

## **Shamisen som kompositorisk ankerpunkt**

Hvordan anvende japansk tradisjonsmusikk som kompositorisk ankerpunkt for egne originale verk.

OLAV HANEM

VEILEDER

Ingolv Haaland

**Universitetet i Agder, 2023**

Fakultet for Kunstfag

Institutt for Rytmisk Musikk

Master

## **Forord**

Denne masteravhandlingen markerer avslutningen på min masterutdanning ved Fakultet for Kunstfag, Universitetet i Agder. Oppgaven er et kunstnerisk utviklingsarbeid hvor jeg utforsker hvordan japansk tradisjonsmusikk påvirker min signatur som komponist. Jeg kommer til å vise prosessen fra komponering til live-spilling og reflektere over hvordan denne innflytelsen påvirket resultatet. Oppgaven publiseres i tillegg i sin helhet på [researchcatalogue.net](http://researchcatalogue.net) hvor den inneholder lyd, bilde og video.

I denne anledning ønsker jeg å rette en stor takk til de som har bidratt til denne avhandlingen og til de som gjorde mine fem år ved Universitetet i Agder svært givende, spennende og gøy.

Takk til Ingolv Haaland for eksemplarisk veiledning, givende tilbakemeldinger og konstruktiv kritikk gjennom hele arbeidsperioden med denne avhandlingen.

Takk til Boo Fredrik Sahlander og Bernt Moen for hjelpen med å utvikle meg selv både som utøver og komponist.

Takk til de fantastiske medmusikerne som var med på å realisere verkene i denne avhandlingen; Harsha Jerome, Torbjørn Kamfjord Eriksen, Hans-Kristian Holte, Michał Nietyksza og studiotekniker Even Sigurdsen Røstad.

Og til slutt takk til min samboer, Ida Sofie Laland og mine flotte medstudenter og venner for støtte og oppmuntring gjennom hele denne prosessen og studieløpet.

## Innholdsfortegnelse

<b>1.1</b>	<b>Min bakgrunn .....</b>	<b>3</b>
1.2	Bakgrunn for valg av oppgave.....	4
<b>2.1</b>	<b>Avgrensing og problemstilling.....</b>	<b>4</b>
2.2	Etiske hensyn.....	5
<b>3</b>	<b>Metodisk og teoretisk rammeverk.....</b>	<b>7</b>
3.1	Kunstnerisk utviklingsarbeid .....	7
3.2	Programmusikk .....	10
 Kapitel 4.1 til 6.6, i tillegg til det kunstneriske resultatet av arbeidet er publisert på: <a href="https://www.researchcatalogue.net/shared/224b3997e57416de6691bc83b7c9e18f">https://www.researchcatalogue.net/shared/224b3997e57416de6691bc83b7c9e18f</a>		
<b>4.1</b>	<b>Shamisen.....</b>	<b>Web</b>
4.2	Tsugaru shamisen .....	Web
<b>5.1</b>	<b>Komponeringsprosessen .....</b>	<b>Web</b>
5.2	Komponeringen av Hinode.....	Web
5.2.1	Kompositoriske elektroniske verktøy.....	Web
5.3	Komponeringen av Pulse.....	Web
5.4	Komponeringen av Voyage Usu.....	Web
<b>6.1</b>	<b>Live-oppsett.....</b>	<b>Web</b>
6.2	Synthesizere .....	Web
6.3	Digitalt Oppsett.....	Web
6.3.1	MIDI-kontrollere.....	Web
6.4	Live Loops.....	Web
6.5	Controller assignments .....	Web
6.6	Innstudering med band.....	Web
<b>7. Refleksjon.....</b>		<b>12</b>
7.1	Metoder .....	12
7.2	Komponeringen .....	13
7.3	Musikalsk appropriasjon.....	14
7.4	Fremførelse.....	15
7.5	Verkene .....	16
<b>8. Konklusjon.....</b>		<b>19</b>
<b>9. Bibliografi .....</b>		<b>22</b>

## Begrepsliste

<b>Arpeggio</b>	Når tonene i en akkord ikke spilles samtidig, men etter hverandre.
<b>Buss (i DAW-kontekst)</b>	Busser sender effekter som for eksempel reverb eller delay til flere spor samtidig.
<b>BPM</b>	Tempoangivelse (Beats Per Minute).
<b>Båndløse instrumenter</b>	Strenginstrumenter som ikke har bånd som adskiller tonene på gripebrettet. Eksempler på båndløse instrumenter er fele, cello og kontrabass.
<b>Cutoff</b>	En funksjon som man finner i de fleste synthesizere. Cutoff er filteret som kutter et valgt frekvensområde i lyden.
<b>DAW</b>	Digital Audio Workstation. I denne avhandlingen benytter jeg meg av Logic Pro X.
<b>Glissando</b>	En glidende overgang fra en tone til en annen.
<b>Guide-track</b>	Et lydspor som inneholder en stemme som forteller utøveren hvor de er i verket som fremføres.
<b>Logic Pro X</b>	Programvare for musikkproduksjon.
<b>Loop</b>	Et gjentakende musikals element som gjentas, ofte etter kort tid.
<b>MIDI</b>	Musical Instrument Digital Interface. Standard for kommunikasjon mellom digitale musikkinstrumenter.
<b>Oscillator</b>	Komponent i synthesizer som produserer lyden.
<b>Pad</b>	Lange toner eller akkorder spilt legato som fungerer som et sonisk «teppe» som binder verket sammen.
<b>Patch</b>	Synth-innstillinger som er laget på forhånd og blir lagret i synthesizerens innebygde database.
<b>Pedal steel-gitar</b>	En type liggende elektrisk gitar med bein, knespaker og pedaler. Ofte brukt i bluegrass og countrymusikk.
<b>Sawari</b>	Den karakteristiske etterklangen, eller resonansen fra den laveste strengen på shamisen.
<b>Sequencer</b>	«En sequencer er et elektronisk system for opptak, lagring, redigering og avspilling av musikalske kontrolldata.» (Bergsland, 2019)

## 1.1 Min bakgrunn

Tradisjonsmusikk har alltid vært en sentral del av mitt kulturliv. Det at musikken kan avspeile geografisk tilhørighet og det samfunnsmessige miljøet i et avgrenset område finner jeg dypt fascinerende. Personlig har den norske tradisjonsmusikken vært av særlig interesse for meg, ettersom jeg vokste opp i en familie som holdte flatfela, trekkspill og rørospolsen nært. Jeg har også deltatt på kappleiker, folkemusikktreff og gikk sågar ved folkemusikklinja på Vinstra videregående skule. Der spilte jeg kontrabass i studentspelemannslaget og opparbeidet meg en større stilistisk forståelse for den norske folkemusikktradisjonen. Sånn sett har den norske folkemusikken alltid vært med meg og jeg har ofte anvendt den og dens særpreg som virkemiddel for å definere mitt kompositoriske særpreg og signatur ved tidligere anledninger. Min bakgrunn som musiker består også i store deler av rock og punk. Band som Green Day, Sex Pistols, Raga Rockers, Oslo Ess og Guns N' Roses har hatt en stor innflytelse på mine formative år som bassist.

Da jeg begynte på min bachelorutdannelse i rytmisk musikk ved Universitetet i Agder fikk jeg øynene opp for en rekke sjangre som også skulle være med på å utvikle mitt særpreg som komponist. Synth pop, jazz og funk er alle sjangre som har gått mye igjen og som jeg har hatt gleden av å utforske i mitt eget musikalske virke. I løpet av denne tiden opparbeidet jeg meg musikkrelevante erfaringer i flerfoldige musikalske prosjekter. Cherry Cinema, som kan kategoriseres som en synth pop-gruppe, er prosjektet som desidert har opptatt mesteparten av tiden min. Her har jeg vært med å skrive låter, arrangert både større og mindre turneer og deltatt i innspilling av flere EP-er og album. En annen stor påvirkning jeg har hatt, som fikk meg til å åpne øynene for synthesizere er prosjektet Steamdome av komponist og multiinstrumentalist Ola Kvernberg. Steamdome og Steamdome II tente en voldsom inspirasjon og skaperlyst som resulterte i at jeg begynte å bevege meg fra å bare spille bassgitar til å utforske synthesizeren og dens utallige soniske muligheter. Etter min personlige oppdagelse av synthesizeren sitt massive soniske potensiale ble trangen til å utforske mitt eget kompositoriske særpreg forsterket. Steamdomes elektroniske kvaliteter førte videre til oppdagelsen av en annen større inspirasjonskilde jeg har hatt i de seneste årene, nemlig elektronisk musikk-duoen The Chemical Brothers.

## 1.1 Bakgrunn for valg av oppgave

Jeg har observert det at forskjellige typer sjangre og ikke minst tradisjonsmusikk har sine egne spesifikke trekk som gjør det mulig for lytteren å kategorisere anslagsvis hvor denne musikken kommer fra. For eksempel så var det tydelig for mange at The Beatles hadde hentet mye av sin inspirasjon fra India da de brukte sitarens særpregede klang i låten «Norwegian Wood». Disse musikalske referansene kan man også finne igjen i populærkulturell filmestetikk. For eksempel om filmens protagonist reiser til et land i Midtøsten og musikken i bakgrunnen endres til å inkludere ornamentale melodier spilt i harmonisk moll for å skape en eksotisk eller «orientalsk» sinnsstemning. Selv om det sistnevnte eksempelet er en klisje som forsterker stereotypiske forestillinger om Midtøsten og dens kultur og musikk, er det likevel et sterkt referansepunkt og virkemiddel som kan bidra til at mange av lytterne vil kunne geografisk kategorisere hvor filmens handling finner sted på gitte tidspunkt.

Denne observasjonen fikk meg til å reflektere over hvordan tradisjonelle musikalske elementer kan inkorporeres i egen komposisjon uten å forsterke vestlige stereotyper om den aktuelle kulturen samtidig som man unngår en åpenbar musikalsk referanse i verket.

## 2.1 Avgrensing og problemstilling

Denne oppgaven utgjør en del et mitt kunstneriske utviklingsarbeid og fokuseres mot min rolle som komponist, der mine egne originale komposisjoner er objektet for utforskning. Hovedformålet med oppgaven er å undersøke innvirkningen japansk tradisjonsmusikk kan ha på min signatur som komponist. For å avgrense oppgaven ytterligere, er det det japanske tradisjonelle instrumentet shamisen som skal være anvendt kilde for inspirasjon. Eksempler på instrumentspesifikke elementer som skal undersøkes er instrumentets klang, spillestil, og typisk rytmikk. Det er viktig for meg å presisere at hensikten ikke er å anvende disse inspirasjonene like klart som det The Beatles gjør i Norwegian Wood, men heller tilnærme meg materialet som kreativt tilskudd i komponeringsprosessen. Derfor lyder min problemstilling som følgende:

- Hvordan anvende japansk tradisjonsmusikk som kompositorisk ankerpunkt i egne originale verk?

Siden oppgaven baserer seg på meg som komponist er det et naturlig valg å benytte meg hovedsakelig av instrumenter jeg har erfaring med og som jeg har med fra min egen bakgrunn. Derfor vil jeg benytte meg mye av bassgitar og synthesizere i komponeringsprosessen. Siden

shamisen er et båndløst instrument har valget falt på å inkludere båndløs bass som et instrument som skal benyttes i denne oppgaven. Dette valget åpner opp for mulighetene for å spille glissando og mikrotonale intervaller, noe som ikke er mulig på en tradisjonell bassgitar. Slik kan instrumentspesifikke elementer og særpreg ved shamisen tilnærmes på en mer presis måte. Oppgaven fokuseres mot tre forskjellige verk, hvorav alle tre er komponert av meg. Et av verkene er komponert fritt hvor kun mitt nåværende kompositoriske særpreg og min signatur vektlegges. De resterende verkene skal komponeres i etterkant av min utforskning av den japanske tradisjonsmusikken hvor japanske elementer skal aktivt tas i bruk som et kompositorisk ankerpunkt.

Dette fører til at jeg ønsker å stille atskillige delspørsmål for å videre avgrense og spesifisere oppgaven:

- Hvordan kan japansk tradisjonsmusikk integreres i moderne komposisjon, og hvordan kan dette berike og utvide ens kompositoriske uttrykk?
- Hvordan kan et arbeid som dette gjennomføres på så etisk forsvarlig måte som mulig?

## **2.2 Etiske hensyn**

Som komponist har jeg lenge hatt en fascinasjon for ulike musikktradisjoner og hvordan de kan innlemmes i et mer moderne lydbilde. Sett i lys av min bakgrunn fra det norske folkemusikkmiljøet har jeg observert at mange innenfor dette miljøet har et puristisk syn på tradisjonsmusikken og holder den veldig nært. Det er dermed rimelig å tenke seg at mange mennesker med bakgrunn fra den japanske tradisjonsmusikken har den samme emosjonelle tilnærming til sin egen musikk. Derfor har det vært viktig for meg å forsøke å sette meg inn i og være nysgjerrig på den japanske musikktradisjonen og dens historie slik at min tilnærming blir gjort på en så respektfull måte som mulig. I forbindelse med denne masteravhandlingen har jeg også begynt å studere det japanske språket. Av praktiske årsaker kan dette gjøre mine studier av musikken enklere å gjennomføre med tanke på kildetolkning, men det er også et forståelsesarbeid for å forsøksvis symbolisere min dype respekt og seriøsitet når jeg jobber med denne materien. Jeg håper denne oppgaven kan bidra til en bevisstgjøring og introdusere den rike japanske musikktradisjonen, dens verdier og estetiske kvaliteter til et bredere publikum..

Dette inkluderer både de som vil lese denne avhandlingen og de som vil lytte til det kunstneriske resultatet som skal fremføres og publiseres.

For å kunne gjennomføre denne oppgaven har jeg vært avhengig av samarbeid med medmusikere for å spille inn verkene. Dette fører til at refleksjoner rundt behandling av personopplysninger er noe som må tas stilling til. I samspill med de aktuelle musikerne har jeg valgt å ikke anonymisere dem i denne oppgaven. Årsaken til det er at musikken skal publiseres offentlig og alle medvirkende skal få den rettmessige krediteringen de har krav på. De vil også bli registrert som utøvere på de aktuelle verkene i henhold til Gramo sine satser.

Musikerne som har deltatt på innspillingene er:

Harsha Jerome

Torbjørn Kamfjord Eriksen

Hans-Kristian Holte

Michał Nietyksza



### 3 Metodisk og teoretisk rammeverk

Denne avhandlingen er et kunstnerisk utviklingsarbeid. I dette kapitlet skal jeg definere hva som ligger i dette begrepet, og videre redegjøre for mine metodiske valg.

#### 3.1 Kunstnerisk utviklingsarbeid

We can justifiably speak of artistic research ('research in the arts') when that artistic practice is not only the result of the research but also its methodological vehicle when the research unfolds in and through the acts of creating and performing. This is a distinguishing feature of this research type within the whole of academic research.

(Borgdorff, 2012, s147)

Kunstnerisk utviklingsarbeid har siden 1995 vært en metode på universitets- og høyskolenivå som sidestilles med all annen type forskning. Dette er ifølge lovdata vedtatt i «Lov om universiteter og høyskoler». I §1-1, b stadfestes det at denne loven har som formål å tilrettelegge for at universiteter og høyskoler skal kunne «utføre forskning og faglig og kunstnerisk utviklingsarbeid på høyt internasjonalt nivå». (Universitets- og høyskoleloven, 2005, §1-1, b). I henhold til §1-3, b er det også universitetets og høyskolens oppgave å «utføre forskning og faglig og kunstnerisk utviklingsarbeid». (Universitets- og høyskoleloven, 2005, §1-3, b).

I lovteksten finnes det ikke en definisjon eller en forklaring på hva som legges i begrepet kunstnerisk utviklingsarbeid. Av nettopp denne årsaken ble Jørgensenutvalget nedsatt i regi av kunstdepartementet i 2007. Jørgensenutvalgets tolking av begrepet kunstnerisk utviklingsarbeid lyder som følger: «Kunstnerisk utviklingsarbeid dekker kunstneriske prosesser som fører fram til et offentlig tilgjengelig kunstnerisk produkt. I denne virksomheten kan det også inngå en eksplisitt refleksjon rundt utviklingen og presentasjonen av kunstproduktet». (Jørgensen et al., 2007, s.13)

Jørgensenutvalget uttrykker videre at deres definisjon inneholder tre begreper som krever ytterligere utdyping:

- *Offentlig tilgjengelig* peker på premisset om at det kunstneriske utviklingsarbeidet skal offentlig publiseres på en slik måte at det kan finnes igjen av andre fagfeller for så å kunne videre vurdere det.
- *Refleksjon* innebærer at det kunstneriske utviklingsarbeidet skal inneholde en omfattende refleksjonsprosess hvor ideer blir utforsket, vurdert og deretter enten

forkastet eller videreført mot sluttproduktet. Alt dette gjøres i lys av et bredt kunnskapsfelt og ferdigheter innen skapende og utøvende kunstnerisk virksomhet.

- Ved at *refleksjonen skal gjøres eksplisitt* innebærer at det kunstneriske arbeidet ikke kun skal stå på egne ben, men også gjengis i ord og formuleringer i en rapport som beskriver hele refleksjonsprosessen. Om denne eksplisitte refleksjonen kan opprettholde sin egenverdi og formål uavhengig av sitt tilknytningspunkt til et produkt, kan refleksjonen også fremstå som en selvstendig forskningsprosess. (Jørgensen et al., 2007, s.14)

I 2015 ble det publisert en ny rapport av arbeidsgruppen, som ble ledet av seniorrådgiver ved Kunsthøgskolen i Oslo, Nina Malterud. Arbeidsgruppen ble oppnevnt av «Nasjonalt råd for kunstnerisk utviklingsarbeid, Universitets- og høyskolerådet». I rapporten konkluderes det med at Jørgensenutvalgets definisjon på begrepet kunstnerisk utviklingsarbeid består. Rapporten fremlegger også internasjonale referanser på kunstnerisk utviklingsarbeid, som da vil oversettes til «artistic research» men som likevel innebærer det samme innhold som det norske begrepet. (Malterud, Lai, Nyrnes & Thorsen. 2015)

I boken “Artistic research methodology: Narrative, power and the public”, skrevet av Mika Hannula, Juha Suoranta og Tere Vadén, skildres det at det er en vesentlig forskjell mellom kunstnerisk utviklingsarbeid (artistic research) og kunstuttrykk (art and art making).

Kunstnerisk utviklingsarbeid representerer ikke et kunstuttrykk, men heller en form for utviklingsarbeid som opererer på et høyere nivå en selve kunsten. Målet er å dokumentere utviklingsarbeidet gjennom en rapport for å føre utviklingsarbeidet utenfor kunstens verden, og øke oppmerksomheten rundt utviklingsarbeidet innenfor fagfeltet. (Hannula et al., 2014, s. xi).

Hannula, Suoranta og Vadén beskriver hvilke tre forskjellige fokusområder en som gjennomfører et kunstnerisk utviklingsarbeid skal ha.

Utøveren må perfektionere sine ferdigheter, håndverk og kreativitet basert på en hypotese, og dermed kunne beskrive dette med ord. Deretter skal kunstneren gi tilbake til academia i form av en vitenskapelig avhandling som omfatter det kunstneriske utviklingsarbeidet som skal ta utgangspunkt i en problemstilling. Forfatterne legger til slutt vekt på at kunstneren

skal formidle det oppnådde resultatet av sitt arbeid til fagpersoner innenfor feltet, men også til et bredere publikum. (Hannula et al., 2014, s. xi-xii)

The act of doing research must have the freedom of choices and the risks that it needs to take. At the same time, the researcher has to be personally present and take the responsibility for the choices and the interpretation of the conditions of conditions and the materials that he or she gathers and talks and walks with while turning that information into a work of art of any type or any other kind of cultural product. (Hannula et al., 2014, s.4)

Henk Borgdorff, forfatteren bak boken “The Conflict of the Faculties”, deler mellom tre ulike innfallsvinkler innen kunsthistorie:

(A) “Research on the arts”.

(B) “Research for the arts”.

(C) “Research in the arts”. (Borgdorff, 2012, s.37)

Begrepet “research on the arts” bruker Borgdorff til å beskrive en variant av forskning som innebærer en distanse mellom forskeren og det som studeres. Denne tilnærmingen er typisk for akademisk forskning innenfor fagfelt som musikkvitenskap og musikkhistorie, hvor forskeren har en objektiv avstand til materialet og forskningsarbeidet foregår på en nøytral og analytisk måte. I «Research for the arts» er det formålet med forskningen som står sentralt, nemlig det å skape et kunstnerisk produkt. I «Research in the arts» er fokuset rettet mot å reflektere over kunstneriske handlinger. Denne tilnærmingen innebærer et utøvende perspektiv, hvor kunstnerens praksis er sentral for både forskningen i seg selv, men også resultatet. Her vektlegges historie, erfaringer og påvirkninger som danner et grunnlag som vil i større eller mindre grad påvirke kunstnerens utøvende og kunstneriske praksis, samt forskning. (Borgdorff, 2012, s. 37-39).

Research in the arts is the most controversial of the three ideal types... It concerns research that does not assume the separation of subject and object, and does not observe a distance between the researcher and the practice of art. Instead, the artistic practice itself is an essential component of both the research and process and the research result. (Borgdorff, 2012, s.38)

Det kan bemerkes at det eksisterer en forbindelse mellom de tre områdene som presenteres av Jørgensenutvalget, Hanulla, Suoranta og Vaden samt Borgdorff sin tredeling. Min oppgave vil på bakgrunn av dette hovedsakelig basere seg på «Research in the arts» i henhold til Borgdorff sin modell. Da vil mine erfaringer, inspirasjoner, påvirkninger og historie, sett i lys av fagrelevant teori, danne et grunnlag for forskningen og det kunstneriske utviklingsarbeidet som denne oppgaven bygges på. “The most explicit term of all is practice as research, as it expresses the direct intertwinement of research and practice...”. (Borgdorff, 2012, s.39)

### 3.2 Programmusikk

Programmusikk defineres som «musikk der komponisten søker å beskrive utenommusikalske fenomener som natur, følelsesmessige tilstander, gjenstander eller handlinger gjennom musikken» (Ruud, 2022). Kanskje en av de mest kjente eksemplene på programmusikk er Antonio Lucio Vivaldis «Four Seasons» som er en konsert for fiolin. I løpet av verket skildrer Vivaldi de fire årstidene gjennom musikalske virkemidler. Delen av verket som skildrer sommeren beskrives av Angeles Saavedra:

It is the heat's season, Vivaldi tells us that the high temperatures affect men and animals alike with a slowness sensation and doze that it describes musically this way, also describes to us how the cuckoo in the warm nights of summer sings rhythmically, we also listen to the languid song of a lark in the warm summer sunset. (Saavedra, 2010)

I Saavedras beskrivelse forklarer hun at den høye sommertemperaturen gjør at levende vesener beveger seg langsommere og at dette blir portrettert i musikken. Selv om alt går senere på sommeren er det fortsatt et yrende fugleliv som kan høres i form av den rytmiske fuglekvitringen. (Saavedra, 2010)

Som komponist har jeg erfart at denne metoden har vært en effektiv tilnærming for meg i mitt virke. Min fremgangsmetode har vært å visualisere scenarier og narrativ før selve komponeringsprosessen er i gang. Disse scenarioene trenger derimot ikke å følge et dramaturgisk strukturert handlingsforløp, men heller utartes i ulike grader av følelser, sinnsstemninger eller refleksjoner.

We cannot reason, give orders, and tell stories in music. It cannot name persons, times and places connected with what it communicates, although it may characterize them and hint at them. On the other hand, we can express the infinite shades and degrees of mood and emotions better by tones than by other medium. (Niecks, 1969, s.3-4)

Ingolv Haalands Ph.d. er publisert som en frittstående webside, som gjør det mulig med en integrasjon av multimedia i teksten. (Haaland, 2020) Kombinasjonen av tekst, lyd og video er en måte å kontekstualisere kunstnerisk praksis i kunstnerisk utviklingsarbeid. Muligheten til å integrere lyd, bilde og video i teksten er grunnen til at denne avhandlingen publiseres i sin helhet som webside på [researchcatalogue.net](https://www.researchcatalogue.net).

Kapitel 4.1 til 6.6 i tillegg til det kunstneriske resultatet av arbeidet er publisert på:  
<https://www.researchcatalogue.net/shared/224b3997e57416de6691bc83b7c9e18f>

## 7. Refleksjon

I gjennomføringen av denne avhandlingen har jeg hatt rollen som komponist og produsent på tre originale verk. Formålet med dette kunstneriske utviklingsarbeidet var å studere min kunstneriske prosess i møte med japansk tradisjonsmusikk og hvordan min signatur som komponist eventuelt ble påvirket av dette. I kapittel 2.1, som omhandler avgrensning og problemstilling, stiller jeg adskillige forskningsspørsmål om hvordan japansk tradisjonsmusikk kan integreres i moderne komposisjon, og hvordan dette kan berike og utvide ens kompositoriske uttrykk. Videre skal jeg sette spørsmålstegn ved den kunstneriske prosessen og hvilke utfordringer som ble møtt. Deretter skal jeg plassere min praksis som komponist i en bredere, fagrelevant kontekst.

«we can know more than we can tell» (Polanyi & Sen, 2009, s.x). Å plassere ens egen kunstneriske praksis i en større sammenheng og utforske refleksjoner om ens arbeid kan vise seg å være en betydelig utfordring på grunn av kunstens subjektive natur. Som komponist anerkjennes det at jeg kan besitte en hvis mengde taus kunnskap, også kjent som «tacit knowledge». Dette er kunnskap som kan være utfordrende å formidle til en tredjeperson. Et godt eksempel på hvordan taus kunnskap kan oppleves trekkes frem av Polanyi: «We know a person's face, and can recognize it among a thousand, indeed among a million. Yet we usually cannot tell how we recognize a face we know» (Polanyi & Sen, 2009, s.4).

Som komponist er det store deler av den kreative prosessen som baseres på musikalsk intuisjon. Estetiske valg som akkordprogresjoner, bestemte toner eller rytmiske figurer kan bli tatt uten en fullstendig bevisstgjøring på hvorfor. De valgte estetiske elementene fungerer i komposisjonen uten at komponisten helt klarer å sette fingeren på hvorfor.

### 7.1 Metoder

I dette avsnittet skal jeg reflektere rundt valgte metoder både for komponeringsprosessen og avhandlingen i seg selv. Hvordan programmusikk og komponering ved bruk av digitale verktøy har påvirket prosessen i sin helhet og opplevelsen av å gjøre et kunstnerisk utviklingsarbeid.

I løpet av arbeidet med denne avhandlingen har det blitt tydelig at programmusikk utgjør en effektiv metode for komposisjon, særlig i de tidlige stadiene av et verk. En tilnærming av dette, som i dette tilfellet involverer forhåndskrivning av et musikalsk dramaturgisk manuskript, har

vist seg å være et særlig produktivt utgangspunkt i de tidlige stadiene av komponeringsprosessen. Ved å anvende denne metoden forble elementer som tempo, sonisk tekstur og elementære rytmiske figurer i stor grad uforandret gjennom hele komponeringsarbeidet. Det kan tolkes dit hen at denne fremgangsmåten ga meg en klar og tydelig estetisk visjon gjennom hele arbeidet. Denne metoden har også vært til stor hjelp i senere faser av komponeringen også. Når nye elementer har blitt skrevet inn har det forhåndskrevne manuset fungert som en estetisk rettesnor slik at sluttresultatet får en klar musikalsk sammenheng og oppleves som en synergi i stedet for flere ulike individualistiske elementer i et og samme verk.

Kunstnerisk utviklingsarbeid har vært en sentral strukturell metode for denne avhandlingen. Det har vært en utfordrende prosess å opparbeide en forståelse for hva kunstnerisk utviklingsarbeid innebærer siden denne problemstillingen ikke har et tydelig unisont svar. Utfordringen har delvis vært å finne ut hvordan kunstnerisk praksis kan kobles til forskning, og hvordan kunstnerisk utviklingsarbeid kan tilfredstille de kravene som settes til en vitenskapelig masteroppgave.

Samtidig kan kunstnerisk utviklingsarbeid tilby en annen form for forskning, der kunstnerisk praksis er en integrert del av forskningsprosessen. Dette kan åpne opp for en alternativ og utforskende tilnærming til problemstillingen som kanskje ikke ville vært mulig med mer tradisjonelle metoder for forskning. Kunstnerisk utviklingsarbeid kan også bidra til en økt forståelse for kreative prosesser, og hvordan disse kan anvendes på andre områder enn kunst. Det kan være en kilde til innovasjon og gi mulighet for å tenke nytt og utradisjonelt.

## **7.2 Komponeringen**

Gjennom arbeidet som har blitt gjort i forbindelse med denne avhandlingen har jeg tilegnet meg kunnskap om musikfaglige digitale verktøy, komponering, japansk tradisjonsmusikk og ikke minst min egen signatur som kunstner og utøver.

Komponeringsprosessen har foregått i Logic Pro X, som alt annet fører med seg både fordeler og ulemper. Fordelen ved å bruke Logic Pro X som verktøy i komponeringsarbeidet er at man som komponist får mulighet til å lytte til verket i sanntid underveis. Det betyr at man kan høre hvordan for eksempel ulike instrumenter låter sammen for å eventuelt justere lydbildet

underveis. Dette kan bidra til at man som komponist får et tydeligere inntrykk av det helhetlige lydbildet gjennom hele prosessen. I tillegg har Logic Pro X et massivt utvalg av instrumenter og effekter slik at man som komponist kan i stor grad eksperimentere og utforske ulike soniske kvaliteter hos instrumenter og effekter man ellers ikke ville hatt tilgang til.

En annen fordel med å komponere i Logic Pro X er at programmet innebefatter utallige verktøy som kan gjøre de tekniske aspektene ved komponeringen lettere. Det er mulig å justere tempo, skifte toneart og benytte seg av effekter som manipulerer lyd når som helt i prosessen.

Det finnes imidlertid ulemper ved bruken av Logic Pro X som verktøy for komponering. En sentral ulempe er knyttet til programvarens kompleksitet. Det kan være utfordrende for brukere som ikke er godt kjent med programvaren. Om man skal komponere i programvaren uten tidligere erfaring kan det være en bratt læringskurve og det kan ta tid å lære alle verktøyene og funksjonene slik at man kan ta de i bruk på en effektiv måte. Dette kan videre forlenge komponeringsprosessen og føre til unødvendige forsinkelser i arbeidet med å realisere et musikalsk verk.

En annen ulempe ved å bruke denne programvaren kan være at komponisten blir opptatt av tekniske detaljer og mister fokus på verket i seg selv. Tekniske detaljer er selvfølgelig viktige, men det kan være problematisk om det kommer i veien for komposisjonen i seg selv. Derfor kan det være viktig å opparbeide seg en viss erfaring med programvaren før en setter i gang med komponeringen slik at disse tekniske detaljene ikke blir en begrensning, men heller får funksjon som katalysator for kreative prosesser.

### **7.3 Musikalsk appropriasjon**

I kapitel 2.1 stilles spørsmålet: Hvordan kan et arbeid som dette gjennomføres på en etisk forsvarlig måte? Appropriasjon i en musikkrelevantforstand kan defineres som praksisen en kunstner begår når hen bevisst låner elementer fra en ekstern kilde og benytter dette materialet i sitt eget verk slik at lån og praksis blir tydeliggjort (Mørstad, 2023). En konsekvens av musikalsk appropriasjon kan også være en overrepresentasjon av kunstnere som låner elementer fra disse kulturene, og til at kunstnere med bakgrunn fra den opprinnelige kulturen blir underrepresentert. Dermed kan man ikke entydig konkludere med at musikalsk appropriasjon er positivt eller negativt fenomen, da faktorer som intensjon, effekt og kontekst er essensielle.



Om en som komponist har god kunnskap om kulturen som blir lånt fra, respekterer kilden og krediterer der det trengs, kan appropriasjon være en måte å utforske og hylle det kulturelle mangfoldet. På den annen side, om en som komponist mangler forståelse og respekt for kilden eller om resultatet bidrar til undertrykkelse, fordommer eller diskriminering av den originale kulturen, kan det være en skadelig praksis med negative konsekvenser.

Gjennom arbeidet som har blitt gjort i denne avhandlingen har det vært avgjørende for meg å ha en bevisst tilnærming til spørsmålene som omgår musikalsk og kulturell appropriasjon. Det er viktig for meg å gjøre mitt ytterste for å respektere kildene og kulturen som fungerer som inspirasjon, samtidig som jeg ønsker å prise mangfold og kulturelt samspill. I et forsøk på en respektfull tilnærming fra min side har jeg undersøkt den japanske musikktradisjonen og tilegnet meg kunnskap om denne kulturen. Dette innebærer blant annet at jeg lærer meg språket. Det er også viktig å påpeke at jeg ikke har direkte lånt fra en annen kultur enn min egen, men heller tilnærmet meg dens estetiske kvaliteter som en kilde til inspirasjon.

#### **7.4 Fremførelse**

Når jeg har utprøvd live-oppsettet på øving med resten av bandet har jeg lagt merke til at denne fremgangsmetoden har sine begrensninger som jeg ønsker å adressere i dette avsnittet. Bassgitaren opptar begge hendene mine til enhver tid når den spilles på, noe som gjør det umulig for meg å benytte meg av MIDI-kontrolleren samtidig. Jeg spiller også ofte på to eller tre synthesizere samtidig, slik at det er veldig avansert å skulle justere MIDI-kontrolleren i tillegg. I retrospekt av dette prosjektet ser jeg at det kunne vært fordelaktig med MIDI-kontrollere i pedals format. Slik vil jeg kunne frigjøre hendene mine og rette mitt fulle fokus mot selve spillingen i seg selv.

Verkene som musikerne skal øve inn har også ofte en komplisert form som ikke nødvendigvis følger en naturlig periodedefølelse. Dette førte til at det var utfordrende å lære seg verkene for å spille de fra hukommelsen under øvelsene. For å løse dette ble et guide-track benyttet til øvelsene. I utgangspunktet var dette tiltenkt å brukes i fremførelsen av verkene også. Imidlertid ga musikerne tilbakemelding om at dette følte noe «stivt» og ble en begrensning på deres musikalske frihet. Om man er i en del av verket hvor alle kommer inn i en musikalsk «flow» ble dette avbrutt av guiden som tvang alle til å gå videre til neste del. «Flow» er en tilstand hvor en blir totalt absorbert i noe en gjør på et gitt tidspunkt. Dette innebærer en intenst fokusert

konsentrasjon, mangel på selvbevissthet og en følelse av fullstendig kontroll over situasjonen. «Flow» er et fenomen man kan finne i flere ulike aktiviteter som for eksempel stryke klær eller i kassajobben på en butikk. Det som er likt for alle er at «flow» kan opphøre dersom det oppstår distraksjoner eller unødvendige utfordringer. (Lopez & Snyder, 2009, s.195-197)

Da spilte med tracks var det en nødvendighet at alle delene var like lange hver gang. Dette førte til et stressmoment underveis i spillingen på grunn av den overhengende faren for å spille feil. Om en formdel blir for kort eller for lang ville dette føre til at hele fremføringen kollapser siden tracksene vil fortsette på en annen del enn der musikerne er i verket. Det vil også frarøve de som fremfører muligheten til å spille soloer lengre selv om man er i en flow og ønsker å utvikle den delen av verket man befinner seg i akkurat da. Dette er årsaken til at det ble konkludert med at de elementene som opprinnelig skulle være på tracks heller skulle kontrolleres via en MIDI-kontroller.

## **7.5 Verkene**

Det har tidligere blitt gjennomført flere integrasjoner av tsugaru shamisen i et moderne lydbilde, der de tradisjonelle musikalske elementene kombineres med andre musikalske stilarter og teknologier. Konkrete eksempler jeg ønsker å presentere er albumet Tsugaru Burst (Exyz, SENZO & Momokusu Iwata, 2021) og låten MIYABI (Yoshida Brothers, 2020). Tsugaru Burst er et album som er et samarbeidsprosjekt mellom Exyz og SENZO, som er elektroniske musikere og Momokusu Iwata som er en shamisenspiller. Albumet består av en fusjon mellom akustisk og elektroniske elementer hvor shamisen har rollen som melodiinstrument i alle verkene. Produksjonen av dette albumet høres i høy grad elektroniske ut med elementer fra trap-musikk. MIYABI av Yoshida Brothers er en låt som integrerer shamisen inn i et rockelandskap. Vrengt gitar, slagverk og aggressiv basspill fungerer som underlag for shamisen som også her har rollen som melodiinstrument. Selv om disse eksemplene er av vidt forskjellig stilistisk art, har de til felles at shamisen tildeles rollen som melodiinstrument. Om jeg sammenligner denne typen integrering av tsugaru shamisen i et moderne lydbilde med mine egne komposisjoner er den mest elementære forskjellen shamisens rolle i besetningen. Mine verk benytter tsugaru shamisen kun som kompositorisk ankerpunkt. Det vil si at det ikke nødvendigvis er like enkelt å sette fingeren på en tydelig påvirkning fra den japanske musikktradisjonen også siden selve instrumentet ikke brukes i noen av innspillingene.

I kapitel 1.1 nevnes The Chemical Brothers som en artist som har påvirket mitt kompositoriske virke. Den britiske tekno-duoen, som vokste frem i løpet av 90-tallet, kombinerer ofte elektroniske og akustiske elementer. Selv om mange av låtene kan kategoriseres som klubbmusikk hvor blant annet looping er et sentralt musikalsk virkemiddel, tar de ofte i bruk akustiske perkusjonsinstrumenter, slagverk og bassgitar. «Galvanize» (The Chemical Brothers, 2004), er en låt jeg ønsker å trekke frem som et eksempel hvor fusjonen mellom akustiske og elektroniske instrumenter er tydelig, men også hvordan de har integrert tradisjonell musikk i et moderne lydbilde. Låten inneholder en sample av den Marokkanske folkesangeren og låtskriveren Najat Aatabous låt «Hadi Kdba Bayna» (Aatabou, 1992), som får funksjonen som hovedtema i låten.

Ola Kvernbergs Steamdome og Steamdome II nevnes også som albumer som har påvirket mitt kompositoriske virke. Årsaken til dette er at jeg er av den oppfatning at mine komposisjoner og Steamdome sammenfaller til en viss grad i sjanger. Jeg anerkjenner at Steamdome låter som det gjør i stor grad på grunn av hvordan verkene har blitt mikset. Siden mine verk ikke mikses av meg selv, er det rimelig å ekskludere dette elementet i en sammenligning siden jeg ikke besitter totalt kontroll av den prosessen. Det er også viktig å presisere at refleksjonene som blir gjort rundt dette tema gjelder eksplisitt det innspilte materialet, ikke live-fremføringen.

Steamdome er en fusjon av akustiske og elektroniske instrumenter, spesielt Steamdome II. Min opplevelse av denne type soniske sammensmelting er at det åpner opp for et særs interessant og innovativt lydbilde. Den akustiske lyden av orgel, fele og trommesett bidrar til en varm og organisk lyd kvalitet. Disse akustiske instrumentene tilbyr en fylde og dybde i lyd kvaliteten som kan være vanskelig å oppnå med elektriske instrumenter. De digitale og elektriske instrumentene som synthesizer, trommemaskin og MIDI-instrumenter gir en bredere og mer moderne lydpalett som igjen kan være vanskelig å oppnå med akustiske instrumenter. Denne symbiosen av tradisjonelle og moderne instrumenter skaper et innholdsrikt lydbilde som kan både være varmt og organisk, men samtidig innovativt og moderne, enten hver for seg eller til samme tid.



Figur 16. Venndiagram som illustrerer den tilstrebe relasjonen mellom elektroniske og akustiske elementer. (Privat foto).

Et lydbilde som lander i det mørkeblå sentrumet i venndiagrammet i figur 16, har jeg hatt som overordnet mål å oppnå med mine egne verk. Dette overordnede målet har påvirket prosessen i stor grad. «Hinode» er verket som benytter seg mest av elektroniske og digitale instrumenter. Det er kun synthesizere og digitalt programmerte trommer som benyttes bortsett fra i melodien. Det ble besluttet at melodien skulle spilles på pedal steel-gitar. Effekten dette hadde på det ellers elektroniske verket ble som et varmt og akustisk slør flytende over det ellers harde og metriske lydbildet. Selv om dette var et relativt enkelt grep, hadde det store konsekvenser for helheten og hvordan verket uttrykkes. Den analog-digitale synergien som jeg satte pris på i Steamdome, kjente jeg igjen i mitt eget verk. «Hinode» har en åpenbar overvekt av den elektro-digitale lyd kvaliteten som isolert sett kan virke som en ulempe med tanke på det tilstrebede lydbildet. Men i kontekst av en større verksamling, som et album, er dette svingninger i lydlandskapet jeg anser som en estetisk styrke. Dersom man ser for seg et spekter der akustiske lyd kvaliteter finnes i den ene enden, og elektroniske og moderne kvaliteter i den andre, mener jeg at det er gunstig å bevege seg mer eller mindre mot en av ytterpunktene gjennom en større verksamling. «Hinode» befinner seg ved det elektroniske ytterpunktet mens «Voyage Usu» er mer i nærheten av den akustiske siden av skalaen. Sett i sammenheng av et album tror jeg dette kan være med på å skape kontraster mellom verkene som bidrar til en mer aktiv og interessant dynamisk kurve gjennom alle verkene.

Når jeg sammenligner «Voyage Usu», «Pulse» og «Hinode» undersøkes hvordan japansk tradisjonsmusikk kan ha hatt en innvirkning på verkene. Det har allerede blitt stadfestet at «Hinode» hovedsakelig består av synthesizere og programmerte trommer, altså elektroniske elementer. Dette skiller seg fra «Voyage Usu» og «Pulse», hvor tsugaru shamisen ble brukt som et kompositorisk ankerpunkt. Besetningen i de to sistnevnte verkene består i større grad av et tradisjonelt band-format. En mulig forklaring på denne fordelingen er følelsen av kompositorisk og kunstnerisk frihet som underveis i komponeringsprosessen. Ved å oppleve å ha friheten til å eksperimentere med lydpaletter, elektroniske og digitale verktøy, kan det ha ført til at elektroniske instrumenter ble brukt i større grad under komponeringen av «Hinode». På den annen side hadde «Voyage Usu» og «Pulse» et akustisk instrument som sitt kompositoriske ankerpunkt, noe som kan ha begrenset bruken av elektroniske instrumenter i arbeidet med å inkorporere soniske kvaliteter fra tsugaru shamisen. Det er derfor rimelig å anta at dette kan ha påvirket instrumenteringen av resten av verket for å forsterke og understreke de akustiske kvalitetene.

Melodiene i verkene er elementer som jeg som komponist har valgt å vektlegge i stor grad. Både «Voyage Usu» og «Pulse» innehar en klar og fremtredende melodi. Det at begge melodiene bærer tydelige preg av å være basert på moll-pentaton skala, er rimelig å anta er en direkte årsak av påvirkning fra tsugaru shamisen.

## **8. Konklusjon**

Formålet med denne avhandlingen har vært å undersøke resultatet av møtet med min signatur som komponist og japansk tradisjonsmusikk. Bakgrunnen for dette har vært ønsket om å tilegne en tydeligere bevisstgjøring og utvikling av mitt eget kunstneriske virke. Det førte til valgte problemstilling: Hvordan anvende japansk tradisjonsmusikk som kompositorisk ankerpunkt i egne originale verk?

Denne avhandlingen har bidratt til en grundig utforskning av min egen signatur som komponist og en bevisstgjøring av hvordan ytre påvirkninger kan reflekteres i musikken ved hjelp av kunstnerisk utviklingsarbeidet.

Jobben som har blitt gjort i anledning denne avhandlingen har bidratt til en dypere forståelse av min egen signatur som komponist. Det å delta i alle ledd av prosessen fra komponeringen, innspilling og innøving til å måtte stå for alle valg som blir gjort har vært en nyttig opplevelse. Oppgaven har også ført til en bevisstgjøring av hvordan jeg arbeider som

komponist og hvordan bruken av digitale verktøy kan resultere i en større grad av kreativ frihet. Utfordringene som har oppstått underveis i prosessen har hjulpet meg til å forstå hvordan en komposisjons reise, fra kunstnerisk ide til innspilling kan effektiviseres og hvordan dette kan formidles på en god måte til medmusikere som skal spille det.

Utforskningsarbeidet av tsugaru shamisen har resultert i en bredere forståelse for Japans rike musikktradisjon. Det at jeg i tillegg har begynt å lære meg språket har fungert som et påskudd av en slik forståelse samtidig som jeg føler en større grad av tilknytning til musikken. Integrasjonen av tsugaru shamisen kan likevel ha ført til en ubevisst begrensning av kunstnerisk frihet, spesielt ved det soniske aspektet i verkene. Når det kompositoriske ankerpunktet stammer fra et akustisk instrument kan det føre til at verket i sin helhet dreier mot et akustisk lydlandskap.

Ved å bruke Logic Pro X som et komponeringsverktøy fikk verkene god tid til å modnes. Jeg fikk mulighet til å gå tilbake for å lytte og reflektere gjennom hele prosessen og eventuelt endre elementer. Slik kan det at all komponering foregår i en DAW føre til stor kreativ frihet og en eksperimentell prosess. Da får jeg også tilgang på instrumenter som jeg ellers ikke ville hatt, som for eksempel slagverk. Det at jeg kan høre samspeillet mellom trommene og de andre elementene i verket allerede veldig tidlig i prosessen har stor betydning for det ferdige produktet i og med at det kan føre til et mer helhetlig og konsist lydbilde.

Når det gjelder spørsmålet om dette prosjektet kunne blitt utført annerledes, er svaret ja. Det finnes alltid alternative måter å gjennomføre et slikt prosjekt på, og jeg ser at mye kunne blitt gjort annerledes eller blitt forbedret. Det er også en mulighet for at andre fremgangsmetoder eller tilnærminger kunne ha ført til andre resultater og innsikter. I retrospekt ser jeg at det kunne ha vært interessant å i større grad fokusere på selve musikkproduksjonen i Logic Pro X enn det jeg har gjort til nå. Produsering i DAW blir stadig mer aktuelt og jeg kunne ha utforsket ulike fremgangsmetoder og digitale verktøy. Jeg kunne også benyttet meg av en DAW som er mer egnet til live-bruk som for eksempel Ableton Live. Dette kunne gjort prosessen enklere og raskere, men kunne også ført til andre kunstneriske valg som ville påvirket live-fremføringen i sin helhet.

Ved å også publisere denne avhandlingen som webside kan et større publikum få tilgang på forskningen. Det at lyd og video er integrert kan også føre til en bedre forståelse av materien

og jeg håper at dette kan bidra til mer kunnskap innen dette stadig voksende forskningsfeltet. Verkene vil bli tilgjengeliggjort på alle strømmetjenester i tur og orden mot høsten, i form av både singelslipp og album. I skrivende stund er «Voyage Usu» i mikseprosessen. Derfor vil en premiks av «Voyage Usu», «Pulse», og «Hinode» være tilgjengeliggjort i sin helhet på [Research Catalogue.net](https://www.researchcatalogue.net).

## 9. Bibliografi

Aatabou, N. (1992). *Hadi Kdba Bayna*. Unknown.

Amazing Aomori – The Official Aomori Travel Guide (u.å). *Tsugaru shamisen, Aomori's very own "hard-rocking" folk music with a unique story*. Hentet 10. Januar 2023 fra [https://aomori-tourism.com/en/feature/detail\\_117.html](https://aomori-tourism.com/en/feature/detail_117.html)

Beer, Freia. (2014) Shamisen [Fotografi]. Ringve Musikkmuseum.  
<https://digitaltmuseum.no/011022846855/shamisen>

Bergsland, Andreas & Rudi, Jøran. *MIDI*. I store norske leksikon (2020, 25.september) Hentet 11.april 2023 fra <https://snl.no/MIDI>

Bergsland, Andreas. (2019, 24. desember). *sequencer* i *Store norske leksikon*. Hentet 13. Januar 2023 fra <https://snl.no/sequencer>

Borgdorff, H. (2012). *The Conflict of the Faculties*. Leiden University Press.  
<https://library.oapen.org/viewer/web/viewer.html?file=/bitstream/handle/20.500.12657/32887/595042.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Exyz, Senzo & Iwata, M. (2021). *Tsugaru Burst*. Exyz, Senzo & Iwata, M.

FL Studio Reference Manual. (u.å.). *Envelope*. Hentet 20. januar 2023 fra [https://www.image-line.com/fl-studio-learning/fl-studio-online-manual/html/glossary\\_envelope.htm](https://www.image-line.com/fl-studio-learning/fl-studio-online-manual/html/glossary_envelope.htm)

Google maps. (n.d.) [Okinawa markert i rødt]. Hentet 2023, 16.april fra <https://www.google.com/maps/place/Okinawa,+Japan/@34.5971427,123.6763601,4.93z/data=!4m6!3m5!1s0x34e50e1eac275ad7:0x33c571838dc11528!8m2!3d26.3343533!4d127.8056058!16zL20vMGdwNzF4>

Haaland, I. (2020). *Intercultural Musical Collaboration - Towards a Global Sound*. [Doktorgradsavhandling, Universitetet i Agder] <https://globalsoundphd.com>



Hannula, M., Suoranta, J., & Vadén, T. (2014). *Artistic Research Methodology; Narrative, Power and the public*. Peter Lang.

Iwata, M. (2019). *Jonkara Bushi*. På *Shamisen Tokyo*. Momokusu Iwata.

Japan Expo. (2018, 20. mars). *The Origins Of The Shamisen*. Japan-expo-paris.com. Hentet 26.oktober 2022 fra [https://www.japan-expo-paris.com/en/actualites/the-origins-of-the-shamisen\\_105550.htm](https://www.japan-expo-paris.com/en/actualites/the-origins-of-the-shamisen_105550.htm)

Jones, S. (2021) *ASDR*. [Bilde]. Music Gateway. <https://www.musicgateway.com/blog/music-industry/music-production/adsr-envelope>

Jørgensen, H., Ellefsen, K., Dahl, P., Guttormsen, H., Hansen, C., Malterud, N., & Stødle, H. (2007). *Vekt på kunstnerisk utviklingsarbeid*. Universitets- og høyskolerådet. [https://www.uhr.no/\\_f/p1/ia142b8ca-1a99-4d01-8b2a-15209ae9080f/vekt\\_paa\\_kunst.pdf](https://www.uhr.no/_f/p1/ia142b8ca-1a99-4d01-8b2a-15209ae9080f/vekt_paa_kunst.pdf)

Kvernberg, O. (2017). *Steamdome*. Grappa Musikkforlag AS.

Kvernberg, O. (2021). *Steamdome II: The Hypogean*. Grappa Musikkforlag AS.

Lopez, S. J. & Snyder, C.R. (2009). *The Oxford Handbook of Positive Psychology*. (Andre utgave). Oxford University Press Inc.

Malterud, N., Lai, T., Nyrnes, A. & Thorsen, F. (2015). *Forskning og utviklingsarbeid innen fagområdet kunst; 1995-2015: 20 år med kunstnerisk utviklingsarbeid..* Universitets- og høyskolerådet. [https://www.uhr.no/\\_f/p1/i276102cc-6251-4224-81d0-2029453909f3/2015-forskning\\_og\\_utviklingsarbeid\\_innen\\_fagomr\\_det\\_kunst.pdf](https://www.uhr.no/_f/p1/i276102cc-6251-4224-81d0-2029453909f3/2015-forskning_og_utviklingsarbeid_innen_fagomr_det_kunst.pdf)

Mørstad, E. (2023, 9. februar). Appropiasjon. I Store norske leksikon. Hentet 6. april 2023 fra <https://snl.no/appropiasjon>

Niecks, F. (1969). *Programme music in the last four centuries: a contribution to the history of musical expression*. Haskell House Publishers Ltd. <https://books.google.no/books?hl=no&lr=&id=mH0tXDTN66EC&oi=fnd&pg=PA1&dq=pro>

[gramme+music&ots=qhU9gkthbF&sig=lxp2GDL3Uo1bSOV1-up3AdCVjI&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://www.youtube.com/watch?v=qhU9gkthbF&sig=lxp2GDL3Uo1bSOV1-up3AdCVjI&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

Oyama, S. (2020). *Tsugaru Jhongara Bushi*. På *Tsugaru Shamisen*. Seiyu Oyama.

Polanyi, M & Sen, A. (2009). *The Tacit Dimension*. The University of Chicago Press.

Ruud, Even. (2023, 19.januar). *programmusikk* i Store norske leksikon. Hentet 1. Februar. 2023 fra <https://snl.no/programmusikk>

Saavedra, À. (2010, 28. juli). *Antonio Vivaldi and the "Four Seasons" explained*". Revista vinculando. [https://vinculando.org/en/antonio\\_vivaldi\\_the\\_four\\_seasons\\_explained.html](https://vinculando.org/en/antonio_vivaldi_the_four_seasons_explained.html)

Sawada, K. (2001). *Tsugaru Jongara Busi*. På *Music from Japan*. Cooking Vinyl.

Shamisen in Tokyo. (2017, 14. september). Shamisen Girls Ki&Ki - Tsugaru Jongara Bushi [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RcqO0zkyQRo>

Shamisen Japan (u.å). *Tsugaru*. Shamisen Japan. Hentet 2. februar 2023 fra <https://shamisenjapan.com/tsugaru/>

Tadano, N. (2008). *Kaigarbushi*. På *Staircase to the moon*. Noriko Tadano.

Tadano, N. (2008). *Tsugaru Jongarabushi (Shinbushi)*. På *Staircase to the Moon*. Noriko Tadano.

The Chemical Brothers. (2004). *Galvanize*. På *Push The Button*. Virgin Records.

Tøllefsen, Trond Ove. (2021, 25. august). *føydalisme* i Store norske leksikon på snl.no. Hentet 26. oktober 2022 fra <https://snl.no/f%C3%B8ydalisme>

Universitets- og høyskoleloven. (2005). *Lov om universiteter og høyskoler* (LOV-2005-04.01-15). Lovdata.no. <https://lovdata.no/dokument/NL/lov/2005-04-01-15?q=kunstnerisk%20utviklingsarbeid>

William P. Malm. (2000). *Traditional Japanese Music and Musical Instruments*. (The New Edition). Kodansha International.

Yoshida Brothers. (2020). *THE YOSHIDA BROTHERS ~20th. Anniversary from Debut~*. Waner music Japan Inc.

鳥取市役所 (2016, 1. juni) 民謡「貝がら節」. Tottori City Official Site. Hentet 7. februar 2023 fra <https://www.city.tottori.lg.jp/www/contents/1464851709376/index.html>