

# MASTEROPPGAVE

Emnekode: MUS5015

Navn: Ola Wist Holmen

---

Fra film til scene - en analyse av  
egenkomponert teatermusikk inspirert av  
amerikansk filmmusikk

From film to stage - an analysis of my  
musical compositions for theatre inspired by  
american film music

---

Dato: 21.05.23

Totalt antall sider: 32

**Sammendrag:**

Mitt kunstneriske utviklingsarbeid resulterte i ferdig innspilt musikk til en teaterforestilling med tittelen "Det som bor på bunnen". Dette er avgangsforestillingen til 3. klasse ved Nord universitet. Regissør er Mathias Melsæter Rydjord, og det er en fullskala produksjon med profesjonell lysdesigner, lydtekniker og 15 utdannede skuespillere. Regissør og komponist tilnærmer seg dette stykket ved bruk av en filmatisk tankegang med bruk av lyd, lys og effekter.

**Abstract:**

My artistic research resulted in pre recorded music for a theater performance with the Norwegian title "Det som bor på bunnen". It is the graduation performance of the 3rd year students at Nord University. A full-scale production with a professional lighting designer, sound technician, and 15 trained actors, directed by Mathias Melsæter Rydjord. The director and composer approached this piece in a cinematic way of thinking with the use of sound, lights and effects in the respective areas.

## **Forord:**

Gjennom denne masteroppgaven har jeg forsket på et tema som har vært en stor lidenskap over lang tid, men som ikke så dagens lys før nå. Jeg har komponert musikk for film og tv-formatet, samt teatermusikk, men har aldri gjort et forsøk på å sette de to disiplinene i samme bås. Det kan jeg klappe meg på skulderen og si at jeg har gjort nå. Med de rette menneskene å sparre med, kan slike prosjekter bli virkelig.

Jeg ønsker å takke mange som har del i at jeg har kommet til innleveringen av denne masteroppgaven. Først vil jeg takke veiledere Asgeir Skrove og Andreas Aase. Asgeir for veiledning under komposisjonsprosessen, og Andreas for skriftlig og akademisk veiledning. Takk for at dere trodde på prosjektet mitt hele veien. Jeg må også takke ansatte ved teaterutdanningen på Nord universitet, spesielt Svein Inge Neergård for glimrende avvikling av lyd og lys under forestillingene, og som var med underveis i hele prosessen. Tusen takk til kull 13 ved teaterutdanningen, alle dere 15 herlige skuespillerne. Dere var en drøm å jobbe med. Jeg må også rette en stor takk til min tålmodige samboer Lily, som har støttet og pushet meg gjennom hele prosessen, og aldri fått høre et ordentlig klokkeslett på når far i huset er ferdig for dagen. Sist men ikke minst, tusen takk til min gode venn, sparringspartner og regissør Mathias Melsæter Rydjord. Takk for at du tok meg med ut på gåtur den vinterkvelden, så vi fikk snakke om alle felles verdier vi har i forhold til film og teater, som et år senere resulterte i dette samarbeidet.

Verdal, mai 2023

Ola

# Innholdsfortegnelse

<b>1 Innledning</b> .....	<b>1</b>
1.1 Bakgrunn for oppgaven.....	1
1.2 Problemstilling.....	2
1.3 Avgrensing.....	3
<b>2 Bakgrunn og inspirasjon</b> .....	<b>4</b>
2.1 Regi med filmatisk fokus.....	4
2.1.1 Grunnidé.....	4
2.1.2 Sjanger.....	4
2.1.3 Virkemidler.....	5
2.2 Inspirasjon.....	6
2.2.1 Alan Menken.....	6
2.2.2 John Powell.....	7
2.2.3 Hans Zimmer.....	8
<b>3 Verktøy</b> .....	<b>9</b>
3.1 QLab.....	9
3.2 Logic.....	10
<b>4 Metode</b> .....	<b>14</b>
4.1 Førsteutkast.....	14
4.1.1 Fiskebåten.....	14
4.1.2 Kapteinens motiv.....	15
4.1.3 Ungdommer.....	16
4.2 Endelig musikk.....	17
4.2.1 Båt drone.....	17
4.2.2 Monolog.....	18
4.2.3 Stormen.....	18
4.2.4 Overgang - øy til vaktskifte.....	20
4.2.5 Montasje.....	20
4.2.6 Finale.....	21
<b>5 Oppsummering og veien videre</b> .....	<b>23</b>
5.1 utfordringer.....	23
5.2 Gjennomføring og mottakelse.....	24
5.3 Veien videre.....	24
<b>Referanser</b> .....	<b>25</b>
<b>Filer</b> .....	<b>26</b>
<b>Vedlegg</b> .....	<b>27</b>

# 1 Innledning

## 1.1 Bakgrunn for oppgaven

Som 10-åring fikk jeg min første synthesizer. Det var en Korg Triton Pro, og en stor verden åpnet seg i kjellerstua hjemme hos mine foreldre. Jeg oppdaget fort at den hadde en innebyggt sequencer med 16 spor hvor man spilte inn med metronom og kunne legge til 16 forskjellige spor med like mange forskjellige lyder. Dette hjalp meg å utvikle rytmisk presisjon både med og uten metronom, og har hjulpet meg senere i situasjoner der man spiller med klikk, både i studio og live. Like etter kjøpet av synthen, startet jeg og fire andre klassekamerater et band som varte fram til fylte 17 år. Her spilte vi mye pop, rock og country, og jeg fikk prøvd meg i mange forskjellige roller som en keyboardist ofte har. I den samme perioden spilte jeg også med andre band og musikere som var en god del eldre enn meg, noe som hjalp meg med å få gode øve-rutiner og sans for flere amerikanske stilarter som funk, westcoast og jazz. Artister som Brian Culbertson, Bruce Hornsby, Toto, og Steely Dan var alle store inspirasjonskilder i min oppvekst (se spotifyliste i litteraturlisten for utvalgte lytteeksempler).

I 2008, da jeg var 16 år, spurte en av mine gode venner som gikk medier og kommunikasjon på videregående om jeg ville lage musikk til eksamensfilmen hans. Det svarte jeg ja til, og hadde allerede lekt meg et par års tid med Pro Tools og Logic, som fortsatt i dag er ledende verktøy for innspilling av musikk. Etter flere måneder med jobbing for å få filmen og musikken til å snakke best mulig sammen, var det duket for premiere i den lokale kinoen vår, Verdal kino. Med rød løper, taler før filmen og alle venner og familie til stede for å se og høre på resultatet vårt, skjedde det noe i meg den kvelden. Jeg skulle lage mer filmmusikk! Senere samme året, ble jeg også hyret til å være med på en lokal variant av Hakkebakkeskogen. Der måtte jeg lære meg å spille musikk på replikker, være tydelig og presis ved start og slutt av en sang eller en instrumental sekvens, og skjønne at musikken skal stå sterkt for seg selv, men viktigst av alt underbygge et annet medium, nemlig teateret. Her møttes mine store interesseområder, teater og film, i tillegg til å spille i band og være solo-pianist. Jeg ville lage og utøve musikk til flere medium.

For to år siden møtte jeg regissør Mathias Melsæter Rydjord som er utdannet skuespiller ved Nord universitet og senere har gått i mesterlære hos Rodrigo Malbrán (en chilensk regissør) med utgangspunkt i Lecoq-metodikk. Hovedfokuset i Lecoq er at man jobber med det fysiske uttrykket først, etablerer et rom og en fysisk karakter, og deretter skaper manus og det tekstlige fundamentet. Mathias begynte å snakke om å lage teater med filmatiske virkemidler. Det spesielle med film er jo muligheten til å skifte fokus og tid og sted ved bruk av kameralinser og klipping i post-produksjon. Den muligheten har du ikke på en teaterscene. Men, hva om vi tenker lyssetting mer som en kameralinse, leder fokuset til publikum på det ene objektet du ville ha sett naturlig i et filmklipp, panorerer og mikser lyd slik at det blir mer tydelig hvor lyden faktisk kommer fra slik som i en kinosal, og tenker musikalsk oppbygning som i en film? Forskjellige filmsekvenser (biljakt, emosjonelt farvel, kroning av prinsen, skummel jente kommer ut av fjernsynet etc. etc.) har jo maler (tempo, rytme og palett) de går ut ifra, basert på en utvikling av mediet siden 20-tallet. Vi snakket mye om følgende virkemidler brukt i film:

- Hovedtema for ulike steder og karakterer. Eksempelvis hovedtema for protagonist, antagonist, eller et motiv for stedet hovedpersonen kommer til.
- Tidsepoke i filmen. Instrumenteringen påvirkes om man skal være tidsriktig.
- Komponering av en typisk “underscore” hvor musikk ligger samtidig som skuespillere har dialog i en scene.
- Koordinering av visuell og musikalsk energi. Et forsøk på å vekke emosjoner på en teaterscene på samme måte som en film prøver å bevege deg.

Her møttes Mathias og jeg med like synspunkt og meninger, og forestillingen vi har laget er på mange måter en kulminering av det jeg står for som musiker og komponist i dag.

## 1.2 Problemstilling

Jeg ønsker å lage musikk til en teateroppsetning, der mine komposisjoner er inspirert av amerikansk filmmusikk.

### 1.3 Avgrensning

Filmmusikk er et svært omfattende fagfelt. I min masteroppgave smalner jeg ned til tre musikalske inspirasjonskilder fra Hollywood som har inspirert meg som komponist, selv om jeg er klar over at det finnes en uendelighet av uttrykk, filosofier og fremgangsmåter for filmmusikalske stor-aktører i f.eks. Nigeria, India, Japan og Argentina.

I min oppgave gjennomfører jeg et kunstnerisk utviklingsarbeid, hvor jeg støtter meg på definisjonen til Henk Borgdorff, en nederlandsk musikkteoretiker som har publisert flere artikler med tre distinkte forskjeller på forskning av kunst. Borgdorff skriver at forskning i kunsten er den mest kontroversielle forskningsmetoden (Borgdorff, 2006, s. 6-7), og det er her kunstnerisk utviklingsarbeid kommer inn. Her gjøres det ikke forskjell på subjekt og objekt, på forskning og kunsten. Det tas utgangspunkt i at det finnes ingen kunstretninger som ikke er fylt med egne erfaringer og historier. Konsepter og teorier blir sammenvevd med kunstformer. Forskning på kunst vil derfor innenfor denne retningen sette ord på den "tause" kunnskapen man som kunstner sitter inne med, gjennom den kreative prosessen og kunstproduktet.

Forskning basert på ens egne erfaringer og veien til målet i stedet for å bare fokusere på målet, er meget interessant, men også uvant. Det har fått liten plass i den ordinære undervisningen på grunnskolen eller videregående opplæring. Likevel tror jeg det er rett vei å gå når så mange parametere innenfor kunsten ikke er like vitenskapelig målbare som mange andre disipliner.

## 2 Bakgrunn og inspirasjon

### 2.1 Regi med filmatisk fokus

I dette delkapitlet vil jeg konkretisere tanker og grunnidéer jeg og regissør Mathias hadde i prosessen frem mot ferdig forestilling.

#### 2.1.1 Grunnidé

Teaterstykket kan sjangerfestes innenfor eventyrsjangeren, mystikk og abstrakt realisme. Båten hvor mye av handlingen utspiller seg startet konkret, men ledet til mer abstrakte scener etter hvert som vi lagde teateret. Grunnideen var at alle skuespillerne skulle være på scenen hele tiden. Dette fungerte ikke i praksis, men det var heller ingen skuespillere som bevisst ble skjult i scenebildet. Mathias sin metode i arbeid med stykker er at flere hoder tenker bedre enn ett, og i dette tilfellet var det også slik. Men det må også være en som har vetorett og bestemmer. Hvis en skuespiller eller regissør har en idé som de jobber videre på, er det med å skape et helt annet eierforhold til et stykke enn hvis man som skuespiller bare får beskjeden “gjør sånn, tenk sånn”. Etter endt prøveperiode skal jo de spille forestillingen, og da kan det ikke være et prosjekt av en regissør skjøvet på dem, det må være noe de har lyst til å jobbe med. En stor utfordring var at 15 skuespillere er et høyt antall når man skal drive et demokratisk teater. Alle vil bli sett og hørt, men det må skje innenfor stykkets rammer, hvis ikke er faren stor for at det kan bli dårlig teater.

#### 2.1.2 Sjanger

I arbeidet med stykket var begrepet totalteater viktig både innenfor virkemiddel og stil. Vår definisjon av begrepet, ikke så langt unna teaterleksikonet sin (Cristoffersen, 2012), er at alle ledd i en produksjon er like viktig. Skuespill, lyd og lys står på lik linje. Vi jobbet fra begynnelsen med skisser som gikk på tvers av fag, der alle komponentene i en scene var ferdig tenkt, før man tok det videre med skuespillere på gulvet. Da lyd og lys ble koblet på senere i prosessen, som de var nødt til i akkurat denne produksjonen pga økonomi, var det veldig klart og tydelig hvordan vi skulle jobbe siden det var planlagt så godt. Regissøren laget scenene ut ifra hvordan han tenkte at lyset skulle være. Noe som var en like viktig komponent som for eksempel et musikalsk cue, eller en viktig replikk.



### 2.1.3 Virkemidler

Nå kommer vi til selve kjernen av arbeidet. Nemlig ønsket om å bringe en filmatisk opplevelse man får i en kinosal, over til en teaterscene. Det ligger mye uforløst i det visuelle med tanke på det å fortelle en historie innenfor teater. Mange snakker om det visuelle som noe veldig abstrakt, eller eksempelvis at alle skuespillerne går på stylter bare fordi det er et visuelt grep. Hvordan å fortelle en historie er noe filmmediet har laget mange virkemidler for som vi som seere tar til oss. Det er veldig sjeldent du ser filmer hvor det er helt åpent hva folk føler. De leder følelsesregisteret til publikummeren oftere og tettere enn på en teaterscene. Det kan være en langsom zoom inn på en karakter i filmen, som vi nødvendigvis ikke legger merke til når vi ser det, men det gjør scenen mer intens. Så, zoom er et viktig virkemiddel regissøren har prøvd å overføre til teaterscenen, med bruk av lys og at scenografien endrer seg.

Det andre virkemiddelet er plassering. Hvis du ser for deg et stillbilde når du pauser i en film eller tv-serie, er det veldig lite som er tilfeldig hva angår rekvisitter, eller hvor karakteren er plassert i rommet. Alt er nøye planlagt for at den rette meningen og symbolikken fra regissøren skal komme fram.

Kameraet er jo selve kjernen i filmmediet, så “kameravinkler” og fokus er også noe vi brukte aktivt for å få flere perspektiv i en scene, vi flyttet fokus fra en karakter til en annen. For å realisere det brukte vi lys eller fravær av lys når vi skulle gi eller ta fokus, og koreograferte løsninger på scenskifter, der vi snudde elementene og skuespillerne sånn at det skulle se ut som akkurat samme tid og rom, men 45 grader lenger til venstre, som når man skifter fra kamera 4 til 6 på et filmsett. En annen versjon av fokus og perspektiv, er “dukketeater”-perspektivet som ofte brukes i sjangeren “tegniserie-teater” som er en komisk og overdrevet versjon av dukketeater med lyd og effekter. Vi brukte disse virkemidlene mer seriøst og gikk fra å skildre handlingen som faktisk fant sted, til å gi et større blikk og ta kameralinsen langt bort fra handlingen, så man får et overblikk. Her lager man miniatyrer av objekter, i vårt tilfelle en båt som ble knust i en storm og er på vei mot en øy. Da laget vi båten og øya som miniutgaver av seg selv slik at publikum fikk være “kameraet som er med helikopteret” 700 meter opp i lufta.

Alt i alt tok vi med oss virkemidler både musikalsk og regimessig fra filmverdenen som vi så på som viktig i arbeidsformen vi hadde satt oss. Prosessen var lærerik og alle ledd jobbet sammen mot ett og samme mål, og hadde det i fokus hele veien.

## 2.2 Inspirasjon

Inspirasjon er noe av det viktigste hjelpemiddelet for en komponist. Man blir utfordret til å prøve nye ting og utforske flere musikalske sider av seg selv. Komponistene som blir nevnt her er tre av mine viktigste inspirasjoner hva gjelder klangfarger, instrumentering og musikalsk historiefortelling.

### 2.2.1 Alan Menken

Jeg er svært inspirert av Alans Menkens evne til å fortelle sammenhengende historier med musikken, ikke minst i en sjanger som fenger både barn og voksne. Jeg har valgt å fokusere på en av hans nyere filmer, “Tangled” (Menken, 2010) eller “To på rømmen” på norsk. Her er en kort analyse av åpningsmusikken som fanger mystikken Alan Menken er en mester i å få fram. Transkripsjonen er hentet fra en orkesternote (Omni Music Publishing, 2021) fra ovennevnte film, “Tangled”:

B Emin B Emin B

Flow - er gleam and glow, let the pow - er shine.

4 Emin Bmin F#

Make the clock re - verse, bring back what once was mine.\_\_\_\_\_

8 B Emin B Emin B Emin

Heal what has been hurt, change the fates' de - sign. Save what has been

13 Bmin/F# F# Bmin

lost, bring back what once was mine.\_\_\_\_\_ what once was mine.\_\_\_\_\_

Dette er et av hovedmotivene, som heter “Healing Incantation” i filmen. Den blir sunget når man skal bruke kraften fra den magiske blomsten til å gjøre noen friske. Menkens veksling mellom H-dur og H-moll hjelper til med å skape følelsen av mystikk. Ser man i noten er tydelig at det må være H-moll pga. faste fortegn, men melodien i de 13 første taktene er konstruert rundt akkordene H-dur og E-moll, noe som gjør den harmoniske grunnfølelsen tvetydig. Det er ikke før den siste akkorden i takt 16 at tonearten fester seg definitivt i øret mitt, der vokalen og store deler av orkesteret lander på grunntonen. Dette er også svært effektivt når man vet at mor Gothel (den onde stemoren til Rapunzel) holder seg ung ved hjelp av blomsten hun synger om: hun starter sangen som en gammel skrøpelig dame, og avslutter siste strofe 30 år yngre før hun stjeler blomsten. Jeg har tatt med meg denne harmoniske tvetydigheten som et konkret verktøy inn i musikken jeg har komponert til masteroppgaven.

### 2.2.2 John Powell

Videre har John Powell påvirket meg gjennom sitt harmoniske språk, og det å sammenflette motiv i forskjellige varianter og settinger innad i filmene han komponerer til. Han var også en av hovedkomponistene regissør Mathias og jeg snakket om når det gjaldt orkestrering og klangfarge.

Et egentranskribert utdrag fra cuet “Not So Fireproof” fra filmen “How To Train Your Dragon” finnes som vedlegg bakerst i dokumentet. Dette er et veldig kort cue som fungerer som en overgang til neste scene. Det er en komisk scene hvor en dragebaby blir satt på plass av hovedkarakteren “Toothless” som er en større drage. Den lille dragen kommer klynkende mot hovedkarakteren og det er her min analyse av cuet begynner. Jeg ble bergtatt av orkestreringen rundt filmens “flygemotiv” som i hovedversjonen er mer storslaget og heroisk i uttrykket. Klangfargene John Powell bruker er inspirert av dorisk skala (mollskala med høyt 6. trinn) og det merker man tydelig når A-dur-akkorden kommer inn i takt 4. Verket avslutter på lavt 6. trinn, en vanlig C dur-akkord som gir cuet en tilfredsstillende avslutning, men ingen følelse av endelig konklusjon. Dette tok jeg også med som et verktøy inn i eget arbeid.

### 2.2.3 Hans Zimmer

Hans Zimmer har påvirket meg gjennom lydbildene sine og minimalismen i det å skrive sterke motiv som står for seg selv. Orkestreringen hans er som regel styrt av motivet som ligger i forgrunn, og lydlandskapet er ofte inspirert av elektronisk musikk og monumentale synthesizer-lyder som er egenprogrammerte. Her er et transkribert et utdrag av “Now We Are Free” fra filmen *Gladiator* (Morell, 2013):

The image shows a musical score for the piece "Now We Are Free" from the movie *Gladiator*. It consists of two staves of music in 4/4 time, with a key signature of one sharp (F#). The first staff starts with a treble clef and a key signature of one sharp. The second staff starts with a bass clef and a key signature of one sharp. The music is written in a simple, melodic style. Above the staves, there are chord annotations: D<sup>6</sup>, E, F#m, E, D, Bm, A/C#, E, C#m, F#m. The first staff has a measure with a treble clef and a key signature of one sharp. The second staff has a measure with a bass clef and a key signature of one sharp. The music is written in a simple, melodic style. Above the staves, there are chord annotations: D<sup>6</sup>, E, F#m, E, D, Bm, A/C#, E, C#m, F#m. The first staff has a measure with a treble clef and a key signature of one sharp. The second staff has a measure with a bass clef and a key signature of one sharp.

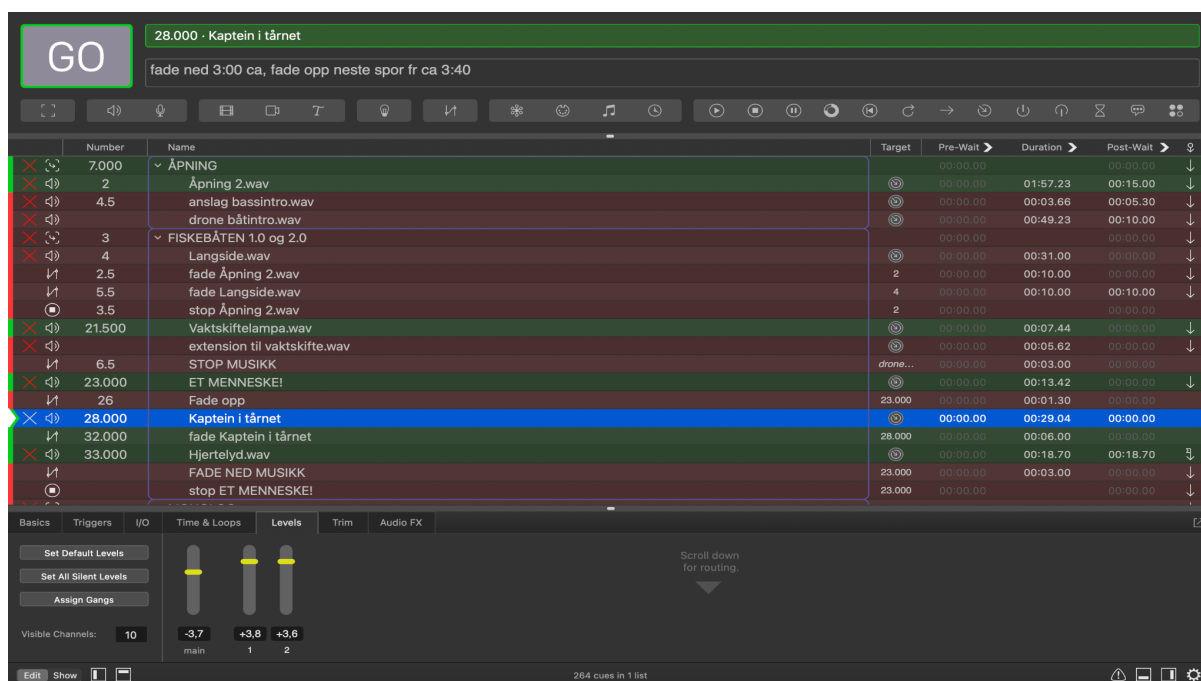
Zimmers musikk er noe av det som gjør “The Gladiator” til noe annet enn bare en film om vold og hevn. Musikken forteller en historie som er storslått, majestetisk og inderlig. Noe av den mest vellykkede filmmusikken fungerer som en sidekommentar til historien som utspiller seg på lerretet, i stedet for å bare komplimentere handlingen. Sangen ovenfor kommer under rulleteksten, etter at man har fordøyd mange scener og inntrykk gjennom to timer med spenning. Vokalen er etter min forskning på temaet et eget fantasispråk laget av Lisa Gerrard (Royal Albert Hall, 2018) selv, noe som også peker på viktigheten av melodi og tema, da teksten egentlig ikke sier noe i dette tilfellet. Zimmer bruker her motstemmer og parallell stemmeføring på en mesterlig måte. I takt 2 og 3 går melodien nedover, mens harmoniene går oppover. I takt 8 lander motivet, og strykerne stiger oppover diatonisk for en repetisjon. I takt 4 og 5, samt 12 og 13 kommer det et “stemmeskred” hvor alle instrumentene går nedover. Bruken av stemmer som enten går separate veier eller samme vei er noe av det som får musikk til å puste, og der er Hans Zimmer en av de store. Han later til å beherske disse grepene svært godt. Hans bruk av unisone linjer, harmonisering og elektronisk tilnærming til musikk er noe jeg har forsøkt å ta med meg inn i min egen teatermusikk.

## 3 Verktøy

For å realisere komposisjonene mine i dette teaterstykket var vi nødt til å bruke en rekke teknologiske verktøy. Jeg vil her snakke litt om hvert verktøy og hvordan jeg brukte disse til å få musikk og lyddesign til å bli så optimalt som mulig.

### 3.1 QLab

QLab er en programvare til Macs operativsystem som spesialiserer seg på å spille av lydspor, ferdigprogrammerte lyscue, og/eller video/bilde. Alle disse mediene kan samkjøres fra sine respektive konsoller (miksebord) over til QLab, noe som gjør det lett å lage cues som samsvarer med hverandre og spilles sømløst hver gang.



Bildet over her er hentet fra min datamaskin med QLab. Jeg har ikke lydfilene riktig plassert på harddisken slik at QLab kjenner dem igjen, derfor er alt av lyd markert i rødt.

På maskinen vi jobbet med under avviklingen av stykket var forskjellige lydscues markert med fargekoder, alt etter hvilken scene og funksjon cuet hadde. Kodene under kolonnen der det står “numbers” er forbeholdt kodene til lysmikseren. Da vet lyset hvilket program det skal kjøre når jeg setter i gang lyden. Man kan også legge inn en “post-wait”. Det vil si, man kan fortelle QLab at hvis jeg starter et cue, kan neste cue vente med å starte automatisk til for

eksempel 14,07 sekunder etter det første cuet jeg startet manuelt. På denne måten slipper man å trykke space 300 ganger i løpet av en forestilling, og man sørger for at resultatet blir forutsigbart for skuespillerne. Videre kan man justere volum og panorering på alle lydkildene.

Vi jobbet i 7:1 format, så vi hadde en basshøytaler midt i salen, under publikum, og 6 diskantshøytalere plassert to og to på linje utover i rommet. Her gikk det med mye tid til eksperimentering. Hvor skulle lyden komme fra, og når skulle den panoreres over til den andre siden for å skape en forsterkning i at handling, tid og rom forandret seg? Vi fikk til en god mal på surround-lyden underveis i prosessen. Ideen var å tenke så likt en kinosal som mulig - hvis det kom en spesifikk handling fra langt bak til høyre i en scene og det var et lydcue til handlingen, kom også lyden fra samme sted. Videre la vi miljølyden (eller “foley” som det heter i filmverdenen), i de høytalerne som sto nærmest scenografien til enhver tid. Hvis bare scene front venstre var i bruk fordi man skulle skildre en liten lugar inne i båten, kom også vinden, bølgesus og knirkelyder fra front venstre. På denne måten jobbet det visuelle og lyd sammen for å skape en sammenhengende og tydelig fortelling.

## 3.2 Logic

Logic er en DAW (digital audio workstation) som transformerer macen din til et studio. Til dette prosjektet brukte jeg en stasjonær mac da jeg komponerte i studio, og en bærbar macbook pro da jeg jobbet med skuespillere og regissør på scenen eller øvingsrom. Jeg mikset komposisjonene på den stasjonære macen, da mikseverktøy ofte krever mye av maskinen og man slipper dermed at Logic hakker pga for store arbeidsoppgaver og lite RAM eller minne.

Figur 1. Hentet fra nettsiden til Apple. <https://www.apple.com/logic-pro/>



Slik kan et prosjekt se ut i logic. Man har en digital miksekonsoll nederst, med effekter som brukes ver faderne, markert i blått. Lydbølger og midi-informasjon midt på skjermen og ofte en softsynth (digitalt instrument) man jobber med til høyre samtidig som man spiller inn. Fargekoder lager man seg et system på selv, mest for ordens skyld og det blir mye lettere å orientere seg hvis man lager flere komposisjoner i et og samme prosjekt, slik jeg gjorde da vi jobbet lange dager med flere scener på teaterscenen.

Figur 2. Hentet fra nettsiden til Spectrasonics.

<https://support.spectrasonics.net/manual/Omnisphere2/25/en/topic/under-echo>



Under Echo er en romklang/ekkomaskin fra Spectrasonics som ble brukt i komposisjonene for å få simuleringen av analog tape og varme i lydbildet. Dette programmet ble en av de viktigste komponentene for å skape en klangfarge og identitet felles for instrumentene og lydene som ble brukt.

Figur 3. Hentet fra nettsiden til Spectrasonics.

<https://support.spectrasonics.net/manual/Omnisphere2/25/en/topic/under-fire>

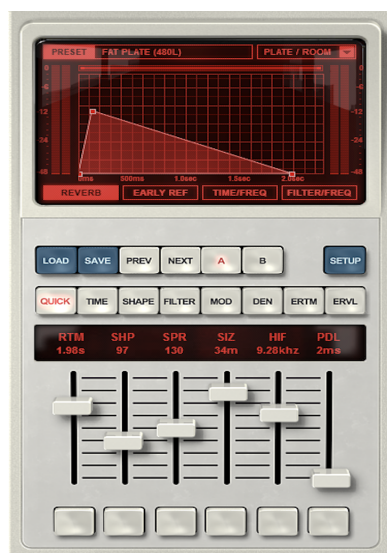


Under Fire er en vreg/kompressor/equalizer også fra Spectrasonics hvor alle effektene jobber sammen i ett og samme program og bringer en mørk og “skitten” karakter til instrumentene og effektene man velger å bruke den på. Jeg brukte ofte denne på synthlydene for å skape en sound som var inspirert av lyd-designet til Hans Zimmer, inspirert av lydlandskapet hans i filmen Blade Runner 2049, særlig den store synthen fra verket Hijack mellom 2:47 og 3:00 (Zimmer, 2017).

Disse to mikseverktøyene nevnt ovenfor ble utelukkende brukt i klangfarger og identitet som omhandlet fiskebåten og stormen før ungdommene kom til øya. Det gjorde jeg for å sette de to lokasjonene innenfor samme stemning, det skulle være mørkt, mystisk, usikkerhet og en indre uro man skulle få fram.

Figur 4. Hentet fra nettsiden til audiomasterclass.

<https://www.audiomasterclass.com/blog/an-investigation-of-the-pre-delay-parameter-of-the-lexicon-480l-reverb-plugin>



Denne Lexicon LX480 brukte jeg som klangfarge på instrumenter som fant sted på øya. Hang drum, som er øyas hovedinstrument, fungerte spesielt bra med denne klangen. I tillegg til montasjen som er det mest sentrale cuet på øya, kommer også Hang drum-instrumentet



igjen i forskjellige valører hvor det skaper en melankolsk stemning og er mer mollbasert. Den bringer fram en snill og lun varme som kontrasterte klangfargene på de andre lokasjonene.

Til slutt må jeg nevne pianoet jeg designet i Logic som konsekvent ble brukt på alle komposisjonene der det var akustisk piano. Det er et 227 cm langt Yamaha C7 flygel, som var eid av legendariske pianoteknikeren Jim Wilson. Det spesielle med dette instrumentet er at det ble brukt “Renner Blue Point” hammere dekket med en filt ved navn “Weickert felt” som ble brukt før den kalde krigen, den såkalte gullalderen til Steinway, en av verdens mest berømte flygelprodusenter (Spectrasonics, 2023). Denne unike lydkarakteren i det samlede flygelet sammen med min egen miks (som man kan se i bildet under), ble en viktig identitet og signatur for bruken av akustisk piano i stykket.

Skjerm bilde er fra deler av min egen miks i Logic.



## 4 Metode

I metodekapittelet vil jeg skrive om musikken, hva som var tankeprosessen bak det innleverte materialet, og hvordan jeg designet lydene til hvert verk. De første tre komposisjonene satte sitt preg på det ferdige musikalske materialet, men ble ikke med i den ferdige versjonen av teaterstykket. Jeg har likevel valgt å ta dem med i oppgaven for å vise prosess og metode, og at veien man går er like viktig som endestasjonen. For å gi litt mer kontekst til stykket før jeg begynner å forklare mer, kommer en synopsis av stykket, skrevet av regissør Mathias:

*«En fiskebåt med strengt hierarki og regime finner en dag en bevisstløs jente i vannet. Hun bærer med seg en historie. Denne historien kan forandre alt på båten. Vil de endre retning?»*

*"Menneskene er dyr", sa kongene, Syndere sa prestene, egoister sa både økonomene og biologene. I flere århundrer har vestlig kultur tatt utgangspunkt i at mennesket er fordervet. Og når vi antar at folk flest er onde gjør vi også dårlige politiske og økonomiske valg. "Men hva om vi hele tiden har tatt feil?" (Bregman, 2020).*

### 4.1 Førsteutkast

#### 4.1.1 Fiskebåten

Dette var noe av det første materialet jeg lagde til prosjektet, og det ble viktig for andre temaer, og fargepaletten for musikken som helhet. Jeg og regissøren hadde snakket veldig grovt om handlingen og hvilke elementer som skulle være med i forestillingen. Jeg hadde allerede komponert et motiv til kapteinen på båten, noe jeg implementerte inn i denne komposisjonen (pianomotivet som kommer litt ut i sangen). I dette utkastet av fiskebåtens motiv, drolet vi om at båten skulle ha et skummelt preg, men også stimulere fantasien. Det var også meningen at mannskapet kunne introduseres ved hjelp av enkel koreografi hvor de gjorde typiske oppgaver, men i takt med musikken.

Lydsporet starter med prosesserte trommer for å etablere den litt skumle og skitne båten, og et kontrabass-ostinat som kommer inn for fullt etterhvert. Den lyse synth-paden er også med på å skape en litt uhyggelig stemning. Introduksjonen på 10 takter var tenkt som underlag hvor skuespillerne ålet seg inn på scenen og fant plassene sine.

Når hovedmotivet starter 41 sekunder ut i lydsporet, introduserer jeg bass-ostinatet som skulle være en inspirasjon til tempoet skuespillerne kunne arbeide i. Pianoet som spiller kapteinens motiv er et motsvar til det langsomme bassostinatet, og var tenkt som kapteinens hovedmotiv, siden han var den viktigste karakteren i stykket. Her føyde vi altså sammen to motiv som sammenfattes i en og samme komposisjon. Baryton gitar spilt inn med to spor, et vanlig og et reversert med litt vreng og delay er med på å underbygge det harmoniske. Det slutter med gjentakelse av siste strofe i kapteinens motiv, tenkt som en hale for at skuespillerne skulle slippe rekvisittene og få tid til å stille seg på bestemte plasser, eller gå av scenen hvis det var en bedre løsning. Dette var jo bare tentativt, men regissøren var veldig enig i tankegangen, hvis scenen skulle ende opp med å bli tilnærmet lik skildringen nevnt over.

#### 4.1.2 Kapteinens motiv

Fra januar til mars 2022 ble det ganske klart for oss at kapteinen måtte ha et eget motiv, da han var en viktig karakter i stykket, og bindeleddet mellom ungdommene på øya og fiskerne på båten. Han skulle være en mystisk og streng, men sympatisk mann med autoritært kroppsspråk og evne til å ta raske avgjørelser. Men, under scenene i kapteinens lugar skulle vi se en annen side av ham, som var mer usikker. Her var holdningen hans dårligere, og han visste ikke alltid hva som var rett og galt, han kjempet mot seg selv. Jeg ville derfor at hans musikalske tema skulle oppleves litt uforløst musikalsk. Jeg implementerer en D6-akkord over E i bassen i første del av motivet før jeg sekvenserer til G-dur over A i bassen og til slutt Hm hvor jeg lander motivet på en uforløst none i akkorden. Melodien beveger seg over Hm skala, mens harmonikken senterer seg rundt Em, melodi og harmonikk ligger altså en kvint fra hverandre, noe som også gjør det mer åpent (det hele klenger som dorisk skala). B-delen av temaet ligger både harmonisk og melodisk i Em, og har en mer lengtende følelse over seg. John Powells lyd-estetikk er en stor inspirasjon her med en blanding mellom det store symfoniske og det mer folkelige nære. Jeg spilte et samplet strykeorkester fra Omnisphere laget av Spectrasonics i B-delen, og blandet det med en ekte nøkkelharpe og Yamaha C7 flygelet. Motivet avsluttes med repetisjon av siste takt A tema og en komprimert Em9 akkord i strykerne for å lande det hele, men på en mystisk måte.

Valg av instrument var ikke enkelt. Jeg prøvde solo piano, men følte at noe manglet. Gitar, mandolin, forskjellige synther og fløyter ble testet, men det ble enten for snilt eller for mye. Jeg sto fast helt til jeg en dag hadde en spillejobb med musiker Espen Olaf Vestvik, som spiller nøkkelharpe. “Der har vi det”, tenkte jeg. Et instrument som minner meg om en hurdy gurdy (eller dreielire på norsk), hva gjelder resonans og konstruksjon, men som spilles med en bue som en fiolin. I populærkultur har pirater blitt sett spille dette instrumentet, selv om de egentlig spilte på fioliner og små trommer. Det fikk meg til å tenke på skuter, eksotiske øyer og havet. Disse assosiasjonene ville jeg ta med meg inn i kapteinens motiv. Jeg doblet også melodien til nøkkelharpa med en harmochord som er et elektrisk harmonium. Den luftige harmochorden mikset med nøkkelharpa ble ganske lik lyden av en hurdy gurdy, uten dronen som ligger i bakgrunnen. Underveis i prosessen fant vi ut at kapteinen ikke skulle være så viktig, og vi fikk en ny hovedrolle i stykket. Det var en dagbok som en av ungdommene hadde fått med seg fra stormen og opp i skipet da hun ble reddet. Grunnen til at hun gikk rundt med denne dagboken, var at hun ikke kunne snakke, hun var stum.

#### 4.1.3 Ungdommer

Dette cuet skrev jeg til en introduksjonsscene av ungdommene hvor de skulker skolen og har lyst til å stjele en båt for å komme seg ut på havet for å fiske, feste, og gjøre akkurat det de har lyst til. Selv om de gjorde seg litt tøffe ovenfor hverandre, er de alle naive, følsomme og snille mennesker. Derfor tenkte jeg at det passet fint med et lett motiv i dur uten altfor mange instrumenter. Mandolin som spiller melodi, en 12 strengs akustisk gitar og en rytmisk synthpad tar seg av det harmoniske som inneholder tonika og subdominant i D-dur skala. Pianoåpningen er ikke en del av motivet. Introen de første 20 sekundene er med for å illustrere overgangen fra fiskebåt over til kaia hvor ungdommene møtes. De resterende 40 sekundene ble laget i samsvar med at ungdommene kom inn på scenen en etter en, og sluttet i det øyeblikket første skuespiller hadde sin første replikk. Denne scenen ble kuttet fra stykket, da regissøren følte at det tok for lang tid før vi kom til poenget med historien og at en god del bakgrunnshistorie vedrørende ungdommene var unødvendig i forhold til å få frem det budskapet vi ville. Men, ved at jeg lagde dette motivet og denne musikken, ble jeg inspirert til å bruke en mollvariant av temaet i storm-scenen, som er en av de mest sentrale scenene de første 20 minuttene.

## 4.2 Endelig musikk

Herfra og ut vil jeg skrive om musikk som ble med i den endelige versjonen av teaterstykket. Noen av disse temaene hadde jeg ikke kommet på hvis jeg ikke hadde laget eksemplene nevnt ovenfor. Strykerne som underlag, celloens enkle motiv som signatur til fiskebåten, pianoet som den musikalske stemmen til dagboka, bruken av dorisk skala og metningstoner i melodi hadde jeg ikke komponert med samme tyngde hvis jeg ikke hadde laget disse temaene. Jeg hadde de med meg hele prosessen og lagde egne historier underveis som hjalp meg musikalsk. Selv om ikke publikum hører inspirasjonen fra prosessen, velger jeg å tro at det ligger en større helhetlig tanke bak musikken slik som sluttresultatet ble, enn om jeg bare hadde kastet alt og startet på nytt da vi gjorde store endringer dramaturgisk. Her kommer seks eksempler som speiler både prosess og resultat innenfor oppgaven min.

(Tidskoder jeg nevner under tittelen på verket er hentet fra filmingen av generalprøve. Andre tidskoder jeg nevner er relatert til tidskoder i lydfilene av verkene jeg legger ved, med mindre noe annet blir nevnt.)

### 4.2.1 Båt drone

(Tidskode i filmen - 06:47 til 09:35)

Etter det første utkastet av fiskebåtens motiv, ble det en felles konsensus at musikken og scenen i seg selv var i ferd med å bli for koreografert. Vi ble for barnlige i uttrykket, og regissør Mathias ville få fram råheten i det som var den harde hverdagen på båten. Jeg begynte umiddelbart å tenke over hvilke elementer fra den første skissen som kunne være interessant å ha med. Jeg satt i studio og hørte gjennom hvert spor isolert: skulle jeg begynne på nytt, eller kunne jeg finne noe av nytte her? Hva er det som kan assosieres med en skitten båt midt på havet? Like etter den tanken, isolerte jeg bassen. Tonene var F - ned til D - D (en oktav opp) og C (en heltone ned). Disse tonene ga meg en vuggende følelse, nesten som å være på dekk på en båt med litt bølger. Hva om jeg tok en akustisk gitar, oktaverte den ned ved bruk av digitale effekter, og la på litt vreng for å få den litt "skitten"? Jeg brukte i tillegg en kontrabassbue som jeg strøk over gitaren som jeg ville gjort med en kontrabass, for å skape en distinkt metallisk lyd som signatur for dronen. Resultatet ble denne lydfilen, som ble brukt som underlag i flere scener og overganger.

## 4.2.2 Monolog

(Tidskode i filmen - 12:10 - 14:20)

Inspirasjonen til denne komposisjonen kom gjennom verket Briony av Dario Marianelli. Regissøren ba meg se filmen "Atonement". Her inneholdt åpningsscenen en gammeldags skrivemaskin som hovedrollen satt og skrev på. Vi hørte lyden av at hun trykket ned tastene, og etter 15 sekunder ble skrivingen rytmisk og et piano drev musikken videre før det ble en større komposisjon med mange strykere involvert (Marianelli, 2007). Siden vi hadde gått bort i fra at kapteinen var hovedkarakteren, ble vi enige om at dagboka til den stumme ungdommen skulle være i fokus. Dagboka skulle jo vise seg å være hovedgrunnen til at mannskapet på fiskebåten finner ut at det er ungdommer strandet på en øy og at de til slutt må redde dem. Hvordan kunne jeg overføre ideen fra skrivemaskinen til dagboken? Ved å lage rytmiske figurer med penn og papir. Jeg satte opp en Shure SM7B-mikrofon ved siden av miksepulten i studio og begynte å skrive. Etter mange forskjellige varianter gikk jeg for to rytmiske figurer, og en flytende figur som hørtes ut som vanlig skriving slik at komposisjonen kunne bygge seg opp fra flytende til rytmisk.

Det skulle også være en innspilt monolog av den stumme ungdommens rolleinnehaver i stykket, slik at det hørtes ut som hennes egen indre stemme. Da monologen var laget ble det ganske enkelt å bygge musikken rundt handlingen i teksten. Teksten skildrer drukningen og at hun ble reddet opp av fiskerne på båten, og at man har et valg om å gi næring til det gode eller onde monsteret i oss, man bestemmer sine egne valg. Instrumentalt lagde jeg tre lydspor med penn og papir, Yamaha C7 flygelet som underlag, og en perkusiv tone av et gammelt piano og vrengeffekter som er den mørke bassen som høres på tredje slag i hver takt før hovedmotivet kommer inn. En Rhodes Mark II og et samplet gjeterhorn (som for meg hørtes litt ut som et båthorn) spiller sammen om hovedmotivet (andre ganger i stykket spilles dagbokas motiv på flygel).

## 4.2.3 Stormen

(Tidskode i filmen - 16:12 - 19:30)

Siden jeg allerede hadde laget et motiv for ungdommene, visste jeg at jeg ville utvikle det videre inn i scenen hvor ungdommene kommer ut for en storm, og strander på en øde øy. Vi prøvde flere varianter hvor jeg hadde med meg bærbar mac og komponerte mens skuespillerne jobbet seg gjennom stormen. Her var dialogen mellom lyd, lys og regi

essensiell for at vi skulle klare å gjennomføre denne scenen, så vi stoppet ofte opp og tok hensyn til lys hvis det var en overgang vi ikke hadde løst enda, eller at jeg stoppet opp hvis tyngdepunktet i musikken lå feil i forhold til det sceniske eller lyset. Flere versjoner av stormen ble lagt før den ble ferdigstilt. Her var Hans Zimmer og hans unisone linjer fra The Gladiator inspirasjonen for at mange instrumenter spilte storm-motivet unisont (staccato stryk, piano, og arco stryk). Den meditative synthen i starten når skuespillerne sovner i båten er satt sammen av Harmochorden fra kapteinens motiv, og en synth ved navn Blue Flower fra Spectrasonics. Den rytmiske figuren som kommer inn på 00:20 er en kontrabass, mikset med en akustisk gitar og en Juno 60 synth. Hovedmotivet som er ungdommenes opprinnelige motiv, bare gjort om til moll, er en samplet cello spilt staccato og veldig nære stolen av instrumentet, mikset med en Juno sub bass. pianoet som dobler motivet er ispedd "Under Fire" vrengeffekt og synthstrings i bakgrunnen. Perkusjonen er laget og manipulert med en software-synth ved navn BT Phobos, og ropingen som høres er en loop hentet fra Omnisphere (Spectrasonics). Sekvensen fra 1:31 til 1:54 omhandler en av ungdommene som holder på å drukne, men blir reddet av en annen ungdom. Her prøvde vi å forsterke forskjellen over og under vann scenografisk med det blå tøystoffet (vannet) som omfavnet ham da hodet hans kom under vann, og la seg mer på siden av han da han hadde hodet over vann. Musikalsk løste vi det med å ta et hi-pass filter ned til 600 - 700 hz, så det hørtes ut som at alt var bomull og innestengt, slik det kan høres ut under vann. Dette løste vi i QLab med at vi automatiserte hi-pass filteret til å lukke seg og åpne seg ved et enkelt trykk på space-knappen, som teknisk ansvarlig trykket på hver gang ungdommen gikk under vann, og hver gang han kom opp. Etter drukningsscenen skifter vi fortellerteknikk og går over i et slags dukketeater hvor vi ser miniatyrfigurer av båten og øya, der båten sakte men sikkert kommer mot øya, litt som et helikopterbilde fra lang opp i lufta. Her ligger det strykerne med en Gm9-akkord for å holde på spenningen. Slutt-sekvensen viser ungdommene som kommer til øya og faller om av utmattelse. Her henter jeg inn Rhodes mark II med vreg fra monologen og fortsetter med strykerne som akkompagnerte dukketeateret og miniatyrfigurene. Den stumme står igjen for seg selv som et symbol på at hun ble forlatt alene. Hun omringes av en lyssilhuett, og ved hjelp av en kontrabass-tone faller hun om, og er tilbake i båten fra begynnelsen der mannskapet plukket henne opp fra vannet.

Som en liten sidekommentar for å illustrere arbeidet med denne scenen: Stormscenen inneholdt 24 individuelle cues med lyd og lys i samsvar med hverandre. QLab var essensielt i å sammenfatte det hele for at regissør og alle kunstneriske ledd skulle få fram sin visjon.

#### 4.2.4 Overgang - øy til vaktskifte

(Tidskode i filmen: 39:28 - 40:31)

Overganger som binder sammen scener er like viktig som musikalske høydepunkt midt i en scene. Uten gode overganger dras publikum ut av fortellingen og man kan miste den røde tråden. Derfor tar jeg med dette lydsporet som et eksempel på en overgang fra øya over til fiskebåten. To av ungdommene krangler etter å ha blitt sendt sammen for å lete etter vann, men de blir enige om at de trenger en “time-out” da begge er sinte og frustrerte over situasjonen de befinner seg i. Det avslutter med at de gir hverandre en klem. Mens hele denne scenen finner sted, sitter en av fiskerne og leser på toppen av en scenekonstruksjon. På denne måten er han med i scenebildet på øya, men samtidig for seg selv på fiskebåten. Når ungdommene klemmer og historien konkluderes, smeller fiskeren igjen boka, og overgangen starter. Jeg spilte inn en fysisk bok som klappes igjen og la på “Under Echo” klang-effekt for å dramatisere handlingen som skjer scenisk. Like etter sniker det seg inn en Taurus 3 Moog synth bass pedal som danner underlaget i mens pianoet spiller motivet til dagboken. Til perkusjon brukte jeg en samplet bass kalimba med 11 metallplater, inspirert av cubansk marimbula. Jeg mikset inn en marimba spilt med klubber og prosessert ned i oktavregister for å få litt større fylde i lyden.

Overgangen tar med seg dagboken (piano) inn i et mer skittent og robust landskap som er fiskebåten (perkusjon og bass). Musikken slutter i det den ene fiskeren sier til den andre “les!” for å trekke ekstra fokus på hva han kommer til å svare. Etter replikken hører man bare kontentum av vind som lydeffekt.

#### 4.2.5 Montasje

(Tidskode i filmen - 43:25 - 45:39)

Komedie og slapstick humor er det ikke mye av i denne forestillingen. Men, i denne montasjen hvor ungdommene skal lære seg å leve på øya og gjør ting de ikke kan (lage bål, åpne kokosnøtt, og fange fisk som eksempler) var det rom for lettere musikk og humor. Siden de befinner seg på en sydhavsøy var det tydelig for meg at jeg ville ta inspirasjon fra karibiske instrumenter, spesielt steelpan-instrumentet. For at det ikke skulle bli for karikert, valgte jeg heller et instrument ved navn “Hang” eller også kalt “Hang drum”, som er en sveitsisk konstruksjon etter mange års forskning på karibisk steelpan. Den er konveks i stedet for konkav, og spilles på med hendene i stedet for klubber. På den måten fikk jeg karibiske kjennetegn på musikken, men med en rundere lyd, noe som igjen påvirket orkestreringen på



andre instrumenter. Jeg behøvde ikke å være like sjangertro som ved bruk av en steelpan, og jeg kunne plassere de andre instrumentene inn i en amerikansk pop-latinsk palett, inspirert av sangen “Let Me Take You To Rio” (Brown/Dean/Mutti, 2011) fra filmen “Rio”, hvor den orkestrale musikken er komponert og produsert av John Powell. Montasje-komposisjonen er en straight ABAB form, hvor en samlet Hang drum tatt opp med tre mikrofoner samtidig for å få hele klangen i instrumentet, og simulert Chapman Stick bass fra 1970 tallet utgjør bestandelene av første A del. I B delen kommer alle instrumentene inn.

Zimbirabjeller danner komplimentær-rytmikk. Fløyter lager en munter andrestemme. Perkusjon er miksing og triksing med Logic sin Drummer-funksjon, med elementer hentet fra bibliotekets arsenal av pop-perkusjon. A-delen ligger bare over akkorden G-dur, mens B-delen går over G-dur som går til G7 - C - Cm - G/D - D tilbake til G. På den måten får man to ulike deler hvor A ikke tar så mye fokus og B lager variasjon uten å ta fokus vekk fra alle sekvensene som skjer scenisk. Jeg lagde også lydfilen dobbelt så lang fra den vedlagte file her, fordi vi måtte ha en lengre sekvens i teaterstykket.

#### 4.2.6 Finale

(Kameraet under filmingen av generalprøve streiket før de to siste scenene, så jeg har ikke et oppdatert filmklipp av avslutningen. Det jeg har, er et mobilopptak fra min egen telefon fra en av de første versjonene av avslutningen, som jeg tok med i studio og komponerte musikken rundt. Derfor legger jeg filmen med musikk som et eget vedlegg man kan se og høre på. Lydfilen jeg legger ved er fra den endelige avslutningen som jeg desverre ikke har video av, den eneste forskjellen er det siste minuttet)

Avslutningen starter som et mareritt for førstestyrmannen på båten som bare vil kapteinen og fiskebåten sitt beste. Hun har fått alle fiskerne mot seg, da de har lest dagboken, og vil redde ungdommene som de vet er i live på en strandet øy. Hun prøver en siste gang å få alle til å gå tilbake på arbeidsplassene sine, men til ingen nytte. Alt beveger seg i slow motion helt til kapteinen kommer inn og forteller at han har lest boken. De innser at de må redde ungdommene, og finner dermed eksakte koordinater og bestemmer seg for å reise. Stykket avslutter med at vi ser en gjeng ungdommer som står utmattet på stranden og ser noe i det fjerne. De vinker og roper febrilsk og glad, etterfulgt av en blackout som signaliserer avslutningen av stykket.

Musikalsk ville jeg understreke det psykedeliske marerittet med en fri tolkning av båtmotivet. Celloen, spilt inn og improvisert av Nils Einar Vinjor, improviserer over Dm skala og motivet med tonene F - D - D (en oktav opp) - C (en heltone ned). Forskjellige klipp av reversert knust glass spilles i loop. Celloen kommer inn og spiller sterkere jo mer intens situasjonen blir. Synthen som spiller båtmotivet fra 1:40 er en synth ved navn Undercurrent av Spectrasonics som setter flere synther sammen for å lage komplekse lyder. Her satte jeg sammen tre synth-tepper i forskjellige valører for å lage en massiv lyd som spiller båtmotivet sammen med cello for variasjon og oppbygging. Når marerittet er over kommer jeg inn med en pad bestående av et samplet gregoriansk guttekor mikset med en celesta som ligger konsekvent på en Gm11 akkord for å sette en spenning. For å skape den vuggende bassen brukte jeg en samplet arcophonico med en delay som panoreres. Fra 4:51 i den vedlagte filmen er det siste minuttet forskjellig musikalsk. Her kommer inspirasjonen fra Alan Menken inn. Det å fortelle en tydelig historie med musikken, harmonisk og melodisk tvetydighet, at man definerer melodier som dur eller moll ut ifra hvordan akkordene blir lagt som underlag. Som man hører fra 4:48 på lydfilen bestemte jeg meg for å ta inn tidligere musikalske elementer og slå dem sammen i en "siste sats" inn mot redningen av ungdommene. Strykere spiller båtmotivet, men i lyst register. Hang drum spiller det harmoniske underlaget slik at man får implementert lyden av øya. De siste fire taktene kommer stormens motiv hakk i hel med bokmotivet men i dur siden jeg starter motivet på tersen i tonearten og ikke kvinten. Og en samplet kontrabass til slutt som lander båtmotivet i dur. Det gikk bra til slutt.

## 5 Oppsummering og veien videre

### 5.1 utfordringer

En av de største utfordringene med at studenter skal lage alt og ha medbestemmelse i alt, er at ting tar tid. Man skal gjennom mange runder med bestemmelser før man lander på noe, og etter man har bestemt en ting, kan man gå tilbake både to og tre ganger. Vi hadde en deadline til de siste to ukene før premieren om at alt måtte være bestemt. Dette gjorde jobben min ganske krevende, siden jeg laget et system og komponerte motiv ut ifra manus og skisser siden januar, fikk jeg ikke satt alt i ferdig system før de to ukene i mai. Det skal sies at det ikke var mye som gjensto, men småpirk hele veien gjør at man må være ekstra på vakt nesten helt opp til premieren. Siden det samme gjaldt regi, og lyd og lys, jobbet vi mer sammensveiset som et team da alle hadde kniven like mye på strupen.

Den andre store utfordringen i mitt tilfelle var at skuespillerne ikke brukte mygg. Det satte en stopper for hvor dynamisk jeg kunne være, og hvor store musikalske cue jeg kunne lage under dialog. Dette er kanskje det største hinderet i motsetning til å lage musikk til film, der en lyddesigner på film kan mikse dialoglyden høyt slik at det kan ligge et 100-manns symfoniorkester oppå dialog uten problem. Det kunne vi ikke her. Vi prøvde å løse det med mindre dialog i de scenene som virkelig trengte høyere musikk, og vi fikk til dels dette til. En av scenene til førstestyrmannen hvor hun møter den stumme ungdommen for første gang (tidskode i filmen 19:40 - 23:08) hadde jeg lyst til å lage et skummelt underlag - ta opp dynamikken og instrumenteringen ganske heftig i det styrmannen tar tak i håret på den stumme og drar henne bak mot en vegg på båten. Men det lot seg ikke gjøre, da vi ikke hørte dialogen hennes. Derfor ble det en svak drone som lå og lagde litt ekkel stemning, men det er nok et av de punktene i stykket jeg ville fokusert mer på musikalsk, hadde skuespillerne hatt mikrofonforsterkning. Dette gjorde at musikken ble noe mindre inspirert av Hollywood i det ferdige produktet, enn det som var tenkt da jeg først startet på denne oppgaven. Virkemidler og inspirasjon fra amerikansk filmmusikk står likevel sterkt forankret i komposisjonene. Jeg har også klart å ivareta underscore, surround lyd, musikalske temaer for karakterer og steder, og cinematisk historiefortelling, som alle er viktige elementer innen filmmusikk, i teaterstykket.

## 5.2 Gjennomføring og mottakelse

Tre dager før premiere hadde vi programmert alt over til teknisk ansvarlig, som skulle avvikle lyd og lys under forestillingen. Gjennom QLab sørget vi for at lyd og lys kommuniserte med hverandre under alle scenene, så det var stort sett bare for teknisk ansvarlig å trykke på space. Noen steder kom vi oss ikke unna at han måtte cue lyd og lys manuelt, men det gikk ganske knirkefritt. Det var skummelt å gi fra seg den bærbare macen hvor jeg hadde laget alt, men veldig godt å sitte der på premiere og bare nyte. Premierer gikk veldig bra, og vi fikk stående applaus fra andre Nord studenter, fakultet og inviterte teaterprofiler i fylket. Forestillingen dro også ut på en liten turné, blant annet til Vega Scene i Oslo. Der fikk vi tilbakemelding av en castingdirektør som også sitter i Oscar-akademiet i USA, at det var noe av det bedre vedkommende hadde sett på lenge. Det må vi ta med oss!

## 5.3 Veien videre

Nå er det opp til skuespillerne som eier forestillingen hva som skjer med denne videre. Regissør Mathias og jeg ble hyret inn som en tjeneste, og de eier rettighetene på stykket, og vi får royalties. Det betyr at hverken jeg eller Mathias kan ta dette videre uten dem, men det ønsker vi heller ikke. Vi er veldig fornøyd med prosess og resultat, og uten akkurat den gjengen vi var, hadde vi heller ikke laget akkurat dette sammen. Når det er sagt, har jeg og Mathias flere planer for videre arbeid sammen, siden vi nå har fått testet arbeidsdynamikken vår i en krevende demokratisk form, tror jeg det venter mange spennende samarbeid i årene som kommer.

# Referanser

- Eget arbeid (2022) *Eksamen - Musikkvitenskapelig teori og metode*. Nord Universitet.
- Bergdorff, H. (s. 6-7, 2006). *The debate on research in the arts*. Amsterdam school of the arts. Hentet fra:  
[https://www.ahk.nl/fileadmin/download/ahk/Lectoraten/Borgdorff\\_publicaties/The\\_debate\\_on\\_research\\_in\\_the\\_arts.pdf](https://www.ahk.nl/fileadmin/download/ahk/Lectoraten/Borgdorff_publicaties/The_debate_on_research_in_the_arts.pdf)
- Master - referanser amerikanske stilarter:  
<https://open.spotify.com/playlist/6nJE7kcbGFUXx7tDEFz8aL?si=d910abcbc3a6471e>
- Christoffersen, E. E. (2012, 9. juli). *Totalteater*. Gyldendals teaterleksikon. <https://teaterleksikon.lex.dk/totalteater>
- Menken, Alan.(2010) *Tangled*. Walt Disney Records.
- Menken, A/Slater, G. (2021) *Prologue*. Omni Music Publishing.
- Morell, B. (s. 166, 2013). *How film and TV music communicate - VOL 1*. University of South Wales.
- Royal Albert Hall. (2018). Hentet fra:  
<https://www.royalalberthall.com/about-the-hall/news/2018/may/listen-to-hans-zimmer-s-epic-soundtrack-to-gladiator-ahead-of-our-screening-with-live-orchestra/>
- Apple. (2023). Hentet fra: <https://www.apple.com/logic-pro/>
- Spectrasonics. (2023). Hentet fra:  
<https://support.spectrasonics.net/manual/Omnisphere2/25/en/topic/under-echo>
- Spectrasonics. (2023). Hentet fra:  
<https://support.spectrasonics.net/manual/Omnisphere2/25/en/topic/under-fire>
- Zimmer, H. (2017). *Hijack*. På *Bladerunner 2049 (Original Motion Picture Soundtrack)* Epic Records; Sony Music.
- Audiomasterclass. (2020). Hentet fra:  
<https://www.audiomasterclass.com/blog/an-investigation-of-the-pre-delay-parameter-of-the-lexicon-480l-reverb-plug-in>
- Spectrasonics (2023). Hentet fra:  
[https://www.spectrasonics.net/products/keyscape/models/la\\_custom\\_c7\\_grand\\_piano.php](https://www.spectrasonics.net/products/keyscape/models/la_custom_c7_grand_piano.php)
- Bregman, R/Dimmen, G. (2020, 9. oktober). *Folk flest er gode*. Spartacus forlag AS.

- Marionelli, D. (2007). *Briony*. På *Atonement (Original Motion Picture Soundtrack)*. Universal Classics & Jazz.
- Brown, C/Dean, E/Mutti M. (2011). *Let Me Take You To Rio - Blu's Arrival*. På *Rio: Music From The Motion Picture (International Version)*. Twentieth Century Fox Film Corporation.

## Filer

Link til opptak av generalprøve (Vimeo):

<https://vimeo.com/717487388/a86797877f>

Link til dropbox-mappe med lydfiler samt opptak av avslutningssekvens:

<https://www.dropbox.com/scl/fo/tjnrzpwblulfk7mbgc84/h?dl=0&rlkey=4h08278q2p9zfg6b8lxegiiig>

# Vedlegg

## Not So Fireproof

Composer: John Powell  
Arranged by: Ola Wist Holmen

*Koser seg opp mot Hiccup*

Fløyte 1 *mf*

Fløyte 2 *p*

Oboe 1 *p*

Oboe 2 *p*

Fagott 1 *p*

Fagott 2 *p*

Horn 1 *p*

Horn 2 *p*

Horn 3 *p*

Horn 4 *p*

Vibrafon *p*

Celesta *p*

Harpe 1 *p*

Harpe 2 *p*

Fiolin I *con sord arco p* *mf*

Fiolin II *con sord arco p* *mf*

Bratsj *con sord arco p* *mf*

Cello *arco p* *div* *unis* *mf*

Kontrabass *pizz* *mf*

Chords *mf*

Tempo *♩ = 66*

1 2 3 4 5

*Molto ral.*

Not So Fireproof

6

Fl. 1  
Fl. 2  
Ob. 1  
Ob. 2  
Fg. 1  
Fg. 2  
Hn. 1  
Hn. 2  
Hn. 3  
Hn. 4  
Vib.  
Cel.  
Harpe 1  
Harpe 2  
Vln I  
Vln II  
Brats.  
Cello  
Kh.  
Chords

Fade out

G/B C<sup>major</sup> C C<sup>major</sup> C C

6 7 8 9

$\text{♩} = 50.52$   $\text{♩} = 73.21$