



Høgskulen på Vestlandet

Masteroppgave

MACREL-OPG-OM-1-2023-HØST2-FLOWassign

Predefinert informasjon

Startdato:	01-11-2023 09:00 CET	Termin:	2023 HØST2
Sluttdato:	15-11-2023 14:00 CET	Vurderingsform:	Norsk 6-trinns skala (A-F)
Eksamensform:	Masteroppgave		
Flowkode:	203 MACREL-OPG 1 OM-1 2023 HØST2		
Intern sensor:	(Anonymisert)		

Deltaker

Kandidatnr.:	105
---------------------	-----

Informasjon fra deltaker

Antall ord *:	15538
----------------------	-------

Egenerklæring *: Ja

Jeg bekrefter at jeg har Ja registrert oppgavetittelen på norsk og engelsk i StudentWeb og vet at denne vil stå på vitnemålet mitt *:

Jeg godkjenner autalen om publisering av masteroppgaven min *

Ja

Er masteroppgaven skrevet som del av et større forskningsprosjekt ved HVL? *

Nei

Er masteroppgaven skrevet ved bedrift/uirksomhet i næringsliv eller offentlig sektor? *

Nei

MASTEROPPGAVE

Digital komponering i et postfenomenologisk perspektiv

Digital music composing in a postphenomenological perspective

Rolf Andreas Bjørke

Master i kreative fag og læreprosesser

Fakultet for lærerutdanning, kultur og idrett

Ingrid Arnesen Råheim Grønsdal & Jonas Selås Olsen

15.11.23

Jeg bekrefter at arbeidet er selvstendig utarbeidet, og at referanser/kildehenvisninger til alle kilder som er brukt i arbeidet er oppgitt, jf. Forskrift om studium og eksamen ved Høgskulen på Vestlandet, § 12-1.

Forord

Arbeidet med denne masteroppgaven har vært lærerikt både for meg selv som musiker, og om fenomenene som jeg har gjort et dypdykk i. Jeg føler virkelig at dette har vært kunstnerisk utviklingsarbeid og jeg har blitt utfordret i prosessen med å forske på meg selv. Jeg har blitt tvunget til å ta tak i ting som har satt stoppere for meg om mitt kreative arbeid for å kunne drive forskningsprosessen videre. Dette håper jeg å nyte godt av i min praksis, samtidig som de mer filosofiske delene av litteraturen har gitt nye perspektiver på hvordan vi som musikere forholder oss til teknologi.

Takk til mine veiledere Ingrid Arnesen Råheim Grønsdal & Jonas Selås som har hjulpet meg å finne et interessant teoretisk grunnlag, gitt meg oversikt over oppgaven og i tillegg vist engasjement for det musikalske arbeidet.

Sammendrag

I denne oppgaven utforsker jeg hvordan teknologi kan påvirke hvordan mennesker komponerer musikk. Jeg ser på postfenomenologiens perspektiver på at mennesket “skapes gjennom teknologi” og overfører disse perspektivene til hvordan det er å lage musikk ved hjelp av datamaskinen, uten at noen andre mennesker er involvert i prosjektet. Masteroppgaven er skrevet med bruk av autoetnografisk metode, der jeg tar leseren gjennom prosessen fra et innspilt idéklipp fra en smarttelefon, til en ferdig komposisjon. Siden dette også er kunstnerisk utviklingsarbeid, er musikken inkludert i 3 ulike stadier i prosessen i form QR-koder som kobles til selve musikken. Deler av komponeringsprosessen er filmet og analysert, for så å danne et grunnlag for hvordan bruk av datamaskin med et program som DAW (Digital Audio Workstation) påvirker prosessen, hvordan det oppleves, og får følger for selve komposisjonen. Det å skulle sitte alene med et slikt prosjekt når man er vant til å ha andre musikere å spille sammen med, viser seg å ha store følger på hvordan musikken blir. Man får som komponist veldig liten musikalsk feedback og det er lett å danne seg uvaner, og ikke få til det man vil. Likevel er det mange fordeler med å kunne vite hvordan ens egne ferdigheter høres ut, for så å gjøre justeringer med en gang, Jeg ser helt klart at det er noen gode sider med å gjøre slike prosjekter ved siden av å spille med andre musikere, men datamaskinen foreløpig ingen fullverdig musiker.

Innledning	5
Problemstilling og begrunnelse	5
Begreper	8
Teori	9
Metode	14
Kunstforskning og autoetnografisk metode	14
Hva er autoetnografi?	15
Innsamling og analysering av data	17
Analyse av videomaterialet	20
Idébanken	23
Refleksjoner rundt konseptet “idé”	23
Metode for sortering av forhåndsinnspilte lydklipp	25
Låt nr. 1	27
Analyse	29
Ferdigstilling og refleksjon	31
Låt nr. 2	32
Analyse	32
Ferdigstilling og refleksjon	34
Låt nr. 3	36
Analyse	36
Ferdigstilling og refleksjon	38
Låt nr. 4	40
Analyse	40
Ferdigstilling og refleksjon	41
Funn og drøfting	42
Arbeid i etterkant, Sammenlignende analyse	42
Funn	45
Drøfting	48
Kilder	52

Innledning

Komponering med datamaskin som hovedverktøy har gjort det å lage musikk mer tilgjengelig for allmennheten, i tillegg til å være et kreativt verktøy for komponister og låtskrivere. Det kreves relativt lite utstyr og erfaring i dag for å kunne spille inn og arrangere et verk helt alene, og mange gjør derfor dette på hobbybasis.

Tilgjengeligheten gir også muligheten til at interessen vokser og kan bygges opp til å gjøre profesjonelle innspillinger, og kanskje til og med bli et yrke. Det finnes uendelig med resurser på nett som gjør at man kan lære seg den tekniske biten på egen hånd.

Man kan ikke alltid vite når og hvor inspirasjonen til å skape musikk kommer. Kreative sjeler har ofte et stort behov for å for å fange opp og lagre idéene som dukker opp helt spontant, eller i situasjoner der man ikke har mulighet til å bearbeide den til et verk. Et mye brukt verktøy når det kommer til musikalske idéer er taleopptakeren som finnes på så og si alle mobiltelefoner i dag. Opptaket må på et senere tidspunkt lyttes til, tolkes og arrangeres til en ferdig komposisjon.

Problemstilling og begrunnelse

Pedagogisk bakgrunn

Inn i dette forskningsarbeidet har jeg med meg min betraktning fra å ha undervist musikk på ungdomstrinnet i lengre perioder. Digital musikkproduksjon har blitt en del av musikkfaget i grunnskolen, og har bidratt til å øke interessen for å lage egen musikk. Det bidrar også til økt interesse at mye av dagens popmusikk er laget med musikkprogram som komponeringsverktøy og kan tilsidesette behovet for å lære seg å spille et instrument. Komponering ved bruk av musikkprogrammer i musikkundervisningen bruker ofte muligheten å velge mellom ulike ferdig innspilte lyder (samples og loops) for så å sette disse sammen til et verk. Dette er også symptomatisk for hvordan musikkproduksjon markedsføres til unge, og hvilket forhold mange unge får til komponering uavhengig av skolen. Ved å tilby et bibliotek av ferdiginnspilte akkordprogresjoner reklameres det i innlegg på sosiale medier for at man

ikke trenger å kunne musikkteori, eller ha erfaring i med å spille et instrument for å lage en låt. Låtskriver kan da fokusere på teksten og melodien på det som eventuelt skal spilles inn av vokal. Dette kan være inspirerende ved at man raskt kommer fram til et ferdig produkt, men det omfavner i liten grad de andre elementene i musikkundervisningen som instrumentlære, musikkteori, sang osv. Digital komponering trenger ikke være adskilt fra tradisjonell komponering og utøving i undervisningen, da det ikke er tilfellet utenfor skolen. Musikkfaget inneholder også samspill, og i mange tilfeller bandoppgaver. Utenfor skolen er den digitale komponering og det og spille instrumenter på ingen måte motsetninger, og vil i det fleste tilfeller i populærmusikken ha elementer fra begge om det så er kun i komponeringsprosessen.

Kunstnerisk bakgrunn

Komponering kan være utfordrende i en verden der vi har så mange muligheter at vi sliter med å systematisere og forplikte oss til en idé og videreutvikle akkurat den. Informasjonskaoset og uroen knyttet til "for mange muligheter" kan forstyrre de spontane kreative prosessene som kan ende i musikalske verk. Som musiker har jeg hatt glede av å komponere sammen med andre musikere, og opplever at vi sammen kommer fram til gode resultater raskt siden vi kommuniserer godt musikalsk. Alle har i denne settingen ansvar for seg og sitt instrument. Begrensninger kan som kjent være grobunn for kreativitet. Jeg ønsker derfor å utforske hvordan man kan utvikle en idébank og ha dette som ramme for videre komponering. Jeg vil dokumentere prosessen og se hvilke verktøy fra musikkteori, samspill og instrumenterfaring jeg tar i bruk.

Innspilt idé, ute av den spontane kontekst

Hvordan forplikter man seg til en idé, når mulighetene er uendelige? Det er bare én av mange implikasjoner for bruken av digitalt utsyr til å foredle en kunstnerisk visjon.

Dette gjelder også visuell kunst, med tanke på redigeringsmuligheten som finnes i det digitale domenet. Det er i skrivende tidspunkt bare fantasien som setter grenser for hva som er mulig å lage audiovisuelt med en kraftig nok datamaskin. Vi ser nå det neste steget i denne utviklingen med implementeringen av kunstig intelligens. Denne teknologien kan i økende grad brukes til å gjøre oppgaver for oss, men den kan også

brukes til å hjelpe oss å forenkle veien til et mål vi har tenkt ut helt på egen hånd. Når det er snakk om å komponere en stykke musikk så handler det, i likhet med mange andre kunstformer, ofte om å skape et personlig uttrykk. Med bevisstheten om mulighetene vi har med digitale hjelpemidler er det likevel ikke gitt at vi skal høre for oss et verk mentalt, for så å sette det ut i verden. Forholdet vårt til teknologien er mer komplekst enn bare et bibliotek av lyder og en opptaksmaskin. Det påvirker hele vår måte å tenke komponering og kan både være kilde til inspirasjon og en slags erstatning for andre musikere.

Problemstilling og tema

Hvordan påvirker bruk av "Digital Audio Workstation" måten vi komponerer musikk, fra idéfase til et ferdig verk?

Digital komponering i et postfenomenologisk perspektiv

Videodokumentering av komponering som sosialt fenomen

Det å gjøre en videoinnspilling av seg selv når man komponerer, produserer eller på andre måter skaper musikk digitalt er et fenomen som har skutt fart i takt med den teknologiske utviklingen av musikkrelatert utstyr og annet digitalt utstyr, som hastigheten på internett og kvaliteten på mobilkamera. Det er en ny måte å få oppmerksomhet for sine musikalske evner, i tillegg til å publisere ferdige innspillinger eller holde konserter. Mange artister produserer musikken sin selv, og bruker dette som en måte å promotere musikken sin. Det å følge artister og band på sosiale medier kan oppleves om en slags oppstykket realityserie om hvordan musikken blir til. Dette er en av flere grunner til at mange unge trekkes mot digital musikkproduksjon i dag. Mye av denne musikken krever veldig lite resurser i form av utstyr og hjelp til publisering, da alt i prinsippet kan foregå på innsiden av en datamaskin. Dermed har man både grunnlaget for inspirasjon og senket terskelen betraktelig for å starte på veien til å dele

sin egen musikalitet med verden. Det er et helt annet utgangspunkt enn fra den tiden da det sistnevnte krevde hjelp fra profesjonelle, og i penger de fleste ikke hadde. Det er et faktum at sosiale medier har gjort musikernes verden mer visuell, og det kan være vanskelig å orientere seg for unge som skal hive seg ut i et hav av inspirasjon og instruksjonsvideoer som spriker i alle retninger.

Begreper

I denne oppgaven bruker jeg noen tekniske begreper som er spesifikke for musikkproduksjon, samt noen begreper som kan bety ulike ting avhengig av kontekst.

- DAW: Digital Audio Workstation. Et program designet for å erstatte studioutstyr som miksebord, lydprosessorer og opptaksmaskiner. Inneholder også simuleringer av ulike instrumenter.
- MIDI: Et digitalt språk som lar fysiske instrumenter, gjerne tangenter fortelle bl.a hvilke toner man spiller, og hvordan man spiller dem. Brukes ofte sammen med VST.
- Plugin/VST (Virtual Studio Technology): Et program som kjøres inne DAW for å enten manipulere lyd (effekter), eller være et digitalt instrument. Kan være synthesizer, simuleringer eller opptak av ekte instrumenter (sampling).
- Sound (her): Klangfarge eller det samlede lydbildet som skapes av en kombinasjon av alle instrumenter og effekter som er brukt i musikken.

Teori

Postfenomenologi og idéutvikling

Dette masterprosjektet tar for seg fenomener knyttet til komponering av musikk og bruken av teknologi, mer spesifikt datamaskin og DAW. Det jeg utforsker er hvordan disse verktøyene kan påvirke måten musikere komponerer, og hvordan de kan endre den ferdige komposisjonen som resultat av dette.

Det er samtidig viktig å skille mellom musikksgangere som har utviklet seg som et resultat av datamaskin som verktøy, og musikk som har eksistert uavhengig av den. Fokuset her er på bruken av DAW og studiprogramvare som et verktøy for innspilling og videreforedling av fysiske instrumenter og vokal. I praksis er det ingen tydelig skillelinje mellom disse to kategoriene, da utstrakt bruk av digitale verktøy for å manipulere lyd visker ut grensene mellom hva som regnes som elektronisk musikk og “tradisjonell” eller akustisk musikk.

Postfenomenologi

Postfenomenologi dreier seg om menneskets forhold til teknologi som alle objekter vi har funnet opp og gitt en rolle i livene våre. Men i hvilken grad opplever vi teknologiens tilstedeværelse når vi bruker den slik den er ment til å brukes?

“We argue that we are Homo faber not just because we make things but also because we are made by them” (Ihde, 2018, s.195)

Don Ihde bruker begrepet “Homo faber” til å beskrive et teknologisk forankret menneske. Menneskelig evolusjon skiller seg fra dyrenes ved at vi ikke bare bruker gjenstander som verktøy til å gjøre en oppgave, men at vi også utvikler oss gjennom teknologien (Ihde, 2018, s.195). I *A Field Guide to Postphenomenology* (2015) av Robert Rosenberger and Peter-Paul Verbeek finnes en oversikt former for relasjoner mennesker kan ha til teknologi. Disse beskriver bl.a i hvilken grad vi har integrert

teknologien i vår hverdag og i vår opplevelse av verden (Rosenberger & Verbeek, 2015, s. 13).

“Embodiment relations”, eller “kroppligjøring” av teknologi er mer konkret sagt en integrering av teknologi i vår sanseerfaring. Brilller er et eksempel på hvordan en av sansene blir filtrert gjennom en gjenstand og endrer hvordan brukeren opplever verden. Dette skjer på en måte som er god nok til at den ikke nødvendigvis alltid er i bevisstheten til de som har de på.

“Hermeneutic relations” beskriver teknologi som er til for å tolke deler av verden rundt oss, f.eks et naturfenomen. Ihde bruker eksempelet armbåndsurs, der vi har blitt enige om hvordan vi skal symbolisere konseptet tid, og hvordan vi bruker denne teknologien til å lese den. Det kan også være ulike former for måleinstrumenter, som en hjertemonitor som i tillegg gir et lydsignal, eller en geigerteller som måler stråling og også kan kommunisere målingene både visuelt og auditivt.

“Alterity relations” omhandler teknologi som vi interagerer med om det skulle vært et annet menneske. Det kan dreie seg om alle former for roboter eller automater som gjør en tjeneste når vi interagerer med den. Et eksempel som blir brukt her er en minibank som erstatter en person i en skranke. Jeg vil legge til at denne kategorien har eksplodert i omfang med bruken av automatisering gjennom forbrukerelektronikk. Talestyring av såkalte alle såkalte “smarte” enheter er et tydelig eksempel.

“Background Relations” omhandler, i motsetning til forrige kategori, de tingene vi ikke bevisst kontrollerer eller leser mens vi benytter oss av dem. Det kan være automatiske regulatorer, f.eks en termostat eller et kjøleskap som vi forventer at holder maten kald. Ihde beskriver det som at teknologien er tilsidesatt i vår opplevelse av verden, men former den likevel ved å jobbe for oss i bakgrunnen.

Det siste perspektivet på menneskers forhold til teknologi er hvordan mennesker og teknologi kan bli ett, her kalt “Cyborg relations”. Moderne teknologisk utvikling gjør at

teknologi kan bli en integrert del av mennesket ved å erstatte eller forbedre en kroppslig funksjon. Dette kan være alle former for implantater eller proteser som leser signaler fra kroppen og samarbeider med den. På denne måtene minner det både om “Background relations og om “Embodiement relations”. De tar potensielt begge kategoriene til et nytt nivå ved å idéelt sett både gjøre en oppgave umerkbart og forbedre vårt aktive interagering med verden så transparent som mulig. Et slikt objekt kan være et implantat som kobles rett på nervesystemet og stimulerer hjernefunksjoner, sanseapparater som hørselsnerven eller ubevisste muskelfunksjoner som i hjertet. (Rosenberger & Verbeek, 2015, s. 13-22).

Postfenomenologien dykker også dypere i hvordan teknologien i et ontologisk perspektiv er med å forme vårt syn på hva som faktisk eksisterer. Et teleskop rettet mot stjernehimmelen kan vise oss hva som finnes ute i verdensrommet. Teleskopet er oppfunnet med hensikt at mennesket skal være observernde subjekt, og at verdenrommet er objektet som blir observert. I dette eksempelet er det vårt forhold til teknologien som fordeler disse rollene, selv om begge deler eksisterte i like stor grad fra før av. Både mennesker og objekter kan ifølge postfenomenologien være aktører i spillet mellom mennesker og teknologi (Rosenberger & Verbeek, 2015, s. 20-22).

Postfenomenologi og musikk

I denne delen vil jeg utforske hvordan postfenomenologiens perspektiver kan knyttes opp mot bruken av teknologi i musikkproduksjon og komponering.

Et begrep som også nevnes i kategorien “Cyborg relations” er “Augmented reality” eller AR (Rosenberger & Verbeek, 2015, s. 22). Veldig mange av mulighetene vi har for manipulere lyd elektronisk baserer seg på simuleringer. Det kan være simulering av eldre analogt utstyr som gitarforsterkere, eller et filter som simulerer lyden av at du spiller inn på tape. Det tidligste eksempelet på en slik simulering er romklang. Ved å sende signalet gjennom et materiale som vibrerer (som oftest en metallplate eller spiralfjær) og tilbake igjen vil man sitte igjen med et lydspor med klang. Dette har i den

digitale alderen blitt populært å simulere, og det samme gjelder simuleringer av fysiske rom (Simonsen, T., 2020). Med digital teknologi har man muligheten til å simulere f. eks. et kirkerom, som i sin fysiske form befinner seg i et annet land, men du kan via dine hodetelefoner føle at du er der. Hvis man spiller sitt fysiske instrument gjennom en slik simulering, vil jeg definere denne opplevelsen som en form for AR, eller utvidet virkelighet. Dette vil da gå inn i kategorien “Embodiement relations” med grunnlag i at man bruker teknologien som et filter som endrer opplevelsen av hvor lyden befinner seg.

When a technology is “embodied,” a user’s experience is reshaped through the device, with the device itself in some ways taken into the user’s bodily awareness (Rosenberger & Verbeek, 2015, s. 14)

Musikkproduksjon med datamaskin som verktøy skjer i en “Digital audio workstation” (DAW). Disse programmene tilbyr en visuell representasjon av opptaksspor, miksebord, instrumenter, effekter og annet musikkutstyr. For å kunne bruke alt dette kreves et felles forståelsesgrunnlag med begreper og symbolikk, ofte forankret i musikkteknologiens analoge fortid. På denne måten har man “Hermeneutic relations” i samspill med et slikt avansert program.

Det finnes også programmer som er designet for å etterligne musikere eller reagere på måten du spiller eller synger. Det kan være en harmoniseringseffekt, som automatisk legger harmonistemmer basert på tonearten man har satt, ved å duplisere din stemme eller instrument i sanntid. På denne måten oppfører programmet seg som en annen musiker som har forståelse for hva som skjer og den informasjonen du gir, slik som Don Ihde beskriver i kategorien “Alterity relations”.

“Background relations” er en kateogori sm er vanskelig å finne i den aktive handlingen det er å skape musikk. Det i beste fall noe av teknologien som befinner seg i en gråsoner. En form for teknologi som vi ikke aktivt interagerer med, men som likevel spiller en konstant rolle, er den som regulerer strømmen i stikkontakten. Ellers finnes det alltid en

form for aktiv interaksjon. Interagerer man aktivt f.eks med høyttalerne (studiomonitorer) som står flere meter fra lytteren? Alle andre ledd i produseringen av lyd er til for å forme den på en eller annen måte, men studiomonitorenes oppgave er å representere den så riktig, eller så transparent som mulig. Ut ifra hva som definerer noen form for monitor kan dette settes i kategorien “Hermeneutic relations”, siden vi tolker informasjonen de presenterer. Det er også få relevante eksempler fra “Cyborg relations” når det kommer til musikkproduksjon og komponering. Likevel er begrepene “ambient” og “immersion” nevnt her som en gradering av hvor “i ett” med teknologien vi er (Rosenberger & Verbeek, 2015, s. 21).

Siden ikke musikk er nevnt spesielt i oversikten over postfenomenologi av Rosenberger & Verbeek, er det interessant at Don Ihde har publisert bøker og artikler om musikk. Så sent som i 2021 ble det publisert en artikkel av Ihde om synthesizere og digital musikk. I artikkelen *A Finnish turn: Digital and synthesiser musical instruments* (2021) forteller han om noen eksempler på musikkinstrumenter, helt fra en forhistoriske strengeinstrumenter basert på bue og streng fram dagens digitale instrumenter. I boka *Listening and Voice : Phenomenologies of Sound* fra 1976 skriver bl.a Ihde om musikkens kraft til å skape bevegelse i både kropp og sinn, uten noen tekst som uttaler en mening. Lyden i seg selv kommuniserer noe annet enn å representere objektet som lager lyd (Ihde, 1976, s. 156). Dette åpner for at alt vi gjør for å forme lyden i musikken vi lager kommuniserer noe utover tekst og arrangement.

Metode

Å forske med kunsten og datainnsamling

Jeg vil bruke telefonens taleopptaker-app som idébank, som allerede opparbeidet over mange år, til å komponere 4 låter. Med dette som utgangspunkt vil jeg utforske prosessen fra det å høre på en innspilt idé til man sitter med en ferdig komposisjon. Det som skal dokumenteres er selve komposisjonsprosessen fra idéstadiet, til et arrangement. Dette dokumenteres ved hjelp av en videologg og supplerende notater. Videomaterialet transkriberes og analyseres, for så å settes i lys av postfenomenologien.

Kunstforskning og autoetnografisk metode

For å få innblikk i dette prosjektets egenart må jeg se nærmere på det å forske med kunst, og det å forske med seg selv som kunstner. Hvilke utfordringer finnes når man skal dokumentere, evaluere og analysere sitt eget arbeid, for så å foredle dette til anvendelig kunnskap for andre? Her har jeg valgt å ta utgangspunkt i hovedmomentene presentert i "*Å forske med kunsten som metodologisk praksis med aesthesis som mandat*" av Tone Pernille Østern".

Posisjonering

Det første steget er i følge Østern (2017) å posisjonere seg som forsker. For å kunne plassere seg selv i et forskningsfelt må forskeren se på hva som kan påvirke måten man forstår kunnskapen. I dette tilfellet vil min erfaring som musiker og lærer spille inn. Hvordan jeg jobber når jeg komponerer, eller på andre måter jobber med musikk, påvirker min forståelse av musikk på et konseptuelt nivå. Dette har jeg med meg inn i lærerrollen innen musikkfaget. Ved å lære bort musikkfaget i grunnskolen er man nødt til å se musikk fra et perspektiv tilpasset elevene. Dette innebærer å reflektere over musikk på et grunnleggende og sosialt nivå, og ta stilling til mange ulike måter å oppleve musikk. Dette har man igjen med seg inn i rollen som komponist og utøver, men også i hvordan man forstår kunnskapen i fagfeltet generelt. Dette tar oss over til hvilket *vitenskapsteoretisk ståsted* jeg har som forsker. Det betyr å være bevisst på at man er forutinntatt når det kommer til hvilke teorier man støtter seg til og hvordan det

påvirker fortolkning og forskningsetikk (Østern, 2017, s. 16). Datamaskinen blir brukt om verktøy i de fleste fag i løpet av grunnskolen, og elever blir dermed introdusert for musikkteknologi ung alder. Dette kan ha stor innvirkning på hvordan en lærer opplever at digital teknologi påvirker unge menneskers syn på musikk, og om man vitenskapelig kan bevise positive og negative sider det dette. Postfenomenologiens påstand om at “teknologien skaper mennesket” spiller inn for dette prosjektet, og hvordan jeg tar stilling til dette i samspill med tradisjonelle komponeringsmetoder. Det at jeg har lang erfaring med å bruke datamaskin som komponeringsverktøy vil også gjøre at jeg har visse tanker om dette som er med meg inn i forskningen.

Hva er autoetnografi?

Autoetnografi er en kvalitativ metode der man benytter seg av forskerens erfaring sett i kulturell kontekst (Adams et al., 2014, s. 1). Grunnlaget for valget av autoetnografi som metode er at det postfenomenoliske perspektivet diskuteres på et samfunnsnivå, der dette dette er noe som angår hele menneskeheten. Temaet som forskes på her begrenser seg til alle musikere som benytter seg av digital teknologi i komposisjonsprosessen. Det er altså denne gruppen som representerer samfunnsperspektivet og som jeg ser oppgaven i lys av på første nivå. Dette vil på neste nivå ha ringvirkninger på neste nivå som er alle mennesker som lytter til musikken som er påvirket av teknologi. Chang (2016) vinkler autoetnografi som en kulturell analyse der detaljene er narrative. Det innebærer en forventning til at valg av metoder og analyse er i et samfunnsperspektiv. I dette prosjektet vil set første steget i fortolkningen av datamaterialet skje på et personlig plan før det settes i kontekst av andre musikere, og til slutt i en samfunnskontekst. Ved bruk av autoetnografisk metode er det vanlig å se seg selv som hovedrollen og andre mennesker som biroller i din historie (Chang, 2016, s. 65).

Refleksivitet

Refleksivitet er ikke en metode i seg selv, men representerer det å se sine egne refleksjoner i en sosial sammenheng og “kontekstualisering”. Det handler også om omdømme til forskere og deltakere, som i dette tilfellet er en og samme person. Det

gjøres likevel relevant i form av hvordan forskerens egeninteresser påvirker utvalget av data og vinklingen i arbeidet (Flick et al, 2013, s. 112) Østern (2017) beskriver refleksivitet med at forskeren må “Legge merke til hva men legger merke til” Med andre ord må forskeren være bevisst på prosessen, men ikke la det gå utover datamateriale og spontaniteten i når man er i “felten”. Hovedfokuset på tolkningen må være i analysen (Østern, 2017, s. 17).

Forskningslogikk

Et vitenskapelig arbeid som samtidig er en kunsterisk arbeid vil ikke nødvendigvis passe inn i hverken induktiv eller deduktiv metode. Det kan mangle henholdsvis både en tydelig empiri, og en passende teori å basere seg på. Derfor havner ofte kunsthforskning i mellom disse tradisjonene, nemlig meningsskaping ved abduksjon. Det vil si at man beveger seg mellom teori og praksis. Ny erfaring gjennom prosjektet kan belyse både teorien og praksisen på en ny måte og dermed styre forskningsprosessen i en tydeligere retning. Forskeren har et teoretisk ståsted fra starten av eller såkalte “guiding principles” som utgangspunkt, for så å utvikle gjennom erfaringene underveis (Østern, 2017, s. 19). Gjennom min forskning har jeg med meg det postfenomenologiske prinsippet om at “teknologi skaper mennesket” og arbeid med musikkteknologi er intet unntak. Det er sjelden at svaret på om vi blir påvirket av noe vi bruker i så stor grad som datamaskin er “ikke i det hele tatt”, men erfaringen vil vise på hvilken måte og kanskje endre mitt syn på om det vektet positivt eller negativt for musikken selv.

Forsker og forskningsdeltaker

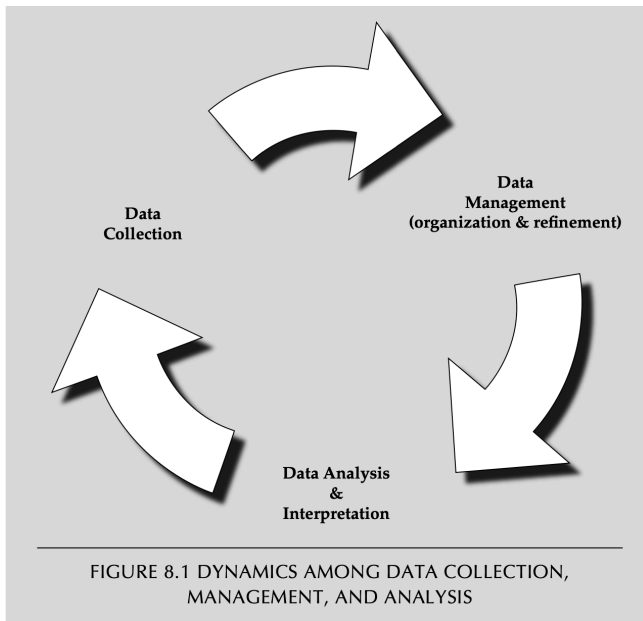
I kunsthforskning er det generelt ikke mulig å anonymisere kunstneren, fordi kunstverket kan sees på som en utvidelse av kunstneren og er dermed uadskillelig i søken etter kunstens mening (Østern, 2017, s. 20). Dermed blir også kunstneren forskningsobjekt. I dette masterprosjektet er forsker og kunstner samme person, så jeg trenger ikke ta stilling til om en eventuell konflikt med kunstneres ønsker kan gå utover arbeidet. Det er i hvert fall mulig å løse om det skulle oppstå. utfordringene med å ha begge disse rollene kommer fram i autoetnografiens metode.

Innsamling og analysering av data

Metode for forberede arbeid: Idébank

I introduksjonsdelen stille jeg spørsmål om hvordan man forplikter seg til en idé med de mulighetene vi har til å skape noe i det digitale domene. En av løsningene som blir brukt av mange musikere er å bruke mobiltelefonens applikasjon for taleopptak til å spille inn idéer uansett hvor man måtte befinne seg. Det vil naturligvis være noen situasjoner der man har tilgang på instrumenter, men også andre ganger der man bare har selv og stemmen. Et slikt opptak vil derfor sjelden representere hele visjonen til en slik idé, men fungerer som en slags huskelapp for det man tenkte på der og da. Min erfaring er at langt i fra alle disse klippene blir brukt til noe mer i ettertid og at det kan være krevende å forstå hele konteksten til et slikt lydklipp hvis man først bestemmer seg for å bruke det. De tankene man har og det man hører for seg i det øyeblikket man gjør en innspilling, kan i mange tilfeller bare representere en liten del av det man prøver å formidle. Likevel er det en verdi i disse klippene i og med at man prøver å fange noe i et øyeblikk man er inspirert til å skrive musikk. Dette inspirerte det forberedende arbeidet som skal ta meg videre til et komponeringsarbeid. Jeg bruker en egenutviklet metode for sortering der jeg går igjennom alle opptakene jeg har gjort i dette programmet setter de i ulike kategorier etter hvor relevante de er for masterprosjektet. På denne måten vil jeg kunne se hvilke sjangertrekk som går igjen, og hvilke idéer som kan passe, samt begrunne hvorfor jeg endte opp med å velge disse til masterprosjektet. Til slutt ender jeg opp med fire lydklipp fra idébanken som skal danne grunnlaget for hver sin komponeringsøkt som dokumenteres.

Dataen som samles inn er en blanding av informasjon notater, video og refleksjoner fra både før forskningens start og underveis i skriveprosessen. Det er altså satt sammen av data fra forskerens fortid og nåtid (Chang, 2016, s.115). Det er viktig å påpeke at i autoetnografi skjer ikke datainnsamling og meningsskapning lineært. Som vist i Figur 1. sier Chang (2016) at man som forsker evaluerer sin egen prosess og gjør justeringer til sine egne kriterier om man erfarer at det trengs. I og med jeg har komponert 4 ulike verk på ulike tidspunkt, og at analysen delvis skjer underveis, har jeg også lært ting i mellom



Figur 1. Denne modellen vider en syklisk forskningsprosess (Chang, 2016, s. 122)

om prosjektet i mellomtiden. Dette vil også gjelde neste steg i prosjektet som er videodokumentering og analyse. Videodokumentering av digital komponering

Metode for videodokumentering

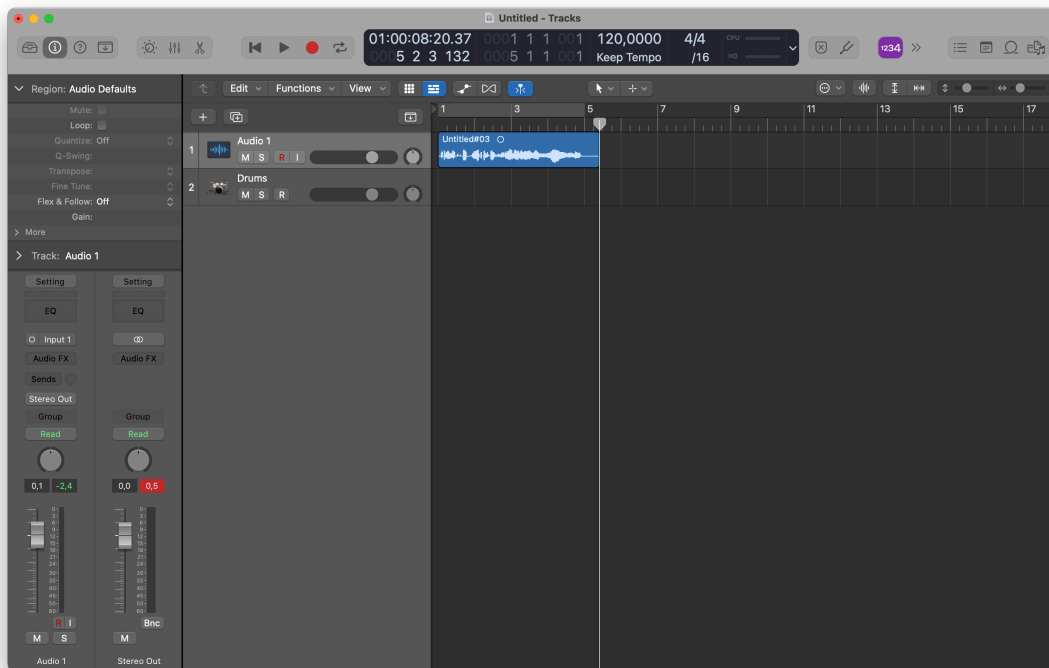
Hver av de fire idéene skal bearbeides i hver sin økt. Et utdrag av denne økten er det som skal dokumenteres, og videoinnspilling skal settes i gang når jeg har fått ett

visst driv og jeg føler jeg kan fylle tiden godt. Dette kan komme på ulikt tidspunkt, men det er veldig tydelig for meg når denne tilstanden inntreffer, ettersom jeg har lang erfaring med å jobbe med musikk på denne måten. Denne uforutsigbarheten med tanke på tidspunkt vil til gjengjeld bidra til bedre resultater i form av informasjonstetthet i videoen, og dermed et bedre forskningsmateriale. For at dette skal fungere må alt være rigget klart før komponeringsprosessen begynner for fullt. Hver økt begynner med noe planlegging og testing for å sikre meg mot forstyrrelser og gjøremål som ikke bidrar til den kreative prosessen når jeg har kommet i gang.

For å tilrettelegge for godt datamateriale er det viktig å se på hvilke faktorer som kan påvirke innholdet. Før jeg gjennomfører innspillingen må jeg ha valgt en idé jeg skal videreutvikle. Jeg må også se litt på hvordan jeg skal plassere kameraet, eller telefonen i dette tilfellet. Den er nødt til å fange opp alle instrumenter jeg bruker, og hva som skjer på dataskjermen godt nok til at jeg kjenner igjen hvilke programmer og elementer som vises til en hver tid. I tillegg må den fange opp ansiktet mitt slik at jeg får et best mulig inntrykk av hvordan prosessen oppleves av meg i øyeblikket. Det er også en rekke tekniske ting som må være på plass for at minst mulig av tiden i videoen brukes til noe annet enn selve den kreative prosessen.

Krav for en godt forberedt videoinnspilling basert på prøveopptak:

- Forhåndsbestemt(e) lydklipp til bearbeiding
- Gjennomtenkt kamerateknikk: Vinkel, lyssetting osv.
- Valgt hvilke instrumenter som skal være tilgjengelige
- Gjennomtenkt plassering av musikkutstyr og dataskjerm
- Instrumenter må være stemt/justert/koblet opp og klare til bruk



Skjerm bilde 1: Dette er DAWén “Logic Pro” som jeg bruker i komponeringsprosessen. Andre programmer har det meste av den samme funksjonaliteten.

Denne planleggingen har gjort meg mer bevisst på å rendyrke den kreative prosessen ved å fjerne så mange forstyrrende elementer som mulig. Teknologien kan i tillegg til å være et kreativt verktøy, også være svært distraherende og uforutsigbar. Derfor tror jeg en slik forberedelse der man minimerer unødvendige tekniske oppgaver som gjøres parallelt med komponeringen er til stor nytte for å forbli inspirert og ikke miste noe på veien.

Analyse av videomaterialet

Når man skal i gang å analysere videomaterialet er det viktig å se på hvilke metoder som egner seg til innholdet i videomaterialet. Ifølge *Sage Handbook of Qualitative Data Analysis* er det to metoder man bør vurdere. Den første er “Standardised method”, der man analyserer segmenter av videoen ved bruk av koder/kategorier som er basert på teoretiske antakelser (Flick et al, 2013, s. 436) I mitt tilfelle ville det vært å bruke refleksjoner knyttet til postfenomenologi og komponering av musikk som jeg har gjort i den forberedende fasen av prosjektet.

Den andre metoden er “Interpretive method”. Den er basert på at deltakerne som dokumenteres i videomaterialet forstår meningen bak sine egne handlinger. Dette innebærer at deltakerte konstruerer mening (first order constructs), som forskeren kan basere sin tolkning og meningsskaping på (second order constructs). (Flick et al, 2013, s. 436). Etersom jeg dokumenterer mine egne handlinger, og skal selv analysere de i etterkant, det implisitt at jeg har en forståelse av mine handlinger basert på arbeidet som har ledet opp til selve videoinnspillingen, men min egen forståelse vil også utvikle seg gjennom arbeidet med dette prosjektet.

Når man skal gjøre et opptak av seg selv er det også en rekke andre elementer som skille seg fra det å gjøre et opptak av andre. Ofte er en stor del av det man kan observere sosial interaksjon. *Sage Handbook of Qualitative Analysis* spesifiserer at sosial interaksjon også kan være interaksjon mellom menneske og maskin (Flick et al, 2013, s. 436). Med det som utgangspunkt vil jeg kunne observere interaksjon som går rett inn i det postfenomenologiske teorigrunnlaget for dette prosjektet. Vi kan skille på det å filme naturlige situasjoner (videography) og konstruerte situasjoner. Opptakene gjort i dette prosjektet vil jeg definere som konstruerte på grunnlag av alle rammene som er satt for å kunne effektivt dokumentere en kreativ prosess. Dette innebærer begrensningene med tanke på tidrommet det skal filmes og alt teknisk utstyr innen rekkevidde. Tilstedeværelsen av et kamera er i seg selv nok til å påvirke situasjonen. Videomateriale regnes da som data og ikke en observert hendelse, siden den er konstruert ved å gjennomføre opptaket (Flick et al, 2013, s. 437).

Samtidig gjør kameraet en tredimensjonal opplevelse av en situasjon om til en todimensjonal representasjon av den. Dette er på mange måter en redusering av hendelsesforløpet, men til gjengjeld gir det muligheten til å analysere materialet i sakte film, og sette hendelsen under “mikroskopet” (Flick et al, 2013, s. 438). Da kan man gjøre en “sekvensiell analyse” der man ser på en hendelse flere ganger og analyserer denne før man går videre. Her peker Flick et al. tilbake på refleksiviteten som grunnlag for validiteten av tolkningene. Meningen i handling påvirkes av hele sekvensen, og analysen av den må sees i lys av handlinger og hendelser både tidligere og senere i videomaterialet (Flick et al, 2013, s. 440). For dette prosjektet er det ikke-verbale handlinger som ansiktsuttrykk eller kroppsspråk som erstatter den verbale samtalen som ville funnet sted ved videodokumentering av sosiale settinger med flere aktører/mennesker. Det finnes også noen ikke-sekvensielle elementer, dvs, elementer som ikke forandrer seg gjennom handlingsforløpet i materialet. Det inkluderer fysisk rom og objekter (som ikke flyttes på) men også tolkningsavhengige konsepter som kobles til semiotikk og hermeneutikk. (Flick et al, 2013, s. 440) I dette prosjektet vil det da inkludere alt jeg som objekt leser og tolker symbolikken og språket i musikkprogrammet (DAW).

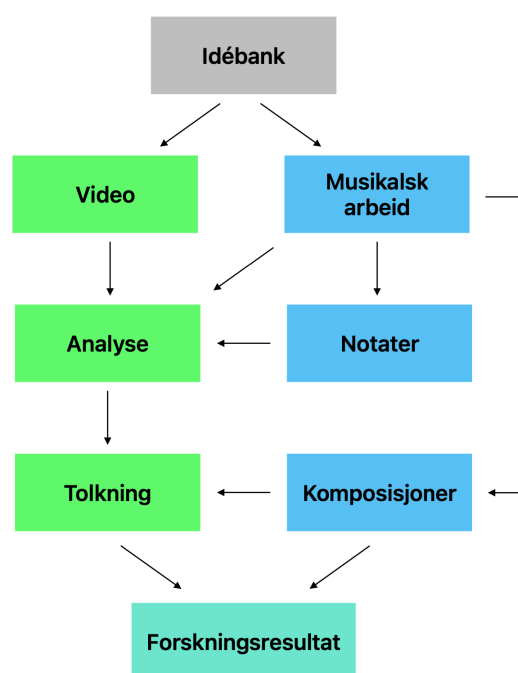
Den autoetnografiske tilnærmingen til analysearbeidet innebærer en ikke-linær tilnærming til arbeidet med materialet. Som tidligere nevnt skjer det en utvikling forståelsen av egne handlinger gjennom arbeid og ny teoretisk kunnskap. I følge Chang (2016) forlater man ikke steget for datainnsamling, da denne nye kunnskapen vil berike datamaterialet parallellt med analysen (Chang 2016, s. 61). Et premiss for autoetnografi som metode er den sosiale og kulturelle konteksten. Man er som forsker selv representant for denne kulturen og må derfor fokusere både på personlig og sosial kontekst (Chang, 2016, s. 62.) I dette prosjektet vil det bety at jeg gjennom analyseringen av mitt eget arbeid som komponist og produsent skal finne elementer som er overførbart til andre som komponerer musikk på samme måte. Som supplement til datamaterialet som dokumenteres gjennom videoinnspilling tar jeg også notater etter hver komponeringsøkt. Den starter gjerne litt før videoinnspillingen, og holder på litt

etter den er ferdig, slik at jeg får rundet av det jeg holder på med. I tillegg skriver jeg notater etter videreforedling av låtene til ferdige verk. Dette brukes til å formidle den kunstneriske prosessen til musikken som i tillegg til å være kunst, er en integrert del av dette prosjektet.

“Since autoethnography is a highly self-reflective and introspective process, unless there is a methodical way of keeping a distance from this process, you can easily fall into self-absorption. This meta-cognitive activity of field journaling can provide purposeful and healthy interruptions during fieldwork to help you move into and out of the self-reflective state” (Chang, 2016, s. 96)

Metodisk modell for datainnsamlingen og analyse

Denne sammensatte (Figur 2) metoden tar hensyn til elementene som omfattes av både autoetnografisk metode og videodokumentasjon som kilde. Parallellt med dette foregår det et kunstnerisk arbeid som hele tiden påvirker prosjektet i den dynamisk forskningsprosess som vist Figur 1. Musikkens utvikling refereres til i analysen samtidig som den eksisterer som kunst som påvirker mine egne refleksjoner. De ferdige komposisjonene vil til slutt være en del av resultatet av hele prosjektet.



Figur 2: Denne modellen representerer fremgangen i prosjektet og hvordan musikken er både uavhengig og en del av forskningsarbeidet.

Idébanken

Forberedende arbeid

Refleksjoner rundt konseptet “idé”

Det første steget for å finne et musikalsk grunnlag for dette prosjektet var å lytte gjennom alle de 280 opptakene jeg gikk rundt med på telefonen uten å ha særlig oversikt over hva det inneholdt. Det eneste jeg visste på forhånd er at jeg har for vane ta opp meg selv hvis jeg øver for meg selv og spiller noe jeg synes høres ut som en original låt. Jeg gjør også det samme om jeg spiller med andre og jeg synes det låter bra. Etter å brukt tid med litteraturen til dette prosjektet følte jeg behovet for å definere hva en musikalsk idé innebærer og hvilke former den kan ta. Det å være så knyttet til teknologien at min første reaksjon er å ta fram telefonen og trykke på “REC” har gitt muligheten til å lage en definisjon ut ifra alt jeg de siste 5 årene har latt meg inspirere av. Dette ledet til tre kategorier.

Spontane åpenbaringer

En idé kan være en spontan, underbevisst refleksjon av inntrykk og erfaringer man har opparbeidet seg gjennom livet fram til idéens tilblivelse. Det trenger ikke være i en musikalsk setting, eller noen lyder som påvirker denne refleksjonen. Alt foregår i en slags dagdrømmende tilstand, der fantasien får løpe løpsk i noen sekunder før det går opp for komponisten at “dette er noe!”. Et eksempel på dette kan være en melodi som kommer uventet inn i tankene mens man er ute og går tur. Kanskje er det noe man ser som inspirerer eller skaper assosiasjoner til musikk som er satt til bilder av lignende landskap. De opptakene jeg finner som passer denne beskrivelsen kan være vanskelige å tolke, og er gjerne av nynning eller av et instrument jeg hadde i nærheten. Det får meg til å undre hvilken kontekst jeg satt denne idéen inne i tankene den gangen jeg tok den opp eller

Improvisasjon og intensjonell komponering

En annen form for idéutvikling, er idéer som springer ut fra en musikalsk setting der man prøver å skape noe. Dette kan være at man setter seg ned, med eller uten instrument

i et forsøk på å komponere noe, eller mer spontant, mens man utøver musikk alene. Dette skiller seg fra første kategori ved at man aktivt lytter til en indre stemme. Her forsøker man bevisst å bruke noe av sitt repertoar av skalaer, intervaller og alle mulige sammensetninger av rytmer og toner som har påvirket sin egen musikalitet. Opphavet til inspirasjonen kan fremdeles være underbevisst, og det samme gjelder hvilke assosiasjoner som gjøres for å påvirke valgene man ta underveis. På denne måten er det like fullt et element av spontanitet, når dette skjer raskere enn man klarer å planlegge. Disse klippene er som regel av jeg har øvd inn før opptak og tar meg tilbake til den musikalske konteksten når jeg hører de.

Assosiasjoner

Den tredje kategorien er idéer som oppstår som direkte resultat av å lytte til en komposisjon, et instrumentparti, eller en lyd. Det som skiller dette fra forrige kategori er at man spinner videre på elementer ved lyden man hører til å skape noe som inneholder dette. Resultatet kan avvike den originale lyden, men den vil alltid være i bevisstheten i komponeringsprosessen. I likhet med det første kategori kan det være at man ikke har planlagt å komponere noe i det hele tatt, men at man blir spontant inspirert fordi det man hører trigger noe i underbevisstheten. Det kan også i likhet med kategori 2, være planlagt, men at man hører noen spille sitt instrument i et samspill eller i et opptak. Noen ganger er det noe i tonaliteten i instrumentet som gir oss assosiasjoner til en melodi eller en rytme. Instrumentet i dette tilfellet kan være hva som helst som lager lyd. Et eksempel fra min taleopptaker er et opptak av aluminiumsverket i Årdal. Her er det en typisk transformator-lyd, en elektrisk summetone som går over et bredt lydspekter. For meg ligner denne lyden umisskjennelig på en av de mer kaotiske lydene man kan skape med elektroniske instrumenter som består av et komplekst mangfold av harmoni og disharmoni mellom ulike frekvenser. Poenget med å ha dette som en egen kategori er en fascinasjon rundt hvordan vi kan assosiere alt vi hører med musikk. Denne assosiasjon kan også bli en helt annen hvis man lytter til det på et senere tidspunkt.

Metode for sortering av forhåndsinnspilte lydklipp

Dette er en egenutviklet metode for å systematisere opptakene i taleopptaker-appen. Jeg hører gjennom alle opptakene jeg har gjort og setter de i ulike kategorier etter hvor relevante de er for masterprosjektet. På denne måten vil jeg kunne se hvilke sjangertrekk som går igjen, og hvilke idéer som kan passe sammen in samme komposisjon og i samme musikalske prosjekt. Til slutt presenterer jeg en detaljert analyse av de utvalgte opptakene inkl. hvorfor jeg valgte disse og hvordan jeg tenker de kan brukes i komponeringsprosessen.

Lytte og kategorisere

Det første jeg måtte gjøre var å gå gjennom opptakene fra eldst til nyest. Programmet har en favoritt-funksjon der jeg allerede har lagt inn mange av opptakene. Når jeg hører gjennom disse er det tydelig at noen av idéene går igjen over flere år, og har vært tatt opp flere ganger i litt ulike varianter. Andre er ment som utvidelser av disse hovedidéene, som f.eks et vers som passer til et refreng, eller en bridge som kan passe til en låt som mangler det. Jeg har oppdaget underveis at mange av idéene tatt opp flere ganger, men jeg hadde likevel fortrent disse frem til jeg hørte de igjen. Noen få av klippene, uavhengig av antall innspillinger, har derfor fått en stadig utvikling i kontekst, og også små variasjoner etter som tiden har gått. Disse havnet i kategorien “Solo”. Det er altså vanskelig å unngå en form for udokumentert videreutvikling av idéene gjennom hele oppgaveskrivingen. Likevel vil jeg presisere at fokuset i denne oppgaven er det som skjer når jeg går systematisk inn i den parallelle komponeringen, arrangementen og produksjonsprosessen som skal dokumenteres.

Bandøving 1

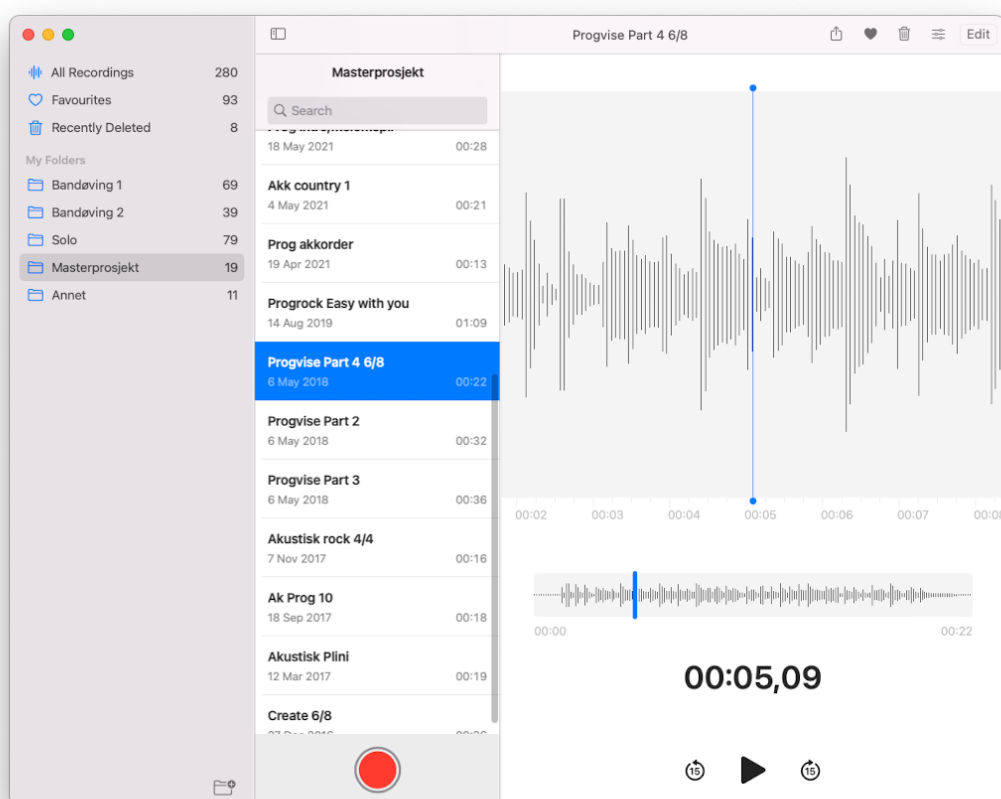
Dette er opptak gjort med et av 2 bandprosjekter. Her er det mye jamming og lange opptak der kun korte segmenter vil være brukbare. Her er det også iblandet tidlige versjoner av låter som tilhører dette prosjektet, og kan derfor ikke brukes til andre prosjekter.

Bandøving 2

Dette er opptak gjort med et annet bandprosjekt. Her er det i hovedsak låter som tilhører bandet, men det finnes noen ubrukte idéer jeg kan benytte meg av hvis det trengs.

Solo

Denne kategorien er idéer jeg har spilt inn for meg selv, i all hovedsak hjemme med gitar eller bassgitar. Det er minimalt med tekst og vokal i disse opptakene, så jeg heller på dette tidspunktet mot å lage et gitarbasert og instrumentalt prosjekt. Slike opptak er det også desidert flest av i favoritt-mappen, så denne mappen vil være en fin begrensning for prosjektet.



Skjerm bilde 2: Skjerm bilde av programmet “Taleopptak”, eller “Voice Memos” på engelsk. Dette er samme program på Iphone (IOS) og MacOS, og innholdet synkroniseres

Masterprosjekt

Som vist på “Skjerm bilde 1” er det i skrivende stund 280 opptak totalt og man se fordelingen av lydklipp i de ulike mappene. Jeg la til en mappe for “Annet” for lydklipp

som ikke er musikkrelatert, men som jeg likevel ville ta vare på. Det havnet 19 klipp i mappen for masterprosjektet, og har sørget for at alle har navn som representerer innholdet. Før hver av de fire låtene skal komponeres vil jeg gå inn i denne mappen og velge ut et klipp som inspirerer meg der og da. På denne måten har jeg satt en tydelig ramme for hva som skal skje, og det er stor sjans for at hver økt blir fylt med innhold som kan analyseres i ettertid.

Låt nr. 1

Å utvikle idéen i tidsperspektivet

I metodedelen nevner jeg viktigheten av å planlegge videoinnspillingen godt, og dette preger startfasen av første komponeringssøkt. Før innspilling gjorde jeg klar rommet med utgangspunkt i det jeg hadde notert om planlegging i metodedelen. Det var naturlig at jeg hadde litt ekstra fokus på dette, siden det var første innspilling. Jeg testet med flere korte videoopptak før jeg landet på oppsettet som er vist på bildet. Her kan jeg se hva jeg spiller på instrumentet og nesten hele kroppen er med i bildet. Samtidig har jeg et godt nok bilde av skjermen til at jeg kan se hva som foregår, samt lydkort, tastatur og mus.



Skjerm bilde 3: Bildet er tatt fra kameravinkelen jeg har brukt og viser hva som blir med i bildet. Dette oppsettet er det jeg benyttet meg av mesteparten av tiden.

Før videoen startes har jeg spilt inn en kopi av idériffet med elgitar. Det første jeg gjør for å komponere videre på dette, er å spille en bassgang jeg synes kan passe.



Den neste steg i før videoinnspilling ble å lytte gjennom idébanken for å finne et klipp jeg skulle bruke. Idéen jeg valgte som basis for første låt var det klippet som hodet mitt spontant spant videre på i det hørte på den. Idéen ble på denne måten tatt videre fra sin originale spontane kontekst, til en Det ble et gitarriff som jeg hadde gitt navnet “Akustisk rock 4/4” spilt inn 7. november 2017. Det beveger seg fra en Gsus2 til

Denne øvelsen fikk meg til å reflektere rundt min egen situasjon i forskerrollen som skal sjongleres med rollen som komponist, og aller helst en fri kreativ sjel. Tidsrammen er i aller høyeste grad noe mange komponister må forholde seg til, og jeg har erfart tidligere med tanke på å skulle publisere musikk sammen med andre musikere. Likevel er det noe annet å skulle lage noe som i utgangspunktet skal brukes til forskning, men som likevel er en utlevering av en del av meg selv som aldri har vært publisert. Dette er mine idéer utarbeidet fra mine inspirasjonskilder, helt uberørt av skam for hva andre vil tenke om meg som musiker, og hvem som er det eventuelle publikumet for denne musikken. Samtidig er jeg glad for å bli tvunget til å bruke noe av dette materialet. Dette som åpenbart betyr nok for meg til at jeg vil ta vare på det til en gang jeg ble erfaren nok til å sette det i en kontekst jeg kan være stolt av.

“Først etter noen runder med innspilling tenkte jeg over hvor inspirasjonen kunne komme fra, og da landet jeg på gitaristen Joe Satriani som jeg hørte mye på for 12 år siden” (Skriftlig logg, s.2)

Jeg tror det er vanskelig for de fleste musikere å rømme fra musikk de har hørt mye på, kanskje spesielt i ungdomstiden, som i mitt tilfelle. Det vil sannsynligvis komme fram hvis man skal slippe seg helt fri alene, uten en tanke om at det skal publiseres som en representasjon av seg selv. Det vil være sosiale faktorer som påvirker hva slags musikk

vi har lyst til å fremføre for, og dermed også *med* andre. Kanskje tilbyr teknologien en ukritisk følgesvenn som bare spiller det du ber den om og gir oss en frihet til å være kreative og ærlige med oss selv.



Dette er den første versjonen som er et resultat av økten som ble dokumentert, inkludert forberedelser litt miksing etterpå. Her har idériffet fått være med i sin originale form hele veien. Den starter alene som intro, og blir gradvis bygget ut med flere spor med trommer bass og flere gitarspor. Dette faller veldig naturlig ved bruk av DAW alene, siden man kun kan spille inn en idé av gangen. Ved å beholde progresjonen i tidsperspektivet i arrangementet representer låta den kreative prosessen kronologisk.

Analyse

Med tidspunkt menes antall minutter og sekunder det har gått siden opptaket starter. I dette korte tidrommet mellom 16.36 og 18.35 er det ganske tett mellom de ulike handlingene. Her er det et (ut ifra andre steder i videoen) et mønster med improvisasjon og justering av lyd for å finne inspirasjon, samt å lytte til opptak fra idébanken. Deretter går jeg igang med å spille inn noe jeg har hørt i idébanken. Til slutt viser transkripsjonen til hyppige start og stopp av opptak før jeg evt. spiller noe jeg er fornøyd med.

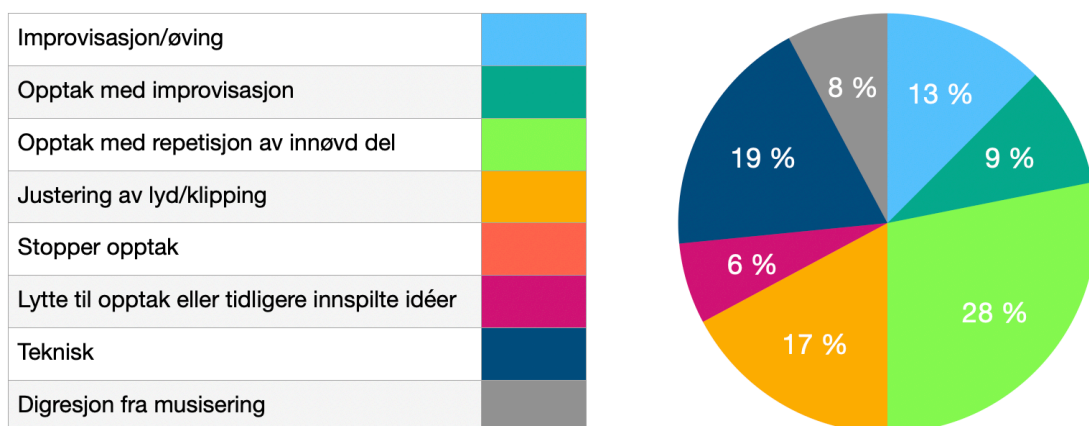


Diagram 1: Transkripsjon og analyse av Videologg 1. Diagrammet viser antall ganger hver av de fargekode kategoriene ble gjennomført. Jeg har luket bort "Stopper opptak", pga at den alltid følger etter et startet opptak, og er dermed ikke en separat handling mtp. antall opptak gjennomført.

I analysen av hendelser fra transkripsjonen så jeg det mest hensiktsmessig å sammenligne hvor mange ganger en handling ble utført, eller enn hvor mye tid som blir brukt på den kategorien handling. De fleste handlingene er korte i tid, men er nesten alltid etterfulgt av en annen type handling. Arbeidsoppgavene gjennomføres i alternerte/roterende mønster, slik som vist i “Utdrag 1”. Opptakene skjer i små seksjoner av arrangementet, og et langt opptak i tid representerer flere runder over

17.39	Åpner “taleopptaker-appen” og lytter til et opptak jeg gjorde av en melodilinje fra tidligere samme dag	Inspirasjon til del 2?	
17.48	Starter opptak og spiller samme melodi som jeg hørte i opptaket		
17.59	Stopper opptaket etter 3-4 sekunder og sletter opptaket.		
18.02	Starter et nytt opptak		
18.11	Stopper opptaket etter 3-4 sekunder og sletter opptaket.		
18.19	Starter et nytt opptak	Gjentakelser og prosess	
18.35	Stopper opptaket etter 6 takter og sletter opptaket.		

Utdrag fra Transkripsjon 1: Her ser vi et eksempel på hvordan jeg hører på noe jeg har øvd inn, og så starter en alternering mellom opptak og sletting av opptak fordi jeg ikke var fornøyd. Dette mønsteret brytes først brytes opp når jeg spiller noe jeg vil ta vare på (Transkripsjon 1, s 3)

samme seksjon. Det jeg ønsker å fremheve er hvor mye av komponeringen ved hjelp av gjentatte opptak som baserer seg på prøving og feiling. I denne komponeringsøkten ser vi en overvekt av “opptak med repetisjon av innøvd del”. Det vil si at jeg har øvd inn noe før økten, eller kommet fram til noe gjennom handlingen “Improvisasjon/øving”. En relativt liten del av prosjektet er “Opptak med improvisasjon”, der jeg altså ikke har øvd først. Man kan også se at jeg bruker omtrent like mye til til “Justering av lyd/klipping” som til andre kategorien. “Teknisk”, som representerer andre nødvendige grep som ikke har direkte musikalske konsekvenser som f.eks å opprette et nytt spor. “Justering av lyd” vitner om at jeg jobber i klangbildet samtidig som jeg arrangerer og spiller inn. Dette er unikt ved bruk av DAW til komponering. Hvis noe ikke låter helt som det skal, trenger man ikke spille inn på nytt eller komme på en ny idé. Man kan også prøve å endre lyd på det man allerede har spilt inn, om det er effekter på lydspor av fysiske instrumenter, eller å bytte lydene som spilles av i et digital MIDI-styrt instrument (VST). På denne måten er ikke innspillingsprosessen like linær som ved bruk

opptaksuttyr, der man er nødt til å jobbe med den lyden som er spilt inn, eller spille inn på nytt.

Ferdigstilling og refleksjon

Resultatet av en slik økt og analysen av materialet i etterkant dreier seg i stor grad om rammene som er satt på forhånd. Både at jeg har noen tanker om hva jeg skal oppnå innenfor en tidsramme, men også hva jeg har tilgjengelig rundt meg til å utføre arbeidet med. Original-idéen ble spilt inn med akustisk gitar og var preget av klangen til dette instrumentet. I den dokumenterte komposisjonsøkten hadde jeg elektrisk gitar og elektrisk bassgitar for hånden. Jeg hadde uansett sett for meg at disse skulle være med i den ferdige komposisjonen, så jeg forenklet oppsettet ved å bare ha to instrumenter med en tanke om at det skulle være mer effektivt. Etter endt innspilling konkluderte jeg med at det endret måten jeg tenkte komposisjon, og at jeg ønsket å ha med akustisk gitar i den ferdige versjonen av låta. I loggen skriver jeg at “Jeg fortsetter på mange måter der jeg slapp og improviserer nye riff som jeg synes kler de gamle.” (Skriflig logg, s. 2). Jeg lot låta vokse slit den ville med nye melodilinjer/soloer og en helt ny avslutningsdel.



Dette er den endelige versjonen av låt nr. 1 som jeg har gitt tittelen “Backstage”. Jeg vil beskrive den som melodios gitarrock med et progressivt preg. Den bærer preg av alle timene jeg har brukt med lignende musikk i en periode jeg ville utvikle meg som gitarist. Den representerer en del av min musikalske identitet som kommer fram i en setting der det er bare instrumentet og meg i rommet, manifestert gjennom bruken av digital teknologi til å kritisk lytte til mine egne prestasjoner og improvisasjonsevner.

Låt nr. 2

Å bruke idéen som et hovedtema i en låt

Denne videoinnspillingen forgikk i samme studio som for låt nr. 1, men fra en annen kameravinkel. Dette er en av flere forbedringer fra forrige innspilling som dreier seg som forberedelser. Jeg var også enda mer påpasselig på hvor jeg plasserte instrumentene og hva som kom med i bildet til en hver tid. Denne innspillingen fokuserer på bruken av akustisk gitar som hovedelement. Da er det helt andre ting å ta hensyn til mtp. at man skal ta opp med mikrofon. Her er det mye prøving og feiling og erfaring som spiller inn på hvor gode opptakene blir, selv om man kan finne mye god informasjon på internett. Når man jobber alene er det ingen innspillingsteknikere som kan hjelpe deg samtidig som du spiller, så her må man gjøre flere jobber samtidig.



Denne låten hadde et interessant tilfelle fordi dette er noe jeg har spilt med gjevne mellomrom og jeg ikke vet når jeg egentlig komponerte den. Selv klippet er spilt inn i mai 2020, men jeg vet med sikkerhet at idéen er eldre. Det er et akustisk gitarriff i taktarten 6/8, og jeg har alltid hørt for meg et fullt band som skal akkompagnere det. Hvor inspirasjonen kommer fra har nok ikke kun ett svar, men tankene tar meg til progrockbandet Porcupine Tree når jeg hører på opptaket.

Analyse

Under har jeg plassert et skjermbilde som viser et segment på litt over 5 minutter der handlingsmønsteret er en bevegelse mellom lytting og improvisasjon, før jeg bestemmer meg for hva jeg vil spille inn og starter et opptak av det. Det er altså en mer teknologisk uavhengig øvingsituasjon som oppstår i forkant av opptaket, i motsetning til eksempelet fra låt nr. 1, der jeg improviserer samtidig som opptaket går i håp om å fange “det rette” med en gang det oppstår. På denne måten går jeg glipp av muligheten til å fange et spontant øyeblikk, men samtidig oppnår jeg en mer avslappet tid til improvisering uten å bli påvirket av at jeg vil prestere i opptaket.

I dette utdraget av økten dokumenteres en annen “ping-pong-effekt” enn den vi kan se i utdraget fra låt nr. 1. Her har jeg kommet til et punkt der jeg vil viderutvikle idéen ved hjelp av andre klipp fra idébanken. Jeg ender opp med å gå fram og tilbake mellom å lytte til opptak og å improvisere eller øve inn noe jeg synes kan passe. Et interessant utfall her er at jeg ender opp med å ikke spille inn et nytt gitarspor i det hele tatt. Når jeg ikke oppnår resultat med gitaren, så griper jeg ta i et annet instrument som inspirerer meg der og da, og jeg bestemmer meg for å gjøre noe med det rytmiske i lydbildet heller enn å lage en ny del med nye akkorder og melodier. Rytmeegget er med på å skape en framdrift i vers-segmentet jeg jobbet med, noe som gjorde at det ble mer interessant å høre på over lengre tid. Dette også et eksempel på en endring i lydbildet heller enn i tonene som blir spilt. Hvordan rytmeegget blir spilt har mye å si for den rytmiske følelsen og hadde vært vanskelig å f.eks skulle notere skriftlig i en situasjon uten DAW. Først etter dette blir jeg videre inspirert til å lage noen alternative akkorder til et nytt parti i låta. Disse akkordene blir til to litt ulike versjoner og passer som vers og refreng, der sistnevnte har byttet ut en sus2-akkord med en durakkord.

08.16	Åpner taleopptakerprogrammet og lytter til klipp fra idébanken	Finne en match	
09.08	Prøver å spille en av de på gitar		
09.38	Leter videre i idébanken		
09.57	Improviserer og eksperimenterer med nye akkorder		
10.42	Lytter til siste opptak		
10.55	Prøver å spille en annen idé fra idébanken		
12.27	Lytter til siste opptak		
12.40	Improviserer	Med originalidéen	
12.46	Legger vekk akustisk gitar		
12.50	Griper et rytmeegg og tester det		
13.03	Lager et nytt spor til å ta opp		

Utdrag fra Transkripsjon 2: Her vises det at jeg går fram og tilbake mellom å lytte til idébank og å prøve å spille noe inspirert av det helt til jeg git opp og plukker opp et annet instrument (s. 2).



Dette er låt nr. 2 etter den dokumenterte komponeringsøkten. Idériffet blir brukt som intro, for så å bli akkompagnert av bass og trommer (vst), og dernest strykere(vst). Arrangementet utvikler seg til å bli et mer åpent akkompagnement som inviterer til å bli lagt melodi til. Mine asosiasjoner går igjen til Porcupine Tree og at her ville det passet med vokal.

Ferdigstilling og refleksjon

Arrangementet har etter komposisjonsøkten fått en melodios del og en del som for meg høres ut som et akkompagnement til en melodi. Jeg synes denne låten kler vokal, og ville derfor lage noen tekstlinjer til et vers. Jeg startet med å arrangere opptakene slik at det minner om en tradisjonell progresjon med vers og refreng. Etter dette ble oppgaven å skrive tekst og melodi. Dette gjorde jeg ved å improvisere og nynne inn i mikrofonen mens jeg hørte på instrumentene som var spilt inn. Etterhvert gikk jeg over til å improvisere tekst, til melodien, for så til slutt å skrive dette ned. Dette er ikke en komponeringsmetode jeg har brukt i særlig stor grad, og jeg er mer vant til å skrive tekst med bare meg selv og kanskje gitaren på fanget. Ved å gjøre det samtidig med innspilling får jeg mulighet til å vurdere andre aspekter ved enn om jeg bare hører det for meg inne i hodet, eller synger ut i rommet. Det blir med en gang satt i kontekst som representerer hvordan det høres ut for andre.

“Jeg synes absolutt noen av opptakene høres ålreite ut, men jeg finner også en del “hull” i teknikken og visse ord og tonehøyder der jeg synes min egen stemme høres merkelig ut. Jeg jobber med ulike måter å uttale ord, og alternative stemmeteknikker på de tonene som er vanskelige å få til å høres fine ut. Det er vel kanskje slike ting man lærer hos en sangpedagog, å lære sin egen stemme å kjenne” (Skriflig logg, s. 3)

Det er med andre ord en måte å vurdere seg selv som vokalist, på godt og vondt. Jeg merker at jo mer jeg jobber på denne måten, jo mer bevisst blir jeg på egne styrker og

svakheter FØR jeg i det hele tatt kommer på en ny melodilinje. Jeg vil argumentere for at dette kan senke terskelen for mange for å prøve seg som vokalist ved å kunne få innblikk i hvordan man høres ut selv. Det forutsetter likevel at man kommer over terskelen der man ikke synes det er flaut eller rart å høre sin egen stemme spilt inn. Jeg mener på ingen måte at det er en erstatning for å ta sangtimer hos en pedagog, men at det kan være første steg mot å tørre å synge for andre.

Innholdet i teksten ble sekundært mtp. hva som skulle dokumenteres, men når den skulle ferdigstilles ville jeg at den skulle formidle noe, om det så ikke var så personlig. Budskapet man synger kan jo også være fra en annen person sitt perspektiv, og det kan gjøre det lettere å fullføre teksten om ikke tar stilling til at man må utlevere sine egne følelser. Det å skrive teksten på et annet språk enn morsmålet kan forsterke denne distanseringen, uten at det bevisst var grunnen i mitt tilfelle. Den endelige versjonen har et ganske standardisert arrangement mer vers, pre-refreng og refrang. Alle akkordene har basis i ideriffet og dette gir låten et repeterende preg. Forskjellene i akkompagnementet ligger mest i hvordan lydbildet bygges ut og varierer i intensitet. Mot slutten introduseres elgitarer og vokalen går opp i toneleie. På denne måten har den i en progresjon som bygges opp mot et klimaks i avslutningen.



Låt nr. 2 har fått tittelen “This Silence”, ut ifra teksten i refranget. Teksten handler om å føle seg fanget av veivalg man har tatt tidligere i livet, og at det føles for sent å komme seg ut av sporet man går i. Låten har et melankolsk preg, men også en kraft og en følelse av håp som kommer til uttrykk i refranget.

Låt nr. 3

Å jobbe med klangbildet

Denne gangen befinner jeg meg i mitt lille hjemmestudio. Her har jeg allerede jobbet en god del med utformingen av rommet for nettopp denne typen arbeid, med eller uten kamera tilstede. Dette medførte at jeg ikke trengte å forberede selve rommet eller plasseringen av utstyr i det, med unntak av kamerastativet som ikke har en permanent plassering. Dette er også en naturlig konsekvens av begrensningen av størrelsen på rommet, noe som går igjen hos mange som lager studio i et ekstra rom i deres eget hjem. Hvis jeg skulle laget YouTube-video eller et innlegg til andre sosiale medier, kunne jeg f.eks plassert kameraet slik at det fanget opp detaljene på instrumentet som blir spilt, og ikke nødvendigvis hatt med verken hode, skjerm eller annet utstyr i bildet. Det å bytte lokale kan i seg selv være en faktor i hvordan den kreative prosessen oppleves. Ikke bare hvor ting er plassert, men også rommets estetikk og hvilke assosiasjoner vi personlig har til det. Det er en annen kreativ atmosfære, og i dette tilfellet også mitt hjem.



Før innspillingen lyttet jeg gjennom idébanken, og fant et klipp av med fingerspill som kunne tolkes til å være i taktarten 6/8. Dette minnet stilmessig veldig om idéen jeg brukt til låt nummer 2, og det var kanskje noe av grunnen til at det var dette som traff meg denne dagen. I løpe av denne økten

Analyse

Gjennom de siste forberedelsene før jeg kunne starte videoopptaket, gikk idériffet i loop inne i hodet mitt, og jeg fikk en følelse av hvordan de andre elementene skulle bygge noe rundt dette. Jeg startet med å finne fram programmets egne trommeassistent, altså en program som er laget for å sette sammen en beat automatisk, med ulike parameter som man kan stille på. Her skrudde jeg meg fram til noe som kunne passe. Jeg spilte deretter inn en enkel bassgang som kunne passe til det. Denne trommeassistenten har en

funksjon som gjør at den kan følge et annet spor og spille noe som skal samsvare med dette rytmisk.

“Jeg hadde ikke brukt denne før, så det var et helt nytt element for meg i produksjons- og komponeringssammenheng. Det fungerte slik at den prøvde å lese hvor jeg la “tyngden” i det jeg spilte på bassen, og plasserte basstrommeslagene på samme sted sammen med underdelinger på symbaler og skarptrommeslag med gjevne mellomrom. Jeg har ikke prøvd den med andre instrumenter, men den fungerte bra på denne måten, slik at jeg slapp å programmere hele trommesporet manuelt” (Skriftlig logg, s. 4).

Jeg brukte derfor noen minutter for å tilpasse trommebeaten slik jeg ville ha den. Med grunnmuren på plass tok jeg tak i gitaren for å bygge på med å spille inn selve idéen. Selv om jeg nettopp hadde stemt den, var gitaren litt sur, men i det jeg begynte å skru på stemmeskruen, så røyk den tynneste strengen. Jeg fortsatte å stemme gitaren og bestemte meg for å prøve å spille inn uten den strengen. Dette viste seg å være veldig vanskelig pga. måten dette spilles på. Derfor spilte jeg noen alternativer som hadde



Første versjon inneholder ikke idéen i sin originale form i det hele tatt. Den gjentakende følelsen av trommebeaten bassen ga assosiasjoner som fikk meg til å jobbe i klangbildet rundt disse. Hvor inspirasjonen kommer fra er vanskelig å si, men det minner om såkalt “Ambient music” eller bakgrunnsmusikk som skal sette en behagelig stemning. Det kan i denne formen sådan defineres som bruksmusikk med en bestemt funksjon. Det likevel mye progressiv musikk som har lange partier med stemningskaping og klangbilder i fokus som en del av et album.

samme klang og gikk over samme akkorder. Jeg alternerte mellom å spille og å bytte mellom de forhåndsinnspilte lydene. Jeg lette etter noe med mye klang, som kunne ligge som et teppe bak det jeg egentlig skulle spille, eller så kunne det være en egen del av låta. Da jeg fant en lyd som passet, tok jeg opp mange runder etter hverandre, med flere ulike melodier og riff. Disse fordelte jeg utover til senere partier i arrangementet. Neste steg var å legge på en synthesizer for å utvide lydbildet. Jeg valgte en synthesizer jeg

visste kunne skape lyder med stor romfølelse i form av klang og “bevegelse”. Jeg valgte en lyd som jeg synes passet med det jeg hadde spilt inn og spilte inn et ostinat som repeterte seg. Resultatet av denne økten bærer preg av at jeg har lekt med klangbilder samtidig som en tromme-loop har gått i bakgrunnen. Det utvikler seg ved at elementer kommer gradvis ut og inn, samtidig som trommene går. Dette er et resultat av at jeg ikke aktivt kan spille/utvikle trommene samtidig som jeg bearbeider andre ideér. Komposisjonen får altså da et preg av å være sammensatt av “loops” som resultat av denne begrensningen, som er at jeg mangler en menneskelig trommeslager. Hver runde med gitaropptak resulterer også i en ny “loop”. Jeg må så sortere disse og bruke de som byggeklosser til slutt.

Ferdigstilling og refleksjon

I videre arbeid med låt nr. 3 prøver jeg å komme meg vekk fra de tre akkordene som gikk gjennom hele første versjon av arrangementet. Jeg begynte likevel der jeg slapp med å “mikse”, dvs. å justere frekvenser og effekter slik alle sporene høres bra ut sammen. Det gikk opp for meg at jeg, ved å la musikken spille mens jeg jobbet med lydbildet, hadde startet litt i motsatt ende. Mulighetene til å forme lyden tok

Tidspunkt	Observert hendelse	Notat	Kategori
30.43	Korrigerer timing på MIDI-notene	Perfeksjonisme	
31.01	Åpner vindu for synth og justerer lyden	mixing	
31.30	Korrigerer timing på MIDI-notene		
31.40	Åpner vindu for synth og justerer lyden		
32.11	Åpner plugin for bassforsterker og stiller på lyden	mixing	
32.33	Åpner vindu for synth og justerer lyden		
32.42	Kvantiserer (retter opp timing på alt) MIDI-notene på synthen	Perfeksjonisme	
33.03	Åpner plugin for MIDI-trommer og justerer lydene (loopen går)	mixing	
34.36	Justerer volumet for synth sakte opp og ned (loopen går)		

Utdrag fra transkripsjon 3: Her vises et segment der jeg ender opp med å korrigere opptak og mikse sporene i komponeringstiden (s. 4).

oppmerksomheten vekk fra arrangementet. Det var ingen planer om å ha vers og

refreng, og jeg hadde bestemt meg for at låten skulle forbli instrumental. Jeg måtte prøve å glemme de tre akkordene en stund for klare å komme på noe nytt.



Jeg gitt låt nr. 3 navnet “Interlude” som er et engelsk begrep for et stykke musikk som binder to deler sammen, enten innad i et verk, eller mellom to separate verk. Den ferdige låten beholder preget av å være fokusert på klangbildet og stemningsskaping. Det avsluttende partiet tar inn forvrengte elgitarer som binder låten sammen med de andre verkene stilmessig. Det bidrar også til å sette et progressivt preg på arrangementet.

“På et tidspunkt skrudde jeg av lyden på alt bortsett fra trommesporet. Da klarte jeg endelig å løsrive meg fra det jeg allerede hadde spilt inn. Det igjen førte til en helt ny del i arrangementet med nye akkorder. Det består nå av en A og en B-del i ganske ulik stil. i Likhet med låt nr. 2 bygger denne seg opp i intensitet mot slutten og vrenngitaren gjør sitt inntog” (Skriftlig logg, s. 4)

Jeg startet på en måte fra starten og skapte et helt annet sound for B-delen. Til slutt ble oppgaven å sy dette sammen. Jeg gikk tilbake til å jobbe med effekter og manipulere disse i tidsperspektivet i arrangementet, slik at klangbildet hele tiden er i bevegelse og det er det mest interessante skjer.

Låt nr. 4

Å utvikle idéen som hovedstemme i et kor

Dette var innspillingen av videoen til fjerde og siste låt til prosjektet. Denne gangen skulle jeg fokusere på vokalinnspilling, og det å arrangere korstemmer ved å gjøre opptak av seg selv. Denne måten å jobbe på er kanskje mest naturlig for musikere som har vokal som sitt hovedinstrument, men samtidig er det en rask måte å spille inn ideér uten å måtte lære seg det på et annet instrument først. Muligheten til å spille inn et stort antall spor av sin egen stemme inspirerer til å synge akapella med seg selv. Man kan også lage store kor-arrangement og leke seg med ulike måter å bruke stemmen på, samt bruke klangeffekter for å simulere f.eks et kirkerom.



Her er idé nr. 4 fra taleopptakeren. Den er ett av noen få som er tatt opp med nynning eller sang. Det hender jeg ikke har et instrument for hånden, men nettopp denne husker jeg at var ment for vokal.

Analyse

Denne innspillingen ble gjort i samme studio som låt nr. en og to. Der er det god plass, og det er såpass lydtett at ingen hører at jeg synger. Dette er begge viktige elementer for et kreativt rom. Sistnevnte har av erfaring mye å si for at jeg ikke blir for selvbevisst rundt egne prestasjoner på noe som ikke er mitt hovedinstrument. I denne økten starter jeg helt fra bunnen av med å skrive tekstlinjer og vokalstemmer. Videodokumentasjonen viser den delen av økten der tekstlinjene er ferdige og jeg har tenkt ut en hovedstemme. Den dokumenterer prosessen å spille inn hovedstemmen, for så å improvisere fram et korarrangement ved å spille inn lag på lag. Denne økten baserer seg omtrent bare på opptak av innøvd tekst og melodi, lignende utdraget fra Låt nr. 1.



Her er de første versjonen etter komponeringsøkten. Teksten er skrevet med en metode der man bare prøver å finne en ordlyd og rytme som passer, for så tilpasse den til å gi mening. Teksten har dermed ikke et personlig budskap, men det minner om samfunnskritikk og at menneskeheten må endre holdninger om det skal gå bra i fremtiden.

Det er krevende å skulle arrangere korstemmer direkte under innspilling når målet er å ha flere enn 3 stemmer. Melodien til hovedstemmen gjør store sprang det gjøre det ekstra komplisert å improvisere harmonier til. Dette gjorde at jeg intuitivt bygget akkorder ved å la stemmene løsrive seg litt fra hovedstemmen og ha en litt enklere melodiføring. Det var ingen planer om at dette skulle utgjøre hele låten, men heller som en intro, eller et annet parti i arrangementet, som jeg kunne bygge videre på. Jeg synes resultatet ga den rette følelsen av en introduksjon til en låt, men klarte ikke helt å legge fra meg tanken om å lage litt tettere harmonier på et senere tidspunkt.

Ferdigstilling og refleksjon

I dette tilfellet skjer mesteparten arrangementen etter den dokumenterte økten. Jeg brukte litt tid på å høre gjennom andre idéer jeg hadde spilt inn på akustisk gitar for å finne en som passet. Jeg endte opp med å lage noe nytt og helt tydelig inspirert av progrock, som ikke er så rart siden det er den sjangeren jeg har intro-koret fra også. Denne går, i likhet med låt nr. 2 og 3, i 6/8 taktart. Jeg har ikke laget noen ferdige arrangement på egenhånd i den taktarten før, så det kan være derfor det ble slik. Jeg synes denne låten fikk et sound som var mest likt det jeg hørte for meg i starten av arrangementen, og mest likt noe jeg håpet skulle bli resultatet for masterprosjektet. Det er helt tydelig for meg at det har noe for seg å ha en musikalsk visjon å strekke seg etter, men samtidig benytte seg av inspirasjonen som kommer til å lage andre ting. Kanskje er ikke dette avstikkere fra veien til mål, men mer som trappetrinn der man får ut det som ligger med underbevisst på vei opp.



Låt nummer 4 har fått tittelen “Wait and see” ut ifra en av linjene i teksten som blir gjentatt. Igjen har arrangementet fått en progressiv form og her er det for meg to tydelige inspirasjonskilder som har vært underbevisste i prosessen. Det er to band fra hver sin kant innen progressiv rock og metall: Moon Safari og Opeth. Sistnevnte er ekstra tydelig i metall-segmentet av låten. Denne låten gir et ekstra vink til denne sjangeren ved å avslutte på et tema tatt opp fra tidligere i låten.

Funn og drøfting

Musikalsk refleksjon

Arbeid i etterkant, Sammenlignende analyse

Videreforedling av alle de fire låtene skjedde parallellt med innspillingsdagene, og plasseringen kunne være hvor som helst. Man er ikke like avhengig av å være i et studio når man kan jobbe på med en bærbar pc og bruke hodetelefoner. Dette gjelder kipping og redigering av allerede innspilt materiale. Det som ble spilt inn i ettertid er gjort i studio eller hjemme. Den viktigste årsaken til at sistnevnte ikke er organisert på samme måte som de dokumenterte innspillingsdagene er at inspirasjonen og idéutviklingen gjerne ikke skjer på kommando. Da kan det fungere best å jobbe med prosjektene parallellt, slik at man ikke blir lei av en låt før den er ferdig. Dette er en vanlig måte å jobbe med et album eller en EP, og kan også være med på at låtene får mer til felles ved at de alle er i bevisstheten til komponisten/produsenten til en hver tid. Det er ikke dermed gitt at fokuset forsvinner fra originalidéen som har inspirert hver låt. Min erfaring er at når man har brukt mye tid på å utvikle den, slik som arbeidet rundt de dokumenterte innspillingene, vil man raskt komme tilbake i samme “mindset” når man hører gjennom det som allerede er spilt inn. I “postproduksjonen” har også plassering en innvirkning på inspirasjon og kreativitet, på samme måte som i innspillingsfasen, med

den fordel av at man som nevnt kan flytte seg litt mer rundt. Dette utnyttet jeg ved å prøve å sitte mest mulig ved et vindu med dagslys, og helst litt utsikt som en kontrast til studiolokalene der vinduer er tildekt av hensyn til akustikken. Slike arbeidsøkter blir ofte lange når man første finner inspirasjon og jeg la merke til at det gjorde en forskjell. Jeg vil også koble dette tilbake til teorien om hvorfor så mange idéer blir til i ulike settinger der man gjør noe helt annet. Man er ute og opplever verden og sitter ikke inne i “vacuum” slik som man gjør i en planlagt studioøkt.

Hvordan bestemmer man om en låt er ferdig? Mange produsenter som produserer egen musikk vil påstå at den aldri blir ferdig. Det er alltid noe man kan legge til eller rette på, og man finner stadig nye “feil” i lydbildet. I dette tilfellet må man bare bestemme seg for et tidspunkt man skal avslutte arbeidet. Om man skal gi ut musikken til almenheten vil det være naturlig å ha en deadline i god tid før dette. Hvis man lager musikk i hovedsak for sine egne ører, kan prosjekter være evigvarende. Dvs. noe man fortsetter å komme tilbake til og jobbe videre med. På et tidspunkt mister man kanskje forholdet til et prosjekt, og det blir værende uferdig på det stadiet er i den dagen. Det er kanskje slike prosjekter det finnes flest av om man skulle lete gjennom alle datamaskiner som har installert en DAW. Låtene kan likevel overleve i komponistens bevissthet, som om det var innøvde låter.

Disse fire låtene er på et veldig ulikt stadie etter hver økten. Det er et resultat av at jeg ville dekke et størst mulig område når det kommer til ulike elementer i en digital komponeringsprosess. Det var uansett blitt viktig at det som skjedde i den videodokumenterte delen av økten var avgjørende for hvordan den ferdige låten ble. Dvs. at man det som blir skapt i løpet av denne halvtimen skal være tydelig gjenkjennelig gjennom komposisjonen i en eller annen form. Dette peker også tilbake til den forberende fasen der jeg velger ut idéer som skal være toneangivende for hver sin låt. Jeg lot den spontane inspirasjonen bestemme hva som skulle skje i denne økten, noe jeg mener var riktig avgjørelse når poenget er å dokumentere en komponeringsprosess som skal gjenspeile en hverdag som ikke er styrt av forskningsrammene. Det var ikke et premiss fra starten at selve idéen skulle være med i den dokumenterte økten, men det var bare den mest naturlige innfallsvinkelen for de tre første øktene, når målet for økten er å bearbeide en innspilt idé.

Etter å ha jobbet med materialet oppdaget jeg at de 4 videoene dokumenterer 4 ulike måter å utvikle en idé til et større arrangement. Dette ser ut til å være en konsekvens av bl.a instrumentvalg, mine assosiasjoner til idéen og noen tilfeldigheter.

1. Å utvikle idéen i tidsperspektivet
2. Å bruke idéen som et hovedtema i en låt
3. Å utvikle idéen i klangperspektivet
4. Å utvikle idéen som hovedstemme i et kor

Å skrive tekst ved hjelp av DAW

Jeg bestemte meg tidlig i prosessen for å skrive tekstene på engelsk, hvis jeg i det hele tatt skulle tørre å utlevere mine lyriske egenskaper. Dette tror jeg er mest fordi jeg har hørt mest på engelskspråklig musikk gjennom livet. Det fungerer også som et slags skjold mot å bli for inderlig som det fort kan bli hvis man skal fortelle noe om sitt indre liv i en sangtekst for så å prøve å formidle den så bra som mulig når man spiller inn vokalen. Det å komme på melodi til teksten viser seg å falle ganske naturlig for meg når jeg har et å høre på. Det samme gjelder hvis kompen kun eksisterer inne i hodet mitt. Sammen med melodien kommer ofte også noen ord som ikke nødvendigvis forteller så mye lyrisk, men har en ordlyd som kler melodien og blir en del av uttrykket til melodien. Dette er for meg det samme som måten en kan uttrykke seg og være ekspressiv ved å manipulere lyden i et instrument for å fremheve tonene man vil fremheve. Intensiteten i ulike vokaler skaper dynamikk, mens konsonantene skaper et rytmisk uttrykk. På denne måten kan man lage melodier til vokal i arrangementet ved å bruke ord man synes låter fint i settingen. Dette resulterte i at jeg begynte å skrive tekst som ikke nødvendigvis betydde så mye for meg men som jeg på en eller annen måte gjenkjente fra lignende musikksjangre. Planen ble da å bytte ut det av teksten som jeg ikke syntes ga mening etter at melodien var skrevet. Denne prosessen kan gjøre at man skriver tekster som man også kan bli ganske så fornøyd med eller som trenger bare en liten liten tilpasning for å ha et budskap som kler låta. Dermed blir dette et eksempel på uttrykket «fake til make it». Sett inn en passende teori her. Den siste delen av denne prosessen, som å føle at man har nådd make it, kan være ganske tidkrevende hvis man skriver en seriøs eller følelsesladd tekst. Det var nok noe av grunnen til at jeg valgte å

gjøre det på bare to av fire låter. Samtidig var jeg nødt til å si til meg selv at sangene ikke trengte å representere meg personlig i dette prosjektet. Noen ganger handler det om å gå inn i en rolle som han har gitt visse egenskaper for å kunne drive prosjektet videre uten å sette spørsmålstegn ved så mange nyanser et kunstuttrykk. Personen som kom fram i dette tilfellet viser seg å være ganske nedstemt og melankolsk. Det kommer også fram tre av fire låter. Passende nok den første låta den som har mest positiv energi så melder melankolien seg på ettersom etter jeg har brukt mer tid alene med tankene rundt mitt eget kunstuttrykk. En del av uttrykket på prosjektet ble på mange måter skapt av premisset på oppgaven og dermed prosessen.

Funn

Metoden påvirker materialet

I metodedelen beskriver jeg hvordan videoinnspilling av seg selv har blitt en del av mange musikers hverdag, og at sosiale medier har gjort det til et nødvendig onde for noen. Jeg skal innrømme at jeg både bevisst og underbevisst er påvirket av alt dette i mitt virke som musiker og produsent, og i enda større grad i dette prosjektet med sitt visuelle element. Det som ikke kommer fram i de fleste videoer er alt arbeidet som ligger bak for at en slik innspilling skal eksistere sammen med en kreativ prosess. Jeg vil sammenligne det med et matprogram på tv der kokken slenger sammen en komplisert oppskrift i en rasende fart. Det er ikke realistisk med mindre man har forberedt seg på samme måte, såkalt “mise en place”, der alle ingredienser er plassert i skåler rett fremfor kokken.

Oppsett viktig for effektivitet

Et viktig element for tolkningen i ettertid er i hvilken grad jeg kan lese ansiktsuttrykk i videoen. Det kan være en utfordring å få med når både skjermen, som står i motsatt retning, og instrumentene skal være med i bildet. Løsningen ble å sette kamera (telefonen) på den siden det var naturlig å vende seg mot under innspilling. Når man sitter ved en pult med en gitar eller en bassgitar trenger man litt plass foran seg, og siden halsen på høyrehendte instrumenter (i mitt tilfelle) peker mot venstre, så må jeg

snu meg mot venstre for å unngå kollisjon. Dette betyr også at andre instrumenter bør være tilgjengelige fra denne siden for mest mulig effektivt bytte. Samtidig må også eventuelle mikrofoner være plassert her ved bruk av f.eks akustisk gitar, noe som også kan være litt i veien for bevegelser. Alt dette er elementer som som må tenkes nøye igjennom, og antakeligvis erfares for alle som skal sette opp en slik arbeidstasjon for å gjøre videoopptak eller “Stream” musikkproduksjon eller “live komponering”. Jeg er også overbevist om at dette er nyttig erfaring om man ikke skal gjøre videoopptak også. Det har virkelig gjort meg bevisst på hvor mye av tiden som går med på “rigging” før den kreative prosessen kan begynne, og ikke minst hvor avgjørende et effektivt oppsett kan være for å få så god flyt i arbeidet at man ikke blir distraheret fra musiseringen som foregår inne i hodet.

Identitetskrise

Å skulle lage 4 låter som hører sammen i en EP viste seg å være utfordrende på mange måter. Opptakene jeg har valgt ut var ikke nødvendigvis så ulike i mine ører da jeg gikk igjennom de, men de viste seg å trigge helt ulik respons i komponeringsprosessen. Derfor valgte jeg å gå bort fra at låtene skulle ha et felles tema, og heller stå som uavhengige verk. Dette mener jeg også har en verdi i seg selv som funn. Jeg mener også at det bidrar til fler interessante oppdagelser når låtene får lov til å utvikle seg uten at jeg må tvinge de inn i et spor. Jeg ble også veldig bevisst på hvilke inspirasjonskilder de ulike låtene bar preg av. Det opplevdes til tider som en identitetskrise. Det å finne ut at man ikke er den man tror man er musikalsk kan være vanskelig å svelge. Jeg opplever en dualisme i denne musiklaske identiteten. Det er én side som er formet av de musikerene og stilene jeg har sett opp til og blitt bevisst inspirert av. Den andre siden er formet av musikk jeg har brukt til å øve gitar til, og musikk som for meg har lav terskel for å starte en komponeringsprosess. Jeg har innsett at man bevisst må fore den siden man vill at skal vokse, og i mitt tilfelle har jeg manglet den rette sosiale settingen som er andre musikere med samme visjon.

Kreativitet i vakuum

Et annet poeng som kommer fram er hvor annerledes det er å jobbe med en låt fra start til slutt, uten påvirkning av andre. Dette har ikke vist seg å være noe problem tidligere,

når låtene jeg lagde på egenhånd enten var rent elektroniske, eller sett på som et useriøst prosjekt fra starten av. Det vokste gradvis fram en ekstremt tyngende selvbevissthet rundt det å skulle utlevere seg selv og lage noe som man ønsker skal bli tatt seriøst. Følelsen av en evig svingende pendel mellom tro og tvil på egne ferdigheter når man flytter fokus mellom ulike elementer i prosjektet. Noen ganger kunne jeg høre på et riff i loop og digge det, mens andre ganger kunne jeg høre prosjektet som helhet og bli frustrert over hvorfor ingenting låt som det skulle. Var det ferdighetene mine på instrumentet, eller var det lyden i de ulike sporene som ikke var riktig for komposisjonen? Jeg begynte å tvile på mine ferdigheter som komponist og opplevde en dissonans mellom det jeg hørte inne i mitt eget hode, og det som kom ut av høyttalerene. Dette fikk meg til å tenke over bruken av datamaskinen som eneste sparringspartner i en komponeringsprosess. Den reflekterer ikke den virkelige verden når man skal komponere musikk som vanligvis spilles av band på 3 eller fler personer i besetningen. Jeg er vant til å ha noen å spille på lag med. Jeg er vant til at jeg kan kommunisere raskt både ved bruk av ord, eller at noen svarer med sitt instrument på noe jeg gjør på mitt. Denne responsen eksisterer ikke så lenge min Mac ikke kan høre tankene mine. Datamaskinens form for “call and response” legger ikke til noe på samme måte som et menneske. Jeg prøver febrilsk å den til å gjenskape det jeg tenker, men jeg må i større eller mindre grad konstruere det fra bunnen av. Den tiden det tar er nok til å miste inspirasjon og kontinuitet når komposisjonen avhenger i like stor grad av alle instrumenter.

“Sound” før komposisjon

Gjennom analysen av de to første videoene ser jeg hvor stor del av tiden som går med til å starte og stoppe opptak. De feilene man spiller inn blir gjentatt igjen igjen når man skal jobbe videre med prosjektet. Derfor blir det veldig viktig at alle opptakene blir så gode som mulige, slik at man kan bli inspirert av egne prestasjoner når man skal legge til nye spor og improvisere fram nye ting. Som tidligere nevnt er den mer naturlige eller menneskelige versjonen av komponering at man enten spiller og synger samtidig, eller spiller sammen med noen andre slik at alle de viktigste elementene eksisterer i samme tidsrom. Med et dataprogram bygger man gjerne et “sound” stein for stein, enten ved å legge til et og et instrument, eller forandre lyden til et eller flere av sporene. Dette vil da

forhåpentligvis reflektere den grunnleggende idéen og/eller inspirere til utvikling og ta prosjektet til en form man liker. Dette er en måte å jobbe på som er grunnlaget for flere sjangere innen elektronisk musikk, men som kanskje ikke gir like mye mening for alle komponister og sjangere som vanligvis spilles av et ensemble. Samtidig kan man argumentere for at å skrive noter for klassisk musikk krever samme type forestillingsevne, da man ikke kan leie inn et orkester og “jamme fram en låt” på sammen måte som med dine bandkompiser. I et musikkprogram er man ansvarlig for hvordan hele bandet låter til en hver tid, og ingen av de digitale musikerne kan forandre sitt eget uttrykk mens innspillingen/komponeringen pågår. Det at det er både en innspilling og en komponeringsprosess som foregår samtidig er også et poeng i seg selv. Man må ha på seg ulike hatter, ikke bare som ulike bandmedlemmer, men også som innspillingstekniker, produsent og låtskriver. Man har dermed ikke bare ansvar for kreativiteten på hvert instrument, men også selve lyden i instrumentene hver for seg og hvordan de låter sammen. I tillegg skal man være sin egen kritiker og lytte med “nye ører” til sitt eget verk, noe som er en umulighet å gjøre i samme sekund som man komponerer det. Løsningen kan være å eksperimentere med “sound” og programmere hvordan et virtuelt band låter, uten å ha som mål å komponere en låt i samma åndedrag. Man kan lagre disse innstillingene i programmet, slik at man kan hente fram et prosjekt med et “band” bestående av spor som allerede låter ganske bra sammen.

Drøfting

Dette arbeidet har vært en reise gjennom mitt musikalske grunnlag. Det har vært preget av selvransakelse som har ledet til frustrasjon, men har også gitt et overblikk over hvor inspirasjonen kommer fra. Dette har igjen gitt en bedre forståelse av hvor det stopper opp i den kreative prosessen når man skal komponere en låt alene. Datamaskinen og diverse musikkteknologiske innretninger har som formål og gjøre ting enklere og mer tilgjengelig, men det fungerer ikke alltid slik i praksis. Det kan kanskje være noe av grunnen til at alle idéene fra idébanken er av typen som jeg beskrev som umiddelbare åpenbaringer. Det betyr at alle idéene kom til meg i en setting der jeg ikke satt ved Mac og opptaksutsyr med hensikt i å komponere. De kom fra klimpring på gitaren på gitaren,

der komponeringen er et slags produkt av en mer spontan musikalitet, eller musisering. Det betyr ikke at man ikke har i bakhodet at det hadde vært gøy om dette ble en ferdig låt, men det senker terskelen til et nivå der man bare spiller uten å bry seg om det høres ut som en. Kanskje dette en noe av nøkkelen til å skrive musikk som fokuserer på tekst og akkordprogresjon, og at innspillingsteknologien da får mer samme rolle som den hadde da den besto av store tape-maskiner og tunge analoge forsterkere. Da kommer vi tilbake til om det moderne utstyret får rollen som et foredlingsverktøy eller som et instrument. Jeg vil tro at det ligger i bevisstheten hos de aller fleste musikere som har vært med på en innspilling av pop-musikk, at mye kan skje i produksjonsstadiet, som man ikke trenger å ta stilling til når man skriver og arrangerer. Man kann alltid korrigere en falsk stemme, klippe i opptak eller legge til effekter og elektroniske lyder som får alt til å passe inn i soundet man er ute etter. Min konklusjon er at måten man velger å bruke musikkteknologi påvirker i stor grad hvilken sjanger man havner i, i like stor grad som motsatt vinkling. Dette forutsetter en viss grad av åpenhet innenfor hva man lar seg inspirere av og hva man skal ende opp med å komponere. Musikk som tradisjonelt sett spille av et ensemble, om det er klassisk, jazz eller rock, har et sound påvirket at sitt opphav som mange ønsker å bevare. Samtidig blir det eksperimentert med alle disse og elektronisk musikk. Å skulle komponere musikk som bevarer det tradisjonelle soundet, men i hovedsak bruke elektroniske instrumenter, befinner seg i en gråsoner i mellom. Et musikkprogram (DAW) har igjennom denne oppgaven vist seg å være en effektiv måte å forevige idéer, ved at man kan spille de tilbake til seg selv og komponere med selv som sparringspartner, samt skape et inspirerende sound samtidig. I videre foredling av idéen merkes behovet for andre musikere på en annen måte. Nemlig at sjangeren man etterligner er gjerne spilt av et ensemble som har brukt flere tiår på å mestre sine respektive instrumenter og hvordan spille sammen og tilpasse seg de andre musikerne symbiotisk. Sjangere basert på utviklingen av musikkteknologiens utvikling har ikke denne problemstillingen, da musikken man bruker som inspirasjonskilde er basert på at teknologien bevisst er sparringspartner. Alle musikkinstrumenter regnes som teknologi hvis man tar utgangspunkt i Don Idhe's postfenomenologiske beskrivelse, selv om begrepet i dagligtale sjelden blir brukt om et stykke tre med strenger laget av dyretarmer. Nøkkelordet her er *bevisstheten* rundt bruken av

teknologien som et alternativ til et ansamble eller en solofremføring. I noen former for elektronisk musikk er programmering av rytmer og lyden i de ulike sporene selve kjernen i hvordan musikken oppstår, i andre er det sammensetning og videreforedling av ferdiginnspilte lyder eller segmenter. I hvor stor grad bruken av eksisterende materiale resulterer i et nytt originalt verk, er en helt egen diskusjon. Utfordringen ligger i å orientere seg i denne utømmelige kilden av stadig nye fenomener innenfor digital komponering. Dette er særlig utfordrende for de som skal komponere alene. Dette sier jeg med bakgrunn i å ha vært i begge ender av spekteret. I prosessen å skulle mikse musikk som er komponert ferdig gjennom bandøvinger er det fremdeles ofte et stort sprik mellom hvordan musikerne husker at det låt på øving, og hvordan det høres ut innspilt i studio på de samme instrumentene. Plutselig mangler det noen elementer, eller så “fungerer det bare ikke” hvis man hører på intuisjonen. Heldigvis har vi teknologien til å gjøre alt tenkelig med innspillingen i ett øyeblikk, på godt å vondt. Her spiller postfenomenologien inn på forventningene av hvordan en ferdig innspilt låt skal være og til og med hvordan vi hører på det vi selv spiller under en øving. Vi hører for oss hvordan ting kan bli flere steg fram i prosessen, og det blir et slags filter basert på hva vi vet er mulig. Det er nettopp dette spriket mellom forventningen og hva man hører mens man holder på som blir så uendelig mye større hvis man skal simulere en bandsituasjon med bare seg selv og et studio, uansett hvor mye utstyr man har til rådighet. Da tror jeg nøkkelen ligger i å justerer forventningene til et realistisk nivå. Jo mer repetitiv musikken er jo lettere er det å komme seg videre i prosessen, siden man ikke forventer at en maskin skal improvisere noe. Hvis planen er å lage noe som skal etterligne dynamikken til et live ansamble må man kanskje tåle å høre på noe som låter litt mindre variert i mange omganger før man får tid til å utvikle både sound og hva som blir spilt på hvert enkelt instrument. Dette kan være ekstremt tidkrevende og gjøre at man mister inspirasjon. Da må man være sin egen “manager” og be seg selv ta en pause og kanskje jobbe med et annet prosjekt i mellomtiden, slik at man ikke utvikler et negativt forhold komposisjonen. Dette tar meg igjen tilbake til en av hovedutfordringene, nemlig det å skulle spille alle rollene i band selv. Inkludert støttespillerne rundt. Man er ofte sin egen største kritiker, og det kan være vanskelig å be om tilbakemelding på uferdig materiale. Det fikk jeg selv kjenne på et tidlig stadie i

denne oppgaven, da jeg skulle få tilbakemelding underveis. I den ferdige oppgaven føles det som et mindre problem å vise et uferdig produkt, ettersom det ferdige produktet også ligger tilgjengelig. Gjennom masterprosjektet dukket det stadig opp nye elementer som kunne knyttes til postfenomenologien, og det åpnet seg et komplekst nettverk av koblinger mellom de ulike delene av prosessen der ingen av de var uberørt av digital teknologi. Dette inkluderer også selve oppgaven som skal gi et innblikk i hvordan jeg jobber når jeg ikke skriver oppgave. Det kan virke som et paradoks i forskningsøyemed, men jeg vil argumentere for at denne forskningsprosessen har belyst tema på en måte som veier langt mer enn de eventuelle implikasjonene det medfører å ha seg selv som forskningsobjekt. Ved å skulle utlevere en personlig prosess og et personlig sluttprodukt, både tekstuelte og kunstnerisk, ble det utrolig viktig at alt ble gjenkjennbart for andre, og samtidig gir et innblikk i mange musikers hverdag så representativt som mulig.

Det kunne vært interessant å sammenligne med et prosjekt som utelukkende innbar sosial komponering, med eller uten en skrevet skisse i forkant. Jeg hører med gjevne mellomrom gjennom opptakene i talopptakeren for inspirasjon, og løpet av tiden jeg har brukt på dette prosjektet har jeg hørt på opptakene i kategorien “Bandøving 1 og”. Det slår meg at de klippene der en “jam” har endt opp som en samkomponert låt, har en tydelig struktur som baserer seg på vers, refreng og bridge som i det meste av pop og rock. Gjerne ulike varianter av samme riff eller en mye brukt vending i akkordrekken. Det de bærer preg av at vi har hatt behov for å kommunisere med på et felles forståelsesgrunnlag for å kunne improvisere sammen, og som tidligere nevnt slipper vi å jobbe med sound, da alle kun har ansvar for sitt eget instrument. Jeg blir minnet på følelsen at det enkleste riff låter kult med en gang. Låtene jeg har komponert alene i dette prosjektet har alle fått en progressiv struktur. Dvs. at det stadig kommer nye partier og at temaer som kommer tilbake ofte har forandret form. Jeg skal ikke legge skjul på at jeg har hørt mye på progressiv musikk, men å komponere med musikkprogrammet som sparringspartner åpner får å spinne videre og videre på en idé, uten at man må ta hensyn til at noen andre henger med. Dette har i sin tid bidratt til å utvikle nye musikkjangere og er uomtvistelig blitt en del av bevisstheten til musikere allerede i idéfasen.

Kilder

Adams, T. E., Holman Jones, S., & Ellis, C. (2014). *Autoethnography*. Oxford University Press, Incorporated. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/hogskbergen-ebooks/reader.action?docID=1784095&ppg=4&pq-origsite=primo>

Bloor, M., & Wood, F. (2006). *Keywords in Qualitative Methods*. SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.4135/9781849209403>

Chang, H. (2016). *Autoethnography as method*. Taylor & Francis Group.

Flick, U., Metzler, K., & Scott, W. (2013). *The SAGE handbook of qualitative data analysis*. SAGE Publications Ltd. <https://methods-sagepub-com.galanga.hvl.no/book/the-sage-handbook-of-qualitative-data-analysis>

Ihde, D. (1981). The Experiencing of Musical Sound: Prelude to the Phenomenology of Music. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 40(2), 224-224.

Ihde, D. (2007). *Listening and voice : Phenomenologies of sound* (2. utg.). State University of New York Press.

Ihde, D. (2021). A Finnish turn: Digital and synthesiser musical instruments. *Journal of New Music Research*, 50(2), 165–174. <https://doi.org/10.1080/09298215.2021.1906709>

Ihde, D., & Malafouris, L. (2019). Homo faber Revisited: Postphenomenology and Material Engagement Theory. *Philosophy & Technology*, 32(2), 195–214. <https://doi.org/10.1007/s13347-018-0321-7>

Rosenberger, R. & Verbeek, P.-P. (2015). *Postphenomenological investigations* (1. utg.). Lexington Books.

Simonsen, T. (2020, 14.04). Romklang. I *Store norske leksikon*. <https://snl.no/romklang>

Østern, T. P. (2017). Å forske med kunsten som metodologisk praksis med aesthesis som mandat. *Journal for Research in Arts and Sports Education*, 1, 7–27.

Vedlegg: Transkripsjon 1, 2, 3, 4

Vedlegg: Skriftlig logg