir kontrollert inn til, og inn i hverandre. Dette skaper harmonier ettersom det tonale valget er diatonisk.²²

Grunnen til at jeg ikke brukte mer enn to av de fem effektene i denne komposisjonen var rett og slett fordi jeg ikke følte det var nødvendig med flere effekter i akkurat den låten. Jeg utforsket også de fire andre mulighetene, men landet til slutt på at de to effektene var akkurat det som passet til denne komposisjonen.

23.2.10

Benyttet meg av Tc Electronics Nova delay og Boss Superoctave på låten Im leaving. Fornøyd med å sette effektene inn i en egen komposisjon. Tenker at det ikke er nødvendig å benytte seg av alle de fem effektene uansett sammenheng, men at det er viktig å se at de kan stå hver for seg og i par og alikevel kan gi gode resultater.

Det var viktig for videreføringen av denne perioden at jeg følte det fungerte med delayen og superoctaven. Dette resulterte i at jeg gikk på et låtskriverkurs med gitarist/artist Øystein Greni.²³ Her forklarte han om sin måte å skrive sanger på, hvordan han fikk inspirasjon, osv. Noe av det mest interessante for meg var hans kommentarer rundt strengeproblematikk. Når han røk strenger på gitaren og deretter satte på nye, stemte han de ikke alltid opp til sin "vanlige" plass. Derimot kunne han finne på å bare dra strengen opp til en vilkårlig tone for å se om han kunne få noe harmonisk ut av dette. Det skapte en nysgjerrighet hos meg, og det resulterte i at jeg utforsket dette nærmere. Av ren tilfeldighet stoppet jeg opp på stemmingen E - A - D - A -B -D. Dette åpnet muligheter for voicinger som med normal stemming enten er fysisk vanskelig å få til, eller i noen tilfeller umulig, og åpnet slik en ny harmonisk klangverden for min del. Problemet med dette var at oversikten på gitarhalsen jeg hadde

²² Eksemplifisert på CD(vedlegg 3 spor 4)

²³ Gitarist og låtskriver i det norske bandet Big Bang.

opparbeidet gjennom vanlig stemming, ikke var gjeldene i samme grad ved denne måten å stemme på. Det var altså vanskeligere å få oversikt over hva slags akkorder jeg spilte, ettersom de vante voicingene ikke lengre hadde den samme funksjonen. Jeg valgte derfor å prøve meg frem, for deretter å analysere hva slags akkorder/tonale valg det ble. Dette gjorde jeg fordi det ble en morsom og utforskelig effekt å jobbe med. Med en akademisk bakgrunn som grunnlag for utøvende musikk, kan man i mange tilfeller gå i en del "feller" på grunn av teoretiske og musikalske knep man har lært seg over tid. Min konklusjon var at dette uteble i det tilfellet jeg har beskrevet ovenfor. Man satt igjen med å lytte og prøve seg frem, i tillegg til en opplevelse av å være mer åpen for uventede vendinger.

5.3.10

Opplever en ny kompositorisk verden ved å benytte meg av den nye stemmingen. En del av akkordposisjonene fra den normale stemmingen fungerer faktisk, men forskjellen er at akkordene får helt andre spenningstoner ettersom G og E strengen er stemt henholdvis opp til A og ned til D. Det resulterer i at jeg til nå har funnet en del akkorder som normalt sett kan være fysisk vanskelige og ta. Etter omstemming viser disse seg å være lettere å ta og viderebehandle.

Disse observasjonene gjorde at jeg kom i gang med låten som ble 'Nellies Song'²⁴. Det hele startet med at jeg satt og prøvde meg frem for å se om jeg kunne finne noen fine melodier og voicinger. I starten var det et problem at man ikke hadde den samme oversikten som i en vanlig stemming, men jeg erfarte at det åpnet seg nye innfallsvinkler samt en ny teknisk/fysisk mulighet for tilnærming til nye kompositoriske muligheter på gitarens virkeområde.

Det som var spennende med denne delen av perioden var at jeg skrev 'Nellies Song' som en instrumentallåt. Under prosessen så jeg for meg at dette kun

²⁴ Se CD (vedlegg 3, spor 5).

skulle være en ren gitarlåt, noe som gjorde at det i denne komposisjonen ble plass til bruk av alle fem effektene. Grunnen til at alle fem ble innlemmet i denne komposisjonen var ikke fordi jeg følte at jeg måtte, men at jeg skrev låten ut fra effektene. De var med å prege låtens utvikling og gjorde det mulig å tenke andre løsninger enn hva som ville ha vært mulig ut fra en rent gitarsignal. Jeg skal under gi to noteeksempler fra denne låten hvor jeg viser hvordan effektene påvirket låten:

Figure 13 Noteeksempel fra låten 'Nellis Song'.

I figur 13 er vi inne i versdelen. Her brukes Boss Superoctave, Tc Electronics Nova delay og Hardwire Lexicon klang. Det som er gjennomgående for hele låten er at Superoctaven er med hele veien. Den er ikke hørbar gjennom hele komposisjonen, fordi i ulike deler som, for eksempel introen, benytter jeg meg ikke av strengene E - A - D . I dette eksemplet er den derimot hørbar hele tiden, noe som man også kan lese ut av notebildet (notene med hals nedover), ettersom toner under enstrøken D vil bli påvirket av effekten. Delayen som er brukt er en stereodelay hvor underdelingen er satt en fjerdedel til venstre gitarforsterker, og åttendedelstrioler til den høyre. I sammenheng med noteverdiene i dette temaet vil man få en form for *call and resposns*. Med det mener jeg at man spiller akkordene som delayen deretter skaper et svar på. Normalt sett vil man ved en mono delay kunne oppleve noe av det samme, men

ettersom delayen sender ut to ulike underdelinger av signalet, så oppstår muligheten til å oppnå en fast rytmisk frasering av akkordene. Dette bidrar også til at man i en komposisjon hvor man spiller alene kan opprettholde time ved hjelp av denne faste pulsen satt av delayen. Resultatet av delayen blir et ambient uttrykk, eller et stort klanglig landskap. Problemet ved å benytte seg av denne effekten, er at når akkordene klinger inn i hverandre, må man tenke på om forrige akkord passer inn med den neste. Så om man ikke spiller diatonisk, kan det by på utfordringer, ettersom ikke nødvendigvis tonene fra forrige akkord klinger bra i sammen med de neste. Dette ble en utfordring i den kompositoriske perioden, men jeg følte ikke dette som en begrensning. Kanskje fordi denne komposisjonen var det som skulle til for å utforske hvordan jeg kunne benytte meg av disse effektene. Dette kan kanskje vise seg å være et problem i andre situasjoner, noe jeg vil komme tilbake til i refleksjonsdelen av dette underkapittelet.

Klangens funksjon ble å skape en tilleggsdimensjon som hadde sin oppgave i å gjøre det klanglige bildet enda større. Jeg valgte å bruke en modulert klang med stor metning, men problemet med å kombinere en stor ambient delay sammen med klang, er at det kan skape vanskeligheter med tanke på at lydbildet kan virke rotete. Den distinkte klare tonen fra gitaren kan få en diffus effekt og bli vanskeligere å høre. Jeg brukte mye tid på å kombinere disse to effektene i denne komposisjonen. På grunn av det lave tempoet og låtens ambiente karakter var det lettere enn antatt å spille med mye klang og delay. Problemet ble løst ved å ta opptak av ulike øvingsseanser og analyse av disse.

11.3.10

Fant etter mange ulike opptak ut: hvor mye klang og delay kan jeg sammkjøre, at på bakgrunn av låtens karakter og stil kan jeg tillate meg større mengder enn antatt. Dette virker ikke destruktivt på lydens karakter og ønsket uttrykk.

Førts i siste del av komposisjonen benyttet jeg meg av alle fem effektene på samme tid.



Figure 14 Noteeksempel fra Nellis Song.

Klang, reverb, delay og stemming hadde de samme innstillingene, men Eventide H3500dfx harmonizer var nå også inkludert. Sistnevntes effekt i denne delen var en Crystal Echo. Det jeg gjorde for å få denne effekten var å pitche opp de originale tonene to oktaver, for deretter å legge på en kort echo. Det resulterte i en effekt som fikk en slags synth-padfunksjon. Effekten i seg selv er ingen nyvinning, men i sammenheng med de andre fire effektene utgjorde den en ny dimensjon til lydbildet og preget den delen av komposisjonen på en positiv måte. Problemet med denne 'synth-paden' er at det til tider kan virke som den "tilgriser" lydbildet. Det vil si at toner blander for mye inn i hverandre og skaper en form for kaos. Etter testing fant jeg ut at ved å justere mengden av effekten, kunne dette være med på å gi et mye bedre resultat. Denne effekten tilbyr en blendingfunksjon som styres i antall prosent, og ved 100% er signalet inn i boksen totalt preget av effekten. Jeg endte opp med å blende inn 20% med det tidligere signalet for å unngå dette problemet med "tilgrising", men allikevel beholde den hørbare funksjonen ved den.

Lydopptak²⁵

Spor 4:Øvingsopptak av den ferdige komposisjonen av 'I'm Leaving' (19.2.10). Her kan man høre Tc Electronics delayen og Boss Super Octave brukt i praksis. Samtidig kan man høre hvordan det fungerer å sende Superoctaven til en bassforsterker, som gir enn følelsen av at det er en bass i lydbildet. Delayen gir den ambiente dimensjonen til lydbildet og fungerer som en stereodelay med samme underdelingsverdi i hver sin gitarforsterker. I tillegg har man også vokalist på dette opptaket. Opptaket er basert på eget låtmateriale. Varighet: 4:27 min.

Spor 5 :Øvingsopptak av låten 'Nellies Song' (15.3.10) hvor alle effektene er innlemmet. Dette opptaket viser hvordan alle fem effektene fungerer i en komposisjon. Man kan til tider høre problematikken på stereodelayen som av og til har en tendens til å skape litt for lange haler på tonene. Det samme gjelder Harmonizeren mot slutten av låten, som kan virke som om den gir litt for mye effekt, noe som igjen resulterer i et litt mer rotete lydbilde. Dette viser viktigheten av opptak, slik at man kan analysere og utbedre. Varighet: 8:22 min.

5.2.4 Refleksjoner

Utfordringer

Ut fra denne perioden lagde jeg komposisjoner ved hjelp av effektene. Spørsmålet blir om det i samme grad lar seg gjøre ved først å lage komposisjonene og deretter inkludere effektene. Etter erfaringene jeg har gjort i denne perioden, tror jeg at det absolutt er mulig å inkludere effektene i ulike sammenhenger, men at det trengs moderasjon for å kunne blende dem inn i ulike sammenhenger.

Når det gjelder den femte effekten (ulike stemminger) finnes det mange kjente ulike stemminger. Det som er utfordringen her, er å klare og finne "nye" stemmingsmetoder. Mye av utfordringen ligger i å tørre og utforske nye innfallsvinkler. Selv om stemmingen kan være kjent som et alternativ betyr ikke det at den ikke kan være en ny effekt for en ny bruker. Dette ettersom

²⁵ Lydeksempler fra den andre aksjonsperioden finnes på vedlagt CD (vedlegg 3) spor 4-5.

oversikten i den stemmingsmåten ikke samsvarer med tidligere erfaring fra andre mer kjente stemninger. Resultatet kan bli en like stor effekt for vedkommende, selv om det er en "kjent" formel. For min del var det rene og skjære tilfeldigheter som gjorde at jeg landet på den stemmingen jeg brukte på 'Nellis Song'. Jeg prøvde meg fram tilfeldig, og utfallet ble en komposisjon, noe jeg ville karakterisere som en effekt.

Jeg fikk et positivt inntrykk av andre aksjonsperiode, ettersom det kom mye konkret ut av denne perioden, og jeg følte kravene jeg hadde satt meg til denne perioden ble innfridd. Det som kanskje var det aller mest nyttige her, var at jeg føler jeg kommer fremover mot målet som er satt, og at det har vært et viktig ledd i læringsprosessen min.

5.3 Tredje aksjonsperiode

I tredje aksjonsperiode ville jeg teste ut erfaringene fra de to forrige periodene, og se om jeg kunne sette dette ut i livet under liveopptredener. Dette for å se om jeg kunne klare å kontrollere effektene og om dette var interessant i forhold til et publikum.

Målene for perioden var :

- Finne det endelige oppsettet som kunne gjøre det mulig å kontrollere effektene i en live setting.
- Prøve og skape et konsept som kunne være musikalsk interessant for et publikum.
- Gjøre konserter og ta opptak for å kunne bekrefte eller avkrefte funksjonen av effektene i en live setting.

5.3.1 Planleggingen

For å finne den beste løsningen på hvordan kontrollere effektene på best mulig måte, måtte jeg dra nytte av erfaringene gjort i første og andre aksjonsperiode. Ettersom disse periodene gikk temmelig rett etter hverandre, lå dette friskt i minne. Jeg tok derfor utgangspunkt i oppsettet fra første aksjonsperiode, siden jeg allerede hadde benyttet meg av dette gjennom hele aksjonsperiode 2. Grunnen til at jeg valgte å benytte meg av det oppsettet, var at det til nå hadde fungert såpass greit at jeg ikke så noen grunn til å forandre på det. For å få til en best mulig live konsert ble det satt av en del tid til egenøving. Målet var å skape en sikkerhet på både utførelsen av komposisjonene samt kontrollen på effektene.

Når det gjelder mitt mål om at dette kunne være et musikalsk interessant konsept for publikum, kreves det at det blir levert en sikker opptreden. Hva et "musikalsk interessant konsept" er, kan være så mangt. Mange andre artister har lyktes med å skape publikumsvennlige konsepter i samme landskap som jeg er i, så det ble derfor naturlig å sjekke ut en del av disse artistene for å se om jeg kunne trekke ut noen erfaringer. Eksempler på musikere var Robert Fripp²⁶ kjent fra King Crimson, Nils Petter Molvær²⁷ og Eivind Aarset²⁸.

I forhold til den siste målsettingen for perioden måtte jeg prøve å få booket ulike plasser jeg kunne spille. Gjøre klart oppsett for å øve på låtene, samt gjøre opptaksutstyret klart.

Varigheten på den tredje aksjonsperioden var satt til 4 måneder, men ble utvidet ettersom jeg måtte vente med å holde konsertene. Dette fordi det ikke var ledige datoer ved spillestedene før senere enn mitt opprinnelige mål. Jeg så

²⁶ Robert Fripp, Soundscaping <http://www.youtube.com/watch?v=VPfGcFINXl4>

²⁷ Nils Petter Molvær <http://www.youtube.com/watch?v=BcABpmtaCcw&feature=related>

²⁸ Eivind Aarset <http://www.youtube.com/watch?v=BQ7oBg6oQ1w&feature=related>

imidlertid ikke dette som noe negativt, siden jeg fikk bedre tid til å forberede meg.

Ettersom jeg hadde tatt med en vokalist på 'I'm Leaving', grodde det fram en tanke om det kunne være interessant å ta med en ekstra instrumentalist på instrumentallåten 'Nellis Song'. Jeg kontaktet en pianist, som skulle se om han kunne bidra på denne sangen.

5.3.2 Gjennomføringen

Selv om jeg ut fra erfaringer fra de to tidligere periodene hadde klart å lage et oppsett jeg var fornøyd med, følte jeg at det forelå et forbedringspotensiale. Jeg sjekket på internett for å orientere meg om det fantes andre løsninger enn de jeg hadde kommet frem til. Jeg fikk noe respons på mine forespørsler fra ulike nettforum, men lite av det jeg fant følte jeg var med på utvikle det allerede eksisterende oppsettet. Dermed ble oppsettet satt og jeg kunne slå fast at selv om det alltid kan være rom for forbedringer, måtte jeg si meg fornøyd med det jeg var kommet fram til.

Senere i perioden gikk det mye tid til å samkjøre kontrollene på effektene og utførelsen av komposisjonen på gitaren. Det å lære seg grundig å være mentalt klar for å bytte de ulike effektene før taktstreken, ble et element jeg jobbet mye med; dette for at man skulle slippe å tydelig høre når de ulike effektene slo inn. Samtidig med denne prosessen jobbet jeg med å booke spillejobber for å kunne dokumentere dette live. Det resulterte i at jeg fikk spillejobb i Kristiansand på et utested som kalles 'På Hjørnet'. Den andre plassen jeg fikk spille var på mastersamspill på musikkonservatoriet i Kristiansand, som er et forum hvor masterstudentene spiller for hverandre og kommenterer hverandres spill. Disse tilbakemeldingene fra medstudenter og lærere, var veldig nyttige innspill jeg kunne ta med meg videre i prosessen.

5.3.3 Observasjoner

Under første målsetting for perioden oppdaget jeg at det allerede eksisterende oppsettet var velfungerende. Den store utfordringen derimot, var ikke at oppsettet kunne forbedres, men heller mine evner til å kontrollere effektene. I starten ble det derfor større fokus på å spille gjennom komposisjonene, for lettere å kunne mestre både selve spilledelen, samt ha kontroll på når de ulike effektene skulle av og på, samt mengde og uttrykk.

6.4.10

Jeg observerte at med bruk av tid og trening på å samkjøre kontrollflatene og selve spillingen, gjør jeg fremskritt med selve utførelsen. Virker som oppsettet fungerer og at det rett og slett er beina som må samkjøres med selve spillingen.

Vedrørende problematikken fra de to foregående periodene rundt det å kontrollere metning og hvor mye effektene skal gjennomsyre den rene signalet, fant jeg i denne perioden ut at svaret måtte bli at man skrudde de klare på forhånd. I tillegg observerte jeg at det faktisk var mulig å justere dette underveis, ettersom enkelte passasjer i komposisjonene gav rom for å kunne ta seg tid til det.²⁹

Som nevnt tidligere synes jeg det virket spennende å få med en instrumentalist på låten 'Nellis Song', og jeg fikk med den pianisten jeg tidligere hadde spurt. Etter noen dager med øvelse fant vi ut at det absolutt ville passe med et pianosound på denne låten. Han hadde på forhånd fått opptak av låten hvor kun jeg spilte, og det gjorde at han kunne komme forberedt til øvelsene og prøve ut ulike ideer han hadde fått. Kompositorisk sett syntes jeg dette var en spennende måte å utvikle låten på, og vi bestemte oss for at han skulle bidra under en av fremføringene. Pianoets bidrag til låten kan sies å være et klanglig

²⁹ Ettersom som oppsettet ble uforandret fra første aksjonsperiode er det ikke satt opp en ny modell i dette kapitlet.

uttrykk samt at det til tider følger melodien som ligger i gitaren. Problemet med dette var at pianoet også kunne virke forstyrrende til tider. Dette fordi det allerede skjedde mye på gitarsiden og at det derfor ble vanskelig å klare og begrense seg. Vi ble nødt til å gjøre pianoets rolle enklere enn det vi hadde tenkt fra begynnelsen, noe som innebar å legge akkorder i andre omvendinger enn de som allerede eksisterte i gitaren. Der jeg kun spilte ulike klanger, kunne pianoet svare på de ulike temaer og dermed legge av igjen når gitaren tok over. Videre oppdaget vi etter analysering av øvingsopptak at det på ulike plasser ville passe bedre om pianoet var med å kun dubbet melodistemmen. Et eksempel på dette var :



Figure 15. Noteeksempel.

I forkant av denne refrengdelen legger pianoet ulike voicinger vi ble enige om fungerte etter utprøving av forskjellige muligheter. Deretter kommer temaet (fig. 15) hvor pianoet dubber denne gitarstemmen. Vi fant sammen ut at det kunne være en fin oppbrytende effekt om pianoet dubbet denne delen av refrenget, noe som ble gjennomgående i begge refrengene i låten. Videre fant vi ut at det i komposisjonen kommer et tema i takt 116 hvor pianoet legger helt av. Grunnen til det er at det er ønskelig med luft i komposisjonen. I denne delen skifter også taktarten fra 6/8 til 2/4 og blir en kontrast til både de foregående og de kommende delene.



Figure 16 Noteeksempel.

I dette partiet spiller gitaren en rubatodel som skaper luft i låten. Her er det også bevisst brukt kun to av effektene: Hardwire Lexicon reverb og Boss Super Octave. Dette for å skape en effekt av rom og dybde.

19.5.10

Det kompositoriske samarbeidet med pianisten begynner å ta form og vi finner stadig mer ut av hvordan vi skal klare og samkjøre de to instrumentene. Det jeg opplever som positivt er at til nå har ikke effektene vært "i veien" for innlemmingen av et nytt instrument. Bra !

Det som ble gjort for å nå målet om å skape et musikalsk interessant konsept for publikum, var at det i første omgang ble tatt med en ekstra musiker. Dette ble ikke nødvendigvis gjort fordi den allerede eksisterende komposisjonen var for "dårlig" eller "kjedelig", men fordi jeg følte det ville ha en viss betydning for komposisjonen. Prosessen videre var å finne frem til et konsept som skulle være musikalsk interessant, men jeg syntes det var vanskelig å definere hva som er interessant for et publikum. På forhånd ble det gjort grundige forberedelse for å kunne klare og gjøre sikre og overbevisende opptredener,

siden tidligere erfaringer viser at publikum trenger å føle seg trygge på utøverne og deres prestasjoner.

I den siste delen av denne perioden avholdt jeg to konserter. Det jeg opplevde som et problem i første periode, var når jeg satte krav til utstyr og samtidig ønsket at de utvalgte effektene ikke skulle være for store og tunge. Allerede i første periode fant jeg ut at jeg kunne benytte meg av to gitarforsterkere, ettersom jeg hadde skaffet meg en stereodelay. Jeg oppdaget også at man kunne sende et direkte signal fra Superoktaven og rett til en bassforsterker. Dette gjorde at poenget med å ha lett fraktbare effekter mistet litt av verdien, siden jeg måtte ha med meg tre forsterkere. Samtidig ble motargumentet at uten disse forsterkerne ble effektene muligheter begrenset. Det ville resultere i at komposisjonene ville lide og at effektene funksjoner ville bli veldig begrenset.

Under selve utførelsene av konsertene fungerte oppsettet bra. Mye av grunnen til det antar jeg er at det var lagt inn god tid til egenøving rundt kontrollering og utførelse. Det finnes selvsagt ennå et utviklingspotensiale på kontrollfronten, men jeg ser at det vil være en tidkrevende prosess som må foregå kontinuerlig.

Lydopptak³⁰

Spor 6: Opptak av låten 'I'm Leaving' fra konsert På Hjørnet. I dette eksempelet hører man oppsettet av Stereodelay og Boss Super Octav i bruk. Opptakene er gjort av en Zoom H4 som tapper mikseren. Her har lydmannen tatt seg frihet til og klange opp vokalisten, men har etter beskjed fra meg latt være å ikke påvirke lyden fra gitaren. Lydopptaket er basert på egenprodusert materiale. Varighet : 4:27

Spor 7: Opptak av låten 'Nellis Song' fra Mastersamspill på konservatoriet i Kristiansand. Her hører man hele oppsettet som inneholder alle fem effektene. I dette opptaket er også pianoet med og bidrar. Opptaket er gjort med en Zoom H4 plassert i motsatt ende av hvor vi sitter og spiller, for å oppnå best mulig lyd kvalitet. Lydopptaket er basert på egenprodusert materiale. Varighet : 8:22

³⁰ Lydeksempler fra den tredje aksjonsperioden finnes på vedlagt CD (vedlegg 3) spor 6-7.

5.3.4 Refleksjoner

Den største utfordringen i denne perioden bestod i å si seg fornøyd med oppsettet av effektene. Dette fordi jeg under første og andre aksjonsperiode hadde en oppfatning av at det muligens skulle være en videre utvikling. Jeg innså i tredje periode at oppsettet var fungerende, men at det gjenstod en del øving på å kombinere beinbruk og selve spillingen. Med beinbruk menes at det er beina fysisk som skrur av og på effektene, ettersom deres kontrollflater er laget for det.

Å skape et musikalsk interessant konsept for publikum, skulle vise seg å være et mål det ikke fantes noen rett eller gal metode for. Det er vanskelig å måle hva publikum oppfatter som et interessant musikalsk konsept, etter bare to ulike fremføringer. Om man skulle klare å dokumentere dette, måtte man ha hatt flere konserter og drevet med spørreundersøkelser i etterkant. Det ble ikke interessant for min problemstilling i denne omgang. En annen utfordring som oppstod i denne perioden var at jeg, som tidligere nevnt, i første aksjonsperiode satte krav til vekt og størrelse på effektene. Dette for å kunne reise lettere rundt. Det skulle vise seg i forbindelse med konsertene at det ble mye mer utstyr å ta meg seg enn antatt. Effektene i seg selv fulgte kravene jeg hadde satt, men ettersom jeg benyttet meg av to gitarforsterkere og en bassforsterker falt målet mitt litt. Samtidig konkluderte jeg med at det ville være for stor belastning for kvaliteten på den musikalske fremførelsen om alle forsterkerne ikke var med. Dermed så jeg ingen annen løsning enn å medbringe disse.

Det er interessant å se hvordan man gjennom disse tre periodene gradvis forholder seg til gitaren og effektene som en helhet. At man får et visst overskudd/oversikt som hjelper til med å nå nye målsettinger. Det skaper en videre interesse for feltet og man ser nytten av å gå igjennom slike perioder som denne aksjonsforskningen.

6 REFLEKSJONER OG ERFARINGER

6.1 Refleksjoner

Det å sette seg selv i fokus i en forskningssituasjon er lærerikt. Når man forsker på seg selv og egne observasjoner, kan forskningen virke utleverende, og når jeg ser tilbake på prosessen, overrasker det meg hvor lite jeg egentlig visste om emnet på forhånd. Jeg har vært igjennom en bratt læringskurve som har ledet meg i riktig retning. Aksjonsperiodene tok ca 1 år å gjennomføre, men ettersom jeg har forsket på mitt eget instrument, føler jeg ikke forskningen har gått ut over den tid jeg har hatt til å øve på mitt hovedinstrument. Forskingen har vært nyttig og har vært med på med på å utvikle meg som gitarist. Tiden jeg brukte for å lære de grunnleggende prinsippene til de fem ulike effektene jeg valgte, varierte, men om man er åpen for å lære, tok det ikke lang tid å få en forståelse av deres bruksområder. Under læringsprosessen må man være kreativ og åpen for å utprøve ulike løsninger. Ved å gjøre opptak og gjennomføre analyser vil man kunne komme frem til et spennende sluttresultatet.

Tidlig i prosessen måtte jeg foreta en avgrensning av hvilke teknologiske hjelpemidler jeg skulle benytte meg av. Etter blant annet å ha foretatt observasjoner, valgte jeg ut de fem effektene. Dette fordi jeg mente at disse passet godt inn i den problemstillingen jeg hadde satt meg fore å undersøke nærmere.

6.2 Erfaringer

Gjennom aksjonsforskningen opparbeidet jeg meg ulike erfaringer som var både positive og konstruktive. Når jeg ser tilbake på de ulike erfaringene jeg gjorde meg i løpet av perioden, ser jeg at den metoden jeg valgte var bra for å

tilegne seg kunnskaper rundt mitt problemfelt. Personlig har jeg gjennom denne perioden fått mye ny input om ulike tilnærminger for å komme fram til et svar på min problemstilling. Fordi jeg etter hver avsluttet aksjonsforskning har gjort refleksjoner, er det ikke nødvendig å foreta så grundige refleksjoner her i slutten på oppgaven. Jeg har likevel funnet det riktig å dra noen slutninger i avslutningskapittelet.

7 AVSLUTNING

Bakgrunnen for undersøkelsene i denne oppgaven var å finne ut hvorvidt bruk av teknologi kan være med på å utvide el-gitarens virkeområde, samt om man kan se teknologi og gitar som et hjelpemiddel i en komposisjonsprosess. Jeg mener jeg gjennom denne oppgaven har dokumentert at teknologi absolutt kan være med på å påvirke komposisjonsprosessen gjennom bruk av de fem valgte effektene. Jeg mener også å ha dokumentert at de fem utvalgte effektene er med på og utvide el-gitarens virkeområde. Det ville uten disse ha vært umulig å skape det uttrykket og den dimensjonen disse gir.

For å oppsummere den prosessen jeg har vært igjennom, vil jeg si at forskningen jeg har utført har resultert i en større bevissthet rundt mitt eget virke som musiker. Med det mener jeg at jeg har fått et bedre innsyn i hvordan teknologi kan påvirke en gitarists musikalske rolle. Jeg er glad for at forskningen har gitt meg den kunnskapen jeg nå sitter inne med og jeg vil i fremtiden forske på nye muligheter innenfor samme problemstilling.

LITTERATURLISTE

Huber, David M. og Robert E. Runstein (2005). *Modern Recording Techniques*.

Boston : Focal Press

Strong, Jeff (2009). *Home Recording For Musicians For Dummies*. Hoboken, NJ:

Wiley Publishing, Inc.

Dybo, Tor: "En drøftning av analytiske perspektiver i tilknytning til soundbegrepet". Fra boka "Musikkvidenskaplig Årbok 2002. Musikkvitenskaplig institutt, NTNU, 2002

Lillienstam, Lars (1988): "Musikalisk ackulturation-från blues til rock: en studie kring låten Hound dog", avhandling (Fil. Dr.), skrifter från institutionen för Musikkvetenskap, Göteborgs Universitet.

LaRue, Jan (1970): "Guidelines for style Analysis", W.W. Norton & Company, Inc, New York.

Riel, M: "Understanding Action Research" (2007), Center For Collaborative Action Research, Pepperdine University, Addressed online:

<http://cadres.pepperdine.edu/ccar/define.html>

Lorentzen, Anne H "kjønnet eller frikjønnet, Rock som diskursiv praksis" Hovedfagsoppgave v/ Universitetet i Bergen, Fakultet for Sosiologi, (2000) Addressed online:

<http://www.ub.uib.no/elpub/2000/h/710001/index-Kapittel.html>

Internett:

Cappelens Leksikon på nett: <http://www.caplex.no/>

Boss Super Octave owner manual :

<http://www.bosscorp.co.jp/products/en/support/om.cfm?ln=en&dsp=0&iCncd=29&iStcd=4>

About Gitar:

http://guitar.about.com/od/alternatetunings/ss/alternate_tune.htm

How to tune a guitar:

<http://www.howtotuneaguitar.org/tuning/alternate-guitar-tuning-chart/>

Effects, forklaring av Reverb:

http://audacity.sourceforge.net/manual-1.2/effects_reverb.html

Ezine Articles:

<http://ezinearticles.com/?Music-Theory---What-is-Reverb?&id=2900980>

Tc Electronics Nova repeater:

<http://www.tcelectronic.com/novarepeater.asp>

Boss Super Octave:

<http://www.rolandus.com/products/productdetails.php?ProductId=608&ParentId=94>

Eventide H3500dfx Owners Manual:

www.bliskorea.com/pdf_file/eventide/H3500.pdf

<http://www.gearslutz.com/board/so-much-gear-so-little-time/556056-eventide-h3000-h3500-service-user-manual-pdf.html>

Zoom Digital hand rekorder:

<http://www.zoom.co.jp/english/products/h4/>

Vedlegg 1

Fullstendige noter fra låten 'I'm Leaving'.

ELECTRIC GUITAR

IM LEAVING

TOR GUSTAV TØNNESSEN

OKTAV PEDAL OG DELAY 300 MS MODULATED DELAY

5

9

13

17

21

25

29

33

37

41 **A**

45 *mp*

49

53

57 **8**

61

65 ELECTRIC GUITAR

69

73 *p*

77

Detailed description: This is a musical score for an electric guitar, spanning measures 65 to 77. The music is written in a single system with four staves. The first staff (measures 65-68) features a melodic line of quarter notes in the upper register, with a corresponding bass line of eighth notes. The second staff (measures 69-72) continues the melodic line, ending with a double bar line. The third staff (measures 73-76) is marked with a piano (*p*) dynamic and consists of a steady eighth-note bass line. The fourth staff (measures 77-80) continues the eighth-note bass line, concluding with a double bar line. The key signature has one flat, and the time signature is 4/4.

Vedlegg 2

Fullstendige noter fra låten 'Nellis Song'.

NELLIS SONG

TOR GUSTAV TØNNESSEN

INTRO

9

18

27

35

43

51

58

65

72 **A**

80

88

95 **B**

102

109

115 **C**

123

133

142 *Gadd³*

150

153

157

161

165

170

175 *E⁷*

179

183

186

189

192

Detailed description: This is a musical score for guitar, consisting of ten staves of music. The first staff (measures 142-149) features a melody in the treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 6/8 time signature. A circled 'D' is written below the first measure. Above the final measure of this staff is the instruction 'Gadd³'. The second staff (measures 150-152) continues the melody. The third staff (measures 153-156) shows a rhythmic pattern of eighth notes. The fourth staff (measures 157-160) continues this pattern. The fifth staff (measures 161-164) continues the eighth-note pattern. The sixth staff (measures 165-169) features a complex rhythmic pattern with chords. The seventh staff (measures 170-174) features a complex rhythmic pattern with chords. The eighth staff (measures 175-178) features a complex rhythmic pattern with chords. The ninth staff (measures 179-182) features a complex rhythmic pattern with chords. The tenth staff (measures 183-185) features a complex rhythmic pattern with chords. The eleventh staff (measures 186-188) features a complex rhythmic pattern with chords. The twelfth staff (measures 189-191) features a complex rhythmic pattern with chords. The thirteenth staff (measures 192) features a complex rhythmic pattern with chords. A circled 'E⁷' is written below the first measure of the seventh staff.

195

OUTRO

198

RUBATO

201

Vedlegg 3

Audiovedlegg 1 – Lytteeksempler til oppgaven

Spor 1: Lytteeksempel Tc Electronics Nova repeater delay og Hardwire Lexicon reverb. Varighet: 1:31min.

Spor 2: Lytteeksempel Boss Super Octave og Eventide H3500dfx harmonizer. Varighet: 1:37min.

Spor 3: Lytteeksempel av fire av de fem effektene. Varighet: 1:18min.

Spor 4: I'm Leaving, øvingsopptak. Varighet: 4:39min.

Spor 5: Nellis Song, øvingsopptak. Varighet: 8:07min.

Spor 6 : I'm Leaving, live opptak. Varighet: 4:27min.

Spor 7: Nellis Song, live opptak. Varighet: 07:50

Vedlegg 4

Audiovedlegg 2- Dokumentasjon utøvende del

Spor 1: Puzzle. Varighet: 5:06min.

Spor 2: I'm Leaving. Varighet: 4:29min.

Spor 3: Nellis Song. Varighet: 7:52min.

Spor 4: The Reform: Stella by Starlight. Varighet: 5:41min.

Jeg har valgt å ta med 'I'm Leaving' og 'Nellis Song' i vedlegg 4 (audiovedlegg 2), siden de står musikalsk sterkt til oppgaven.