

# Boombang – Boombans

## *Forarbeid*

Forarbeidet er laget som et flertrinnsprosess, og skolen velger selv hvor mange trinn i prosessen de følger.

Trinnene illustrerer hvordan en komposisjonsprosess kan arte seg i forhold til rytme.

Tinn 1 og 2 dreier seg om å finne et materiale, mens trinn 3 dreier seg om å komponere. Trinn 4 dreier seg om instrumentasjon, mens trinn 5 handler om å evaluere komposisjonen.

Det er mulig å stoppe forarbeidet etter trinn 2, men ta da med trinn 4.

På trinn 3 er det flere valgmuligheter, kalt a,b,c eller d-veien. Dere kan velge alle disse veiene eller bare en av dem, men gå da gjennom trinn 4 og 5 også!

Forarbeidet følger det vi for enkelthets skyld kan kalle Klabangmetoden, som handler om å lage slektskap mellom det musikalske materialet.

Hvilke fordeler skulle dette gi? Vel, erfaring viser oss at det som interesserer mennesker er struktur. Uten struktur, ingen vedvarende interesse. Å lære strategier for å lage musikalsk materiale som er i slekt, vil gi effekter som gjenkjennelse, utvikling, forventning, brudd eller oppfyllelse av forventning, omformulering av det gjenkjente o.l. Kort sagt en struktur som kan formidle noe.

En forutsetning for at forarbeidet skal fungere, er at det strekker seg over tid. Det er helt avgjørende at alle som er med føler seg trygge på at de forstår og kan det som gjøres. Trygghet og delaktighet er en forutsetning for god læring.

Prøv derfor ikke å gjøre alle trinnene med en gang. Sett heller av korte økter som dere jobber med dette. Repetisjon er viktig for å kunne gjennomføre prosessen. Det er derfor viktig å jobbe inn hvert trinn grundig, før neste trinn fases inn.

### **Trinn 1**

Finn et slagord eller en setning som inneholder skolenavnet eller stedsnavnet.

Setningen eller slagordet skal ha minst 2 ord, men ikke flere enn 7 ord. Dersom skolenavnet er med kan en vurdere å kutte ut ordet ”skole”. Jo kortere setningen er, jo lettere er den å jobbe videre med.

Av disse maksimum 7 ordene skal det være minst ett flerstavellesord – mao. med to eller flere stavelser.

Øv på dette slagordet/ setningen en stund slik at dere kan det/ den godt.

**Når dere har gjort dette trinnet, send en epost til [rune@klabang.no](mailto:rune@klabang.no)**

**Husk** - det er lov å forandre dersom dere i øvingen finner ut at setningen blir bedre ved å bytte ut eller stryke ord. Dette er å komponere – først lage noe og så evaluere om det er slik dere vil ha det.

### **Trinn 2**

Spill med instrumentene eller klapp stavelsene i setningen samtidig som setningen sies.

Gjør dette til alle kan den godt. Ta bort at setningen sies, slik at kun spillingen blir igjen.

Finn trykksterke og trykksvake stavelser. Marker de stavelsene som er trykksterke ved å spille sterkere på disse.

Øv til dere kan klappingen godt. Repeter med jevne mellomrom, og si gjerne setningen samtidig en gang i blant.

Denne setningen, som vi heretter skal kalle **rytmemønster**, kaller vi *originalrytmemønsteret*. Husk dette dersom går videre til trinn 3 ( og 5).

**Når dere har gjort dette trinnet, send en epost til [rune@klabang.no](mailto:rune@klabang.no)**

**Husk** - det er fremdeles lov å forandre setningen dersom dere i øvingen finner ut at den blir bedre ved å bytte ut eller stryke ord.

### **Trinn 3 a-veien**

Denne komposisjonsteknikken som vi her kaller "a-veien" handler om filtrering – altså å ta bort/utelate.

Denne teknikken beskriver en måte å tynne ut setningen på. Nærlig ved at ordene som tas bort blir stillhet. Den ligner på teknikken i "b-veien", men mens setningen i "b-veien" blir kortere i tid, varer i "a-veien" like lenge.

Filtreringen kan gjøres på flere forskjellige måter, men hovedpoenget er å forandre/ variere setningen – som heretter blir kalt **rytmemønster** – ved å ta bort.

Vi kan ta bort noe vi synes skal tas bort. Det er ofte vanskelig, fordi det lett blir en omfattende diskusjon om hva som skal tas bort uten at det finnes noen saklige eller overbevisende grunner til det. Derfor er det oppfunnet maskiner!

Vi kan få en maskin til å velge for oss. Eksempel på en slik maskin er å trekke lapper eller kaste terning. (Terningkast er forøvrig en flere hundre år gammel måte å komponere på.) Vi kan og bruke fargen på bilene som kjører forbi eller skjortefarge på elevene.

Felles for alle disse maskinene er at vi kobler et ord, som vi heretter skal kalle en **rytmecelle**, til et nummer eller farge. Dersom vi eks. bruker en terning vil da den første rytmecellen få tallet 1, den andre tallet 2 osv.

Deretter er det bare å kaste. Lag en regel for hvor mange ganger det skal kastes – her kan det nok en gang være vanskelig å velge, men det er fullt mulig å trekke lapp eller kaste terning for dette valget også.

Dersom det blir bestemt at det skal kastes to ganger betyr det at de rytmecellene som har nummerene som terningkastene viser, skal erstattes med en like lang stillhet som om rytmecellen hadde vært der.

Sett sammen det hele rytmemønster og det filtrerte rytmemønsteret. Dere har nå en komposisjon med to rytmemønster. Klapp disse til dere kan dem godt. Lag deretter et filtrert rytmemønster til og sett dette sammen med de to andre.

Dersom dere har fulgt flere av veiene, skal dere sette rekken av rytmemønstre fra "a-veien" sammen med de dere har laget fra før.

**Når dere har gjort dette trinnet, send en epost til [rune@klabang.no](mailto:rune@klabang.no)**

**Husk** – det er dere som bestemmer over maskinen. Dersom dere ikke er fornøyd med kastevalgene, er det lov å endre reglene eller lage maskinen på nytt! Dette er å komponere – først lage, så evaluere!!

### Trinn 3 b-veien

”B-veien” handler også om filtrering, men en annen type filtrering enn ”a-veien” – nemlig å ta bort/utelate uten å erstatte med stillhet.

Filtrering kan gjøres på flere forskjellige måter, men hovedpoenget er å forandre/ variere setningen – som heretter blir kalt **rytmemønster** – ved å ta bort.

Vi kan ta bort noe vi synes skal tas bort. Det er ofte vanskelig, fordi det lett blir en omfattende diskusjon om hva som skal tas bort uten at det finnes noen saklige eller overbevisende grunner til det. Derfor er det oppfunnet maskiner!

Vi kan få en maskin til å velge for oss. Eksempel på en slik maskin er å trekke lapper eller kaste terning. Vi kan og bruke fargen på bilene som kjører forbi eller skjortefarge på elevene.

Felles for alle disse maskinene er at vi kobler et ord, som vi heretter skal kalle en **rytmecele**, til et nummer eller farge. Dersom vi eks. bruker en terning vil da den første rytmeceellen få tallet 1, den andre tallet 2 osv.

Deretter er det bare å kaste. Lag en regel for hvor mange ganger det skal kastes – her kan det nok en gang være vanskelig å velge, men det er fullt mulig å trekke lapp eller kaste terning for dette valget også.

Dersom det blir bestemt at det skal kastes to ganger betyr det at de rytmeceellene som har nummerene som terningkastene viser, skal bort.

Sett sammen det hele rytmemønster og det filtrerte rytmemønsteret. Dere har nå en komposisjon med to rytmemønstre. Klapp disse til dere kan dem godt. Lag deretter et filtrert rytmemønster til og sett dette sammen med de to andre.

Dersom dere har fulgt flere av veiene, skal dere sette rekken av rytmemønstre fra ”b-veien” sammen med de dere har laget fra før.

**Når dere har gjort dette trinnet, send en epost til [rune@klabang.no](mailto:rune@klabang.no)**

**Husk** – det er dere som bestemmer over maskinen. Dersom dere ikke er fornøyd med kastevalgene, er det lov å endre reglene eller lage maskinen på nytt! Dette er å komponere – først lage, så evaluere!

### Trinn 3 c-veien

Denne komposisjonsteknikken som vi her kaller ”c-veien” handler om repetisjon – altså å ta om igjen deler av setningen – heretter kalt **rytmemønsteret**.

Repetisjon kan lages på forskjellige måter. Vi kan velge ut klappeord som vi synes er fine og derfor skal repeteres, men det blir lett en omfattende diskusjon om hva som skal tas bort uten at det finnes noen saklige eller overbevisende grunner til det. Derfor er det oppfunnet maskiner!

Vi kan få en maskin til å velge for oss. Eksempel på en slik maskin er å trekke lapper eller kaste terning. Vi kan og bruke fargen på bilene som kjører forbi eller skjortefarge på elevene.

Felles for alle disse maskinene er at vi kobler et ord, som vi heretter skal kalle en **rytmecele**, til et nummer eller farge. Dersom vi eks. bruker en terning vil da den første rytmeceellen få tallet 1, det andre tallet 2 osv.

Deretter er det bare å kaste. Lag en regel for hvor mange ganger det skal kastes – her kan det nok en gang være vanskelig å velge, men det er fullt mulig å trekke lapp eller kaste terning for dette valget også.

Dersom det blir bestemt at det skal kastes to ganger betyr det at de rytmecellene som har nummerene som terningkastene viser, skal repeteres. Dere kan velge om dere skal repetere disse en eller flere ganger. Det kan være slik at en repetisjon av en rytmecelle ikke gir så stor effekt dersom cellene før og/ eller etter er like. I slike tilfeller kan det være en mulighet å repetere flere ganger.

En variant av repetisjon kan være å repetere deler av rytmemønsteret. Altså lage grupperinger av rytmeceller som repeteres. Det blir da grupperingene som blir koblet til et tall på terningen.

Lag to varianter og sett disse repetisjonsrytmemønstrene sammen med det opprinnelige, til en rekke med mønstre.

Dersom dere har fulgt flere av veiene, skal dere sette rekken av rytmemønstre fra ”c-veien” sammen med de dere har laget fra før.

**Når dere har gjort dette trinnet, send en epost til [rune@klabang.no](mailto:rune@klabang.no)**

**Husk** – det er dere som bestemmer over maskinen. Dersom dere ikke er fornøyd med kastevalgene, er det lov å endre reglene eller lage maskinen på nytt! Dette er å komponere – først lage, så evaluere!!

### **Trinn 3 d-veien**

Denne komposisjonsteknikken som vi her kaller ”d-veien” handler om å endre rekkefølge på ordene i setningen – heretter kalt **rytmemønster**. Blant komponister kalles denne teknikken permutasjon.

Rekkefølgeendring kan lages på forskjellige måter. Vi kan velge ut en rekkefølge som vi synes er fin, men det blir lett en omfattende diskusjon om hvilken rekkefølge som skal velges uten at det finnes noen saklige eller overbevisende grunner til det. Derfor er det oppfunnet maskiner!

Vi kan få en maskin til å velge for oss. Eksempel på en slik maskin er å trekke lapper eller kaste terning. Vi kan og bruke fargen på bilene som kjører forbi eller skjortefarge på elevene.

Felles for alle disse maskinene er at vi kobler et ord, som vi heretter skal kalle en **rytmecelle**, til et nummer eller farge. Dersom vi eks. bruker en terning vil da den første rytmecellen få tallet 1, det andre tallet 2 osv.

Deretter er det bare å kaste. Hver celle i rytmemønsteret vil her få et tall, og det må kastes så mange ganger som antall celler.

En variant av rekkefølgeendring, kan være å endre bare deler av rytmemønsteret. Altså lage en gruppering av rytmeceller som endrer rekkefølge.

Lag to varianter og sett disse repetisjonsrytmemønstrene sammen med det opprinnelige, til en rekke med mønstre.

Dersom dere har fulgt flere av veiene, kan dere sette rekken av rytmemønstre fra ”d-veien” sammen med de dere har laget fra før.

**Når dere har gjort dette trinnet, send en epost til [rune@klabang.no](mailto:rune@klabang.no)**

**Husk** – det er dere som bestemmer over maskinen. Dersom dere ikke er fornøyd med kastevalgene, er

det lov å endre reglene eller lage maskinen på nytt! Dette er å komponere – først lage, så evaluere!!

#### **Trinn 4**

Dette trinnet handler om instrumentasjon.

Rytmekomposisjonen dere har laget og klippet, skal nå spilles på de banginstrumentene dere har laget.

Instrumentasjon vil være å bestemme hvilke instrument som spiller hva, og det finnes flere måter å gjøre dette på.

Alle kan spille alt, eller dere kan dele opp gruppa slik at ikke alle spiller hele tiden. Dersom ikke alle spiller hele tiden, kan gruppa deles på et utall måter.

Den enkleste er at de mørke banginstrumentene spiller noen rytmeceller, mens de lyse spiller de andre. Det kan og være slik mørke spiller et rytmemønster, mens de lyse spiller det neste. Det kan og være solister, men prøv dere fram. Det er viktig at den eventuelle delingen blir slik at den er grei å huske og forholde seg til.

#### **Trinn 5**

Dette trinnet er nesten det viktigste dere gjør i komposisjonsprosessen – nemlig å foreta en helhetsvurdering av komposisjonen dere har laget så langt, og gjøre et utvalg fra alt dere har laget.

Ved å benytte komposisjonsteknikker som er beskrevet under trinn 3 får vi uten å anstrenge oss noe særlig, en mengde musikalsk materiale som er i slekt. Ved å bruke slike teknikker unngår vi altså å gå oss vill eller slippe opp for ideer.

Dere vil her få noen tips om kriterier som kan være lurt å tenke på når dere nå skal foreta et utvalg fra rytmekomposisjonen deres.

1) Det første som er lurt å tenke på er at komposisjonen skal huskes av de som skal spille den. Derfor har lengden på rytmekomposisjonen alt å si!

Det er et mål at denne skal kunne utenat. Et sentralt stikkord da er repetisjon. Jo oftere både de enkelte trinnkomposisjonene og hele rytmekomposisjonen øves, jo lengre kan den være.

2) Det neste som er lurt å tenke på er om komposisjonen kan beskrives med ord som morsom, fin, vakker, spennende, overraskende eller lignende. Vi skal da ikke lage komposisjoner som er kjedelige!

For at en komposisjon skal være spennende, fin eller morsom, er det viktig å tenke på om den gir oss passe med forventning og overraskelse. Det er slik at noe som varer for lenge blir kjedelig. Hva er så "for lenge". For lenge vil i første omgang bestemmes av dere som lager komposisjonen. I neste omgang vil det være de som lytter til den.

Det er slik at når dere blir godt kjent med komposisjonen kan noen strekk virke for lange, og da er det lurt å trekke inn tilhørere. MEN, en grunnregel kan være at komposisjonen hele tiden skal være enten morsom, spennende eller fin å spille. Morsom og spennende vil ofte etterhvert erstattes av "fin" – noe som er et godt kvalitetskriterium.

3) Det siste kriteriet er egentlig innbakt i punkt 2, men fortjener et grundigere vurdering – nemlig om komposisjonen kan overraske tilhøreren.

Det er slik at slektskap lager en struktur som er mulig å avdekke – altså å kjenne igjen ting vi har opplevd, for deretter å forvente noe. Det er slik at gode komposisjoner legger ut "spor" i seg selv

som tilhøreren kan følge.

Så snart det finnes slike spor som vi kan kalle forventning, vil vi ha en flott mulighet til å overraske slik at det tilhøreren venter å høre blir erstattet av noe annet – **men da ikke noe annet enn det vi allerede har laget!!!** Det er en helt elementær feil – og jeg kaller det med vilje *feil* – å plutselig lage noe komplett annerledes for å overraske.

Slik jobber ikke gode komponister som dere. Dere lager heller forløp som tilhøreren blir vant til – slik som originalrytmemønsteret som ble laget på trinn 1 & 2, og skaper overraskelse ved å variere, bryte eller repetere. Alle disse teknikkene har dere allerede brukt på trinn 3. Gjør derfor originalrytmemønsteret til basis og bruk de andre dere har funnet til å variere/ overraske!!

**Til slutt – alle regler er til for å brytes, men som ellers i livet får regelbrudd konsekvenser. Ha det moro og opplev gleden ved å skape noe i fellesskap!**