

MASTEROPPGAVE

Emnekode: MUS5015

Navn: August Næss Jørgensen

«En analyse av egenkomponert musikk til teater»

«An Analysis of Self-composed Music for Theater»

Dato: 18.05.2022

Totalt antall sider: 27

Sammendrag

I denne masteravhandlingen har jeg utforsket egne prosesser i arbeidet med å lage musikk til forestillingen *Et Juleeventyr*, produsert av TeaterZahl. Avhandlingen gjør rede for metodisk prosess, fremgangsmåter og innfallsvinkler jeg har brukt. Avhandlingen gjør også rede for kunstneriske valg og problemstillinger som har kommet underveis. Siden dette er et bestillingsverk, vil også beskrivelser av bestillingene være med, samt to kontekster relatert til mitt arbeid med å komponere teatermusikk. Til slutt vil jeg reflektere og drøfte resultatet, finne essenser av eget musikalske uttrykk, samt si noe om veien videre.

Abstract

In this master's thesis I have explored my own processes in the work of composing music for the performance *A Christmas Carol*, produced by TeaterZahl. The thesis explains the method in process, procedures and approaches I have used. The thesis also explains artistic choices and issues that have come along the way. Since this is a commissioned work, descriptions of the orders will also be included, as well as two contexts related to my work composing theatrical music. Finally, I will reflect and discuss the result, find essences of my own musical expression, as well as say something about the way forward.

Takk

Jeg vil først og fremst takke min veileder, Hans Jørgen Stop som har vært med gjennom hele prosessen. Du kommer alltid med gode løsninger, motiverer og inspirer meg.

Jeg vil også takke TeaterZahl som ga meg jobben om å lage musikk til deres oppsetning av *Et Juleeventyr*. Det har vært en utrolig lærerik opplevelse. Til slutt vil jeg takke venner og familie for gode samtaler og støtten jeg har fått.

Levanger, mai 2022

August Næss Jørgensen

Innholdsfortegnelse

Sammendrag.....	i
Abstract	ii
Takk.....	iii
1 Bakgrunn for problemstilling	1
1.1 Rammer og problemstilling.....	3
2 Musikk til teater	3
3 DAW (Digital audio workstation).....	5
4 Produkt	6
4.1 Bestilling	7
4.2 Prosess rundt komponering	8
4.2.1 Første juleånd	9
4.2.2 Andre Juleånd.....	11
4.2.3 Tredje Juleånd	13
4.3 Min egen klang	15
5 Refleksjon.....	18
6 Avslutning	20
Litteraturliste	22
Musikk-referanser	22
Spill-referanser	22
Film/TV-referanser.....	22
Vedlegg	22

1 Bakgrunn for problemstilling

Min musikalske bakgrunn begynte på barneskolen. Da startet jeg på kulturskolen og fikk min første akustiske gitar. Like etterpå kjøpte mine foreldre meg en elgitar for nybegynnere med en liten forsterker. Mitt musikalske forbilde var Billie Joe Armstrong, vokalist og gitarist i bandet Green Day. Han ble min første inspirasjon for å spille å lage musikk. I løpet av ungdomsskolen startet jeg og noen venner bandet Red Revolution. Dette bandet dannet en grunnmur for mitt videre kompositoriske arbeid. Etter ungdomsskolen startet jeg på musikklinja ved Mosjøen videregående skole. Disse tre årene utviklet jeg meg mye som musiker. Jeg fikk utvidet mine musikalske horisonter og dannet et viktig fundament for musikkteori og historie. Min musikalske verden bestod av blues, rock, norske viser og pop-musikk. Mine forbilder innenfor gitar var John Mayer og Scott Henderson. Jeg hadde også en stor fasinasjon for EDM artisten Avici og hvordan han greide å lage musikk ved hjelp av en bærbar PC og et headset.

I løpet av de tre årene fikk jeg en større interesse for å fordype meg i musikk. Jeg tok på meg alle spillejobber jeg kunne få, om det var festivaler, egne konserter eller private fester. Jeg valgte arrangering og komponering som valgfag på videregående. Vi jobbet for det meste i et notasjonsprogram som heter Finale. Dette ble steget videre til å lage musikk for større ensembler. Om vi hadde oppgaver med valgfri besetning valgte jeg alltid strykere. I dette faget startet min interesse for klangfargen strykere har.

Etter tre år på musikklinjen var valget om videreutdanning forutsigbart. Jeg startet å studere musikk årsstudium ved HINT høsten 2015 og senere faglærer i musikk ved Nord universitet, Levanger. Det var her min fascinasjon for å jobbe i studio oppstod. Jeg tilbragte mye av min fritid på å være i studio og jobbe med innspilling, editering og miksing. Jeg har alltid vært glad i arrangering- og komponeringsfaget. Gjennom tre år på faglærer i musikk opparbeidet jeg meg ny kunnskap for å komponere, og gleden for symfonisk musikk begynte å komme. Etter å ha gjennomført bachelor i musikk, valgte jeg derfor å studere musikkproduksjon. Dette medførte at jeg investerte i utstyr for å kunne spille inn, bearbeide og å lage musikk. Samme år ble jeg spurt om å lage musikk til en forestilling spilt av NT Ung (Nordland Teater Ungdomsgruppe). Dette ble et samarbeidsprosjekt mellom Sindre Johnsgård Drogen og meg. Sluttproduktet bærer preg av organiske instrumenter som ble satt sammen av det vi hadde til rådighet. Vi hadde ikke tilgang til ulike orkester-samples eller synther. Året etter blir vi spurt om å lage musikk til en

ny NT Ung forestilling, *Virusvår*. I løpet av denne jobben investerte jeg i mer utstyr, blant annet en samplepakke med orkesterlyder og en MIDI-kontroller for å kunne spille lydene inn på tangenter. Grunnen til disse innkjøpene kommer som en følge covid-19-pandemien som gjorde det vanskelig å bruke studiestedet sitt studio. Det ble derfor mer praktisk å kunne jobbe hjemme. Som en følge av de to tidligere komponistjobbene har min fascinasjon for musikk til teater og film vokst. Mitt musikalske forbilde er, i dag, komponisten Ramin Djawadi. For meg komponerer Djawadi filmatisk musikk som har flere strukturelle likheter med populærmusikken. Det er et kommersielt uttrykk med melodier som fungerer som «hooks» i popmusikken. Han er blant annet kjent for å lage musikk til serier som *Game of Thrones* (C. D. Benioff, D. B. Weiss (2011-2019) og *Westworld* (Jonathan Nolan, Lisa Joy, 2016-dags dato). Musikken hans appellerer til meg, både som låtskriver og komponist.

I denne avhandlingen undersøker jeg egenkomponert musikk, laget på bestilling fra TeaterZahl sin teateroppsetning av *Et Juleeventyr*, originalt skrevet av Charles Dickens. Stykket handler om den dynamiske karakteren Ebenezer Scrooge, som en gjerrig og hatefull mann. Natt til julaften får han besøk av tre juleånder. Disse besøkene forandrer ham til en gavmild og snill person. Jeg ønsker å undersøke egne prosesser og metoder i hvordan jeg komponerte musikken til denne forestillingen. Dette innebærer videre undersøkelser av hvordan jeg uttrykker meg selv gjennom musikken, og hvilke personlige referanser som påvirker mitt musikalske uttrykk. Personlige referanser er komponister og musikere som har vært med å forme mitt musikalske uttrykk. Alle inntrykkene jeg har fått, om det er musikalske impulser, studier av musikk eller egne fascinasjoner om hvordan lage musikk, er med å forme meg og mitt musikalske uttrykk når jeg komponerer. Forestillingen hadde premiere på Nesna samfunnshus 03.12.2021.

Musikk i film og teater har for meg alltid vært en stor del av selve kulturopplevelsen. Musikken kan være faktoren som forsterker og løfter kvaliteten opp, eller det kan være den ene faktoren som lager svakheter i en forestilling. Da jeg i 2019 fikk forespørsel om å lage musikk til teater, kjente jeg på frykten for å ikke levere et produkt med kvaliteten regissøren forventet. I ettertid har jeg opplevd mestringsfølelse, og en stor glede over det å kunne komponere musikk som ofte skal underbygge dramaturgien stykket har. Det har gitt større bevissthet av musikkens funksjon i film, tv og teater, som jeg nå har lyst til å forske videre på.

1.1 Rammer og problemstilling

Siden dette er et bestillingsverk til en teaterproduksjon, følger det med rammer jeg selv ikke har satt. Regissør og jeg, eventuelt andre aktuelle aktører i produksjonen, har som mål om å oppnå en intersubjektiv enighet om hva som vil være et bra musikalsk produkt for forestillingen. Dette betyr at det av og til må inngås kompromiss mellom komponist og regissør dersom det oppstår ulike forventninger til musikken. Selv om komponisten sitter med kompetanse på sitt felt er det viktig å huske at regissøren sitter med kompetanse på sitt. Problemstillingen omhandler det å forske på eget kompositoriske uttrykk og hvilke prosesser som oppstår. I denne sammenhengen påvirkes musikken også av ulike bestillinger og ønsker fra regissør. Målet er å lage passende musikk.

Den største rammefaktoren for komponeringen og innspillingen er at jeg ikke har hatt tilgang til et studio der jeg kunne jobbe fysisk med musikere, grunnet pandemien. Derfor er hele produksjonen rundt musikken gjort i eget hjem med det utstyret jeg har tilgjengelig. Jeg har derfor måtte bruke meg selv som musiker. Musikken består av ulike orkester samples, som jeg har spilt inn ved bruk av en MIDI-kontroller. Denne formen for arbeidsmetode krever kompetanse i digitale verktøy. Jeg har brukt Pro Tools som mitt primære komponeringsverktøy.

2 Musikk til teater

Musikkens uttrykk og funksjonalitet i teateret er noe som er lite beskrevet i faglitteraturen. Det fins her et behov for videre forskning. Det skulle vise seg å være vanskelig å finne relevante bøker eller artikler som treffer det faglige innholdet i denne konteksten. Siden det er mangelfullt med nedskrevne tekster om emnet har jeg valgt å trekke inn litteratur fra filmmusikken. Jeg vil vinkle dette mot roller musikken har for det observerende publikum. Hva er relasjonen mellom det vi ser og det vi hører, og hvordan er musikken med å underbygge dramaturgien og det visuelle på en scene? Dette vil bli gjennomgått i analysen av produktet.

Musikken til denne forestillingen er hovedsakelig ikke diegetisk. Det vil si at selv om publikum hører musikken, eksisterer den ikke i rommet hvor karakterene er. Diegetisk musikk er musikk som karakterene også hører (Cieslak-Krupa, 2019, side 7-8). Et eksempel fra forestillingen kan være komposisjonen *The Great Party*. Skuespillerne danser til musikk og har en forståelse av at det eksisterer musikk i rommet ([Vedlegg1](#) 01:25). Skille mellom diegetisk og ikke diegetisk

er likevel ikke alltid lett å definere. Et annet eksempel er stykket *Deck The Halls*. Selv om skuespillerne synger over musikken vil jeg ikke betrakte musikken som diegetisk. Det store orkestrale lydbildet er der for å gi forestillingen en kraftfull åpning. Men selv om det synges over det, hører musikken ikke nødvendigvis til rommet hvor karakterene befinner seg. Publikum hører både musikken og sangen, men karakterene på scenen hører bare seg selv synge ([Vedlegg1](#) 00:03). Selv om musikken ikke er diegetisk, trekker den oss likevel inn i et diegetiske rommet og underbygger det vi ser.

Teater er en multimodal sammensetning av visuelle og auditive opplevelser. Den kan inneholde bilder, video, tale, musikk, lydeffekter og mer til. Musikken skal tilføre narrative betydninger som vil hjelpe oss som publikum å forstå og oppleve hva som skjer i forestillingen (Cieslak-Krupa, 2019, side 1).

Musikken er med å underbygge det affektive og emosjonelle vi ser på en scene. Det er konkrete metoder og strukturer i musikken som lar oss endre, justere eller underbygge ulike affekter. Det kan for eksempel være klangfarge, tonehøyde, tekstur eller form på stykket. Musikk kan også gi oss assosiasjoner til menneskelige erfaringer basert på sosiale konstruksjoner. Ulike instrumenteringer, harmonier eller rytmer kan gi en indikasjon om stemning eller geografi. Det kan også gi assosiasjoner med ulike sjangere basert på forkunnskapene vi har. Fra gammelt av finner vi Wagners ledemotiv, der musikken inneholder motiv eller et tema tilhørende en karakter i forestillingen. Hensikten med ledemotiv er å gi musikken assosiasjoner knyttet til den bestemte karakteren (Cieslak-Krupa, 2019, 1-2). Dette er noe jeg selv har brukt mye når jeg komponerte musikken til *Et Juleeventyr*. Konkret eksempel er at alle juleåndene har sitt eget ledemotiv (4.2 prosess rundt komponering).

Så er det et spørsmål om musikken skal fremstå som subtil. Musikk kan være et fremkomstmiddel vi ikke legger merke til, men likevel transportere oss gjennom handlingen. Dette fører til spørsmålet om hvilken betydning musikken skal ha i sammenhengen, og hva som er passende. Mine refleksjoner rundt dette er at det ikke finnes en fasit å jobbe ut fra. Når jeg komponerte musikk til denne forestillingen, farges musikken av ulike målsetninger jeg har som komponist. Jeg ønsket å lage passende musikk til det som skjer på scenen, samtidig som jeg ønsket å lage et produkt som jeg føler eierskap til. Noen ganger kan det til og med være ønskelig å skape musikk som utfordrer lytteren. I denne teateroppsetningen hadde jeg en klar visjon om

å gi musikken et filmatisk uttrykk. Dette kommer som en følge av min interesse for filmmusikk. Det kan føre til utfordringer i arbeidet om å lage passende musikk, siden teater og film er to forskjellige medium. Jeg tror likevel det kan gi spennende funn, samtidig som det vil være en ny måte å tenke moderne teatermusikk på.

3 DAW (Digital audio workstation)

For fem år siden startet jeg forsiktig å lære meg Pro Tools. Siden har jeg investert mye tid i å lære meg programvaren. I starten handlet det om å få til enkle opptak som jeg kunne redigere og rydde opp i. Dette var oftest i sammenheng med ulike bandprosjekter. Videre kom interessen for å lære seg miksing av musikk, og å kunne manipulere lyd. I denne perioden lagde jeg en rekke preproduksjoner med egenskrevet popmusikk. Jeg jobbet med samples og synther som jeg hadde i mitt lydbibliotek. Dette var en ny måte å tenke komponering på. Å bruke ulike lyddesign, bygge opp musikk ved å tenke lag, tekstur og stemmer fascinerer meg. Manipulering av lyd for å skape effekter og klangbilder var noe jeg brukte mye tid på. Det kunne være å klippe opp lyder, reversere dem, gjøre drastiske EQ eller å kombinere ulike lyder til en samlet sample. Dette er starten på hvordan jeg tok i bruk Pro Tools som et digitalt verktøy for å komponere musikk.

Multikunstneren Brian Eno kommer med en rekke interessante aspekter rundt det å bruke studio som et kompositorisk verktøy. Han drar ofte inn sammenligninger til hvordan den tradisjonelle praksisen for komponering av orkestermusikk er i forhold til det å jobbe i et studio. Eno snakker om hvordan studioprosesser har dannet nye metoder for komponering, band og artister møtte i studio med en mer eller mindre ferdig komponert låt, fordi det var begrenset med muligheter for å bearbeide produktet i ettertid. Den største begrensingen var det mangelfulle antallet lydspor. Som en følge av den teknologiske fremgangen blir disse begrensingen til slutt ubetydelig. Det var mulig å starte studioprosessen ved å bare ha konturer, eller ingen ide om det musikalske produktet (Eno, referert i Bass, 1979, side 2-3).

Teknologien som ble tatt i bruk på 70-tallet kan selvfølgelig ikke sammenlignes med teknologien vi benytter oss av. Store studio fasiliteter med tunge analoge maskiner er nå komprimert inn i en laptop, som har alt dette og mer. Likevel er det teknologien som ga muligheten til å benytte seg av flere lydspor jeg er mest avhengig av når jeg komponerer. Det

legger til grunn for en prosess som ser på musikk som ulike lag av teksturer. Det å kunne sette inn noe oppå noe annet, legge til en motstemme og kanskje fjerne en annen. Det å kunne loope musikk mens komponisten prøver ut ulike musikalske innfallsvinkler. Det gir meg muligheten til å utøve musikken samtidig som jeg komponerer den i samtid.

Jeg som komponist får direkte kontakt med musikken, uten at noe forsvinner i overleveringer til andre mennesker. Eno argumenterer for at det er fire ledd i den tradisjonelle komponeringsprosessen som endrer det musikalske utgangspunktet. Komponisten leverer partituret til dirigenten som prøver å formidle uttrykket til musikerne. I tillegg vil aldri musikken være lik fra hver gang den spilles. I motsetning til innspillinger som er et medium der musikken er konstant. Komponisten har da muligheten til å fremme det presise uttrykket som er ønsket. (Eno, referert i Bass, 1979 side 3). Eno, som også er billedkunstner, sammenligner komponering med å male:

“...it's like he was working with a palette, with a number of colors which were and weren't mixable. Of course, you can mix clarinets and strings to get different sounds, but you're still dealing with a range that extends from here to here.” (Eno, referert i Bass, 1979, side 3)

Å bruke studio som et kompositorisk verktøy gir mange muligheter. Det sprenger rammer som gir komponisten større kunstnerisk frihet. I stedet for at innspillingen er siste ledd i prosessen, kan det være første ledd i å komponere musikk.

4 Produkt

I dette kapittelet går jeg gjennom alle bestillingene til de åtte komposisjonene som ble laget til forestillingen. Bestillingene inneholder ønsker og beskrivelser av musikken, som regissøren ville ha til forestillingen. Dette har vært muntlige samtaler der jeg har notert ned ønsker fra regissøren. I slutten av hver samtale har jeg oppsummert hvordan jeg tolker bestillingen fra regissør. Denne metoden har fungert bra i form av å oppnå et godt utgangspunkt for å komponere musikk begge parter er fornøyd med.

Til tross for at jeg har jobbet analytisk med hvert enkelt stykke kommer jeg kun til å trekke frem tre stykker i det skriftlige arbeidet om prosess rundt komponering. Grunnen for dette er at jeg kan gjøre en dypere og mer utfyllende analyse av mitt arbeid. Jeg ønsker å se nærmere på kunstneriske valg, metode for prosess og forske på min egen essens som komponist. Finnes de

gjennomgående elementer som former mitt musikalske uttrykk? Til slutt vil jeg ta alle stykkene i betraktning når jeg skal definere egen klang og uttrykk.

4.1 Bestilling

Deck The Halls

Deck The Halls er en britisk julesang som har røtter fra Wales på 1500-tallet. Det skulle lages et arrangement av dette stykket som skuespillerne skulle synge over. Stykket skulle brukes til åpningsscenen i forestillingen. Det måtte derfor starte med et lengre introparti, slik at skuespillerne fikk tid å etablere scenen før det skulle synges. På dette tidspunktet var ikke toneart og antall vers bestemt.

Ghost of marley

Spøkelse Marley er hovedkarakteren Scrooge, sin avdøde kompanjong. Musikken skulle være skummel og ambient. En av beskrivelse jeg fikk var Lovecraft inspirert musikk. Howard Phillips Lovecraft var en amerikansk horror forfatter. Flere komponister har i ettertid laget musikk inspirert av hans litteratur. Blant dem har jeg brukt filmkomponisten Graham Plowman sin komposisjon *The Hound* (2015) som en musikalsk referanse.

Første Juleånd

Den første Juleånden representere fortiden. Karakteren beskrives som den minste av de tre, og skal ha trekk tilhørende mindre magiske vesen. Konkret eksempel på et slikt vesen er Tingeling, kjent fra Disney filmen *Peter Pan* (Walt Disney, 1953). Jeg har også her formidlet min tolking av det musikalske uttrykket: Musikk som underbygger et lite magisk vesen.

Andre Juleånd

Den andre juleånden representerer nåtiden. Karakteren gir assosiasjoner til en julenisse lignende ånd som i større grad tilhører den gamle europeiske folketroen. Det var derfor ikke åpenbart at det musikalske uttrykket skulle være julemusikk. Jeg fikk beskrivelser som hyggelig, rar, forvrengt og mystisk. Etter samtale med regissør oppsummerer jeg min tolking i form av en setning. Musikk med base i en oppmuntret/glad affekt, men med en tvist av noe uventet.

Tredje Juleånd

Tredje Juleånd representere fremtiden. Det er en skummel skikkelse med få replikker. Karakteren formidler få ord og er relativt stillestående. Musikken må derfor tilføre energi på scenen. Jeg fikk beskrivelser som død, dramatisk og skummelt. Min tolkning av musikken var å skape et stort lydbilde som legger vekt på tydelige perkussive sekvenser. Det var også enighet om å få frem følelsen av aggresjon, en affekt som tilfører mye energi. I likhet med for eksempel musikkjangeren rock.

The Great Party/Dance of the past

Forestillingen trengte gladstemt musikk som kunne brukes subtilt til ulike sekvenser etter behov som måtte oppstå. Regissør ville at musikken skulle bære preg av irske folketoner. Jeg fant frem Cooley`s Reel som er en irsk folketone. Dette ble brukt som en musikalsk referanse. Underveis i prosessen kom det flere utfyllende kriterier for hvordan musikken skulle være. Musikken skulle være feststemt, dansbar og tilføre energi på scenen. Skuespillerne skulle danse polonese i en av scenen og derfor måtte musikken ta i bruk et anvendelig tempo som gjorde dette overkommelig. Regissør ville at musikken skulle bære preg av et mindre ensemble i forhold til de andre stykkene i forestillingen. Først var tanken at musikken skulle spilles av en trio live på scenen, men i ettertid ble det tatt en beslutning om at musikken skulle være ferdig innspilt. Det endte med at jeg laget to forskjellige stykker til bestillingen som begge ble tatt i bruk.

Tombstone

Siste bestilling var å komponere musikk som kunne brukes i triste sekvenser av forestillingen, blant annet i en begravelse. Fra start var det et ønske om at instrumenteringen bare skulle være et piano som spilte. Det oppstå senere en enighet om å ta i bruk flere instrumenter, men å gi pianoet en sentral rolle i komposisjonen. Stykket skulle likevel gi uttrykk for enkelhet og et sparsomt lydbilde.

4.2 Prosess rundt komponering

Før jeg går dypere til verks på tre utvalgte komposisjoner skal jeg gjennomgå i korte trekk den generelle prosessen i hvordan jeg jobber med komponering. Jeg jobber som tidligere nevnt i programmet Pro Tools. I Pro Tools har jeg ulike maler eller oppsett, alt etter hvilken type produksjon jeg skal gjøre. Dette blir også kaldt for templates. I denne produksjonen er det

brukt en template som jeg har laget for å bruke til komponering av orkestermusikk. Her er det allerede lagt inn forskjellige effektspor (klang, delay, EQ, kompressor). Den inneholder også en rekke software-instrumenter, som kommuniserer med MIDI-kontrolleren. Templaten er ikke ment til å være et ferdige oppsett, men et utgangspunkt. Dette gjør at jeg kan starte å spille inn musikk med en gang prosjektet er oppe. Uten denne malen ville jeg brukt betydelige mengder tid til å skru lyd, legge til instrumenter og lage et oversiktlig oppsett som er lett å jobbe i. Siden hver prosess er forskjellig er det viktig for meg å ha muligheten til å velge om jeg vil starte med lydbilder, forme motiver eller lage underlag. Oppsettet gjør det mulig å være fleksibel.

I denne produksjonen bruker jeg hovedsakelig et lydbibliotek som heter Albion One. Det er spilt inn i Air Studio i London og er et 109-piece orkester. Jeg har i tillegg til Albion One andre lydbibliotek jeg kombinere. Men dette er lydbiblioteket som fremmes mest i musikken. Jeg kjører Pro Tools gjennom en laptop som er koblet til MIDI-kontrolleren (Roland A-49) og et lydkort (SSL 2) som videre er koblet til to studio monitorer (PreSonus Eris E3.5).

4.2.1 Første juleånd

Første Juleånd er den første av de åtte komposisjonen som ble skrevet. Et viktig mål for meg var at alle komposisjonen skulle ha en rød tråd. Med det mener jeg at det bør være et overordnet uttrykk for musikken i forestillingen. Selv om alle stykkene er forskjellige må det være noe som binder musikken sammen, og gir dem tilhørighet til denne forestillingen. Når jeg startet å lage musikken til Første Juleånd var jeg vel vitende om at dette kom til å være utgangspunktet for alle komposisjonene.

Bestillingen var å lage musikk til et mystisk lite vesen. Det konkrete eksempelet på et slikt vesen var Tingeling fra filmen *Peter Pan* (Walt Disney, 1953). Første steg i prosessen var å lete etter musikalske referanser som kunne brukes til inspirasjon. Jeg fant flere lydspor fra tv-spillet *Unravel 2*, skrevet av Frida Johansson og Henrik Oja (2018). Jeg bet meg merke i deres tydelig og klare temaer som brukes om og om igjen, med nye underlag. Jeg startet med å lage et tema, der jeg brukte mye tid på å lete etter lyder som ville være passende for karakteren. Det endte med at melodien spilles av en synth som har like karaktertrekk med et klokkespill. Melodien er

doblet av et piano som tilfører sterkere anslag i tonene. Tanken bak melodien var at den skulle gi assosiasjoner til barnet og leken. En magisk skapning fra fortiden som viser til en problemløs tid. For å få frem dette var tanken at melodien skulle ha likhetstrekk med typiske barnemelodier, slik som *Ola har en liten bil*. Selv om dette er spilt inn på et MIDI-keybord måtte melodien være intuitiv å spille på et klokkespill. Sammenhengen mellom melodien og lyddesign utgjør til sammen det bestillingen krever.

Det videre arbeidet var å lage et passende underlag. Et kunstnerisk valg som ble gjort var å gi underlaget et motstridende uttrykk i forhold til melodien. Akkordene gir en følelse av en trinnvis nedadgående bevegelse som ender på kvarten, før progresjonen starter på nytt. Dette er bevegelser som vi finner flere steder i populærmusikken. For eksempel låter som *Hit the Road Jack* (Ray Charles, 1962) eller *Feeling Good* (Michael Buble, 2005). Ved å skrive stykket i C-moll får jeg ivaretatt den mørke klangfargen en cello og bass kan skape. Rytmen i underlaget består av strykere som spiller brytninger av akkorder i spiciato. Stemningen som oppstår når det dannes kontraster er noen som appellerer til meg. Den lyse, fine og uskyldige melodien som underbygges av mørke nedadgående toner gir musikken mer substans. I likhet med Brian Eno er jeg også nødt til å trekke linjer over til billedkunsten. Når slike kontraster jobber sammen oppstår det mer enn bare primærfarger. Her dannes alle nyansene mellom, og det gir også produktet mer mellom linjene.

Store kraft inntagende lydbilder har alltid fascinert meg. Om det er lyden av et stort orkester eller massive vreng-gitarer, så er det et lydideal jeg ikke kommer unna. Derfor farges også komposisjonene mine av dette. For å skape slike lydideal er arbeidet med tekstur uunngåelig. For meg er tekstur mer enn ulike stemmer og instrumenter. Det handler også om lyddesign. Alle disse former teksturer som igjen danner det helhetlige inntrykket. Min intensjon var gi stykket et stort og energisk lydbilde. Jeg startet med å orkestrere ut orkesteret. Dette gikk hovedsakelig ut på å understreke det som allerede eksisterte. Jeg doblet derfor flere av de eksisterende stemmene med andre instrumentgrupper som treblås og messing. Det ble også lagt inn ulike markeringer på enkelte deler av akkordprogresjonen. Videre jobbet jeg med perkusjon. Siden underlaget allerede har perkussive teksturer med en tilstrekkelig mengde underdelinger, kunne ikke perkusjon ta mere plass enn nødvendig. Trommene sin rolle er å underbygge de rytmiske sekvensene som allerede eksisterer i underlaget.

Som det blir nevnt i bakgrunnen for oppgaven har jeg mitt opphav fra populærmusikken, noe komposisjonen bærer preg av. Jeg ønsket derfor å implementere lyder som ikke er å finne i det tradisjonelle europeiske orkesteret. Dette skulle senere vise seg å være en viktig del av det totale uttrykket for flere av komposisjonene. Når jeg skriver musikk ønsker jeg at den skal kunne skille seg ut fra andre komposisjoner. En måte å gjøre dette på er å gi stykket en tydelig signatur fra start. For denne komposisjonen er signaturen lyden som oppstår ett sekund ut i stykket. Det er et messinginstrument som er samplet. Lyden er manipulert og forvrent, noe som kan gi den assosiasjoner med en elektrisk gitar som spiller med vreg pedalene på. Igjen tar jeg i bruk effekten av kontraster. Lyden av orkesteret i samklang med denne lyden gir stykket en helt annen klangflate. Det utvider lydbilde og setter musikk i en annen kontekst. Jeg har videre jobbet med denne typen tekstur. Altså å blandet inn ulike lag av synther sammen med det orkestrale lydbilde. Gjennom hele stykket er det en PAD som ligger på en tone fra start til slutt. Den er bare tydelig hørbar det første sekundet av stykket, men er likevel med å fylle ut frekvensbildet. Det er lagt på en annen synth som gjør det sammen som PADen, men ligger noen oktaver over med en tremolo effekt. Den ligger bak i lydbilde og tar ikke mye plass. Likevel gir tremolo effekten en forsterking av pulsen. Dette er de mest sentrale valgene som utgjør A-delen i stykket. 56 sekunder ut i stykket kommer det en tydelig overgang som tar oss med inn i B-delen.

I B-delen kommer det inn lange legatotoner i stryk. Dette endrer uttrykket som til nå har vært mest stakkato. Treblås tar utgangspunkt i ledemotivet og behandler det som et ostinat som går over fire takter. Slike ostinat er effektive for å skape en dramatisk effekt. Ostinatet bruker fire takter på å gå opp og gir en følelse av forskyvninger i taktarten. Mot slutten kommer ledemotivet sammen med ostinatet.



- *Treblås ostinat fra B-del.*

4.2.2 Andre Juleånd

Første steg i arbeidet med denne komposisjonen var å gi stykket en rød trå til forestillingen. Jeg tok derfor i bruk samme template som ble brukt til Første Juleånd. Instrumentering og ferdigstilte effekter som klang og delay er viktige for å gi en følelse av rommet. Ved å ta

utgangspunkt i de tidligere brukte innstillingen har jeg en indikasjon fra start på hvordan lydbilde vil utforme seg.

Bestillingen fulgte med flere beskrivelser. Det var likevel flere av dem som var motsetninger. Beskrivelser som hyggelig, rar og forvrengt, framsto som motstridende og dissonerende. Jeg tok et tidlig valg på fremme følelsen av motsigelser. Dette kan for eksempel være en lystig melodi med sorgfulle mollakkorder under. Det skulle vise seg at ordet dissonerende ble en viktig musikalsk hylle. Ideen var å skape musikalske dissonanser både tonalt og som affekt. Jeg brukte Ramin Djawadi sin komposisjon *Main Title Theme – Westworld* som en referanse. Det første jeg gjorde var å jobbe ut et underlag. For å gi underlaget en følelse av tvetydig affekt ble det gjort et tydelig skille mellom mørke stemmer (bass, cello) og de lyse stemmene for fiolin og bratsj. Stykket var originalt tenkt i C-moll, men ble endret til D-moll. Det gjorde at cello og bass kunne spille sine stemmer i et mørkere register i stedet for å måtte oktavere dem opp. Det gir dem muligheten til å klinge i nesten samme register som i Første Juleånd. D-moll er også en god toneart for orkesteret om det er ønskelig å oppnå en mørk klangfarge. Et eksempel på en komponist som bevisst benytter seg av D-moll er Hans Zimmer. For å tydeliggjøre skille mellom mørke og lyse stemmer har de ulike rytmiske funksjoner. Mørke stemmer markerer enere, mens lyse stemmer ligger på etterslagene. Øverst i klangbildet er det en fiolinstemme som bryter D-moll akkorden i en nedadgående bevegelse. Denne teksturen gir musikken fremdrift og variasjon, samt at den forsterker det mørke mot det lyse. Dette er et kunstnerisk valg jeg gjorde for å lage subtile motsetninger i underlaget. Den visuelle ideen min var å skape et musikalsk bilde som illustrerer lys og skygge. Affekten som oppstår er verken lystig eller skummel, men indikerer en spenning mellom de to.

Underlaget alene presiserte ikke den ønskede affekten tydelig nok. Det var derfor nødvendig å lage en melodi som forsterket dette. Prosessen starter med å utarbeide et lyddesign. Dette omhandlet å finne den riktige lyden for ledemotivet. Jeg ønsket å ta i bruk et instrument som ikke tilhørte noen av instrumentene i underlaget, slik at den ville komme bedre frem i lydbildet. Software synthen som ble tatt i bruk tidlig i prosessen hadde karakteriske likheter som et «honky tonk» piano. Det mest kjente karakteriske trekket for dette pianoet er at det har en eller flere strenger, tilhørende samme tone som er ustemt. Det oppstår små dissonanser, noe som egnet seg godt for lydidealet jeg hadde jobbet ut. Instrumentet som er kjent for ragtime musikk som *The Entertainer* (Scott Joplin, 1902) og *Maple Leaf Rag* (Scott Joplin, 1899) og er å finne

i ulike westernfilmer, serier og spill. Spesielt der handlingen foregår inne på salongen. Eksempler er filmen *For a Few Dollars More* (Sergio Leone, 1965), serien *Westworld*, og spillet *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018). Disse assosiasjonene dannet føringer for hvordan melodien til ledemotivet ble. Melodien forholdt seg i utgangspunktet bare til toner innenfor skalaen. Når melodien var skrevet oppstår problemstillingen om dette var passende i forhold til bestillingen. Konklusjonen var at det ikke passet inn i konteksten. Melodien ble så spilt med et vanlig stemt piano. Siden den naturlige dissonansen fra instrumentet ble borte, ble det gjort endringer i melodi. Blant annet er det på innspillingen et høyt syvende trinn der resten av underlaget markerer grunntonen. Dissonansen som oppstår leder oss inn i essensen av det musikalske uttrykket jeg ønsket å skape.

Neste steg i prosessen var å orkestrere ut resterende instrumentgrupper, lage variasjoner og jobbe med tekstur. En komposisjonsteknikk jeg har tatt i bruk er å hente ut en liten musikalsk frase i stykket som kommer igjen i ulike instrumenter. Her er frasen den nedadgående D-moll brytninger som er i åpningen på stykket.



- *Nedadgående D-moll frase*

Den er for eksempel implementert i slutten av B-variasjonen i ledemotivet. Her oppstår det en kano-effekt der fioliner spiller frasen halvferdig før pianoet kommer inn med samme frasen. Det er også utarrangert en B-del. Den har store likheter med A-delen, men løst med andre virkemidler. Uttrykket utformer seg med flere stemmer som spiller legato. Temaet i piano ble byttet ut med et nytt tema i fiolin. Det tar utgangspunkt i en D-moll treklang i tillegg til et høyt syvende trinn. Temaet har derfor store tonale likheter med ledemotivet, med unntak av at temaet spilles i legato. Poenget med B-delen er å gi stykket en passende lengde. Jeg ønsket ikke å lage drastiske forskjeller mellom de to formdelene, siden uttrykket som kommer frem i A-delen danner affekten jeg ønsket. Jeg ønsket derfor å ivareta de sentrale elementene og heller fokusere på å gi B-delen en dynamisk forsterkning.

4.2.3 Tredje Juleånd

Tredje Juleånd har en tydelig og klar bestilling. De tre sentrale beskrivelsene var død, energi og dramatik. Jeg har prøvd å implementere de tre beskrivelsene i det musikalske uttrykket. De var derfor sterkt i fokus under komponeringsprosessen.

Første nøkkelord er død. Siden dette er en abstrakt beskrivelse, jobbet jeg med å finne konkrete eksempler på skikkelser knyttet til ordet. Det ga assosiasjoner til mytiske skapninger som mannen med ljåen, demoner, monster og mer. For å lage musikk som underbygger disse karakterene startet prosessen med å utvikle ideer om et lyddesign. Som de tidligere gjennomgangene viser, har jeg ofte valgt å starte med en tematisk inngang i form av ledemotiv. I denne komposisjonen startet arbeidet med å jobbe ut et lyddesign som kunne være passende. Jeg endte opp med å bruke det samlete messinginstrumentet fra Første Juleånd. Lyden er som tidligere nevnt manipulert og forvrent. Jeg har oktavert den ned enda en oktav og doblet den med en kontrabass. Jeg spilte deretter inn en rytmisk sekvens med de to lydene, satt i en loop. Unisont med rytmemønsteret legges det til en tromme. Den ligger langt bak i lydbildet, men tilfører tydeligere anslag. Jeg la en mørk PAD under som ligger på tonen C, som etablerer et tonalt senter. Videre la jeg til en synth med tremolo som spiller en brutt C-moll akkord, men har annenhver rent og forhøyet kvint. Det syntetiske uttrykket kan gi assosiasjoner med musikkjangere innenfor heavyrock, både på grunn av den rytmiske figuren og den forvrengte messing lyden. Jeg ønsket å få frem denne assosiasjonen, siden denne sjangeren ofte kan knyttes til innhold om død og demoner. Det var viktig at den siste juleånden hadde en annen stemning på scenen enn de to andre. De to andre står for ulike tidsrom fylt med liv, mens denne juleånden er her for å vise en potensielt dystert slutt.

Neste steg var å tilføre energi i musikken. Siden lyddesignet allerede inneholdt en god del vreg, var dette noe som måtte bygges videre på. Videre i prosessen ble det lagt inn perkusjon som kunne underbygge det som allerede var der. Jeg lette etter musikalske referanser i hvordan trommer kunne brukes i denne konteksten. Jeg lot meg inspirere av *Kaizers Orchestra*, og deres bruk av trommer og ukommersielle perkusjonsinstrumenter som oljefat. Et godt eksempel er slagverket og perkusjonen i låten *Kontroll på kontinentet*. En vanlig måte å tenke groove er å jobbe ut fra en sjanger. Tenkes det groove i pop, r&b eller house tas det ofte utgangspunkt i *four to the floor*, som vil si at stortrommen marker alle fire fjerdedelene i takten. Slagverket i *Kontroll på kontinentet* baserer seg i større grad på motiver i musikken og ikke rytmefigurer knyttet til sjangeren. Jeg ønsket å viderefremme denne måten å tenke perkusjon på inn i Tredje Juleånd. Trommene har som formål å utfylle det rytmiske underlaget. Derfor er flere av slagene plassert mellom tonene som spilles. Jeg har tatt i bruk forskjellige trommer som har ulik frekvensrespons. Dette gir assosiasjoner til et slagverk der det er tammer i ulike dimensjoner, stortromme og skarpromme. Dette forsterker også referansen til heavy rock musikk og tilfører energi.

Arbeidet med å få frem dramatikken i musikk handler om å implementere nye lag. 18 sekunder ut i stykket kommer det inn strykere som spiller hurtige løp, opp og så nedadgående. De tar utgangspunkt i en Cm(b13). Rent harmonisk og rytmisk bidrar disse løpene til framdrift i stykket. Dette gjør de ved å tilføre underdelinger og toner som fargelegger mer den rene C-moll harmonien.



- *Hurtige løp i stryk*

52 sekunder ut i stykket kommer det inn messingstemmer som spiller legato. De starter med å etablere C-mollakkorden før de tar i bruk både sekst og tritonus. Det er spesielt tritonus intervallet som understreker dramatikken. Intervallet er også kjent som djevelens intervall og kan derfor også trekke linjer til døden. Andre gang messingstemmene blir repetert kommer det inn fioliner øverst i registeret som spiller kontinuerlig staccto på tonen C. Dette er en referanse flere forbinder med musikk laget til det kjente dusj-drapet i skrekkfilmen *Psycho* fra 1960. Alt dette er elementer som underbygger en følelsen av dramatikken.

Til slutt må jeg presisere et kunstnerisk valg som er gjort i stykket. Valget er tatt basert på min egen kunstneriske frihet og ikke for at det skal være et tydelig poeng for publikum. Om vi går 31 sekunder ut i stykket hører vi ledemotivet til Første Juleånd. For meg var det en musikalsk måte å symbolisere Scrooge sin dynamiske karakter. Hvordan alle valgene han har tatt har ført han inn i denne situasjonen. Samme ledemotiv blir også brukt i slutten av Tombstone som symboliserer den alternative slutten om han ikke bedrer seg som menneske.

4.3 Min egen klang

Jeg vil i dette underkapittelet utforske min egen klang som komponist. Jeg kommer til å se på klangflater, melodi og orkestrering som er gjennomgående i mitt kompositoriske arbeid. Formålet er å lete etter essenser som er bærende for mitt kunstneriske uttrykk, som videre kan hjelpe meg å forstå min egen musikalitet sett utenfra. Jeg har erfart gjennom komponeringsprosessen at uansett hvor gjennomtenkt det musikalske produktet er vil mange av de kunstneriske valgene forme seg etter mine intuitive referanser. Dette fører til at en total oversikt over egen musikalitet er vanskelig å anskaffe seg uten et videre analytisk arbeidet av

produktet. Ved å ha gjennomført detaljerte analyser av tre utvalgte stykker har intuitive valg også blitt begrunnet og utdypet i større grad enn bare som en personlige preferanser.

Om vi tar for oss klangflaten er det en rekke kunstneriske valg som gjennomgår i de fleste av komposisjonen. Toneartene C-moll og D-moll brukes på seks av de åtte stykkene. Valget av toneart var ikke bestemt på forhånd. Som analysen av stykkene viser starter ofte mine komponeringsprosesser ved å velge ut ulike lyder som kan passe, før jeg så jobber utøvende på MIDI-keyboardet. Siden tangenter er et biinstrument, velger jeg meg ofte tonearter jeg er komfortabel i. C-moll og D-moll er to slike tonearter. Disse toneartene åpner også opp for å orkesteret strykere i et mørkt register. Det er mer og mer vanlig at instrumenter som kontrabass spilles med en forlenger. Dette gjør at den laveste tonen ikke blir E, men C. Tonearten C vil derfor kunne gi den mørkeste klangflaten ved å ta i bruk en åpen streng. Bakdelen med C-moll er at laveste tone ikke kan spilles med vibrato. Om dette er ønskelig vil D-moll være et bra alternativ som fortsatt vil gi en mørk klangflate. Ved å ha analysert musikken ser jeg at jeg ofte trekkes inn i lydlandskaper som har mørke klangflater.

Analysen gir også klare funn i hvordan jeg strukturer og former melodier og ostinater. Melodilinjene er på flere måter minimalistisk og preges av enkelthet. De enkle tonale og rytmiske figurene gjør melodien sangbar. Siden melodiene i stykkene er satt sammen av et eller to motiv som gjentar seg, vil det også være lettere for en lytter å memorere og huske hvordan melodien går. Denne måten å tenke på er noen jeg har tatt med meg som bandmusiker og låtskriver inn i rollen som komponist. Jeg har tidligere i nevnt hvordan det å gi musikken en tydelig signatur kan gi den egne ben å stå på. Jeg opplever at musikk som inneholder klare og tydelige motiver gjør musikken mer minneverdig, fordi jeg som lytter i etterkant har et bedre utgangspunkt for å huske det jeg har hørt. Kort oppsummert kan det tenkes at mine melodier har en klar sammenheng til hvordan refreng tenkes i popmusikk.

En sentral del av komponeringsprosessen til denne forestillingen er orkestrering. Dette arbeidet kommer ofte i slutfasen av prosessen og er avgjørende for hvordan det klingende produktet tar seg ut. Det kan være fort gjort å tenke på orkestrering som en teknisk ferdighet fremfor kunstneriske valg. Dette er fordi det ofte innebærer å styrke de musikalske ideene som allerede eksisterer. Det er også ulike faktorer som det må tas stilling til, slik som frekvensbilde, harmonier eller stemmeføring. Men selv om det eksisterer normer for orkestrering er det likevel

et hav av muligheter for hvordan det kan gjennomføres. Det er også en stor del av det helhetlige inntrykket musikken gir.

Fram til nå har jeg kommet med funn i hvordan jeg behandler både klangbilde og melodiske føringer. Dette understrekes også i måten jeg orkestrerer musikk. Ved å ta for seg hvilke roller de ulike instrumentene i komposisjonene har, kommer det frem tydelige likheter i frekvensbildet. Underlaget ligger jevnt over i midt og nedre register. Teksturer som PAD og andre ambiente lyder ligger også i samme register. Stemmer som spiller ledemotiv, ostinat eller andre temabaserte elementer ligger veldig ofte i øvre register av frekvensbildet. Selv om et logisk resonnement kan være at det ofte gjøres for å frem melodier, er det ikke en nødvendighet. Flere av Ramin Djawadi sine komposisjoner bruker ofte cello som det melodiførende utgangspunktet, istedenfor fioliner som har en lysere klangfarge. Et konkret eksempel er stykket *A Lannister Always Pays His Debts*. I etterarbeidet med analyser av musikken opplever jeg denne orkestrering som en stor del av min egen klangfarge. Det er også flere gjentakende kompositorisk valg utfra hvilke roller instrumentene har. Store deler av musikken former seg rundt et tydelig stryker preget lydbilde. Messing brukes ofte til å markere deler av underlaget eller spille legatostemmer over underlaget. Treblås-instrumenter med et dypere register marker ofte sammen med messinginstrumenter. Lysere treblås-instrumenter brukes til å doble ledemotiv eller ostinat.

Jeg er til slutt nødt til å trekke inn hvordan mitt musikalske uttrykk er farget av filmmusikk. Som tidligere nevnt er mitt store musikalske idol komponisten Ramin Djawadi, som har skrevet musikk til store film og tv-produksjoner. Vi kan omtale musikken som filmatisk. filmatisk musikk betyr i utgangspunktet ikke noe mer enn at det musikk laget til film og tv. Min opplevelse er likevel at begrepet begynner å forme seg til en egen sjanger som har typiske karakteristiske trekk. Det er ikke lengde eller instrumentering som er definerende, men viktigheten av affekter og emosjoner. For meg er det en mulig modernisering av den gamle programmusikken, og noe jeg inspireres av når jeg lager musikk til teater

5 Refleksjon

Jeg har valgt å sette egne refleksjoner om musikken i et eget kapittel. Dette har jeg gjort fordi jeg ønsker å skille mellom håndfast informasjon om den konkrete prosessen og mine egne refleksjoner om produktet. Dette kapitlet omhandler mine refleksjoner og drøftinger om hvordan musikken fungerte i sammenheng med forestillingen. Dette er tanker jeg har gjort meg etter å ha sett forestillingen på et videoopptak jeg fikk tilsendt ([Vedlegg 1](#)).

Deck The Halls

Deck The Halls er det eneste stykket i forestillingen som jeg ikke har komponert selv. Det er tradisjonell julesang fra Wales. Jeg har arrangert og tilpasset formen til forestillingen. Stykket fungerer godt, og setter stemningen for scenen. Det starter med et forspill før det kommer inn sang. Dette fungerte bra, men jeg opplevde at denne introen kunne vært kortere. Musikken brukes også under en familiemiddag, der den har en mer subtil rolle. Det fungerer overraskende bra. Min hypotese var at musikken ville være for stor og stjele fokus fra scenen. Det gjorde den ikke.

Ghost of Marley

The Ghost of Marley fungerte godt med scenen. De fine estetiske valgene som er gjort av lystekniker, gjør at musikken kler rommet den spilles i. Det ambient uttrykket i musikken gjør det anvendelig for subtilt bruk. På opptaket jeg fikk er musikken ganske lav, så det var vanskelig å høre hva som skjer i musikken. Musikken fremstår som passende og underbygger handlingen.

Første Juleånd

Jeg opplever at de kunstneriske valgene som er gjort i ledemotivet til Første Juleånd treffer karakteren godt. Skulle jeg gjort musikken på nytt ville jeg strukturert formen annerledes og laget lengre strekk av både A og B-delen, slik at det passer bedre med handlingsforløpet på scenen. Blandingen av organiske lyder og synther danner et spennende lydbilde. Det er mulig lydbildet blir litt for stort for scenen.

Andre Juleånd

Store deler av musikken som brukes er hentet fra B-delen. Jeg tror det ville vært mere passende å bare bruke A-delen som en loop gjennom hele den første sekvensen den brukes. A-delen i musikken underbygger det jeg ser på scenen på en bedre måte og er mer i stil med karakteren. Om jeg skulle lage musikken på nytt ville jeg utarbeidet A-delen med flere variasjoner, slik at den kunne ha en lengre varighet. I siste sekvens av scenen synes jeg derimot musikken underbygger på riktig vis. Her er også overgangen mellom A og B-delen timet godt med det som skjer på scenen.

Tredje Juleånd

Musikken til Tredje Juleånd er stor og kraftig med et mørkt uttrykk. Jeg var usikker på om den ville passe siden lydbilde er så stort. Heldigvis tas det i bruk flere effekter som gjør at musikken og det sceniske utfyller hverandre. Røyk, rødt lys og en stemmeforvrenger rettferdiggjør kunstneriske valg for denne musikken

The Great Party

The Great Party er det stykket jeg var mest usikker på når jeg lagde det. Jeg trodde det kom til å fremstå som flatt og kjedelig. Den brukes som bakgrunnsmusikk mens folk danser og er subtil med en ønsket affekten. Det at stykket ikke inneholder drastiske endring i verken form eller dynamikk, gjør at musikken lettere kan glir inn i scenen.

Dance of the Past

Dance of the Past endte opp med å bli brukt i et scenskifte og under applausen. Ut fra det var musikken eneste funksjon i å tilføre energi, noen den har. Av de to feststemte komposisjonene liker jeg Dance Of The Past best. Men etter å ha sett hvordan de to fungerte i sammenhengen er jeg enig med regissør at dette var den beste løsningen. Dette viser viktigheten av at musikken ikke bare skal låte bra, men også være passende.

Tombstone

Tombstone brukes i ulike sekvenser der handling er trist. Musikken opptrer som passende i alle sekvensene. Musikken er subtil og tar lite plass, samtidig som den klare moll-tonaliteten understreker sorg og tristhet. Stykket består av en akkordprogresjon på pianoet som gjentar seg.

Jo lengre ut i stykket jo sterkere blir det dynamiske bilde. I forestillingen brukes bare den svakest delen av komposisjonen. Jeg skulle ønske det ble tatt i bruk sterkere sekvenser fra musikken, spesielt under en scene der det er en begravelse. Musikken tar seg likevel godt ut i sammenhengen.

6 Avslutning

I dette kapittelet skal jeg trekke frem de viktigste erfaringene jeg har gjort gjennom denne prosessen. Jeg vil også trekke frem motivasjon for videre arbeid.

Som det blir nevnt innledningsvis preges arbeidet av en pandemi som har gjort det vanskelig å jobbe i et studio med ekte musikere. Det har også vært vanskelig å være fysisk til stede i forarbeidet med forestillingen. Dette førte til at jeg ikke kunne være med under innøvingen. Jeg fikk heller ikke mulighet til å være til stede under forestillingen. Det ble tilsendt et videoopptak av forestillingen, gjort gjennom teaterlaget. Under andre omstendigheter hadde det vært bedre å kunne være med i innøvingsprosessen. Det hadde gitt en større innsikt og muligheten til å gjøre formmessige endringer i stykkene som hadde vært bedre tilrettelagt for det visuelle. Samtidig har slike rammer også dannet grunnlaget for nye prosesser. Jeg mener det har påvirket det musikalske produktet og gitt meg muligheten til å utforske min egen klang i en større grad. Det har gitt meg den kunstneriske friheten til å lage store orkestrale klangflater som ikke nødvendigvis knyttes til teatermusikk. Jeg har fått muligheten til å hente inspirasjon fra filmmusikken å lage et produkt jeg kan stå inne for. Gjennom denne avhandlingen har det vist seg å være gjennomgående funn i både egne klangfarge og kompositoriske prosesser. Gjentatte ganger fokuseres det på viktigheten av et godt lyddesign. Dette innebærer valg av instrumenter, lyder, hvilke roller og register instrumentene spilles i. Grunntanken om hvilke verdier jeg verdsetter i melodiske motiver, viser tydelige linjer til min utøvende bakgrunn som både låtskriver og musiker. Det er enkle melodier som har en intensjon om å bli husket.

Å komponere musikk til teater kan være krevende, og det er vanskelig å vite når musikken er passende eller ikke. Spesielt i denne produksjonen. Som prosessen viser skapes det ofte bilder som en referanse til musikken. Tredje Juleånd blir for eksempel sammenlignet med mannen med låen. For meg er det til stor hjelp å komponere musikk utfra hva jeg ser. Siden jeg ikke kunne være fysisk tilstede under produksjonen, var det til stor hjelp å lage seg egne bilder eller få bilder av regissør. Igjen kan dette også gi rom for kunstnerisk frihet, siden jeg legger føringer

for egne referanse i større grad. Det har vært god kommunikasjon mellom partene, noe som har vært avgjørende for produktet. Slik har vi oppnådd en intersubjektiv enighet det musikalske produktet.

Pro Tools som komponeringsverktøy har vært avgjørende for å gjennomføre dette prosjektet. Men selv om Pro Tools gir deg uante muligheter for å editere og bearbeide musikk, har jeg måtte utviklet meg som utøver. Instrumentene blir som tidligere nevnt spilt inn på et MIDI-keyboard. Tangenter er et biinstrument for meg. Derfor var det nødvendig å investere tid til å øve piano. Alt kan riktignok programmeres i Pro Tools, men det er to ulemper ved å skrive musikk på denne måten. Det er veldig tidkrevende å måtte programmere musikk, i stedet for å kunne spille det inn selv. Men viktigst av alt forsvinner fort evne til å formidle. Selv om jeg ikke spiller inn ekte fioliner, vil målet enda være å gi musikken en følelse av organisk lyd og ikke minst emosjon. Dette kommer bedre frem om stemmene blir spilt. Det er små variabler som danner disse forskjellene. Tonene jeg trykker på spilles med ulik intensitet, ulike tider og ulike lengder. Det kan være snakk om millisekunder eller nærmest umerkbar dynamikk, men det utgjør en forskjell.

Min fascinasjon og glede av å komponere har de siste årene bare vokst. Jeg opplever selv en følelse av mestring og ønsker videre og utvikle meg som komponist. I det videre arbeidet ønsker jeg å utforske den filmatiske inngangen til teatermusikk. Hvordan få den store orkestrale klangflate fra filmmusikken mer inn i teateret? Dette kan være en spennende måte å tenke en fornyelse at teatermusikken.

Litteraturliste

Bass, D. (1979) – *PRO SESSION – The Studio as Compositional Tool. From Downbeat, probably 1979*. Kindly typed & supplied by David Bass

Cieslak-Krupa, A. (2019) *Meanings of music in film from a cognitive perspective* (side 1-2 & 7-8). *Interdisciplinary Studies in Musicology*.

Musikk-referanser

Buble, M. (2005) *Feeling Good*. 143 Reprise.

Charles, R. (1962) *Hit the Road Jack*. ABC Records.

Johansson, F. & Oja, H. (2018) *Unravel Two* (Original Soundtrack). Electronic Arts.

Jopling, S. (1899) *Maple Leaf Rag*. John Stark & Son.

Jopling, S. (1902) *The Entertainer*. John Stark & Son.

Plowman, G. (Graham Plowman - composer) (2015, 8. desember). *HP Lovecraft's "The Hound" Full Score: Creepy Horror Music*.

<https://www.youtube.com/watch?v=3wFA0bAnGSU>

Taverna - emne (2020, 26. juni) *Cooley's Reel*.

<https://www.youtube.com/watch?v=ROJw69fWCXw>

Spill-referanser

Rockstar North, Rockstar San Deigo (utviklere) (2018) *Red Dead Redemption 2*. Rockstar Games

Film/TV-referanser

Benioff, C. D. & Weiss, D. B. (produsenter) (2011-2019). *Game of Thrones*. Serie fra HBO.

Disney, W (produsent) (1953) *Peter Pan*. Film fra Walts Disney Productions.

Leone, S. (regissør) (1965) *A few dollars more*. Film fra PEA.

Nolan, J., Joy, L., Wood, E. R., Newton, T., Hopkins, A., Wright, J., Harris, E., (...) (2017) *Westworld: Season one*. Film fra Warner Bros Entertainment Canada.

Vedlegg

Vedlegg 1: <https://youtu.be/OZYxLea3piI> Utdrag fra Et Juleeventyr