

Andreas Herikstad

Posers go home!

Skateboardkultur og artistene Øystein Greni og
Torgny Amdam

Masteroppgave i Musikkvitenskap
Januar 2022

Andreas Herikstad

Posers go home!

Skateboardkultur og artistene Øystein Greni og
Torgny Amdam

Masteroppgave i Musikkvitenskap
Januar 2022

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet

Sammendrag

Hva er skateboardmusikk? Dette var spørsmålet min oppgave startet med, men konklusjonen ble ikke et svar på dette spørsmålet. Ved å gjennomføre intervju med Torgny Amdam, se på intervjuer av Øystein Greni og analysere disse opp mot teorier rundt begreper som handler om eller kommer fra skateboard, har jeg i denne oppgaven sett på hva som er skateboardkulturens påvirkning på musikken. Både Amdam og Greni har erfaring som skatere, og de er fortsatt aktive artister. *Flow, stoke, poser, sell-out, DIY* og *stil* er noen av de begrepene der skateboardingkulturen har gitt dem en annen betydning eller en variasjon i definisjonen, enn den som blir brukt til å definere begrepene i annen forskning. Hvorvidt idealer og verdier er gjeldende i hvordan Amdam og Greni praktiserer sitt musikalske virke, blir også diskutert. Jeg har konkludert med at de har tatt valg med hensyn til deres karrierer, som kan spores til skateboarding, og i noen tilfeller kan konklusjoner bekreftes gjennom uttalelser fra artistene selv.

Innholdfortegnelse

Forord	3
Innledning	4
Hva er skateboarding?	9
Øystein Greni og Torgny Amdam	10
Sjanger og Stil	13
Skateforbudet i Norge	22
USA-tilknytningen	29
Skateboard i musikken	31
Hva er skateboardmusikk?	37
Hva er egentlig skateboardmusikk?	40
Flow/Flyt	41
<i>Stoke</i>	50
<i>Poser</i>	55
<i>Sell-out: Keiserens nye klær</i>	60
<i>DIY</i>	71
Skateboard-musikk-praksis	76
Overførbare verdier fra skating til musikk	80
Konklusjon	84
Kildeliste	88

Forord

Etter 6 år i Trondheim og fullført masterløp vil jeg takke for tiden min her i Trondheim og vil alltid huske denne tiden som en positiv periode i livet mitt. Jeg vil takk for alle forelesere og medelever i og utenfor forelesningsrom og lesesaler for å ha bidratt til en god periode i livet mitt, til tross for alt som har skjedd i disse tider ...

Jeg vil takke min veileder Tore Størvold for gode samtaler og diskusjoner i veiledningstimene mine som har vært til stor hjelp og som har kommet med gode konstruktive tilbakemeldinger gjennom hele prosessen.

Jeg vil takke Caroline, min kone, som har støttet meg i alle valg jeg har tatt som førte meg til å fullføre masteroppgaven. Jeg vil også takke mamma og resten av familien for all støtte.

Jeg vil også rette en spesiell takk til min tante, Maria Herikstad, som har hjulpet med korrekturlesning i denne oppgaven.

Jeg begynte først å skate under nedstengningen noen rett før bryllupet til meg og Caroline. At oppgaven handlet om skateboard ble jeg motivert for da jeg så at en av mine nye hobbyer ikke var skrevet så mye om. Det ble oppgave om skateboard til tross for at tema er utrolig brett ...

Innledning

Mellom 15. september 1978 og 9. mai 1989 var skateboard forbudt i Norge. Det å bli tatt med et skateboard i Norge i denne perioden, kunne føre til konfiskering av brettet og bøteleggelse (Trier, 2006). I denne perioden ble Øystein Greni tatt fra skateboardet sitt på grensen fra Sverige da han var 10 år. Han synger om denne hendelsen i Bigbang sin låt *Glory Chord*. Senere, etter opphevelsen av forbudet, gjorde Greni en karriere ut av skateboard og gikk senere over til musikk på grunn av en skade (Brettstedet.no).

Torgny Amdam begynte også med skateboarding i den tidsperioden det var ulovlig i Norge, og han gjorde også en karriere ut av skateboarding, men han gikk i gang med flere musikalske prosjekter etter hvert (T. Amdam, intervju, 12 januar 2022). Både Amdam og Greni befant seg i samme skateboardkultur på samme sted og tid, og begge gjorde senere en karriere ut av å drive med musikk.

Oppgaven vil undersøke relasjonen mellom musikk og skateboarding, og Greni og Amdam brukes som eksempler på hvordan musikken kan bli sett på i lys av skateboarding. Gjennom et intervju jeg utførte med Amdam, og med utsagn fra Greni i forskjellige intervjuer, podkaster og i andre medier hvor han har uttalt seg om skateboarding og musikk, skal jeg prøve å se på elementer som kan spores til musikken deres og hva som har relevans for musikken. Eventuelt om noe kan trekkes til generelle aspekter ved musikk og skateboarding i andre tilfeller enn Greni og Amdam sitt.

Begreper som vil bli drøftet inn i musikken til Amdam og Greni: *DIY* (Jones, 2021, s. 1), *stoke* (Colley, 2014, s. 10), *stil* (Hebdige, 1997, s. 3), *flow* (Csikszentmihalyi, 2008), *sell-out* (Hesmondhalgh, 1999, s. 34) og *poser* (Anderson, 1999, s. 62).

Jeg har selv drevet med skateboard siden september 2020 og har noe erfaring med skateboarding. Da masteroppgave om skateboard først kom som en idé, søkte jeg etter tidligere forskning på skateboard og musikk. Jeg ville beskrevet skateboarding som et fenomen som ikke har blitt sett på som en kunstform, men heller ikke idrett. Det var laget noe forskning basert på skateboard, men i bøker som handlet om kunst i bybilde eller i gatekunst, var ikke skateboard nevnt etter første overblikket over hva som fantes av forskning på feltet. Da skateboard ble et tema som jeg så nærmere på, dukket Norges særegne historie med

forbudstiden opp, og jeg fant noen artister som var delaktig i skateboardkulturen på dette tidspunktet. Greni og Amdam ble de to artistene jeg valgte ut som representanter for skateboarding og musikk.

Oppbygningen av oppgaven ble bestemt å være i formatet av en rekke «artikkellignende kapitler» som tar for seg de forskjellige elementene. Dette valget gjorde jeg med tanke på at det for det meste er begreper som er kjent fra andre deler av musikkforskningen og ville være lite diskutert. Rekkefølgen på temaene er i rekkefølgen som temaene først kom opp i intervjuet, selv om noen intervjudeler er lagt til andre steder, ettersom begrepene overlapper hverandre. Derfor vil hver del inneholde teori om begrepet, hvordan Greni og Amdam kan analyseres ut ifra dette, og hvordan de bruker begrepene sammenlignet med teorien.

Det er to kapitler som heter henholdsvis «Hva er skateboardmusikk?» og «Hva er egentlig skateboardmusikk?» Ut ifra den rekkefølgen vi snakket om begrepene, var det naturlig å se på oppgaven som to deler, der overgangen markeres med disse to kapitlene. -Første delen handler om begreper som er lettere å spore ved å se på konkrete valg gjort av artistene, mens del to vil inneholde begreper som varierer i måten skateboardkultur bruker dem kontra musikk. Begrepene vil samtidig også bli repetert i de forskjellige delene, og til slutt vil det være noen kapitler som samler begrepene før konklusjonen og forslag til videre forskning.

Metode

I mangel på tidligere forskning på området jeg har valgt å skrive om, måtte jeg finne en måte å analysere større begreper inn i en ny kontekst. Det falt seg naturlig å bruke Mieke Bal sin metodebok for kulturforskning og analyse, *Travelling Concepts*, for å forstå hvordan jeg skulle bearbeide og skape min egen tolkning av musikk og skateboardkultur samt hvordan disse overlapper hverandre. Dette betyr i praksis at jeg prøver å analysere og se på konsepter og begreper som verktøy, for å oppnå analytisk innsikt, i stedet for å se på konsepter og begreper som mer eller mindre presise eller passende begreper i konteksten jeg drøfter. Målet er å lage en «produktiv forvirring» der begrepene jeg tar for meg, får andre betydninger enn de etablerte definisjoner og derfor kan bli forvirrende, men likevel produktive for å kunne oppnå mer innsikt på tvers av kulturer (Bal, 2002, s. 17). I min oppgave vil begreper som *DIY* og *sell-out* bygge på etablerte definisjoner, men blir tilpasset konteksten i oppgaven, for å presisere forskjeller på skateboardkulturens bruk av disse kjente begrepene og på den måten prøve å oppnå større innsikt i kulturen.

«Concepts are the tools of intersubjectivity: they facilitate discussion on the basis of common language. Mostly, they are considered abstract representations of an object» (Bal, 2002, s. 22). Jeg ønsker å vise at begreper og konsepter, selv om de er ord fra samme språk, kan representere helt forskjellige objekter og ideer, og de kan også ha utviklet seg videre eller vekk fra opprinnelig definisjon. Når jeg for eksempel skriver om *flow*, vil det finnes definisjoner som sett fra et skaterperspektiv er noe helt annet enn sett fra en psykologs perspektiv.

I forskning på kultur er variasjonen av konsepter og begreper i stor grad brukt for å lage en ramme for kulturer. De begrepene og konseptene som går på tvers av kulturer, er de som er vanskelig å ta for seg, ettersom definisjonen av et begrep kan være fra ståstedet til den akademiske retningen som den aktuelle forskeren er opplært i. Dette kan skape uenighet rundt begreper på tvers av fagfelt og disipliner (Bal, 2002, s. 25). Det er ikke skrevet mye om teamet jeg har valgt, dermed er rammen for det jeg skal drøfte, basert på mine erfaringer fra både Musikkvitenskap ved NTNU og fra den erfaringen jeg har med skateboard fra før, samt kunnskap jeg har tilegnet meg ved å se nærmere på to anerkjente skateboardere og musikere. Derfor er det viktig for meg å poengtere at de konklusjonene jeg trekker på bakgrunn av mitt ståsted og mine erfaringer, vil det kunne være uenigheter om, for eksempel blant utøvere av sporten og lesere som ikke har et musikkvitenskapelig perspektiv.

Konsepter og begreper er noe som er laget og kan dateres (har en historie), de er definert ved ord og er syntaktiske (et språk i et språk) samt under stadig utvikling (Bal, 2002, s. 51). Et sett med ikke-konseptualiserte fakta eller data blir ofte brukt for å etablere en kontekst. Konsepter og begreper blir ofte brukt om den satte konteksten, og dette kan skape en forvirring mellom forklaring og tolkning. Ved å sette begreper inn i en kontekst, lages det en ramme. Å lage en ramme er en handling som den «handlende» er ansvarlig for, det vil si at det er den gjeldende forskeren eller skribenten som konstruerer en hendelse og lager en tolkning eller forklaring (Bal, 2002, s. 134 og 135). Det er viktig å poengtere at jeg ser på de begrepene og konseptene som jeg tar for meg, at de blir sett på noe som er konstruert, men er under utvikling og betinget i språk. I tillegg er det viktig å huske at konklusjonene som blir tatt her, også er konstruerte, daterte og vil kunne spores til meg. Dette vil si at denne oppgaven bidrar til en ny tolkning og er en del av en språklig utvikling som ikke er ferdig. Med andre ord er det subjektive i akademisk skriving i fokus, både i og under arbeidet med denne oppgaven, også når det kommer til min egen skriving.

For å utforme metodedelene, brukte jeg boken «Akademisk skriving» (Solheim og Øyens, 2017). Boken ble brukt for å skape en logisk oppbygging og gå gjennom metodens validitet eller oppgavens sterke og svake sider. Jeg valgte hvordan jeg skulle angripe oppgaven og hva slags materiale jeg skulle bruke som grunnlag for oppgaven. Materiale jeg tar utgangspunkt i, er tekster som handler om begrepene som var relevante i uttalelser fra de to artistene jeg valgte å se på, begreper som dukket opp i tekster skrevet om lignende tematikk og de temaene som dukket opp underveis i intervjuet med Torgny Amdam. Det andre var å tenke over hvor omfattende materialet er, for å kunne bestemme hva jeg egentlig kan konkludere med og forstå ut ifra dette. Materialet omfatter ikke et stort utvalg omfatter av artister med tilknytning til skateboardkulturen, men jeg har valgt å konsentrere utvalget, og oppgaven tar utgangspunkt i Øystein Greni og Torgny Amdam som har tilhørighet både innenfor musikk og skateboarding. Selv om jeg ser på skateboardkultur i en større kontekst, er disse to valgt som representanter. I og med at materialet også inneholder en god del teori og forskning fra andre og lignende fagfelt, spesielt surfing, så dekker materiale bredt.

Det er også viktig å skjønne på hvilket grunnlag jeg valgte de aktuelle artistene og teorien jeg tar utgangspunkt i, slik at en kan gjøre seg opp en mening om hva slags prioriteringer jeg gjorde tidlig i prosessen. Artistene er valgt basert på at de er to av de mest fremtredende aktørene innenfor musikk og skateboard i Norge, og de kommer fra samme tidsperiode som var aktuell i norsk historie med skateboardforbudet. Annen teori og forskning i oppgaven er valgt ut basert på at de omhandler lignende tematikk som kommer frem i uttalelsene til artistene.

Så er det et spørsmål om hva slags status materialet har i oppgaven, spesielt med tanke på forskjellen på den innsamlede dataen og annen teori. Teorien vil være grunnlaget for analysen som blir gjort, og mitt intervju med Amdam samt Grenis uttalelser i andre intervjuer, vil være hovedfokuset i oppgaven og ledende for hvordan konklusjoner vil bli tatt.

I tillegg er det et mål at metoden skal bidra til å oppnå de hovedmålsettingene som er i undersøkelsen og avdekke eventuelle svakheter den har. Hovedmålsettingen er å etablere konsepter og begreper på tvers av skateboard- og musikkultur og benytte Bal sin metode, vil være sentralt for å oppnå dette. Svakheten vil kunne være at intervjuet er kvantitativt begrenset, som dermed gjør at det er vanskelig å trekke konklusjoner som strekker seg lenger enn det som er relevant for Greni og Amdam. Dessuten er det ikke gjort så mye annen grunnforskning på skateboardkultur og musikk, i iallfall ikke i Norge.

Det siste spørsmålet er hvordan er empirien? Empirien er kvalitativ og vil være god for å beskrive både skateboardkultur og musikk sett fra Greni og Amdam sitt ståsted, men for å kunne trekke store linjer for en kultur, vil det behøves flere lignende undersøkelser. Greni og Amdam er også representanter for samme tidsperiode historisk, så de vil ikke nødvendigvis kunne være representanter for flere generasjoner verken før og etter, selv om historisk utvikling er et tema som blir tatt opp.

Intervjuet med Torgny Amdam

Intervjuet ble gjort over digitalt møte. Planen var å holde intervjuet åpent uten for mange planlagte og ferdigformulerte spørsmål. I stedet hadde jeg satt opp noen temaer og begreper som jeg ville høre hva han hadde å si om, før jeg eventuelt stilte noen oppfølgingsspørsmål. Formålet med dette var å minimalisere graden av å føre samtalen og stille ledende spørsmål, i håp om at tråder mellom begrepene kan bli trukket. Intervjuobjektet sine første uttalelser på alle temaene, var uten beskrivelse fra min side, med mindre det ble spurt om å utdype hva jeg mente, men dette forekom ikke i de delene av intervjuet som jeg har med i oppgaven. Derfor er svarene jeg fikk, artistens egne tanker om de ulike begrepene. Denne måten å gjennomføre intervjuet på, opplevde jeg funket godt og førte til at jeg var fornøyd med svarene i den forstand at svarene kunne både bekrefte eventuelle tanker jeg hadde om temaene fra før, eller kunne gi nye perspektiver som jeg ikke hadde tenk på forhånd.

Det er viktig å tenke over om denne måten å gjøre intervjuet på, vil gi samme resultat i forhold til kvalitet. Metoden har jeg vurdert til å være pålitelig og ha høy reliabilitet i den forstand at den er en effektiv måte å få frem artistens egne tanker og refleksjoner om temaene. Jeg kan se for meg at denne metoden ikke nødvendigvis ville vært optimal for alle intervjuobjekter, fordi den legger opp til at intervjuobjektet skal stå for snakkingen ettersom jeg ikke alltid stiller direkte spørsmål. Dette kan føre til at en ikke nødvendigvis vil få like mange eller utfyllende svar avhengig av hvem en prater med. Svarene vil også kunne brukes i annen forskning siden spørsmålene var veldig åpne og uten noen direkte begrensinger når det kom til de store temaene.

Jeg opplevde at måten jeg satte opp intervjuet på, bidro til at jeg fikk samlet inn informasjon slik som jeg hadde ønsket. Måten jeg satt opp intervjuet på, opplever jeg førte til at eventuelle feilkilder ikke var en faktor som jeg trengte å legge til rette for under bearbeidelsen av intervjuet, men jeg har heller ikke funnet noen misinformasjon eller feil i intervjuet i

etterkant. Intervjuet er samtidig veldig fokusert på Amdam og vil ikke være gjeldende for store populasjoner uten videre, men det utelukker ikke at det vil finnes andre personer som har lignende meninger, erfaringer eller refleksjoner. Men det eneste det i realiteten kan stå helt og fullt for, er Amdam.

Hva er skateboarding?

Skateboarding har ingen start som kan spores til en person som oppfant det på et bestemt tidspunkt. Derimot er det enighet om at ideen om skateboard kom fra surfing. Når surferne ikke var fornøyd med bølgene, var det noen som tok hjulene fra rulleskøyter som hadde fire hjul per skøyte, og skrudde hjulene på forskjellige planker og brett.

Det er et museum i Simi Valley utenfor Los Angeles, «Skateboarding Hall of Fame and Museum», som er eid av skateboardsamleren Todd Huber. Han har prøvd å samle skateboard fra alle tider. Samlingens eldste brett er antakeligvis fra 1959, men dette diskuteres, og meningene om årstall spriker fra seint 1940-tall til tidlig 1950-tall. Skateboard fra sent 1950-tall og tidlig 1960-tall var hjemmesnekret og bestående av hjul fra gamle rulleskøyter. Før dette lagde de lignende konstruksjoner som er de tidligste sparkesyklene, som i prinsippet er det samme som skateboard, men har en stang som en kan holde i. Disse brettene ble populære, men de var hjemmelagde, og de var ikke spesielt bra for å rulle med.

Litt etter litt ble brettene produsert i større og større grad med økende kvalitet og robusthet. Interessen økte, og det ble holdt konkurranser. På 1970-tallet ble hjulene laget av uretan som var mye mer solide og ga bedre rulleevne og større fart. På dette punktet var skateboarding hovedsakelig en aktivitet som forekom på uforstyrrede plasser med rette overflater. I 1976 var det en hetebølge i Los Angeles, som førte til at flere badebasseng sto tomme, og skateboarding i bassenger ble populært. Skateboarding-industrien vokser voldsomt, og det blir mer vanlig å bli profesjonell skater.

I flere år er skateboard noe som hovedsakelig skjer på *vert* eller *halfpipe*. Etter at populariteten gikk i stå, begynte skaterne å bruke gatene, og *street skating* ble den dominerende delen av skateboard utover 1990-tallet. De forskjellige periodene la til rette for triksene som ble gjort,

Vert: Et skateboardbegrep som er forkortelse for vertikal. Refererer til en rampe som er 90 gradet på toppen. Kan også brukes for å beskrive en skateboard-stil (skateboardinfo.com).

og *street skate* gjorde at vanlige gjenstander på gaten ble brukt for å finne opp nye triks. Benker og trapper ble benyttet for å drive med skateboarding (Braille skateboarding/Shredz Shop).

Halfpipe: En U-formet rampe som er flat mellom de to konkave overgangene og som ender med en vertikal vinkel i hver ende (skateboardinginfo.com).

Øystein Greni og Torgny Amdam

Jeg vil begynne med å lage en oversikt over artistene som inneholder informasjon om hva som er aktuelt å vite om Greni og Amdam for denne oppgaven. Blant annet diskografi, priser og andre musikalske aktiviteter, samt deres historie med skateboard, og hva de gjorde i skateboardkontekst.

Øystein Greni

Øystein Greni ble født 15. juli i 1974 og vokste opp på Bislett i Oslo sammen med moren Ragnhild, faren Thor og storebroren Taran. Greni sin skolegang var Bolteløkka, Ila, Fagerborg og Universitetet i Oslo gjennom forsøks gymnaset. Greni begynte å spille gitar da han var 7 år gammel og ble interessert i både spillingen og utstyret tidlig. Greni er det eneste originale bandmedlemmet i sitt eget band, Bigbang, som i skrivende stund består av Nikolai Hængsle Eilertsen som spiller bass og Olaf Olsen som spiller trommer i tillegg til Greni selv på vokal og gitar. Bandet startet først i 1992, da han skadet kneet under en skateboardkonkurranse, og bandet ble erstatning for skating. Første album kom ut i 1995 og heter «Waxed». Greni har også hjulpet andre band som produsent, for eksempel Kråkesølv. Greni er også en aktiv surfer. I tillegg er han glad i å snekre og bygge ting, og han har for eksempel bygget studio i LA. Greni har et bosted i Echo Park i Los Angeles. Han har en datter som heter Julia som ga ut EP i 2022 som heter «Fieldmoment» (Valle, 2011).

Øystein Grenis skateboardkarriere startet da han først ble interessert i skateboarding etter at han hadde sett filmen *Back to the Future* (1995). I 1991 skadet han kneet sitt under Münster Monster Mastership, og etterpå fulgte en «problematisk» operasjon som dessverre sørget for at han ikke lenger kunne skate som profesjonell, på grunn av at menisken hadde blitt fjernet. Greni vant den samme konkurransen i Münster, selv om han ble skadet rett etter. I tillegg hadde han en tredjeplass i NM i Vert i 1990 og 6. plass NM i miniramp samme år. Til tross for skaden deltok han og fikk fjerde- og andreplass i 1993 og 1997 i NM i Vert. Greni har også vært med i 3 skatevideoer: «Movie This» (1991), «Gærralong Gang» (1992) og «Oslo

2» (1998). Han var med i den 10. utgaven av Valkyriegate i 2017 og har vært sponset av New Deal Skateboards og Gullwing Trucks (Brettstedet.no).

Diskografi:

Årstall	Album	Band/Solo
1995	Waxed	Bigbang
1999	Electric Psalmbook	Bigbang
2000	Clouds Rolling By	Bigbang
2002	Frontside Rock ´n Roll	Bigbang
2005	Poetic Terrorism	Bigbang
2007	Ro Much Yang	Bigbang
2008	From Acid to Zen	Bigbang
2009	Edendale	Bigbang
2011	Epic Scrap Metal	Bigbang
2013	The Oslo Bowl	Bigbang
2017	Pop Noir	Greni
2019	Glory Chord	Bigbang
2022-23	Ukjent Tittel	Bigbang

Torgny Amdam

Torgny Amdam er født 16. juni 1974, og han er artist, komponist og medieviser. Amdam er oppvokst på Kjelsås i Oslo. Han er mest kjent for sin musikk sammen med en rekke band og som soloartist, men han har også skrevet musikk for film og teater. Siste film var «Thelma» (2017) regissert av Joachim Trier, som Amdam komponerte *Thelmas Theme* og *Sister Solaris* til. Han har vært frontvokalist i bandet Onward og Amulet samt prosjektet Black Diamond Brigade som covret *Black Diamond* av Kiss. I tillegg til å ha vært med på utgivelser av en rekke singler og EP-er, har han vært med på totalt 11 album med sine ulike band og som soloartist (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022).

År	Album	Band/Solo
1993	In a Different Place	Onward
1996	Engrave	Amulet
2000	The Burning Sphere	Amulet

2001	Freedom Fighters	Amulet
2003	Danger! Danger!	Amulet
2005	All that is Sold Melts Into Air	Amulet
2007	Blessed and Cursed	Amulet
2010	Chameleon Days	Torgny
2013	Oil Panic	Torgny
2017	Cut & Run	Torgny
2019	Bathroom Stall Confessional	Torgny

Intervju: Hva kom først av skateboarding og musikk for din del?

«Det er veldig interessant, jeg vil si at det kom så og si helt likt. Det var min fetter Peter Amdam, som bodde på Urraparken (Uranienborgparken i Oslo, min anmerkning), og han var litt eldre, 2-3 år. Og det var jo enormt i den alderen, når du er sånn 13-14. Og han kjørte skateboard og drev med *hardcore*, og det var de to tingene jeg endte opp med å vie livet mitt til, til en viss grad ved å skate veldig mye og ha en karriere innen hardcore-musikk, så jeg vil si at det kom så og si helt samtidig. Jeg begynte med BMX og hørte på A-ha og Run-DMC og litt mer sånn *random* pop, så ble det mer spesifikt med mitt første skateboard og hardcore-punk. Da snakker vi 88-89. Høsten 88 var jeg bare sånn woaow, da jeg fikk mitt første skateboard på svenskegrensa, skateboard var jo ikke lovlig før mai 89.» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022)

Greni har også beskrevet sin relasjon til skateboard og musikkinteresse. Allerede i en alder av 12 år fremførte Greni *Purple Haze* av Jimi Hendrix i TV-programmet «Halvsju» på NRK den 27. september 1986. (nrk.no, 1986, 27:37) Greni startet først å spille gitar i en alder av 7 år. (Tono, 2019, 5:20) I teksten til Bigbangs sang *Glory Chord*, synger Greni at det var da han var 12 år som han ble fratatt et skateboard av det norske tollvesen. Han ble først oppmerksom på skateboard da han så filmen *Back to the Future* (1985). For Greni sin del hadde han først blir introdusert for gitaren, før han begynte å skate. Greni har også uttalt at via en konsert med Bob Mould på Blitz, ble han mer inspirert til å komme tilbake til musikken. (Greni/thebigbangweb, 2010, 19. april) Øystein Greni ble senere kastet ut av førstegym på Fagerborg skole på grunn av fravær, fordi han dro på skatekonkurranser. Året etter dro han til USA for å skate i et år. Da han skadet kneet og måtte gi opp den profesjonelle

skateboardkarrieren, begynte han på Forsøksgymnaset i Oslo sammen med blant annet Joachim Trier. På Forsøksgym fikk han godkjent å dra på turné i USA som skoleprosjekt. Trier fikk godkjent skatefilm som sitt prosjekt. (Winger, 2017, s. 556-557)

Sjanger og stil

Først skal jeg gå gjennom hva «sjanger» er, se på hvor vi kan plassere Amdam og Greni, og i hvor stor grad dette er interessant å drøfte. Videre skal jeg se på hva slags musikk og band som har vært både deres felles og ulike inspirasjoner og en del av deres musikalske dannelsesreise. Vi skal også gå gjennom hvordan vi skal bruke stil, autentisitet, sjanger og subkultur som begreper, og hva de innebærer når vi bruker dem. Disse begrepene vil hovedsakelig bli drøftet i starten av teksten og være gjeldene gjennom oppgaven.

Autentisitet

Autentisitets-begrepet er blitt sentralt, spesielt i konteksten av å skrive anmeldelse av musikk. Begrepet er ofte satt sammen med begrepene «kreativitet» og «originalitet», og det er derfor et nøkkelbegrep når det gjelder mottakelsen av ny rockemusikk. Musikk som ikke blir dømt ut etter autentisitet, er som regel innfor pop-sjangerne. Bruken av ordet «autentisitet» er derimot på mange måter en vag beskrivelse av en estetisk verdi. Dette er fordi det er så mange måter musikk kan bli formet på, prosessen kan blir gjort på så mange forskjellige måter at det er vanskelig å peke på konkrete elementer som vil være avgjørende for et autentisitetsbegrep. Dette er grunnet i både hvordan musikk er en iboende kapasitet som menneske har og er basert på de mulighetene samfunnet gir. Hvis vi snakker om musikk som et språk der ord og elementer blir etterlignet og bygger på hverandre, så krasjer dette med måten en ser på musikk som autentisk. Derfor kan en påpeke at det ikke finnes en autentisk måleenhet, og det samme gjelder kreativitet. (Moore, 2020, s. 209)

Noe annet som ikke nødvendigvis har en egen autentisitetsdefinisjon, men som bruker begrepet på en interessant og relevant måte, finner vi i boken «Travelling Concepts» av Mieke Bal, boken jeg brukte i metodekapittelet. Hun ser på hvordan en forestilling som blir satt opp basert på en historisk hendelse, vil kunne bli slaktet om den ikke er historisk korrekt og vil derfor bli dømt som lite autentisk. Bal drøfter om dette kan sees på som en falsk anklage, fordi hun sier at publikum som ble dratt inn i denne opptreden og nøyt det, de opplevde en autentisk fornøyelse. Selv om grunnmaterialet tydelig er en sentral del av stykket,

uten at det nødvendigvis blir fulgt, vil det fortsatt kunne være en autentisk fremførelse, i den grad en kan snakke om autenticitet i det hele tatt (Bal, 2002, s. 208). Hun tar også opp teaterscenen der hovedoppgaven er å ha selvrefleksjon, lekenhet og dedikasjon til å fremføre en rolle så bra som en kan, uten at en blir dømt av en urokkelig og utdatert autenticitetsmoral. I konteksten av teateret, drøfter hun også om teateret inneholder et utopisk element, at det å bortvise autenticitetsmoralen er med på å opprettholde et individualistisk syn på identitet (Bal, 2002, s. 325-326). Dette tar oss tilbake til stil og hvordan «stil-gjenstander» vil være representative for verdier basert på historien og de verdiene som ligger bak bruken av objektene. Det er disse elementene som skaper identitet. Det er ikke noe som skal etterligne noe tilbake i historien på mest mulig korrekt måte, men identiteten skal heller ikke kun kobles til noe som ikke har noe grunnlag i virkeligheten.

Sjanger

Sjanger er en type kategorisering som kan hjelpe oss å plassere og kontekstualisere, særlig innenfor musikk og film. Hva slags musikk som passer inn i hvilken sjanger, er noe som kan bli debattert ut fra en rekke faktorer. Generelt kan en si at sjanger blir bestemt basert på tre forskjellige, men oftest blandede roller: musikerne, musikkindustrien og konsumentene eller lytterne. Ved siden av denne trio, blir sjanger diskutert og definert basert på karakteristikk og hvor avgrenset disse er. For eksempel vil metallmusikk ha *distortion* som et karaktertrekk, men noen vil si at det er en viss mengde og i overgangen ned til *overdrive* som en vil sette grensen. Her vil mengde forvrenging av gitaren bli diskutert, og folk vil kunne ha forskjellige grenser. Det vil også være stor en grad av historisk perspektiv på starten av en sjanger, øyeblikket der sjangeren fikk sitt utspring, og hvordan den så har utviklet seg fra dette punktet (Shuker, 2016, s. 112). De elementene som vil falle inn under denne definisjonen, er åpenbart de sjangerne som Greni og Amdam snakker om i utdrag fra deres uttalelser, som vil være beskrivende for musiker-roller i den tresidige definisjonen i Shuker sin teori. De har også en beskrivelse av musikk fra lytterens perspektiv i de uttalelsene hvor de beskriver musikk og musikere som de har blitt påvirket av samt i observasjoner de gjør om musikk. Når de nevner spesifikke sjangere, er det med på å definere dem. De vil også kunne beskrive karakteristikk i musikken, som blant annet Amdam gjør i intervjuet når jeg spør om hva han forbinder med skateboardmusikk (s. 39) De gangene som Greni og Amdam nevner musikalske trekk, underbygger dette hva som inkluderes i deres sjanger og hvilke sjangere de forbinder med disse trekkene. Historiske observasjoner kan forankre deres

musikk til en historisk periode som forbindes med en type sjanger og vil derfor kunne være definerende for hvor de kommer fra, og hvilken sjanger de vil falle inn under.

Teorier om musikk sjangere baseres gjerne på en *rhizomatisk* tolkning fremfor en *aborescent* tilnærming. I en aborescent forståelse vil rock, i et klassisk, symbolsk bilde, defineres ut fra formen av et tre. I den forstand vil all musikk som ligner på den felles forståelsen av hva som er rock, være grener som kommer ut av «rocketreet». Dette betyr da også at en annen sjanger, for eksempel hip-hop, er fundamentalt forskjellige og har ikke noen felles referanser. Taylor Myers og Brad Osborn velger å tolke musikk og spesielt rockesjangeren rhizomatisk. Det vil si at deres forskning baseres på forståelsen at en sjanger er en samling av musikalske fellestrekk og virkemidler som er lånt fra hverandre, men at man også kan låne fra andre sjangere som tradisjonelt sett vurderes å være forskjellige (Moore, 2020, s. 47). Musikk tolket innenfor semiotikk, er musikalske og visuelle tegn eller symboler som mottakeren oppfatter som og relaterer til en sjanger. Eksempel på et både visuelt og hørbart element innenfor rock, vil være den elektriske gitaren, trommer og elektrisk bass (Moore, 2020, s. 48, 50). Dette går tilbake til en definisjonsmakt som ligger hos musikerne, selskapene og forbrukerne. I både Greni og Amdam sit tilfelle vil det være tydelig å spore musikalske virkemidler og sjangertrekk som de har tatt inspirasjon fra. Når det kommer til artister som de prater om som innflytelsesrike på dem så vil vi kunne kjenne igjen felles trekk og kunne definere hvilke deler av musikken deres som er hentet fra hvor, og hvilken sjanger disse kan betegnes som.

Subkultur: Sjanger og identitet

Veien til ungdomssubkulturer er et konsept som er basert på 1950-tallets ungdommers generasjonsoppgjør med foreldregenerasjonen, som førte til at «ungdom» ble definert som en egen gruppe. Antakelsen om at alle ungdommer hadde en stor felles agenda, blir starten på defineringen av ungdomskultur. Økt velstand blant arbeiderklassene gjorde det mulig for at en ungdomsgenerasjon kunne bli definert, og dette endret på tanken om at man er et barn helt frem til man når myndighetsalder og regnes som voksen og skal begynne å jobbe.

Definisjonen av «ungdom» skaper en ny og stor base med forbrukere som har egne interesser, og markedet øker og utvikler seg for å kunne tilfredsstille ungdommenes interesser i alt fra klær til musikk (Shuker, 2016, s. 196). Dette var den ungdomskulturen som Amdam og Greni var en del av, men innenfor ungdomskulturen var det også forskjeller, blant annet når det gjelder musikk og skateboard, som de ble utsatt for og preget av. I tillegg var det andre

elementer, blant annet den felles konsertscenen på Blitz (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022, Greni/thebigbangweb, 19. april 2010).

Det finnes ingen absolutt definisjon av «subkulturer», men generelt kan en definere det til å være organiserte, sosiale grupper som samles rundt felles interesser og ritualer. Ritualer må sees i bred forstand, som i oppførsel og aktivitet, for eksempel konserter, workshops, bokklubber osv. Som konsumenter har subkulturer vist seg å dele likheter med fans eller supportere, som kan trekkes tilbake til at det er en organisert gruppe som samles om felles ideer. For fans eller supportere vil disse ideene for eksempel være en artist eller et fotballag (Shuker, 2016, s. 197). Denne definisjonen vil lett kunne appliseres til en rekke felles aspekter med Greni og Amdam. Begge graviterte mot skateboard, men det var også i en periode hvor det var ulovlig med skateboarding, og en måtte gjøre dette på plasser som var «skjult» fra resten av samfunnet. De delte også en felles interesse for musikken, og de oppsøkte scenen ved Blitz for å dyrke denne interessen. Dette blir mye av grunnlaget for å diskutere de felles prinsippene som ligger i bunn i musikken deres, og en felles inspirasjon som begge har påpekt som viktig.

Stil

I boken *Subculture: The Meaning of Style* skriver Dick Hebdige om «stil» i konteksten av subkulturer. «Stil» definerer han som en form for avslag, fordi stil bryter med koder i samfunnet. Alle samfunn har normer og forventninger til en «normal» oppførsel og livsstil. Når dette brytes og nye stiler eller grupperinger oppstår, reagerer samfunnet med en avvisning av disse stilene og gruppene. Graden av avvisning varierer ut fra hvor stort brudd på normen den nye stiler representerer, det vil si om det handler om «harmnløse rampeunger» eller kriminelle som er farlige for samfunnet. I denne konteksten er for eksempel kriminalitet noe som blir avslått av samfunnet, men blir brukt som symbol i ulike former av kunst som mote, musikk, film og bildekunst (Hebdige, 1979, s. 2). Stil blir dessuten brukt av Hebdige som et begrep med dobbeltbetydning. Den ene betydningen er en advarsel til det nåværende samfunnet om en uhyggelig tilstedeværelse, noe som er nytt og annerledes og en kontrast til det veletablerte. På den andre siden kan stil ha betydning som ikoner, som ord og objekter. Disse blir dømt som «forbudte» identiteter, men blir en kilde til verdi for dem som bruker dem, og som dessuten er med på å minne om eventuelle ydmykelser de måtte tåle fra for eksempel politiet (Hebdige, 1997, s. 2-3). I kontekst av musikk kan man se på måten punkere skiller seg ut via mote. Dette er ikke kriminelt, men punkere kan likevel bli «straffet» på et

sosialt plan ved utestengelse fra sosiale grupper eller ved andre former for utfrysninger. I Norge gikk myndighetene til det skrittet å gjøre skateboard ulovlig på et tidspunkt, og dette kommer vi tilbake til (s. 22). I mange land vil skateboarding være utfrost fra hele eller deler av samfunn som ikke klarer å akseptere denne kulturen, men uten at de nødvendigvis prøver å forstå den eller griper inn for å prøve å stoppe den. For eksempel kan en situasjon være at en person skater i en park på en betongkonstruksjon, og en tilfeldig forbipasserende sier at det er hærverk. Med den uttalelsen definerer den forbipasserende aktiviteten i den gitte settingen, som en kriminell handling. Skateboardet blir et ikon for den konflikten som har oppstått mellom dem som bruker skateboard og dem som ikke ønsker skateboarding i sitt miljø. I Norge vil skateboardet bære med seg den fortiden den har med forbudet, og det er da særegent for skateboarding i Norge.-

Stil i subkulturer

Musikk er ett element i en kompleks sammensetning av ulike elementer, som er med på å definere det vi vil kalle «stil». Stil har hovedsakelig blitt assosiert med å være en base for identitet, men i punk-tradisjon, som Amdam og Greni har vært en del av i ungdomsårene, vil stil i mye større grad bli definert som en måte å utrykke verdier på. Verdiene uttrykkes gjennom symboler og «koder» fra den dominante kulturen. Den delen av stil som handler om å utrykke seg, vil falle inn under en «meningsfull livsstil på fritiden» (Shuker, 2016, s. 198). I boken *Subculture: The Meaning of Style* skriver Dick Hebdige at «subkultur» alltid vil være omdiskutert definisjonsmessig, men han beskriver subkulturer som prosesser der ting blir gjort til «mean and mean again as style» (Hebdige, 1979, s. 3). Med andre ord, Hebdiges beskrivelse sier at subkulturer er en rekke prosesser der elementene som forekommer, får sin betydning, og denne betydningen blir uttalt eller «ment igjen» gjennom/som stil. I konteksten av skateboarding, og spesielt for Norge, så vil historien med skateboard ha med seg den historiske forbudstiden den ble brukt i. Skateboarding preges av politikken, og subkulturene der skateboardet ble brukt, vil bære med seg denne verdien eller «meningen». I Norge vil skateboarding derfor være et element som definerer et stiluttrykk der skateboardet er et ikon som symboliserer subkulturens historie og verdier.

Stilobjektene som Hebdige drøfter går godt sammen med Shuker sin definisjon av subkulturer som organiserte grupper som samler seg rundt ritualer, eller objekter (Shuker, 2016, s. 197). Vi kan definere subkultur i konteksten til organiserte grupper, som samles rundt felles verdier og ritualer, der ritualene eller objektene som binder gruppene sammen,

har en verdi som er betinget i historien. Det er nettopp historien som gir subkulturens ritualer mening og blir sett på som stil (Hebdige, 1979, s. 3). I denne oppgaven er dette de elementene som ligger bak definisjonen og bruken av ordet «subkultur», nemlig det organiserte aspektet, samlingen rundt felles verdier og symbolene som gir uttrykk for disse verdiene. I musikalsk kontekst har musikere en klar felles arena og ofte en oppvekst i subkulturer, og dette kan sammenlignes med konteksten til skatere. Greni og Amdam har deltatt i «begge leirene» og blitt preget av dette, ikke minst av den særegne historien Norge har med skateboard og forbud.

Sjanger og Stil: Greni og Amdam

Intervju: For din egen del, hvor er det du plasserer deg selv sjangermessig?

«Jeg er jo en *hardcore kid* og er jo vokst opp med punk og hardcore, men jeg har jo også hatt en veldig sterk tilknytting til hip-hop. Min bestevenn som jeg har vokst opp med på Kjelsås, Mattis DJ Rusty Ruse (Mattis Tallerås, min anmerkning), var en av de første hip-hop-folka, DJ i Oslo. Og jeg husker høsten 89, konfirmasjonsgavetur med mutteren og kjøpte N.W.A-skive og alt av punk på Rough Trade, og er jo vokst opp med min fars jazzgreie og sånt, men har jo første og fremst brukt 17 år av mitt liv som frontfigur i et rockeband, og så har brukt 10 år av mitt liv som soloartist, med et mer elektronisk lydbilde som har masse referanser til hip-hop, folk og diverse» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022).

Øystein Greni er mest kjent for sitt arbeid som frontvokalist i sitt eget band, Bigbang. Han har også laget et soloalbum med tittelen «Pop Noir», utgitt i 2017 under artistnavnet Greni. Han har uttalt at han har fått stor inspirasjon fra klassisk amerikanske rock- og blues-artister og -band. Bigbang kan plasseres godt innenfor en klassisk rockesjanger, selv med en del sanger som er unntak fra dette. Hans soloalbum er inspirert av mye av det samme, men er plassert mer innenfor en klassisk pop-sjanger. Greni som gitarist har en rekke inspirasjonskilder, blant annet Jimi Hendrix som han spilte på «Halvsju» på NRK, men også Ry Cooder som er en av hans største helter. (Tono, 2019, 2:42) Greni har også beskrevet tidligere inspirasjonskilder i band som *Fugazi*, *Life... but how to live it* i punk-sjangeren (Greni/thebigbangweb, 2010, 19. april). I tillegg nevner han engelske Rolling Stones samt Howlin' Wolf og Little Richard i klassisk amerikansk rock (Greni/DecibelProductions1, 2010).

For å plassere disse to artistene, men også skille dem fra hverandre rent sjangermessig, kan vi ta utgangspunkt i det de har både sagt og gjort. Amdam plasserer seg rett inn som en «hardcore kid». Dette er uttalt av han selv, men også av andre (Rabalder, episode 1, del 1). Det er også naturlig å dele opp hans musikalske karriere så langt, i to deler. De 17 årene han har vært frontvokalist i band, og de resterende hvor han har vært soloartist. I hans tid i band, er det tydelig at han befant seg i et musikalsk landskap av rock, punk og metall. I hans solokarriere er det et mye tydeligere elektrisk- og hip-hop-inspirert landskap. Det er derfor vanskelig å plassere Amdam i én sjanger, i den grad det er interessant i det hele tatt. Amdam har drevet med en del forskjellige musikalske band og prosjekter. Både som frontvokalist i rockebandet Amulet, som vokalist i prosjektet Black Diamond Brigade og som soloartist under navnet Torgny. En liten digresjon: I Black Diamond Brigade var Sigurd Wongraven delaktig, og han er også skater. Wongraven er kjent fra metal-bandet Satyricon (Zaheer, 2019).

Senere i intervjuet beskriver Amdam sin fremgangsmåte til å skrive musikk. Hardcore er et begrep som ofte blir tatt opp i intervjuet når det kommer til sjanger og kultur, men også i andre uttalelser om Amdam. Han trekker frem det subkulturelle både i sin oppvekst og i sitt virke som skater og musiker. Dette kan trekkes tilbake til de sjangerne som faller inn under de betraktninger som Shuker og Hebdige har om subkulturer, stil og sjanger (Hebdige, 1970 og Shuker, 2016). Torgny Amdam poengterer at han bryter de forventningene samfunnet har til et pop-album, med «99,9 prosent». Selv om det er vanskelig å definere Torgny ut fra en spesifikk sjanger, kan en ense de elementene som ligger bak sjangeren, ut fra Hebdiges definisjon av stil og sjanger.

«(...) og det er kanskje det jeg er mest stolt av, at jeg klarte å lage en skive («Bathroom Stall Confessional», min anmerkning) som henger sammen konseptuelt, men overhodet ikke i en sjanger-forstand. Det er noe annet som holder den skiva sammen. 99,9 prosent av alle verdens populærmusikalske skiver henger jo sammen gjennom sounden. Mens her har vi liksom kronoballader med auto tune, masse *spoken words*, vi har elektrorock, rap, samtidsmusikk, vi har meditativ søndagstekno med poetisk resitering.» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022).

Dette tar opp en debatt om hvorvidt det er viktig å forstå sjanger for å forstå musikken til Amdam og Greni. Jeg begynner med å se på Amdam. I en historisk kontekst, når det er snakk

om inspirasjonskilder og hva slags musikk han hørte på, kan det være sentralt å forstå sjanger. Men i søken på hva han har tatt med seg videre av inspirasjon, er det ikke nødvendigvis de «klassiske sjangertrekkene» som preger ham i hans arbeid. Spesielt ved å se på hans siste album, «Bathroom Stall Confessional», og det han selv sier i intervjuet om «sjangerforaktende» finner vi viktige elementer å trekke frem for å forstå hva som er de estetiske verdiene i Amdams musikk samt hvor fokuset i musikken bør eller kan være. Sett fra en definisjon av stil som Hebdige har, vil Amdam på mange måter definere en egen stil. Jeg følger definisjonen av stil som en objektivisering av en rekke ideer og konvensjoner, som bryter med det forventede eller blir sett på som lite ønskelig av det større musikkpublikum eller av store plateselskaper. Stil i en subkulturell kontekst, som Amdam befinner seg i, er ikoner som gir verdi til den som bærer den (Hedbidige, 1997, s. 2-3). I denne forstand vil selve sjangeren muligens være udefinert, også basert på at det ikke nødvendigvis er i min interesse å sette Amdams musikk inn i en definitiv sjanger. Det interessante er derimot de verdiene og prinsippene som ligger bak den udefinerte sjangeren.

I Greni sitt tilfelle er det lettere å plassere hans musikk i et klassisk sjangerlandskap, i den forstand at han har uttalt klare inspirasjoner innenfor visse sjangere. Derfor er det lettere og mer uproblematisk å plassere Greni i en klassisk rockesjanger, selv om det siste albumet til Bigbang, «Glory Chord», og hans soloalbum er rettet mer mot pop-sjangeren. Grunnen til dette er at, i motsetning til Amdam, så har Greni i stor grad holdt seg til musikk som har klare inspirasjonskilder. For å sammenligne med Amdam som aktivt lager noe som er «sjangerforaktende», så lager Greni noe som er basert på musikken som han har vært inspirert av under oppveksten og senere. Greni går også innenfor rockesjangeren basert på elementene som en kan kjenne igjen fra andre artister, som igjen vil være den rhizomatisk tolkningen av musikk, der musikalske trekk vil være inspirert og oppfattes som like og innenfor samme sjanger av en som lytter (Moore, 2020, s. 48). I Amdam sitt tilfelle er det lett å peke på at han nevner forskjellige gitarister og artister som kan kobles til musikken til Greni, for eksempel Hendrix og Grenis NRK-opptreden eller Ry Cooder og hans behandling av gitaren. Det faktum at Bigbang sin besetting er elektrisk gitar, bass og trommer, vil passe med den definisjonen som forskningen til Myers og Osborn dreier seg om, det vil si at den både er visuell og hørbar for å kunne konsumeres og gjenkjennelig som sjangeren rock for den som konsumenten.

Det er naturlig at Greni og Amdam lager den musikken som de lager i dag, basert på hva slags musikk de begge graviterte mot og ble utsatt for i løpet av tenårene deres. Det er gjerne i tenårene som den personlige musikalske identiteten oftest blir laget, og denne identiteten fester seg og er ofte vanskelig å endre senere i livet (Hargreaves, 2017, s. 193). Både Amdam og Greni befant seg mye på Blitz ifølge dem begge, og dette ser vi på senere i oppgaven. De har mye felles inspirasjon innenfor sjangeren punk, gjennom Blitz. Musikken Amdam og Greni trekker frem i uttalelsene sine, er i overfall musikken de hørte på i tenårene, og alle artistene og musikerne de trekker frem nevnt tidligere og senere i oppgaven, er sentrale for å plassere dem inn i et landskap, spesielt historisk sett. Likheten er veldig klar, med Blitz-scenen som de begge var opptatt av og ofte oppsøkte. Men det er også mange forskjeller i det musikalske landskapet som de har vært en del av på hver sin kant.

Intervju: Hva slags fremgangsmåte har du når du skriver musikk?

«Det er litt forskjellig. Noen ganger er det veldig intuitivt og bare ren fri assosiasjon, du bare drar opp et prosjekt og drar opp en lyd og bare *tweaker* med den så mye ... med MIDI også har du et tema, men det er jo ofte litt sånn. Men ofte, som med de siste platene mine, så har jeg nok hatt en slags idé om hvor jeg skal på et mer helhetsmessig nivå. «Bathroom Stall Confessional» er jo en slags febertung selvbiografi som er veldig konseptuell og alternativ. *Confessional* betyr jo skriftestol, så det er jo et bekjennende element der og *Bathroom Stall* er jo, som du vet, en dassavløse, liksom. Og jeg tenkte jo veldig mye på den nedskribte doveggen som et skriftsted, som en slags inspirasjon, som et mentalt, teoretisk utgangspunkt for den skiva, da. Den skulle være vulgær, den skulle være slagordspreget, den skulle være rotete, den skulle være ekstremt sjangerforaktende ...» (Jf. Utsagnet på side 19)

«Det siste jeg ranta om nå, er et eksempel på en mer konseptuell overbygning som guider deg i låtskrivingsprosessen. Jeg driver jo og tenker på et nytt album etter hvert, har foreløpig noen ganske vage ideer, men jeg har noen ideer, da! Veldig overhengende. Men det er ofte jeg må lage 4-5 intuitive demoer for å forstå hva som kommer, det tror jeg er veldig viktig. Lukke øynene og lete veldig, og ta den indre reisen veldig alvorlig, i stedet for å prøve å lage noe som funker på radio. Så ta det veldig alvorlig! Det indre, pluss å lage noe på ren intuisjon, og det kommer jo av en grunn, så det tar jeg veldig på alvor. Så kan du begynne å skjønne at her er det noe som presser seg frem, og nå ser jeg plutselig konturen av en overbygning. Så kan du *tweake* og spikke og finne den igjen» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022).

Jeg spurte om låtskriveprosessen for å forsøke å plassere den både sjangermessig og selve musikken ut fra en teoretisk eller en kreativ tilnærming, men svaret jeg fikk blir mer konseptuelt enn en håndfast måte å skrive musikk på. I tillegg sier han at hans siste album er direkte «sjangerforaktende», noe som betyr at i en analyse av musikken, må også det understrekes og legges vekt på. Dette er kanskje det som blir sentralt for å forstå nettopp denne musikken, at nøkkelen ligger mer i konsepter og ideer enn i de musikalske virkemidlene og sjangertrekkene. Konsepter, begreper og ideer skal jeg drøfte i løpet av oppgaven, men det er også element av dette som vil bli tatt opp senere (s. 80) som handler om det å «hoppe inn i det» og bare prøve, tørre å ofre seg litt. Det er deler av musikken han som er «selvbiografisk», og Trier beskriver dette som «selv-utleverende» (Rabalder, episode 1, del 2). I denne forstand trekker Amdam frem en mental likhet mellom skateboard og sitt musikalske virke. Trier beskriver også energinivå i samme intervju, og Amdam beskriver en rastløshet i låtskriveprosessen i sin podcast for Tono, der han har en episode sammen med Greni. Amdam sier at han opplever at Greni tar seg bedre tid på hver del i låtskriveprosessen og måtte fortelle Amdam at de måtte stoppe opp eller roe ned, fordi de ikke var ferdig med det de holdt på med (Tono, 2019, 8:50). I en kreativ prosess beskriver Amdam Greni som mer følelsesstyrt enn han, sett i sammenheng med at Greni ofte skriver låter til spesifikke personer. Greni sier selv at han skriver tekster ut ifra nære relasjoner, som kompis, far, kjæreste osv (Tono, 2019, 23:10). Greni beskriver også at i selve låtskriveprosessen, leker han mye med forskjellige tuningar på gitaren og finner frem til riff og melodiske temaer som utvikler seg til å bli låter (Tono, 2019, 33:15).

Skateforbudet i Norge

Skateforbudet i Norge har skate en skateboardhistorie i Norge som er unik. Men hva resulterte dette i for dem som var aktive i denne kulturen og spesielt for musikken som florerer i disse miljøene. Amdam fikk svare på spørsmål om forbudet direkte og hva slags påvirkning dette hadde, og mens Greni har fortalt noen historier fra forbudstiden, har jeg ikke funnet noen utsagn om hva slags innvirkning dette hadde.

Intervju: Da begynte du jo helt på slutten av skateboardforbudet (med skateboarding), hva slags påvirkning hadde det, om det hadde noen?

«Sånn rent psykologisk var det jo interessant å føle seg som en kriminell og være på utsiden av samfunnet. Oppe på Kjelsås så vi politiet kjøre på gata, og da fikk vi helt noia og var livredde for å få konfiskert skateboardet vårt, så det var et slags alvor. Også var det denne sterke dynamikken mellom skatekultur og en veldig levende punk og hardcore nede på Blitz, jeg skriver jo om det nå, om et band som spilte der nede som heter *Life ... but how to live it*, som betydde mye for meg. Som var et band som kom fra Blitz-miljøet i '88/'89. Så jeg skriver mye om Oslo på den tiden der. Og den derre kombinasjonen av skate, i Urraparken² (Uranienborgparken, min anmerkning), Frognerparken Mean TV Skatesjappe i gamlebyen, Mean TV på Arkaden, Fifth Floor i Nydalen. Alt det her skjedde veldig fort, og så ble skate bare kjempestort. Thrasher Magazine var på Narvesen, og de hadde sine kassetter som het *Skate Rock*. Chuck Treece (1964) det gjorde ekteskapet mellom punk og musikkens gatekultur med skateboardkultur da. Det opprørske, «punkete» og rocka. Så da hadde du egne skate-band. Og så utover '90-tallet til å bli, etter min mening, litt sånn cheesy. Kommersialisert på feil måte, med skate-punk som ble bare litt sånn melodisk punk med gutter i *suburbia* med caps på snei. Det var liksom ikke den farlige originale greia. Og så var det jo et punkt på '90-tallet som Wu-Tang Clan kom med hip-hopen og virkelig gjorde seg gjeldene i «streetskatene», og da begynte skatekulturen å ta til seg andre musikksgangere. Men

Street skate: En skateboard-stil som knyttes til urbane gjenstander som trapper, fortauskanter og gelender som verktøy for å utføre triks (skateboardinginfo.com).

det var jo også sånne *new-age* street-filmer og tidlig skatekultur, Bones Brigade og sånt, vi hadde *new-wave*-låter og sånn, så det var ikke sånn at det bare var punk i begynnelsen, det var primært, det var liksom ikke hip-hop og ... Hvit og *suburbant* mer enn sort og urbant, da, for å si det enkelt. Og nå ser du jo en skateboardkultur som fester alt av musikk.»

Pratet litt om Blitz tidligere. Var du mye på Blitz?

«Ja, ja, veldig mye! Det var masse konserter som, det var veldig viktig i min musikalske dannelsesreise. Det å oppleve musikken der og dra på bokkafeen, jeg skriver mye om det i den nye boka mi» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022).

15. September 1978 ble det ulovlig med skateboard i Norge. Bakgrunnen for dette var at samferdselsdepartementet den 8. desember 1976 la frem en henvendelse med statistikk om skader fra USA. Statistikken som skremte mest, var den som viste at 70 000 ungdommer hadde blitt registrert skadet, og de antok at antallet ville stige til 375 000 følgende år. Forbrukerrådet tok dette opp i produktkontrollrådet, og på grunnlag av at produktet kunne skade både helse og miljø. Det var miljødepartementet med Statens forurensningstilsyn som var utøvende instans for forbudet. Men skateboarding ble ikke borte. Hemmelige baner ble satt opp i skogen under forbudet, for det måtte bli gjort skjult fra myndighetene. Etter hvert kunne aktivitetsklubber som hadde bane som var dedikert til skateboard, få lov til å drive med skateboarding. Det ble blant annet satt opp en skateramp i Frognerparken (Trier, 2006).

Dokumentaren «Brettkontroll» fra 2006, handler om skateforbudet. Både Greni og Amdam er med i dokumentaren, det er også Joacim Trier og Tony Alva. Greni og Amdam kommer samtidig inn i dokumentaren, når Trier beskriver hvordan skaterne begynte å flytte seg bort fra rampen i Frogneparken og videre ut i parken, og de begynte med *street skate*. Trier forteller om en økt og ny konfrontasjon med politi, som førte til at debatten om å oppheve forbudet ble tatt opp. På Hennie Onstad Kunstsenter ble det satt opp et skateboardarrangement i 1989 (Trier, 2006).

9. mai 1989 ble forbudet opphevet av Stortinget med statsminister Gro Harlem Brundtland i spissen (Zaheer, 2019). I skateboardets utvikling befinner vi oss da på det punktet der Vert hadde vært mest populært, og det å skate i gatene ble det mest dominerende innenfor skateboardkulturen. Her ser vi starten på det som Amdam i dag ser på som sin hovedaktivitet i skate, som er *street*, men vi ser også Greni som fortsatt driver med Vert i større grad.

Forskrift om forbud mot rullebrett trådte i kraft 15. september 1978, og §§ 1, 2, 7 og 8 lyder som følger:

§ 1. Definisjon

Med rullebrett menes en plate av tre, plast, aluminium eller annet materiale, utstyrt med to par hjul, beregnet til å kjøre med. Hjulakslene er festet elastisk og kan hver for seg ved belastning dreies slik at rullebrettet svinger.

§ 2. Forbud

Det er forbudt å:

- innføre og omsette rullebrett eller deler til rullebrett
- reklamere for rullebrett eller deler til rullebrett
- bruke rullebrett

§ 7. Straff, m.v.

Ved overtredelse av disse forskriftene kommer straffebestemmelsen i lov om produktkontroll

§ 12 til anvendelse. Ved overtredelse av disse forskriftene kan rullebrett eller deler av rullebrett inndras i overensstemmelse med straffelovens § 35.

§ 8. Ikrafttreden

Disse forskrifter trer i kraft 15. september 1978.

Blitz

Blitz er et selvstyrt ungdomshus som er resultat av at Skippergate 6 ble okkupert av en gruppe ungdommer 9. oktober 1981, men etter at bygget ble revet 27. mars 1981 så fikk gruppen tildelt et nytt bygg i Oslo, Pilestredet 30 C, hvor de fremdeles har sine lokaler i dag ved navnet Blitz (Hatland & Stene, 2004). På Blitz sin hjemmeside beskrives huset slik: «Blitz har siden 1982 fungert som sjølvstyrt ungdomshus og senter for venstresradikal utenomparlamentarisk aktivisme i Oslo.» Videre står det: «Blitz har og vil alltid være basert på gjør-det-sjøl prinsippet og være åpent for alle, men Blitz vil kjempe mot kapitalisme, mot sexismen og heterosexisme, mot rasisme og annet faenskap som foregår i byen vår, i Norge ellers og på resten av kloden. No pasaran!» (Blitz.no).

I svaret fra Amdam går han gjennom hvordan kulturen endret seg og hva slags forskjellige musikkuttrykk og sjangere som var populære. Han nevner båndet til Blitz-miljøet og punkescenen som var i deres lokaler. Dette er plassen hvor han har fått mye inspirasjon, spesielt ved bandet *Life ... but how to live it* som han skriver bok om. Greni har også nevnt denne scenen og det samme bandet som en av sine store første møter med punk, og han forteller om andre konserter der han ble inspirert til å satse på musikk (Greni/thebigbangweb, 19. april 2010).

Amdam påpeker at han syntes at band ble kommersialisert på feil måte. Dette er et stort tema i drøftingene om *DIY* og *sell-out* som kommer senere i oppgaven. Amdam beskriver det ved å si: «Det var liksom ikke den farlige originale greia.» Dette kan føres tilbake til det første han svarer om at forbudet bydde på en dynamikk med politiet som var fylt med spenning, og at det var en «interessant» følelse av å være med på noe alvorlig og kriminelt på utsiden av samfunnet. Et sitat om dette, og som jeg kommer tilbake til igjen senere, er dette: «Jeg er jo vokst opp i en hardcore- og skatekultur hvor den subkulturelle identiteten og etosen var voldsomt sterkt, og det mainstreame nærmest var fienden.» (Jf. s. 62) Det framstår tydelig at denne perioden, overgangen fra at skateboarding var ulovlig til det ble lovlig, og Blitz-miljøet har satt spor, og det er et miljø der mange politiske ideer og synspunkter om musikk, stod sterkt, som for eksempel kommersialiseringen og hva den gjorde med musikken.

I dokumentaren om Blitz, «Ute av kontroll», ser vi gjennom det hele at forholdet mellom blitzerne, som er det menneskene som opphold seg på Blitz ble kalt, og politiet ofte er i form av konflikt. Gjennom Blitz sin historie er politi-razzia, arrestasjoner, naboklager og demonstrasjoner ikke en mangelvare. Blitz ble samtidig sett på som et ungdomshus som var selvstyrt og bestod hovedsakelig av ungdommer. Demonstrasjonene de arrangerte hadde politiske motiv. Anti-nazistiske demonstrasjoner og demonstrasjoner mot den britiske statsministeren Margret Thatcher var fokus for noen av mange demonstrasjoner mot konkrete politiske saker, personligheter og mot kriger i andre land (Hatland & Stene, 2004). Vi kan se på Blitz som en åpenbar subkultur, som er direkte relevant til Greni og Amdam sitt liv. Vi ser det i definisjonen av hvordan subkulturer startet, nemlig som en ungdomsbevegelse som gjorde oppgjør mot foreldregenerasjonen, og det skapte antakelsen om at alle ungdommer hadde en felles agenda (Shuker, 2016, s. 196).

På Blitz var det hovedsakelig ungdommer som samlet seg, og det ble et tydelig skille mellom dem og det øvrige samfunnet generelt sett. Det er blant annet tydelig eksemplifisert i hvordan politiet snakket om konfliktene med blitzerne i media. Blant annet blir politiet spurt om hvorfor de hadde arrestert demonstranter før de hadde gjort noe som brøyt regelverket, og politimesteren svarer: «Mange av disse hadde finlandshetter på seg.» Reporteren poengterer at det ikke er ulovlig å ha finlandshette, og politimesteren svarer: «Vel, det er vel ikke akkurat det vanlige antrekket en ettermiddags stund i Oslo en mai-kveld.» Her er det snakk om et klesplagg som ble vurdert å være tilstrekkelig grunn for politiet å arrestere dem som bar det, i denne konflikten. Dette er et tydelig eksempel på hvordan en kultur som oppstår, slik som beskrevet av Shuker, gjør at objekter kan representere noe som bryter med brorparten av den resterende kulturen, i det ovennevnte eksemplet blir finlandshetter symbolet på at ungdommene har gått over i en gruppering som ikke er allment akseptert. I dokumentaren om Blitz, blir blitzerne identifisert som punkere, og de blir beskrevet som «umulig å slå av en prat med», og dette brukte politiet som begrunnelse for å bruke mer makt i konflikten mot blitzerne (Hatland & Stene, 2004). Dette viser tydelig hvordan punkere og blitzere blir et symbol på en konflikt med politiet. og Måten blitzerne kledde seg på og den musikken som florerte i dette miljøet, blir objekter som representerer verdier og grunnprinsipper, og de minner også om tidligere og den gang pågående konflikter med politiet og samfunnet. Dette er et eksempel på Hebdiges beskrivelse av hvordan stil er forbundet med subkulturer, og hvordan disse er med på å karakterisere grupper i en subkulturell kontekst (Hebdige, 1979, s. 2-3). Shuker har sett spesielt på punkere, og han drøfter også om hvordan stil er et uttrykk for verdier blant punkere. Moten, musikken og måten å opptre på symboliserer identitet gjennom denne stilen. Likevel er verdi uttrykt gjennom stil ikke noe som er eksklusivt for punkere, men brukes av mange ulike grupper i samfunnet (Shuker, 2016, s. 198).

Blitz blir i konteksten av Greni og Amdam et område der begge har sin historie. Greni snakker om at han var på sin første punkekonsert, og spesielt bandet *Life ... But how to live it* ble en stor inspirasjon til hans musikk. Amdam trekker også frem dette bandet og har et bokprosjekt som handler om dem. Amdam forteller også om bokklubben som var på Blitz, og vi kan anta at han har deltatt i stor del av dette miljøet. Jeg har ikke kunnet avklare i hvor stor grad Greni var på Blitz, men det er i mangel på utsagn om Blitz fra Greni. Han har fortalt at han var på konserter der, men jeg har ikke funnet uttalelser om andre ting han deltok i. Derfor kan jeg ikke med sikkerhet si at Greni ikke var like delaktig i Blitz-miljøet som Amdam, men

mye kan tyde på at Amdam sin deltakelse var større på denne arenaen. Uansett vil begge ha hatt en fot innenfor denne subkulturen, og en eventuell drøfting om i hvor stor grad for hver av dem, blir bare synsing.

Forbudet, subkulturer og stil

Som nevnt tidligere, så synger Greni om hvordan han ble tatt fra skateboardet da han var 10 år gammel, og i sangen *Glory Chord* fra albumet med samme navn, hører vi klipp fra skateren Tony Alva som forteller om hvordan man måtte kjempe for rettigheten til å skate i Norge. Amdam beskriver følelsen av å gjøre noe ulovlig og føle at en er på «utsiden av samfunnet». Det er tydelig at å ha vært en del av dette, har satt sitt preg ved at det er blitt en del av musikken, men også gjennom måten Amdam foreller om og beskriver det på. Denne perioden har satt spor og var et viktig aspekt ved den skateboardkulturen de var en del av. Blitz og den subkulturelle identiteten ble sett på som kriminelle. Skateboardere ble sett på som rampeunger. Sentralt i definisjonen av stil i konteksten av subkulturer, står det kriminelle aspektet. I Norge var skateboard faktisk ulovlig og straffbart i en periode, men generelt sett ikke det at en definert stil har et kriminelt aspekt, at stilen dermed er knyttet til oppførsel eller aktiviteter som er straffbare handlinger. Som oftest er det heller en aktivitet som blir uglesett av en større del av samfunnets borgere, som dermed kan medføre at en kan bli arrestert eller utestengt fra andre arenaer. For eksempel at du blir kastet ut av parken fordi skateboardet lager for mye bråk, så vil dette være en måte du blir arrestert på, uten at det er politiet, men av medlemmer av samfunnet. Ikonene vil kunne være representative for dette og bære forskjellig tyngde avhengig av hva de symboliserer, og alvorlighetsgrad. Både om det er kriminelt i form av at politiet jobber mot det eller om en annen gruppe i samfunnet ønsker å jobbe mot det. I Norge ble skateboard igjen lovlig etter at det ble flere nye aksjoner med politiet, der debatten gradvis ble endret i favør av skateboarding. Dette tyder på at skateaktiviteten ikke nødvendigvis ble sett på som så alvorlig. Man innså at skateboarding ikke var så farlig som man først trodde, og at det derfor ikke lenger var grunnlag for at det skulle vurderes som helsefarlig eller straffbart. I denne konteksten blir muligens skatere sett på mer som rampeunger eller pøbler enn kriminelle, slik de gjerne har blitt sett på i andre kulturer der skateboarding ikke har vært ulovlig. Norge har på den måten en særegen historie med forbudet mot skateboard, og det var på bakgrunn av dette Tony Alva uttalte seg i dokumentaren «Brettkontroll» (Trier, 2006). Det er fra denne uttalelsen som Greni har tatt klippet som er i starten av *Glory Chord*.

Denne felles følelsen av «å være på utsiden av samfunnet», slik Amdam uttrykker det og at det var en sterk kobling til Blitz-miljøet på denne tiden, det betyr at begge aktivitetene faller inn under fenomenet «subkultur». Dette er nok mye av grunnen til at Amdam blant annet poengterer at den subkulturelle identiteten var veldig sterk. Dessuten har det gitt dem som var en del av miljøet den gangen, en del felles verdier, prinsipper og begreper. Dette gjør at de begrepene som blir tatt opp i oppgaven, på mange måter kan sies å bli forsterket gjennom en «dobbel subkultur-identitet». I Amdam og Greni sitt tilfelle fører det til at disse begrepene står sterkere, er tydeligere og viktige i deres virke som musikere.

USA-tilknytningen

I et intervju i forbindelse med festivalen «South by South West», snakker Greni om sin relasjon til amerikansk kultur. Han nevner at det var mye amerikansk musikk i hans oppvekst, mye på grunn av faren som bodde nærme en militærbase utenfor Oslo. Der kunne han bytte til seg plater med soul, RnB og blues fra de amerikanske soldater som var innom basen. Han forteller at den musikken han hørte på basen, var en stor del av den musikken han vokste opp med (Greni/DecibelProductions1, 2010). Senere i livet har Greni bodd og laget studio i LA og hatt mye musikalsk virke i USA med sitt band Bigbang. Gjennom flere år har Bigbang prøvd å oppnå større popularitet i USA, og disse innsatsene har hatt forskjellig grad av suksess (Tono, 2019, 40:17).

Tidligere har vi sett på hva slags inspirasjon Greni har fra amerikansk musikk. Det er tydelig at både tilknytningen til USA og kulturen der, har formet Grenis karriere, både når det kommer til skateboarding, som han først ble opptatt av gjennom den amerikanske filmen *Back to the Future* og musikken.

Intervju: Både du og Øystein har jo en veldig tilknytning til USA, du kan kanskje beskrive eller si noe om det? Har du noen tanker om det?

«Jeg tenker at de kidsa som vokste opp på 80-tallet hadde et veldig sterkt forhold til USA som den ultimate premissleverandør innenfor populærkultur. Den ultimate premissleverandøren innenfor det som var kult. Sport, skateboard, Michael Jordan, basketball, *Do the Right Thing* og filmene til Spike Lee, altså. *Breakfast Club*. Og ikke minst 80-tallets hardcore punk med *Minor Treat*, *Black Flag Bad Brains*, og da *the invention of hip-hop*. Og så var det jo da lillebroren til USA, England, som også var viktig. Jeg husker at jeg

kjøpte britiske BMX-blader på Narvesen og sånt. Og det var jo lenge sånn at amerikanske skatere var best. Sånn er det ikke lenger. Nå har du brasilianere, japanere, europeere, og skateboardkulturen er ikke... man kan fortsatt si at California er *the hotspot* av skateboardindustri, men nå har du Polar Skateboarding fra Malmø, masse europeiske brand osv» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022).

Amdam har også en sterk tilknytning til USA. Som han sier selv, så var amerikansk kultur ledende for populærkulturen på tidspunktet Amdam vokste opp. Amdam hadde også et år som utvekslingselev i USA, der han gikk siste året på *high school* i 1991. Dette prater han om i en podcast utgitt av NRK Radio kalt «Sommer og Vinter i P2» (Amdam/NRK, 2004). Amdam nevner flere band og andre kulturuttrykk som var sentrale i populærkulturen som han opplevde. I likhet med Amdam, har amerikansk kultur vært sentral også i Grenis oppvekst. Som tidligere nevnt var Greni på turné i USA tidlig i sin karriere. Begge har altså erfaring både fra USAs kultureksport i Norge og fra å ha vært i på utveksling og turné i USA.

«Poenget mitt er at min generasjon vokste opp med en sånn tanke om Amerika som er ganske ødelagt. Post-Trump, post-stormingen av Capitolen, og med et Hollywood som ikke tar samme sjanser på grunn av streaming-økonomien, en rap-kultur som har kanskje gått litt i stå. Det mest spennende skjer kanskje i Europa og England, så tingen er at det er forandret, hvis det var spørsmålet» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022).

Csikszentminhalyi har som en del av sin *flow*-teori, nevnt hvordan kultur i USA er spesielt bra tilpasset for å oppnå flyt. (Csikszentminhalyi, 2008, s. 77, 78, 83) Dette er også noe som jeg kommer tilbake til senere i oppgaven (s. 44), men når vi nå er inne på USA-tilknytningen til Amdam og Greni, er det naturlig å se nærmere på Csikszentminhalyi sin teori om USAs spesielle betingelser for kultur og *flow*. Csikszentminhalyi presiserer også at han vet at det kan være kontroversielt å sammenligne kulturer, og målet er ikke å opphøye eller forgude USA, men at det likevel bør anerkjennes at det finnes kulturelle betingelser og normer som vill være bedre i tilretteleggelsen for *flow*-aktivitet. I dokumentaren om Amdam, blir Amdam beskrevet som at han var «mer energi enn evne», men at da han kom tilbake fra USA, hadde han blitt så god; og fått kul stil. Det er ikke noe jeg spurte om i intervjuet med Amdam, men han nevner hvordan de amerikanske skaterne lenge var de beste, men at det er en endring. Denne endringen poengterer han både i form av hvor de beste skaterne befinner seg i dag, og at det ikke nødvendigvis er i USA flesteparten av dem befinner seg, og han snakker om det

samme i form av musikken eller hip-hop og rap. Han peker på Trump og stormingen av kongressen i USA, som en del av endringen, og hvordan streamingkulturen har ført til en mindre spennende utvikling på den musikalske fronten.

Det er nevnt en rekke artister fra USA i oppgaven, og deres inspirasjon for musikken til Amdam og Greni, men denne typen inspirasjon er en fellesnevner blant flere kulturer enn bare den norske. Vi ser mer på teorien til Pereira og Azevedo i kapittelet om *flow*, men en del av deres forskning dreide seg om å kartlegge hvilke sjangere som skaterne i Brasil holdt seg til. -I denne undersøkelsen kom hip-hop, rock, pop og punk frem som de sjangrene som ble mest hørt på av de som skatet (Pereira & Azevedo, 2019, s. 276-279). Dette understreker ikke bare at skatere i Brasil, i likhet med Amdam og Greni, har felles sjangere som de lytter og har lyttet på, men også hva slags musikalsk landskap som er å finne rundt skateboardkultur generelt. Selv om dette er noe som mange assosierer skateboard med fra før, så er det fremdeles et håndfast bevis på at to veldig forskjellige kulturer, norsk og brasiliansk kultur, likevel har fellestrekk gjennom skateboardkultur. Dette må selvfølgelig sees i sammenheng med skateboardkulturens forankring i USA, og at den har sine røtter derifra, men er også et konkret eksempel på hvordan et kulturfenomen kan trekke med seg andre kulturelementer, uavhengig av om det handler om musikalske sjangere eller om konsepter og ideer.

Skateboard i musikken

For å forstå skateboardkulturens påvirkning på musikken, må en se på en rekke aspekter, og det første som fanger blikket når en ser på musikken og som er lettest å se, er albumcover og titler på sanger. Tekster i sangene og skateboardlyder er neste i rekken, og dette er elementer som ligger på overflaten av musikken, altså klare metaforer eller symboler som har en direkte tilknytning til

Trucks: En metallakselenhet festet til bunnen av brettet som består av aksel, «kingpin», foringer, pivotkopper, akselmuttere, foringskopper og hastighetsskiver/Washers (skateboardinginfo.com).

skateboard. Dette var også det første som Amdam tenkte på i intervjuet og begynte å prate om. Gregory J. Snyder har skrevet om viktigheten av å lytte til lyder i tillegg til det som en kan se i forskning på skateboard. Dette betyr nyanser i lyden som forekommer når hjul ruller på betong, hvordan lyden varierer utfra hvordan en *Ollie* blir gjennomført og er i kontakt med

underlaget, og hvordan *trucks* kommer i kontakt med metallet i et hinder i skatepark samt hvordan disse lydene blir beskrevet (Snyder, 2017, s. 28).

Bigbang sitt album *Frontside Rock`n Roll* er det klareste når det kommer til titler i Greni sitt tilfelle. Det siste sporet er en sang som bærer samme navn som albumet. Tittelen refererer til et skateboard-triks med samme navn. Sangen *Frontside Rock`n Roll* starter med et lydklipp fra en skatepark, og vi hører en skater utføre et triks mot noe metall og rulle videre. Dette er et klipp som har med alle elementene av det Snyder beskriver. Dette betyr ikke at dette er viktig i seg selv, men at i en sang så er alle disse elementene med og viser et helt skatescenario, som igjen er i samsvar med Snyders observasjoner av hvilke elementer som er viktige å høre nyansert på. Album-coveret på *Glory Chord* av Bigbang er prydet av et bilde av en skater som kjører på en rampe. Sangen *Glory Chord* inneholder et lydklipp fra et intervju med Tony Alva som er gjort i dokumentaren «Brettkontroll», som blir tatt opp igjen senere (s. 33). I lydklippet hører vi et utsagn om at det var ulovlig å skate i Norge, og sangteksten handler i korte trekk om Grenis skatebaordhistorie, fra han begynte å skate og ble tatt fra skateboard i tollene i Norge, til han ble skadet og startet med musikk.

Ollie: Et triks som innebærer å løfte brettet med føttene uten at brettet snur eller roterer, mens brettet blir stått på. Med andre ord: et hopp mens en står på brettet hvor brettet løftes opp (Skateboardinfo.com).

Grind: Et triks som innebærer å skrape eller skli på truckene langs et objekt

Intervju: Har du noe direkte skateboard-referanser i musikken?

«Låta *Debris* fra *Bathroom Stall Confessional*, teksten inneholder to konkrete skateboard-metaforer. Det ene er *grind*, og det andre er *frontside rock`n`roll*. I låta *Eye Contact During Sex* på samme skive, så sier jeg: «Jeg har vokst opp til å bli en fortauskant, så grind meg.» Så der er det også en konkret skateboard-metafor. I *Amulet*, mitt gamle band, så tror jeg ikke det er noen konkrete skateboardmetaforer.»

Om jeg husker riktig, er det bruk av skateboarding-lyd i albumet «Bathroom Stall Confessional».

«Det er helt riktig, åpningen av låta *Pussy Skateboarding Art*. Og der er det også direkte henvisning til, alle tekstene ligger på Genius, «I ride MOB grip» blant annet, altså jeg kjører mob griptape. *Slam* er det også i den. Denne skiva ble påbegynt i 2018 når jeg hadde min *return* til skateboard i 2017. Jeg begynte jo å skate i 1989 når jeg var 14 år. Og så har jeg skatet veldig mye, flyttet til Los Angeles og skatet veldig mye. Så *peaket* jeg vel i 1997/98, så tok musikk helt over, og da skatet jeg bare litt på sommeren og sånt. Så fikk jeg en sånn *major return* fra 2016/2017» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022).

Skateboard som narrativ i musikken

I likhet med Greni, er skateboard en del av overflaten av musikken hos Amdam. Tilbake til det som Snyder beskriver som å lytte til skateboard for å forstå nyanser, kan appliseres her for å kunne se på forskjeller på to artists narrativ i bruken av skateboard-lyd i musikk (Snyder, 2017, s. 28). Lydsporet som jeg spurte om i intervjuet, inneholder mange av de samme elementene som i Bigbang sin sang *Frontside Rock`n Roll*, men de er allikevel veldig forskjellige. Vi kan høre i en markant forskjell som er veldig representativt for Greni og Amdam som skatere. I *Frontside Rock`n Roll* er lydklippet helt i starten av sporet. I låta *Pussy Skateboarding Art* går klippet en stund mot slutten, men 1:47 kan det høres tydeligst. I Amdams eksempel høres underlaget grovere ut, også i det øyeblikket brettet *popper*, høres det ut som at det skates på betong, stein eller en hardere og røffere overflate. I Grenis eksempel, der lyden av brettet som ruller er mye klarere og renere, som gir en pekepinn på at det skates i en skatepark med mykere overflate. Her er også poppet mye høyere og mer klangfullt, som indikerer at dette er en innendørs skatepark.

Popp: Skateboarding-uttrykk som refererer til lyden og måten enden av brettet slår ned i bakken når et triks blir utført, for eksempel en *Ollie*. Et *pop* er ikke i alle triks (skateboardinginfo.com).

Dette er en forskjell på disse to som skatere, fordi Greni skater mer i park og hovedsakelig *vert*, mens Amdam i hovedsak driver med *street skate*. Det betyr at referanser i musikken ikke bare er en enkel merkelapp for å kunne falle inn under en skateboardmusikk-sjanger, men det er et narrativ som kan beskrive både artistene som skatere og nyanser ved skateboarding kulturer.

I sangen *Glory Chord* er det første lydklippet av Tony Alva interessant, sett fra hva det kan symbolisere og hva slags narrative egenskaper det har. Tony Alva, som har stor autoritet som en av de største og mest kjente skaterne gjennom tidene, snakker om hvordan Norge måtte «kjempe for rettigheten til å skate». I denne sangen blir klippet brukt før Greni synger: «Norwegian Customs took my skateboard, I was ten years old. Said it was illegal, God it was so cold.» Så blir dette forbindelsen mellom Greni som skater og den stilen som norsk skateboard har fra denne forbudstiden-, i den forstand at vi har Hebdiges forståelse av at «stil» er et sluttprodukt av en subkulturs verdier, gjort om eller overført til objekter som kan representere dem gjennom stil (Hebdige, 1979, s. 3). I Grenis tilfelle vil dette stadfeste en autenticitet og en historisk forankring i hans skateboarding. For en som ikke er kjent med skateboarding-kultur, vil ikke disse elementene si de samme tingene. Da vil uttalelsen i klippet vurderes mer «objektivt» og kun stå for det som blir sagt, uten at det blir sett i den historiske konteksten det er fra. Det er uvisst om dette er ting som er bevisst fra Greni sitt perspektiv, det er interessant å trekke frem begrepet som *poser*, hvor fokuset er på at det skal holdes ekte. En skal ikke ta på seg en rolle i en kultur som en egentlig ikke er en del av, men bare ønsker å få med seg fordelene som følger av å være «på innsiden». Dersom en skulle «teste» Greni på om han kan ha vært utsatt for *poser*-begrepet, så er klippet med Tony Alva i starten av sangen knyttet opp mot det Greni synger om egne erfaringer, så er de i tråd med hverandre og underbygger et historisk korrekt narrativ som også bidrar til å understreke autenticiteten i denne «skateboardmusikken», eller musikk med skateboardelementer. Det samme gjør klippet av skateboard-lyd i sangen som er representativt for Greni som skater og korrekt ut fra å kunne identifisere hans skate-identitet og stil. Dette blir autentisk i den forstand at det underbygger hans egen historie, som blir fortalt i kontekst av sangen *Glory Chord* og er originalt. Det er det originale som er ledende sammen med det kreative, slik som Theodore Gracyk fremstiller autenticitetsbegrepet (Moore, 2020, s. 209). Det hadde også vært mulig å kalle dette for en fornyet autenticitet, basert på at Greni bruker historiske evenementer og fremstiller dem i en ny drakt, og han er en som bærer med seg dette i en fremførelse ut fra Bal sin måte å påpeke og applisere autenticitetsbegrepet (Bal, 2002). Det at det skal kunne kalles autentisk, er ikke nødvendigvis et poeng i seg selv, men for å vise til hvordan Greni forholder seg til fortid og at de elementene er med i sangen, er noe som kan trekkes tilbake til Greni.

Amdam har også noen egne elementer som skiller seg noe fra Greni sitt eksempel, med tanke på hva de kan fortelle om Amdam sin stil og skateboard-identitet. I intervjuet trekker han frem noen eksempler fra forskjellige sanger. Han nevner eksempler fra platen «Bathroom Stall Confessional» og sangene *Debris* og

Regular og Goofy: En skater som kjører *regular*, står med venstra for først og sparker fra med høyre. En skater som kjører *goofy*, står med høyre fot først og sparker fra med venstre fot (skateboardinginfo.com)

Eye Contact During Sex. Ordet *grind* blir brukt i begge låtene og refererer til et skatbeoardtriks som utføres ved at en sklir bortover på en form for kant med *truckene* og ikke hjulene. I *Eye Contact During Sex* refererer han også direkte til en fortauskant, som da vil være samme konsept, men i gatene og derfor innenfor *street skating*. På samme måte som lydklippet i sangene til Amdam og Greni definerer dem uti fra lyden, gjør også disse referansene det. Lyden vi hører i klippene er utførelsen av en *grind*, som det dessuten refereres til her. I dette tilfellet bygger denne metaforen inn under Amdam som en *street skater* og hans skateboard-identitet. I samme låt er også «Frontside Rock´n`Roll» brukt som en skateboardreferanse. Det er et triks der en kjører opp en kant og setter bare forhjulene over kanten og ruller av til siden. *Frontside* refererer til hvordan et hinder blir angrepet, enten om det blir gjort med det som er den naturlige fremsiden når en skater eller baksiden. Dette vil se forskjellig ut avhengig om en skater *regular* eller *goofy*. Torgny kjører *regular*. I sangen *Pussy Skateboarding Art* nevner han «I rode MOB grip» som er en referanse til et spesifikt utstyr. *Grip* er den sandpapir-lignende overflaten som en klistrer på oversiden av brettet. Det å referere direkte til et merke og spesifikt utstyr, lager også en visuell beskrivelse av skateren og alle assosiasjoner skatere har til dette merke. Gjennom både å beskrive hvor i skateboardlandskapet han befinner seg i, altså *street*, og beskrive spesifikke objekter i hans utstyr, vil skateboard som tema i sangene ha sin egen dimensjon i narrative ved siden av det andre teksten skal handle om.

For å understreke det som er sagt om skateboardreferanser i *Glory Chord* av Greni og i *Debris*, *Eye Contect during sex* og *Pussy Skateboarding Art* av Amdam, påpeker jeg ikke dette for å indikere at dette nødvendigvis er gjort med intensjon. Dette gjelder også i de skateboard-referansene som Greni hadde i *Glory Chord*. Det jeg vil komme frem til er at skateboarding i musikk er noe som en kan lese av og vil kunne beskrive mer enn at skateboard bare er et element i sangen, rent tematisk sett. Det kan godt hende at disse referansene har en intensjon med å beskrive skateren, men uansett så underbygger dette en tanke om at skateboardelementer i musikken kan testes og sjekkes opp mot personen som har

skrevet låten. I det tilfellet som vi ser på her, underbygger referansene korrekt hva slags skatere Greni og Amdam er og forskjellene på dem. Dette viser seg gjennom måtene de bruker referansene på og hvordan de refererer til skateboard med dem. I tilfellet med lydklippet, er de med første «ørekast» like, men ved å lytte nærmere eller ved å ha en egen erfaring med disse lydene, er det distinkte forskjeller i lydene, og disse beskriver også forskjellene på Greni og Amdam. Det samme gjelder også når det kommer til hvilke slags begreper som blir brukt av dem begge. Når referansene kan settes opp og sjekkes med artisten og skateren som står bak, vil en også kunne sjekke autentisiteten i referansene, eller – med andre ord – om referansen er gjort av en *poser* (s. 55). Dette er noe jeg kommer tilbake til, men disse referansene er åpne for analyse, og det gjør at de bærer med seg et narrativt element i musikken.

Skateboardet i musikalsk kontekst i tilfellet til Amdam og Greni og alle som tilhører den generasjonen som opplevde forbudet, vil også være preget av hva denne tiden førte med seg, enten de vil eller ikke. Når vi har snakket om hvordan objekter blir stil gjennom den betydningen det har hatt, vil skatere i denne perioden bære skateboardet med denne historien knyttet til det, slik Hebdiges teori om stil beskriver det (Hebdige, 1979, s. 3). Dette gjør at, i den grad vi kan snakke om skateboardmusikk i Norge, vil denne historien være noe som skiller seg fra eller er annerledes enn musikk som er laget, men som ikke har hatt en direkte relasjon til denne historien. I *Glory Chord* blir dette fortalt gjennom teksten i sangen, men i *Pussy Skateboarding Art* er ikke dette direkte uttalt, men beskrives gjennom det symboler kan representere. Skateboardreferanser som blir fortalt av de skaterne som opplevde forbudet, blir en del av den historien og vil være symboler på forbudet.

En ting er hva skateboard i musikk kan ha for en verdi, men dette går også den andre veien. Det er ikke slik at skateboard på noen måte er understilt musikk som uttrykk, men bruk av musikk er sentralt i store deler av skatekulturen. I eksemplene vi så på med Amdam sin sang *Pussy skateboarding art* og i *Glory Chord* av Bigbang, er skateboard-elementene med på å gi formidlingen en et nytt narrativ som kanskje ikke er åpenbart, med mindre en er kjent med disse referansene. Men musikk er også noe som er brukt og er sentralt i for eksempel skate videoer. Da blir fremstillingen om skateboard som et narrativt element i musikken snudd på hodet, og musikken blir et narrativ i videoen. Når det kommer til skatevideoer, kan vi trekke frem to kjente skateboardvideoer som har to forskjellige musikalske uttrykk, men er også veldig forskjellige i skate-stil, eller *flow*. Stil og *flow* er to begreper som overlapper hverandre

i skateboardkontekst, og jeg vil drøfte dette senere. Begge de nevnte videoene er innenfor *street skate*, altså skateboardaktivitet i gatene og ikke i en skatepark. Den først er videoen til Girl Skateboards sin skatevideo som heter *Mouse* og ble filmet i 1996, og den andre er Zero sin video som heter *Misled Youth* fra 1999.

Hvis vi ser på musikken til *Mouse* så hører vi at musikken blant annet er innom Funk med sangen *Introduction To The JB's* av The J.B's skrevet av James Brown. Vi kan høre *El Pito* av Joe Cuba Sextette som er latino Jazz og åpningslåten som er en soul pop barnesang i låten *Three Is A Magic Number* av Bob Dorough. Amdam nevner med eksempel i to norske proffer at musikken som blir brukt ofte speiler hva slags skatere det er som er med. Cláudia Pereira og Marcelle Azevedo forsket også på hvordan musikk blir brukt i skateboarding kontekst og deltakerne i forskningen poengterte at musikken blir bestemt ut ifra hva slags triks som skal bli gjort. I skatefilmen *mouse* så ser vi at triksene hovedsakelig er i et relativt rolig tempo som passer musikken (Pereira og Azevedo, 2019, s. 275). Det er få store fartsfylte triks og hopp. Det er flere mindre triks på mindre hindre som benker i motsetningen til Zero sin video *Misled Youth*. I denne videoen så er det mye større triks i den forstand at det er mer fart og større hindre. Dette er i likhet til når Amdam nevner den norske proffskateren Kevin Becker der han beskriver triksene som han driver med som store og farlige og med hardere musikk, ofte metallmusikk. Der er åpnings låta et perfekt eksempel på dette der *I Will Refuse* av Ministry blir spilt, som er en hardcore punk låt, samtidig som de viser klipp av skateren som faller ned store hindre som trapper, men også der de lykkes. Det er også video av en av skaterne som spyr og det merkes at det er et helt annet fokus på skateboarding selv om begge er innenfor street sjangerne. Klippene kommer også hyppigere og det er generelt mer kaotisk og energifylt. Musikken i den konteksten av skatevideoer kan blir sett på som et forsterkende element for å formidle en skateboardprestasjon. Om det er i form av musikk som skaterne selv liker eller som den som leger filmen velger kan variere, men musikken i denne konteksten er et narrativ og vil være sentral for å formidle det som er det ønskede budskapet.

Hva er skateboardmusikk?

Hva skateboardmusikk er var spørsmålet jeg stilte meg tidlig i prosessen, men som er vanskelig å svare på. I den forstand at det er mange elementer som må bli tatt i betraktning og det er vanskelig å rangere hvilke elementer som er mer viktige enn andre innenfor

skateboardkultur og hvordan den fungerer i sammenheng med musikken. Et annet dilemma er fra hvilket perspektiv skal en svare på dette spørsmålet? Skal svaret bli svart på fra et musikkvitenskapelig perspektiv eller fra perspektivet til de aktuelle aktørene og medlemmene i skateboardkulturen. Svaret vil være forskjellig ut fra hvilken av disse en spør. I oppgaven så er også det kun Greni og Amdam jeg tar utgangspunkt i, så i den grad vi kan svare for generell skateboardmusikk så vil det være med et lite grunnlag for å kunne stadfeste en sjanger til musikk i skateboardkultur.

Det er naturlig når en spør seg spørsmål om hva denne musikken er at en går til sjanger. Ved å bruke Shuker sin forskning på å definere sjanger, samt forskningen til Taylor Myers og Brad Osborn så kan vi se om vi kommer frem til noen spesifikke sjangere. Hvis vi først tar utgangspunkt i sjangerdefinisjon som et svar som er basert på tre faktorer: Musikeren, Industrien og konsumere (Shuker, 2016, s. 112). Så kan vi først se på Greni som eksempel. Han har pratet om hvordan han har vært tungt inspirert av Punk, og klassiske rock musikk i forskjellige intervjuer, samt pop i hans solokarriere utenfor bandet Bigbang. Hvis vi ser på hvordan industrien beskriver musikken til Greni, i dette tilfellet Spotify, så ser vi at Bigbang blir beskrevet som et «chart-topping Norwegian pop/rock band» på forsiden av deres Spotify-profil. Hvis vi skal se på lytteren så tar jeg utgangspunkt i anmeldelser. Dette kan det være uenigheter om er en del av industrien og ikke lytterne, men jeg ser på dem som en mer lyttende part enn en selgende part i musikkens navn. De skal selvfølgelig selge i form at klikk på nettaviser og andre publikasjoner, men jeg velger å ha dem som representant for lytterne. Da blir Big bang sitt album «The Oslo Bowl» beskrevet som rock, men i anmeldelsen blir ordene folketoner brakt frem (Nilsen, 2013).

I Amdam sitt tilfelle blir det mer komplisert basert på musikerens egne betraktninger om sjanger. Da vil hardcore, punk, hip-hop, jazz, tekno og samtidsmusikk komme opp, sammen med kronoballade, elektronisk rap, spoken words og meditativ søndagstekno. Hvis vi ser på hva spotify sier om Torgny som artist finner vi ikke noe om sjanger, men bandene han har vært i kategoriseres som Punk. Anmeldelse beskriver hans album «Chameleon Days» som et elektronisk soloalbum, men noen «popøyeblikk» (Talseth, 2010).

Hvis disse er de tre elementene vi skal gå etter når vi svarer på hva slags sjanger skateboardmusikk er, blir svaret: punk, rock, pop, hip-hop, tekno, elektronisk og jazz. Det er et utilfredsstillende svar og er heller ikke et godt svar. Poenget her blir satt ord på når Amdam

nevner at «... vi kan ikke prate om skateboardmusikk i dag, for det er alt» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022). Da blir svaret at en spesifikk sjanger er lite hensiktsmessig å prate om i dag. Vi kan godt skille mellom musikken som de vokste opp med og som var i skateboardsmiljøet i den tiden de var ungdommer, og så lagd et skille på nå og da, når det kommer til sjanger, eller laget en musikalsk kanon med alle sanger som er brukt i de største skateboardsvideoene gjennom historien og kategorisert disse som skateboardmusikk. Svaret på det ville vært interessant, men det er ikke hensikten med denne oppgaven.

Intervju: Har du noen musikalske trekk/kjennetegn som du tenker på først når du hører ordet skatemusikk?

«Jeg sliter med begrepet *skatemusikk*, men for meg så tenker jeg at skateboard som etos, som fysisk utagering, får en speiling i hissige pigtrådgitarer, rask tromming, smellfeit hip-hop-bass, langt ned i sinus-bunn, liksom, alt som oser av en sånn derre hormonell fremoverlent driv tenker jeg er noe jeg forbinder med skateboard i musikk. Og så har du veldig vellykkede eksempler på andre ting som for eksempel den første plan B-filmen parten til Patt Duffy hvor de skater i regnet og gjør noen sinnssyke greier til Doors, og det er masse. Og det er det som er litt morsomt, hvordan skateboardskulturen eller skateboard på video som filmet dokumentasjon, ble tolket hele tiden så fra '95 og oppover, blitt speilet med veldig mye forskjellig musikk. Det eneste jeg ikke kan si å ha sett, er kanskje sånn spansk gitar, da» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022).

I Dette svaret passer det bedre å definere sjanger som en rekke med elementer som er lånt og tatt inspirasjon fra andre musikere og band. Samt visuelle og hørbare markører som lytteren relaterer til en sjanger (Moore, 2020, s. 48, 50). I dette tilfellet så er Amdam lytteren som definerer noen markører som han personlig relaterer til noe til begrepet. Samtidig som han egentlig sliter med å kalle det skateboardmusikk. Derfor er dette heller hva slags elementer skateboard stadfester seg i musikk. Som i dette tilfellet blir fysisk utagering, pigtrådgitar, rask tromming, dyp og feit bass. Dette kan være et svar som svarer på hva slags elementer i musikken som er typisk for skateboardmusikk. Han trekker også frem musikk brukt i skatefilmer og at der blir det brukt alt mulig. Da blir også ideen om å bruke musikken som er

brukt i skatefilmer for å samle en musikalsk kanon mer aktuell. Men fortsatt så “sliter vi med å kunne definere skateboardmusikk”. Hvis ikke dette er skateboard musikk ...

Hva er egentlig skateboardmusikk?

Grunnlaget for å kunne sette to streker under de musikalske virkemidlene og sjanger er ikke godt nok, men det er mye grunnlag for å stille seg spørsmål et om det i det hele tatt er relevant å prate om spesifikke musikalske elementer og sjanger for å kunne svare på dette spørsmålet. VI har pratet om Subkultur, stil og identitet tidligere og disse indikerer at de forskjellige stilene innad i en kultur ganske enkelt bare er navn på en rekke med andre verdier, prinsipper, begreper og historiske elementer som ligger i grunn for objektet eller navnet vi setter på det (Hebdige, 1979, s. 3). Stil blir en måte å utrykke verdier på. På den måten kan vi se på sjangerne og de forskjellige musikalske elementene, som stiluttrykk som uttrykker verdier og gir en «meningsfull livsstil på fritiden» (Shuker, 2016, s. 198). I denne oppgaven ser vi ikke bare på livsstilen på fritiden, men også i arbeidshverdagen.

Da blir spørsmålet om hva er disse verdiene og hvilke grunnprinsipper er det som ligger bak disse objektene og ordene som kommer frem som stil. Hvis vi skal svare på dette så kan vi også se hvordan disse fungerer på tvers av skateboard og musikk og det riktige spørsmålet å stille er muligens Hva er korrelasjonen mellom musikk og skateboard og ikke hva er skateboardmusikk. Hvis vi kan finne frem til disse verdiene og prinsippene som ligger bak stilen i tillegg til hva slags musikalsk landskap disse to artistene befinner seg i nærmer vi oss kanskje et svar på hva sammenhengen mellom skateboard og musikken er i Greni og Amdam sitt tilfelle. Men da må vi ser på noen flere begreper først. I forhold til metoden til Bal så er begreper som er brukt på tvers av forskjellige fagfelt interessante for å bearbeide og skape tolkning og analysere kultur på tvers av hverandre. Dette fører til at noen begreper vil få forskjellige betydninger og skape forvirring, men hjelpe med å skjønne forskjeller på kulturelementer. Begrepene vil også være abstrakte representasjoner av hva de symboliserer å ved å se på forskjellige kulturers bruk og historie med begrepene vil vi kunne oppnå større innsikt. Det vil også hjelpe med å lage en ramme der vi kan plassere disse to artistene og beskrive dem ut ifra den tiden og konteksten vi prater om dem i, som hovedsakelig er skateboarding og musikk (Bal, 2002, s. 17).

Flow / Flyt

Flow-begrepet er det en del forskning på i forskjellige felt. Innen psykologien finner vi en av de mest anerkjente teoriene om flyt i utgivelsen *Flow: The Psychology of Optimal Experience* av psykologen Mihaly Csikszentmihalyi som navnga begrepet (Csikszentmihalyi, 2008). Timothy J. Cooley har forsket på surfing og utgitt resultatene i boken *Surfin about Music*, der «*flow*» kommer opp som et tema (Cooley, 2014). I Brasil er det gjennomført en studie om musikk og skateboarding av Cláudia Pereira og Marcelle Azevedo som ga ut *In the Flow, in the city: Music and Skateboarding* (Pereira & Azevedo 2019). Dette er den tidligere forskningen jeg skal ta utgangspunkt i. Konsepter og begreper, slik som *flow*, går på tvers av kulturer, fagfelt og disipliner, og her skal jeg sammenligne dem med mål om å undersøke hvordan *flow*/flyt er relevant i Amdams og Grenis musikk-skateboard-kontekst (Bal, 2002, s. 25).

Intervju: *Flow* er et viktig begrep innenfor musikk og skate, har begrepet samme betydning begge tilfeller?

«Jeg vil absolutt si at det er det samme. Sånn rent teknisk er det ikke det samme, men ok. Jeg vil si at det er veldig mye psykologiske likheter å være kreativ med musikk, lage musikk og skate. Og så vil jeg si at det er mye rytmiske *flow*-ting som handler om å være i en sone, som handler om rytme og ikke minst stil. Og ikke minst stil! Hvis man prater om at en skater har så rå *flow*, sier man at han har så rå stil. Det samme, altså rock, altså et band som ikke groover, med en iskald stiv trommis, er jo helt jævlig, altså hvis det ikke er meningen å la noe iskald new wave. Men, altså, jeg vil si at det, jeg har personlig lært mye av å komme i kontakt igjen med skateboard. I mitt tilfelle, *street*-skateboard for meg, det var denne opplevelsen av individuell kreativitet og utfoldelse, som er låtskriving, iallfall sånn som jeg har holdt på. Og sosialt samvær, det å være i band, som å skate med kompisene, og ikke minst dette med å gøtse, ikke miste troa og tørre å gå over streken, og liksom «å fy faen, dette er så skummelt», men så tør du det. Og så klarer du plutselig noe på skateboard som du aldri skulle tru du hadde klart. Og der er det også noen likhet med å lage musikk, prøve noe nytt og ta sjanser. Det å utsette seg selv for farer og ta sjanser, det å tenke kreativt og progressivt, der er det mye likheter for meg i måten å skate på og tenke kunst på, artisteri, tekster, konsepter og musikkvideoer» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022).

Amdam tar her opp de fleste elementene som vil bli diskutert i intervjuet. Jeg spurte direkte om en sammenlikning mellom *flow*-begrepet i musikk og skateboard, ikke i en bredere kontekst. Temaene vil være det psykologiske og det å være i en sone, som er det som Csikszentmihalyi prater om, samt rytme og stil som er en stor del av hva Pereira og Azevedo sin forskning handler om. I tillegg har vi en mental tilnærming til skateboarding sammenlignet med Csikszentmihalyis *flow*-tilnærming, som igjen tilsvarer det Cooley skriver om med surfing.

Flow: The Psychology of Optimal Experience

Csikszentmihalyi beskriver flere aktiviteter som er ledende for å oppnå *flow*, og disse aktivitetene er designet for at optimal opplevelse skal være lettere å oppnå. Ifølge denne definisjonen handler *flow* om å kunne legge til rette for at aktiviteten som blir utført, oppleves så gunstig som det er mulig. Begrepet «flow activities» bruker han for å beskrive aktiviteter som er designet for dette formålet. Blant annet er lek, kunst og sport noen eksempler på aktiviteter som kan gi best mulig opplevelse (Csikszentmihalyi, 2008, s. 72). Mellom kjedsomhet og engstelse/stress finnes det en kanal som Csikszentmihalyi navngir «flyt-kanalen». Hovedfaktoren som bidrar til kjedsomhet er ferdigheter, hvis ferdighetene ikke blir møtt med passende utfordringer. Utfordringer bidrar derfor til stress hvis de ikke tilsvarer ens ferdighetsnivå. Flyt-kanalen mellom kjedsomhet og engstelig/stress er derfor modusen som en ønsker å være i, for en optimal opplevelse, uavhengig av aktivitet som blir utført (Csikszentmihalyi, 2008, s. 74-75). Eksempler på hvordan dette ville fungert i praksis i konteksten av denne oppgaven, ville vært at musikk som en flyt –aktivitet, ville ha hjulpet med å prestere på jobb, skole eller på skateboardet. Det vil også være et viktig element av hvordan en aktivitet blir gjennomført med tanke på riktig balanse mellom ferdighet og utfordring. I denne konteksten vil flyt oppnås, når musikken er kompleks eller vanskelig nok å gjennomføre ut fra de ferdigheter artisten har. En tilsvarende situasjon i skateboarding vil være hvor komplekst og vanskelig et triks er i forhold til de ferdighetene personen på skateboardet har. Da ser vi at det finnes en balanse som er visuelt fremstilt på denne modellen, som viser at det trengs en stadig økende grad av utfordringer, ettersom det bidrar til at ferdighetene blir større og utvikler seg.

Det må understrekes at Csikszentmihalyi kommer fra sitt fagfelt som er innenfor psykologi, han er ingen skateboarder eller musiker på samme måte som Greni og Amdam eller meg selv. Vi vil ha forskjellige intensjoner med denne teorien. Csikszentmihalyi prøver å definere

hvordan vi kan oppnå det vi kaller flytsoner, hva den er og hvilke elementer som er sentrale for å beskrive den. Amdam sine betraktninger om dette kommer fra perspektivet til en musiker og skater, som prøver å forklare hvordan han bruker begrepet. Min intensjon er å finne ut hva som ligger bak skateboard- og musikk-kulturens bruk av dette ordet og forskjellene på dem, samt hvordan Amdam bruker det. Det betyr, med andre ord, at motivasjonen finner vi i hva vi prøver å oppnå med det vi gjør med *flow*-teorien og forskningen på dette begrepet.

Amdam i lys av *flow*

Amdam bruker ordet «sone» når han svarer på spørsmålet om *flow* i musikk og skateboarding. Han nevner sone-begrepet som sentralt og setter det sammen med rytmikk og groove. I musikalsk sammenheng nevner han dynamikk mellom grupped medlemmer i et band, og det å føle på en felles groove og bli utfordret til å «gå over streken» og «gøtse». Der det umiddelbart er en forskjell i definisjonen som Amdam lager, er stil en sentral del som han poengterer, et element som Csikszentmihalyi ikke har nevnt i denne konteksten. Modellen som Csikszentmihalyi -har laget for å visualisere «flyt», har to elementer som må være i balanse for å oppnå «flytsonen». Balansen mellom utfordring og evne må samsvare, for at flyt skal kunne oppnås. Med for lite utfordring vil kjedsomhet være resultatet, og med for mye utfordring i forhold til evne, vil stress og frustrasjon være resultatet i stedet for flyt. Dette beskriver Amdam ganske direkte i sitt svar om *flow*. Han nevner det å ha passe utfordringer samt det å bli utfordret og tørre for å legge til rette for mestring, som den store likheten mellom musikk og skateboarding. Dette kan også beskrives som de felles elementene for å oppnå «flytsonen» i både skateboard og musikk.

Fokuset på både prestasjon og å legge til rette for å få en «*Optimal Experience*», er på mange måter fokuset i hans forskning. Derfor nevner Csikszentmihalyi en rekke verktøy eller aktiviteter som han kaller for «*flow activities*», men det er problematisk å kunne se alle disse i lys av det som blir drøftet om skateboarding som aktivitet i denne konteksten. Skateboarding som en aktivitet som blir utført av Amdam og Greni, er koblet til «renhet» og har ingen annen mening enn å skulle drive med skateboard i seg selv. Dette krasjer derfor litt med *flow*-aktivitet-forståelsen av visse aktiviteter som en god aktivitet for å gjøre arbeidslivet eller andre aktiviteter mer effektive. Samtidig nevner Amdam «(...) jeg har personlig lært mye av å komme i kontakt igjen med skateboard», som vil si at det er en overførbar erfaring eller en psykisk mentalitet som kan oppleves gjennom skateboard. Den mer romantiske tolkningen av skateboard som noe «rent», slik skateboard vil bli beskrevet i intervjuene og i teksten, vil

dissonere litt med tanken om «flow activities» for å *booste* andre aktiviteter. Samtidig er det naturlig å beskrive skateboarding som en *flow*-aktivitet som også vil være styrende for andre elementer i livet.

Kulturell tilrettelegging for *flow*

Csikszentmihalyi beskriver «flyt» som noe som også er betinget i kulturen. Forskjeller på land og kultur legger til rette for forskjellige måter og hindringer for å oppnå flyt. Han beskriver amerikansk kultur som et godt eksempel på en kultur som legger stor vekt på muligheten for å søke lykke, og uavhengighetserklæringen er muligens det første dokumentet som uttrykker dette målet med henvisningen til «the pursuit of Happiness». Det er også essensielt at en kultur skal kunne tilby muligheten til å ha det godt og oppleve flyt mot livets mål, for å kunne overleve over tid. Csikszentmihalyi prøver å sammenligne kulturer på dette punktet, ved først å måle hvor mange mennesker i den aktuelle kulturen som har en optimal opplevelse i sin søken på sine mål og i hvor stor grad folk klarer å oppnå høyere ferdigheter på et individuelt plan (Csikszentmihalyi, 2008, s. 77-78). En annen faktor som også er avgjørende for hvordan en kultur oppnår denne flytsonen, er det individuelle engasjementet. Dette er også noe hvor han tar eksempler fra amerikansk kultur, da den gjennomsnittlige fritiden per amerikaner er høy, men den brukes ikke nødvendigvis til «flyt-aktiviteter» (Csikszentmihalyi, 2008, s. 83).

Både Amdam og Greni har en sterk tilknytting til USA. Det er muligens litt problematisk å sette opp kulturer mot hverandre for å sammenligne dem, men det er noen elementer som er interessante, spesielt med tanke på skateboardingens sterke tilknytting til amerikansk kultur. I dokumentarserien «Rabalder» om Torgny Amdam, er det et intervju med Joachim Trier, som er en god kompis med Amdam. Her forteller han at Torgny var «(...) en punkerotte med trange jeans som hadde mer energi enn evne, så dro han til USA, tipper '91, så var han borte et år på videregående. Når han kom tilbake var han så god, hadde kule klær, sko og var så kul» (Norges Brettforbund, 2019, del 1, 1:23). Det blir beskrevet at mens Amdam var i USA, hadde han en større utvikling som skater enn det han hadde hatt tidligere. Dette er selvfølgelig ikke noe som vil være konkluderende for at USA er en bedre arena for flyt, men det passer sammen i dette tilfellet. Amdam beskriver dessuten USA som den «ultimate premissleverandøren» når det kom til populærkultur, men at han opplever at dette skiftet har endret seg. Dette peker kanskje mot et skifte ved de forskjellige generasjonene og at USA har hatt en større påvirkningskraft på dem som var i skatekulturen på 1980-tallet.

Mane frem ønsket følelse

Flyten som musikk skaper, er en sentral faktor i Csikszentmihalyi begrep «Flow Channel». Han trekker frem funksjonen som musikken har til å få frem ønsket følelse og stemning, for eksempel musikk til begravelse, bryllup, religiøse arrangementer osv. I disse kontekstene er musikken skreddersydd for å kunne skape en optimal opplevelse for den gjeldende settingen, med andre ord «Flow Channel». Musikk hjelper med å organisere inntrykk og informasjonsstrøm gjennom lyd. Det kan derfor beskytte opplevelsen fra kjedsomhet og engstelighet/stress. Et viktig aspekt ved musikk som ingrediens for å oppnå flyt, er at musikken må bli lagt merke til ifølge Csikszentmihalyi (Csikszentmihalyi, 2008, s. 108-109). Dette er delen hvor hans teori overlapper mest med forskningen til Pereira og Azevedo, dvs. musikk som et middel eller et verktøy for at en ønsket stemning skal oppnås. Dette kan handle om en person som hører på musikk mens vedkommende skater, eller hva slags musikk som blir valgt til en musikkvideo.

In the Flow, In the City: Music and Skateboarding

Flow-/flyt-begrepet blir hyppig brukt innen idrett, jobb og andre kreative, prestasjonsrelaterte og skapende miljøer. Cláudia Pereira og Marcelle Azevedo har gjort en studie i Brasil som hadde som mål å sette lys på forholdet mellom musikk og skateboarding. De beskriver «flow/flyt» som et begrep med to sider. Den ene siden refererer til evne: teknisk utførelse og evne til å klare å gjennomføre manøvrer av varierende kompleksitet på skateboardet. Den andre siden refererer til en rekke faktorer: miljø, livsstil, dagsrutiner som til sammen leder til handlinger og avgjørelser. Dette er ikke særegent for skatere og kan også sammenlignes med at en lærer er i «the flow of academic life» (Pereira & Azevedo, 2019, s. 275). Musikken refererer til den andre siden av *flow*-/flyt-begrepet til Azevedo og Pereira. Musikken sin rolle i skating er som en kontekstualisering av utførelsen som utøveren gjør. I et intervju som ble gjort i denne studien, blir det blant annet sagt at musikken blir bestemt ut ifra hva slags manøver/triks som skateren ønsker å gjennomføre samt hva slags intensitet – rolig, sakte, rask osv. – som er ønsket (Pereira & Azevedo 2019, s. 275).

Musikk brukes for å sette en ønsket stemning eller tempo. Denne andre siden av *flow* som Azevedo og Pereira beskriver, er i samsvar med Csikszentmihalyi sin beskrivelse av musikkens særegne egenskap til å gjøre akkurat dette, men de bruker samtidig litt forskjellige ord når de skal beskrive denne egenskapen. Csikszentmihalyi nevner mer konkrete

bruksområder som at musikk i for eksempel en begravelse eller bakgrunnsmusikken på en fest, kan hjelpe med å oppnå riktig stemning (Csikszentmihalyi, 2008, s. 108-109). Azevedo og Pereira beskriver det som et narrativ til prestasjonen, altså at det i tillegg til å hjelpe med å sette ønsket stemning, er en sentral del i helhetsbildet eller sluttproduktet. Dette kan sammenlignes med at musikken i en film kan være både en sentral del av historiefortellingen og samtidig sette stemning til bildene som blir vist. Skillet mellom disse to teoriene kan beskrives som musikk som verktøy for skateboardaktiviteten, eller en mer organisk beskrivelse av sammenhengen mellom musikk og skateboarding. Musikkens påvirkning på skateboardprestasjonen i relasjon til *flow*, er ikke et tema som Greni har uttalt seg om og heller ikke et tema som kom opp under intervjuet med Amdam.

I den brasilianske studien ble det gjennomført en spørreundersøkelse som hadde 296 deltakere. 98 % av deltakerne var menn og 2 % kvinner. Alle deltakerne var mellom 12 og 52 år. 40 % hørte alltid på musikk når de står på skateboard. 35 % svarte at de nesten alltid hører på musikk og 24 % at det skjer noen ganger, mens 2 % aldri hører på musikk når de skater. Rap, hip-hop, rock og punk var de sjangerne som ble mest nevnt. Så mange som 86 % svarte at rap, mens 60 % valgte hip-hop, 55 % rock og 22 % punk. Undersøkelsen ble gjort, som nevnt tidligere, i Brasil, men sjangerne og musikken som ble nevnt, viste en sterk tilknytting til amerikansk musikk. I alt svarte 62,9 % at musikk blant annet gir dem rytme og 60 % fant underholdning. 45 % fikk hjelp med å finne konsentrasjon, og 40 % med akselerasjon/retardasjon. 1 % svarte at musikken ga dem inspirasjon (Pereira & Azevedo, 2019, s. 276-279).

I denne undersøkelsen blir Rap behandlet som en musikk sjanger, selv om tradisjonelt sett dette blir sett på som en vokalteknikk mer enn en sjanger. Det er usikkert hva som er ment med det. Om dette var et alternativ eller om dette var et svar de fikk inn som deltakerne slev svarte uten at det ble nevnt som en sjanger for dem. Hvis det var 86 % av deltakerne som svarte dette ut fra spørsmålet hva slags musikk sjanger de hørte på så er det interessant, for da kan en spørre seg om dette burde bli behandlet som en sjanger. Etersom konsumere er en av de som har definisjonsmakten i sjangerbestemmelser (Shuker, 2016, s. 112). Også i den form at musikk sjangeren kan defineres basert på i hvor stor grad musikalske trekk blir etterlignet (Moore, 2020, s. 47). Hvis rap er noe som mange nok har tatt inspirasjon fra, men allikevel kan bli tatt inn i andre sjangere, vil dette kunne bli behandlet som én sjanger. Men dette er et sidespor fra tema.

Studien konkluderer med at musikken skaper en kobling mellom den opplevde verden til skateren og den samme verdenen opplevd av ikke-skatere fra utsiden. Samtidig bidrar musikken til rytmen i utførelsen av manøvre samt bidrar til definisjonen av identiteten til både enkeltpersoner og medlemmer av grupper (Pereira & Azevedo, 2019, s. 279). Studien undersøker utelukkende skateboarding og musikk i byer i Brasil, og den bestod av observasjon, intervjuer og spørreundersøkelse. Skatere som en av de mest fremtredende innbyggeren av de urbane strøkene i byen og rollen musikken har i dette, fungerer derfor som en brobygger mellom den subjektive skateren og en observert objektivitet ved musikken. Musikk er et narrativ i opptreden til skateren (Pereira & Azevedo, 2019, s. 275).

De elementene som Pereira & Azevedo trekker frem mellom musikk og skateboard, dreier seg til slutt om et organisk element som fremmer *flow* i den forstand at det hjelper til med å utføre triks, skaper identitet, og det er et element som lager et narrativ mellom skaterens identitet og prestasjon og den som observerer det. I Amdam sitt svar på *flow* som tema, nevner han stil med ekstra tyngde på det elementet. «Hvis man prater om at en skater har så rå *flow*, sier man at han har så rå stil. -Det samme, altså rock, altså et band som ikke groover, med en iskald stiv trommis, er jo helt jævlig, altså hvis det ikke er meningen å la noe iskald new wave.» Her blir stil et ledende element i en *flow*-diskusjon i skateboard, og han setter det direkte opp mot musikk med trommelsager som eksempel. Musikk-eksemplet med beskrivelsen av «iskald trommis», er også interessant. Min oppfattelse av måten han bruker begrepet på, handler om en trommis som ikke er på samme bølgelengde som resten av bandet. Han beskriver dette som «helt jævlig», men med et forbehold om at det kan være bra hvis det passer inn med resten av bandet eller som «iskald wave. Dette er på mange måter det forholdet mellom stilen eller flyten i musikken og i en prestasjon, uavhengig av om det gjelder et band eller skateboardet, som er det narrative som er en sentral del av sluttproduktet og i formidlingen av det som utøveren ønsker å presentere. Når Amdam beskriver stil og hvordan det går inn under *flow*-begrepet, opplever jeg at det er mye av det samme narrative som Pereira & Azevedo beskriver i aktiviteten som utføres på skateboard eller i musikk.

Surfin about Music

Boken *Surfin about Music* av Timothy J. Cooley handler blant annet om forholdet mellom surfing og musikk. Cooley har blant annet hatt samtaler med den hawaiiske surferen og musikeren Kelli Heath. Heath gikk gradvis bort fra surfing som profesjonelt yrke, da hun

opplevde at hun fikk mer ut av surfing når det var en hobby. Hun valgte musikken som yrke og var gitarist og sanger både som soloartist og som medlem i bandet Girlas. Samtidig ble verdien av surfing større, når hun ikke lenger drev med det i en profesjonell kontekst (Cooley, 2014, s. 129-130). Cooley spør om hun ser noen likheter mellom å drive med musikk og surfing. Hun beskriver at en likhet hun opplever er å havne i en tilstand av å føle «nothingness» når aktivitetene blir altoppslukende i øyeblikket. Det setter henne inn i en tilstand der andre tanker blir borte, og hun har full konsentrasjon på aktiviteten hun driver med, uansett om det er surfing eller musikk. Cooley skriver at den opplevelsen hun beskriver samsvarer med Csikszentmihalyis definisjon av *flow*-/flyt-begrepet, hvor en optimal opplevelse av det å surfe eller musisere fører til at all konsentrasjon går til den gjeldende aktiviteten (Cooley, 2014, s. 131-132).

I både Heaths beskrivelse og Csikszentmihalyis definisjon finner vi likhetene mellom konsentrasjon og følelsen av «nothingness», det vil si at aktiviteten blir altoppslukende og man havner i en mental sone der aktiviteten er det eneste som gjelder. Samtidig er det et element som ikke er felles i disse to tolkningene. Som nevnt tidligere handler Csikszentmihalyis definisjon at *flow*-aktivitetene er mye brukt for å oppnå en flyt på andre arenaer, for eksempel at musikk kan bli brukt for at en idrettsutøver skal kunne prestere så optimalt som mulig. For Kelli Heath er selve *flow*-aktiviteten-målet i seg selv. Å vise til denne ulikheten, er ikke et argument for at Csikszentmihalyis definisjon er den eneste gjeldene, men at vi kan finne en forskjell i hvordan ulike personer beskriver *flow* rent konkret samt at det finnes forskjellige måter å applisere *flow*-begrepet på. Det kan bety at musikk blir brukt for at en skal ha en mer optimal opplevelse av surfing eller skateboard, eller det kan bety at musikken i seg selv er en flytsone som en havner i uten at formålet er å være mer effektiv i andre aktiviteter. Når Csikszentmihalyi drøfter musikk som et verktøy for et arrangement som et bryllup eller en begravelse, er det for å oppnå en ønsket stemning. Her skal musikken ikke være noe som utføres på egne premisser, hvor musikken blir det sentrale og altoppslukende.

Amdam er på linje med Heath når han beskriver sin konsentrasjon med «meg og curben» (s, 63) da forteller han om en renhet i å ha en aktivitet som ikke har noe annet formål enn aktiviteten selv. Igjen, dette er ikke noe som Csikszentmihalyi prøver å oppnå ved sin definisjon, hvor «flow-aktivitetene» blir sekundære til det en egentlig ønsker å oppnå. For Amdam og Heath er dette ikke tilfelle, men det er viktig å poengtere likhetene og ulikhetene i

bruken av det samme begrepet. Det store skillen på begrepet blir jo den bruken av ordet som refererer til stil. For i det tilfellet har vi tidligere tatt utgangspunkt i stil som noe som representerer verdi gjennom et objekt eller som er synlig i noe grad (Hebdige, 1979, s. 3). I lys av at Csikszentmihalyi sin teori om *flow* som et begrep som omhandler en tilrettelegging for best mulig gjennomførsels eller effektivisering så er dette noe som er langt unna denne definisjonen vi har av stil. Amdam sier at det kan bety at noen har «rå stil» og trekker paralleller til «stiv trommis» som kan gjøre at et band ikke groover. I denne konteksten blir det vanskelig å se den bruken av ordet falle under denne definisjonen. Da betyr det at en kan visuelt se på en skater at en har noen elementer som vil kunne defineres som *flow* som er kan sees og høres. At han trekker parallellen til trommer er også interessant fordi dette kan også være relevant i kontekst av skateboard der det og lytt til lyden av skateboard er viktig og kan identifiseres og blir gjort forskjell på (Snyder, 2017, s. 28). I den grad han definerer en trommeslager som ikke matcher resten av bandet som gjør at en helhet mister grooven, så vil kanskje lyden kunne være et “objekt” som vil kunne speile en estetisk verdi og derfor kunne defineres som stil I følge Hebdige. Da vil stil i konteksten av *flow* være de små forskjellene i positur, bevegelse, lyd samt utstyr og mote objekter som vil være de objektene det snakkes om i Hebdige sin definisjon. Dette gjør at det todelte *flow* begrepet kan defineres ut i fra en optimal utførelse eller effektiviserings forståelse og utfra de nyansene som er “objekter” som en kan ense ved et skateboard prestasjon eller i musikalsk fremførelse. Med disse “objektene” så menes både de faktiske objektene og utstyr osv. Men også elementer som positur og manøvrer og måten disse blir gjort.

Stoke

I Cooley sin bok om surfing så blir surfing, eller følelsen av å surfe, beskrevet med to begreper. Det ene begrepet er *flow*, som vi har sett på tidligere i oppgaven, men også begrepet *stoke*. Begrepet kom til det engelske språket på 1700-tallet og kom fra det nederlandske ordet *stok* som relateres enten å legge til eller omplassere vedkubber i et bål og det å tilføre drivstoff, tennvæske eller annen tennbar veske til et bål. På 50-tallet ble dette begrepet tatt i bruk av surfere og blir brukt som et ord på å føle seg oppildnet, glad, lidenskapelig og spent (Cooley, 2014, s. 10). Det å føle *stoke* eller føle seg *stoked* er et begrep som var et tema i intervjuet med Amdam og det er hovedsakelig brukt i forskning rundt surfing. Skateboarding har mange felles begreper og uttrykk som refererer til triks og relasjon til det å stå på et Brett av noe slag. *Stoke* er også et begrep som blir brukt i skateboardkontekst, så ved å se på hvordan forskingen på surfing omtaler begrepet og hvordan Amdam prater om begrepet kan vi sammenligne og se hvordan skateboardkultur har tatt i bruk begrepet

Brenda Wheaton har skrevet en del om begrepet, også hovedsakelig fra et surfeståsted. Hun har samlet en del forskning basert på spørreundersøkelser. Begrepet *stoke* i denne sammenhengen kommer frem som et begrep som er sentralt for å beskrive hvorfor deltakerne graviterer mot surfing og begrepet blir beskrevet som å omhandle en “intens oppmerksomhet i øyeblikket” (Wheaton, 2019, s. 289). En skjerpet konsentrasjon som er sammenlignbart med hvordan deltakere fra Cooley sine intervjuer beskriver *flow*-begrepet i relasjon til Csikszentmihalyi sine teorier om *flow* (Cooley, 2014, s. 131-132). Dette gjør at disse to begrepene, som også var de to sentrale begrepene i Cooley sin forskning på “surfe-følelsen”, overlapper med hverandre og er sentrale for å forstå hvordan begrepene blir brukt i surfekulturen, men også skateboardkulturen. Dette går tilbake til den “dissonansen” mellom hvordan Csikszentmihalyi beskriver blant annet musikk som en *flow*-aktivitet som kan legge til rette for suksess på andre parameter kontra å se på aktivitetene som målet i seg selv. Det er mulig at vi kan sette opp *stoke* som den avgjørende faktoren mellom hvordan Csikszentmihalyi bruker begrepet og hvordan surfekultur og skateboardkultur bruker begrepet. I Csikszentmihalyi sin teori så er målet med aktivitetene enten å oppnå mer effektivitet i konkurranse eller prestasjonsarenaer gjennom *flow*-aktiviteter, men målet i skate- og surfekult er *stoken* målet med aktiviteten som blir gjort. *Stoken* som følelsen av en “intense oppmerksomhet i øyeblikket” eller å føle seg oppildnet, glad, lidenskapelig og spent.

En stor del av *stoke* som blir beskrevet i Wheaton sin forskning er hvordan surfing blir beskrevet uavhengig av alder til de som deltok i undersøkelsen som “økning av livskvalitet og mening” dette hovedsakelig gjennom, ikke bare å jakte på følelsen av *stoke*, men det å være en del av et fellesskap som deler *stoken* (Wheaton, 2019, s. 365). Greni har også beskrevet hvordan han føler seg hjemme i skateboardfellesskap, i spørsmål om hva som har påvirket det musikalske for hans del (Greni/thebigbangweb, 10. Juni. 2010). Greni pratet ikke om *stoke* i dette tilfellet, men når han blir spurt om hva slags andre elementer som har påvirket hans musikalske identitet så er skateboarding det første han svarer og han trekker spesielt frem fellesskapet og hvordan han føler seg hjemme i det. Vi kan derfor trekke frem fellesskap som en viktig faktor i skateboardkultur og trekke linjer til surfekultur også og konkludere med at fellesskap er en sentral del for mange når det kommer til bruken av begrepet *stoke* og *flow* i disse kulturene.

Intervju: Et annet begrep som også blir brukt mye sammen med *flow* er begrepet *stoke*.

«*Stoke*, ja. Det betyr jo glede, det å «være *stoka*» er liksom mye. Jeg er *stoka* på den nye lua mi, jeg er *stoka* på at jeg landa det trikset. Fy faen, jeg blir så *stoka* på å se det nye filmen! *Stoka* er liksom et positivt begrep på å føle «Yeah!», det er å kjenne *stoken*» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022).

Amdam definerer *stoke*-begrepet først veldig direkte til et begrep som samhandler positive følelser og trekker frem eksempler som omhandler mestringsfølelse på skateboard, men også eksempler som er hverdagslige. På denne måten bekrefter Amdam at dette er et begrep som han relaterer seg til, og ikke bare knyttet til skateboarding, men til andre elementer i livet også. Dette er noe som matcher definisjonen som Cooley presenterer, nemlig. *stoke* som et begrep som omhandler følelser som glede, lidenskap og å være oppildnet (Cooley, 2014, s. 10). Dette er kanskje den definisjonen som er mest konkret rettet mot hvordan begrepet brukes i dagligtale, siden Amdams eksempler kom som umiddelbart svar på spørsmålet. Derfor bruker jeg dette for å definere begrepet, og de andre sidene ved begrepet vil bidra til å nyansere hvilken funksjon det har i kulturen og under hvilke omstendigheter det blir brukt. Luis Patler er også en som har skrevet om surfementalitet i arbeidslivet og i relasjon til innovasjon og entreprenørskap. Han trekker frem et eksempel på en fotballspiller, amerikansk fotball, som var hawaiisk og var surfer, Marcus Mariota. Det er vanlig for idrettsutøvere å ha i sin arbeidskontrakt at de ikke skal utsette seg for unødvendig stor risiko for skade, som da

surfing ble kategorisert som i dette tilfellet. Kontraktsforhandlingene var på rundt 20 millioner dollar, men på grunn av punktet om at han måtte holde seg borte fra surfing ville han ikke signere, ettersom han mente dette var sentralt for å opprettholde hans livskvalitet og prestasjon på fotballbanen. « (...) there was a clause in the contract that clashed with his stoke. » Dette punktet ble fjernet og avtalen gikk i boks til slutt (Patler, 2016, s. 144). Dette er et eksempel som vil være beskrivende for teoriene om *flow*-aktiviteter (Csikszentmihalyi, 2008, s. 74-75). I dette tilfellet vil Csikszentmihalyi bruke dette begrepet som at Mariota trenger surfing for å befinne seg i flytsonen. Måten Patler bruker dette så ville Mariota trenge surfing for å oppretthold *stoken*. Dette er et godt eksempel på hvordan en situasjon vil bli beskrevet som forskjellig ut ifra bakgrunn, akademisk eller kulturbetinget. Som er sentralt i Bal sin metode for kulturanalyse (Bal, 2002, s. 25). Dette faller også under en type *sell-out*-problematikk, der Mariota kunne signert kontrakten og ofret noe som gir glede, gjør han oppildnet og som er hans lidenskap mot et stort pengebeløp. Som er et tema som blir tatt opp mer senere i oppgaven (s. 60). Dette er et håndfast eksempel på at hvis en er i en lignende kultur så er følelsen av å bedrive denne aktiviteten avgjørende for livssituasjon og kvalitet, i den forstand at Mariota ikke ønsket å signere med mindre punktet om å ikke surfe ble tatt bort fra kontrakten og hans fremtid. Da kan også diskusjonen bli dratt videre til surfing og skateboarding som livsstil og et element som gir livet mening.

«In just about any conversation with surfers, “stoked” is a term that will appear multiple times. It is used as a noun (“I crave the stoke”) or a verb (“I am so stoked”) or an adverb (“I’m living the stoked life”). Being stoked is the epitome of living” (Patler, 2016, s. 137). Ut fra måten Patler beskriver begrepet *stoked* på i dette tilfellet, virker det å være et begrep som omfatter alt, og å oppnå følelsen av «å være *stoked*» er kjernen og målet i alt som en surfer gjør, og dette kan være reelt for mange. Den generelle definisjonen om å føle seg oppildnet, glad, lidenskapelig og spent, utelukker heller ikke dette synspunktet. Måten Amdam gir eksempler på, er også beskrivende for bruken av begrepet i hverdagen og livet ellers, ikke bare i kontekst av skateboarding, men *stoke* som er innbegrepet med det å leve. Det er dette Patler beskriver når han definerer hvordan begrepet brukes, at for dem som er lidenskapelig opptatt av surfing, vil *stoke*-begrepet brukes for å uttrykke noe om hvorfor en ønsker å drive med denne aktiviteten. Derfor vil ordet *stoke* kunne være et begrep som de to artistene jeg hovedsakelig ser på, bruker i sin musikk og som de har tatt med seg fra skateboardkulturen. Amdam trekker begrepet direkte inn i musikalsk sammenheng i intervjuet. Dessuten viser forskning på musikk at vi kan trekke paralleller til generell helse og livskvalitet, fordi musikk

er en av de viktigste faktorene for å oppleve en positiv følelse i sammenheng med sosialisering og evne til å relatere seg til andre mennesker. Dette settes sammen med frigjøring av «velvære-hormonet» oksytocin i kroppen når mennesker synger sammen (Kulset, 2021, s. 61-62). I skatemusikk kan dette være enkelt beskrevet med å bruke ordet *stoke*, men her mangler det tilsvarende forskning på skateboard og musikk, og derfor kan det ikke gjøres en nærmere sammenligning. Det kan derimot spekuleres i om musikk i denne forstanden forsterker følelsen av *stoken* som blir narrative i skate- og surfekultur.

«Men tilbake til det *stoke*-begrepet, da, altså i relasjon til musikk for å eksemplifisere med to norske *pros*. Du har Kevin Becker som er veldig på den der store *gnarly* greiene. Store farlige ting, masse fart, ikke noe teknisk avansert bare sånn dere høøøøø!(skrik). Den greia der, liksom. Holde på å utsette deg selv for *hardcore* greier, så klarer du det og bare føler *stoken*. Og det er jo *Creature*, det er skateboardmerket sin profil, og de er ofte metallmusikk, viking og hardt og sånn. Og så har du sånn skille, tekniske skatere som handler mye mer om stil og er litt sånn filosofiske zen-skatere, som ikke driver med sånne store ting, men som bare er sånn vakkert å se på. Det er sånn Gustav Tønnesen. På sour, en annen proff som bor i Barcelona. Og du merker at det er ikke sånn metallmusikk som står i fokus» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022).

Amdam trekker her inn elementer av *stoke*-begrepet som er sammenlignbart med stil-diskusjonen rundt *flow*-begrepet, og det gjør at slektskapet mellom disse to begrepene blir sterkere. Dette utsagnet kom etter at jeg nevnte TV-showet og filmene «Jackass» som noe jeg relaterer til *stoke*-begrepet, fordi Jackass-gjengen besto av en stor andel både aktive og tidligere skatere. Da gikk intervjuet over i en tematikk som dreide seg om forskjellige veier til å føle *stoke*. Derfor trakk Amdam inn musikk som representant for *stoken*, gjennom to profesjonelle norske skatere. Den første er Kevin Becker som er en skater som gjør de «*gnarly* greiene», og Amdam viser til koblingen mellom Becker, hans form for røff skateboarding og rock og hard musikk. Den andre er Gustav Tønnesen som beskrives som en som har en annen, «vakkere» form for skateboarding og ikke er knyttet til metallmusikk. Dette spiller videre på hvordan musikk blir brukt som et narrativ, lignende den fremstillingen av *flow*-begrepet som Pereira og Azevedo har i sin forskning (Pereira & Azevedo, 2019, s. 275). Men også stil når det kommer til skateboarding. Dette kan også sies å være tilfelle i Amdam sitt virke som skater og musiker ettersom han ble beskrevet som en “punkerotte” og “mer energi enn evne” av Joackim Trier og Anders Sollie beskriver han som “mad hardcore”

i dokumentarserien om Amdam (Rabalder, episode 1, del 1). Dette satt i kontekst at Amdam også har vært frontvokalist i hardcore punk band, ved bandet Amulet. I dette tilfellet kan vi sette dette sammen med utsagnene om at *stoken* er noe som en jakter på (Patler, 2016, s. 137). Derfor vil musikken være tilrettelegger for å oppnå *stoken* gjennom identitet og stil som går overens med den individuelle utøveren. I lys av musikk som forbedrer av helse og livsglede (Kulset, 2021, s. 61-62). Så kan også musikk som en forsterker være tilfelle når det blir satt sammen med passende skateboard *flow/stil/stoke*. Der metallmusikk vil være forsterker for Becker og ikke-metallmusikk vil være forsterker for Tønnesen sin skateboardaktivitet Ved Amdam sine eksempler.

Stoke-begrepet kan derfor defineres som et begrep som beskriver det å føle seg oppildnet, glad, lidenskapelig og spent (Cooley, 2014, s. 10). Som er det Amdam til stor grad beskriver i sitt første utsagn om temaet. Det kan også legges til at det er i sterk relasjon til *flow*-begrepet. For å forstå begrepet i den kulturelle konteksten som i dette tilfellet er i surf- og skatekultur så vil disse begrepene være en type dualitet og overlappe med hverandre. I en skate- og surfekontekst satt opp mot musikken vil også musikkens om en mulig forsterker av disse følelsene som blir beskrevet av Cooley og Amdam være aktuelt. Men også muligens andre veien, der en felles sett med idealer og verdier fra skateboard dratt inn i musikken vil kunne forsterke samholdet og *stoke*-følelsen av å drive musikk.

Poser

Poser er et ord som blir hyppig brukt hvis en ser på forumer og kommentarfelt som omhandler skateboard. *Poser* blir definert av Urban Dictionary som å late som man er noen man ikke er og delta i en del av en kultur eller sjanger, bare for å passe inn. Dette begrepet kommer fra at skateboarding har påvirket mye innenfor mote, og skating har blitt en stil fremfor en aktivitet. Derfor blir begrepet brukt for å skille mellom dem som faktisk skater og dem som ikke gjør det. Begrepet er heller ikke noe som blir særlig brukt i skatemiljø av profesjonelle, men mer som humor eller skjellsord blant barn (boardsandwheels.com). Det er ofte enkelte faktorer som blir sett på som identifikasjon for en *poser*. Eksempler på dette er klær eller måter å holde skateboardet på, som viser at de ikke har kjennskap til kutymer rundt skateboard. På den måten er stil en måte å skille individer mellom *posers* og de autentiske skaterne (Anderson, 1999, s. 62).

I sin bok «The Skateboarding Art» skriver Tait Colberg om feil måte å identifisere skateboarding på som livsstil, og han drøfter ut fra mye av det samme nevnt ovenfor, men uten å bruke ordet *poser*. Denne boken var et prosjekt for å skrive om skateboarding som kunstuttrykk. Colberg setter søkelyset på at det er for mange måter skateboarding blir misforstått på, for det er ikke mote eller sport, men det er et verktøy for å lage kunst, på samme måte som en malerkost og et lerret (Colberg, 2013).

Definisjonen av *poser*-begrepet blir på mange måter en sammensetting av det mange mener ikke er kjernen av skateboarding, og derfor vil det variere fra person til person om hva *poser*-begrepet handler om, og hvor stor verdi det faktisk har.

Cred

Street cred defineres slik av Clemson: «Kulturell kapital gitt til individer av sosioøkonomiske vanskelige og farlige forhold som gjennom autentiske erfaringer har oppnådd kunnskap, egenskaper og privilegier gjennom sin personlighet» (...) (Clemson, 2020 s. 1). Denne definisjonen er basert på svaret fra 60 studenter mellom 18-22 år. Det er en definisjon som tar for seg *street cred*, men kan også brukes for å beskrive cred-begrep generelt ved å endre de demografiske betingelsene i definisjonen. Derfor vil vi kunne definere *cred* som kulturell kapital opparbeidet ved å oppnå suksess basert på de gjeldene kulturens regler. Eller

«oversatt» til en skateboard-kontekst: kulturell kapital gitt til individer fra resten skate-gjengen.

Intervju: Poser-begrepet er noe du ser ofte i kommentarfelt på videoer og på reddit-tråder. Kan du si noe om *poser*-begrepet?

«Ja, *poser*-begrepet var veldig reelt i vår generasjon. -Du skulle holde det ekte, du skulle ikke bare gå rundt å gjøre deg til og bare ha bra utstyr og late som du er en del av skating, uten å være en ordentlig skater som prøver skikkelig hardt og ofrer seg litt og sånn. Du skal ikke bare tenke at skating er fashion-greier som gjør at jeg kan være kul og se kul ut og sånt. Og det var veldig tabu i min generasjon på 90-tallet å herme etter andre, for eksempel hvis det var noen som prøvde et triks, så kan ikke du bare kjøre ned å prøve det samme trikset. Men det har forandret seg, nå er det mye mer positiv holdning. For det kaltes for *biting*, og var det verste du kunne gjøre, men nå er det bare helt sånn, hvis noen prøver noe, kan du gå bort å bare «hei, kan jeg prøve med deg», liksom. Så prøver man sammen, så er det bare *stoke*» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022).

Amdam peker på de samme elementene som Anderson trekker frem. (Anderson, 1999, s. 62) Det vil si at *poser*-begrepet er noe som Amdam relaterte seg til og påpeker var mye brukt i hans generasjon. I dette eksemplet vil en *poser* være betegnet som en som ikke viser lidenskap for skateboarding, en som ikke «prøver skikkelig hardt og ofrer seg litt og sånn», selv om personen har det riktige utstyret og klærne i samsvar med kulturen. Amdam trekker også frem et annet begrep i denne konteksten, som de brukte for folk som hermer etter andre skatere: *biting*. Både *poser* og *biting* handler om å etterligne kultur eller triks. Dette er to klare tabu-begreper som Amdam trekker frem, begreper som var reelle og ble brukt i hans skateboard-karriere. Betydningen bak de to begrepene, peker på at det å «holde det ekte» var sentralt.

Cred-begrepet blir også viktig i denne sammenhengen. Det vil ikke bli gitt ut cred-poeng til dem som praktiserer noen av det som faller inn under begrepene *poser* og *biting*. Men Amdam forteller også at han har opplevd at *poser*-begrepet er i endring, og i den praksisen som de brukte det tidligere, er ikke *poser* og *biting* lenger like reelt, og den kulturelle aksepten for å etterligne det andre skatere gjør, er blitt større enn den var.

«Det som er interessant med det *poser* –begrepet, er at den debatten har nå flyttet seg over på kvinner i skateboard, fordi det har kommet en ny generasjon av jenteskateboardere som også er influencers. Skatemoss på Instagram er digg, hun har bikini, hun er sponsa. Hun er ikke så god på skateboard, men hun er også en influencer, og det er kommet en del kritikk av de damene der som *posers* og «hvorfors skal du applauderes, bare fordi kjører litt rundt på skateboard og bare: ‘Hei, jeg er skater’, når du egentlig er influencer». Og så er det kommet kritikk av den kritikken igjen. «Kan ikke du bare ta deg en bolle og la folk være seg selv! Hvis hun har lyst til å være skater, må hun for faen meg få lov til å være det, uten at du skal *police* det, liksom. Så det er interessant.»

Så du vil si begrepet var mer reelt før?

«Ja. *Poser go home* var et slagord. Og du må se *Mid 90s*-filmen om nittitallet, det var veldig sterkt for meg å se den. En fiksjonsfilm lagt til skateboardmiljøet i på nittitallet, regissert av Jonah Hill. Jeg bodde i LA på den tiden og skata på *courthouse* på den tida og hang med Menis og de gutta, og jobba i skateboardindustrien og sånn der. Og jeg merker at tonen i skating på den tiden var mye hardere, det var mere regler. Det var triks som var jævlig hippe, og så var det triks som jævlig *fround upon*, for eksempel *no comply* ble sett på som jævlige. Nå er det mer frislipp og *anything goes*» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022).

Amdam påpeker også hvilken retning begrepet har tatt, slik han har observert det. Han beskriver hovedsakelig at der *poser*-begrepet og debatten rundt bruken av dette begrepet blir brukt hovedsakelig rundt kvinnelige skateboardere som er influencers og som får kommentarer som handler om at de er *posers*. Dette omhandler de samme elementene som det som Anderson beskriver med utstyr og fasade når det kommer til skateboard (Anderson, 1999, s. 62). Samtidig som han beskriver at det er en stor motreaksjon mot de som bruker dette begrepet, som henter mot at ordet ikke har den samme betydningen som det hadde før. Det kan være hovedsakelig på grunn av at begrepet ofte blir brukt mer som humor enn som et alvorlig begrep (boardsandwheels.com).

No Comply: En samlebetegnelse for triks der den fremste foten blir satt ned i bakken mens et triks blir utført (skateboardinginfo.com).

Hvis vi skal trekke det til musikken, ville dette begrepet, være aktuelt for disse skatebandene?

«Nå kan jeg bare prate for meg selv. Jeg kommer jo fra en undergrunn og en subkultur hvor du måtte jobbe for det og du bar det med stor integritet og sånn, kidsa som vokser opp i dag med bare en *flow* av alt på internett og trenger ikke vente for å få Thrasher Magazine. Nå føler jeg det er mere sånn *anything goes* og det er mere *blurry lines* mellom ekstrem kommersiell kultur og undergrunnen, men jeg må jo si at det er mye horeri ute og går i musikk. (Jeg spør Amdam om å utdype.) Nei, jeg syntes jo innen norsk sånn dere “pinne for Hemsedal” syntes jeg er fett, bare sånn ekstremt harry-komers-greie, Nei, det er mye sånne folk som skal stille opp på diverse ting for å prøve å gagne ... Nei, folk som ikke holder på *edgen*, som bare gjør det til en jobb og prøver å tjene penger på å spille på kjøpesenter og norske festivaler og sånt.» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022)

På oppfølgingsspørsmål om hvordan dette kan trekkes til musikken, blir paralleller til *DIY*-problematikk trukket frem (s. 71), som er et tema som kommer senere i oppgaven. Han trekker i tillegg frem noen konkrete eksempler på når musikkyrket blir gjort til noe som ikke er mer enn en jobb og ikke «holder på *edgen*», som noe som faller under samme problematikk som *poser*-begrepet tar for seg. Med andre ord så er den en kommodifisering av en lidenskap eller en måte å tilegne seg verdi innenfor et felt ved å fremstå på en viss måte, altså å være en *poser*.

Greni har også, gjennom en keiserens nye klær-sammenlikning, tatt for seg denne problematikken i musikkbransjen og satt det opp mot skateboardkultur. Greni beskriver at det er mye snakk i musikkbransjen for å bygge relasjoner og det er ofte for mye fokus på det å prate opp egen musikk selv om «*the music is bad*». Han trekker derfor paralleller til den skateboardkulturen han er en del av der han opplever det motsatte, at det er det å utøve sin lidenskap fremfor å snakke om den. Derfor er det mye «keiserens nye klær» i musikkbransjen etter hans mening (Greni/thebigbangweb, 2010). Selv om *poser*-begrepet ikke er nevnt i denne sammenheng så er det samme problematikk i det Greni beskriver. Det å lage en fasade, som en også gjør via å ha riktig utstyr uten å skate selv (Anderson, 1999, s. 62).

Biting begrepet er også noe som er lett å se i musikk generelt og et begrep som kan brukes bredt og smalt. Det kan lett trekkes paralleller til plagiering og det å kun etterligne andres

arbeid. Dette er en stor tabu i musikkbransjen og et punkt for mye diskusjon. For eksempel ved utallige artikkeler og saker som omhandler anklager, som når P4.no skriver artikkeler om “kjente plagiat”. (Evensen, 2016) Det er også noe som kan appelleres til andre aspekter som å mer konseptuelle, som for eksempel i Amdam sitt tilfelle når det kommer til sjanger, der han beskriver at han er stolt over at han har laget en plate som ikke henger sammen sjangermessig (T. Amdam, intervju, 12. Januar 2022). I likhet med *poser*-begrepet så kan det bruken som Amdam beskriver at ordene hadde i hans generasjon i skateboard og hardcore miljø kunne brukes for å analysere og beskrive musikken som er blitt gitt ut av artistene som det gjelder og for å oppnå større forståelse eller ny verdi til valg og fremgangsmåte i deres musikkvirke.

Sell-out – Keiserens nye klær

Urban Dictionary

sell out

Anyone who sacrifices artistic integrity in an effort to become more successful or popular (generally in music); someone who forgets their roots.

It's the American dream to be a sellout.

by Sean Piece August 03, 20

Sell-out er et begrep som blir brukt i flere kontekster og som også er relevant i både Amdam og Greni sitt tilfelle, når de har blitt spurt om dette i intervjuer der skateboard og musikk har vært tema. Målet med å se på Amdam og Greni sitt forhold til *sell-out*, er å forstå hvordan et begrep brukt i musikken i forskjellige sammenhenger, blir tolket av musikere med skatebakgrunn. Det er også brukt i en rekke andre sammenhenger både musikalske og ikke-musikalske. Jeg skal se på hvordan Amdam forholder seg til *sell-out*, men først er det viktig å avklare den definisjonen på selve begrepet som jeg holder meg til. Jeg har valgt den mest populære definisjonen på Urban Dictionary, hvor definisjonen av en *sell-out* er personer som «... ofrer sin artistiske integritet i et forsøk på å bli mer framgangsrike eller populære».

Vedlagt definisjonen er sitatet: «It's the American dream to be a sellout.»

(Urbandictionary.com)

På mitt spørsmål om *sell-out* er viktig og har innvirkning på hans musikk, svarer Amdam at han «... aldri har tydd til enkle løsninger for å trekke sitt publikum». Han nevner også en plate som han hadde gitt med sitt band Amulet, etter at de hadde signert platekontrakt med Sony, og han sier at dette «... ikke var bra for den plata» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022). Dette gjør at umiddelbart dette begrepet virker som noe som er med på å bevare Amdam sin kunstneriske integritet. Det virker som et begrep som vil være ganske sort-hvitt i den forstand at det blir beskrevet som det riktige å gjøre på mange måter, men det er ikke alle sammenhenger der *sell-out* blir beskrevet som noe som en ikke skal gjøre uansett og at det ikke nødvendigvis trenger å ha en negativ side som Amdam på mange måter forteller er tilfelle i hans musikalske virke. Hesmondhalgh trekker også frem samarbeid med de store plateselskapene som en av hovedmåtene å begå en *sell-out*, men i hans kontekst er dette ikke

nødvendigvis noe som er negativt. Hesmondhalgh tar for seg indie-musikken (Hesmondhalgh, 1999, s. 34). Med *sell-out* i denne konteksten, er det snakk om en kommersialisering av musikk som ofte skjer ved inngåelse av avtaler med samarbeidspartnere og platestudioer, deltakelser på arrangementer og i markedsføringskampanjer for å oppnå mer suksess og/eller popularitet samt i form av å tjene mer penger på musikken – og i denne overgangen ofres integriteten som kunstner.

Lignende diskusjon når det kommer til å beholde «tråden» «keep it real»

Hesmondhalgh 1999.

I sin artikkel tar Hesmondhalgh opp to hovedspørsmål i sammenheng med *sell-out*-problematikken i indie-musikken. De to sentrale spørsmålene har han formulert slik: Hva slags krefter står bak «uavhengige plateselskapers» vei mot profesjonalisering og samarbeid med store selskaper? Hva er de institusjonelle og politisk-estetiske konsekvensene ved slik profesjonalisering og samarbeid?

Kort sagt så konkluderer Hesmondhalgh med at det å gå inn i større og kommersielle avtaler, ikke nødvendigvis betyr at en artist vil miste sine idealer eller estetiske verdier som en direkte konsekvens av et samarbeid med større selskaper. Det blir en for enkel forklaring. Det andre spørsmålet blir besvart med at det finnes perspektiver der estetiske konsekvenser uteblir fra regnestykket i en *sell-out*-situasjon (Hesmondhalgh, 1999, s. 34). Samtidig poengterer han at det ikke er slik at *sell-out*-begrepet ikke har noen betydning, men at det er personer/grupper som begrepet vil være viktigere for enn andre, og i noen tilfeller vil det også være avgjørende (Hesmondhalgh, 1999, s. 57).

Keiserens nye klær - hos Greni og Amdam

Intervju: Da har vi jo et annet begrep: Sellout

«Sellout begrepet er viktig for meg, jeg mener det er viktigere enn noensinne, og jeg tror det er mere verdi i å forsvare og bruke og aktualisere eller re-aktualisere det begrepet nå enn noensinne. I dagens ekstreme sånn salgsfrakk-kultur med ... hvor influencers blir kalt influenser i stedet for harrytass-selgere liksom, det er det de er. De står der med keiserens nye klær og en imaginær seksualisert salgsfrakk» (T. Amdam, intervju 12. januar 2022).

Amdam sitt første *take* på *sell-out*-begrepet

Amdam omtaler *sell-out*-begrepet med en annen tone og alvorlighet enn det som Hesmondhalgh fremstiller i sin diskusjon av begrepet. Amdams første tanke går til at han mener at dette er et begrep som burde bli mer aktuelt i populærkulturen, og han trekker en direkte linje til influenser-yrket og spesielt til dem som får betalt for å promotere/selge forskjellige varer via å fremme produktene i sine medier. Han trekker også en sammenligning med eventyret «Keiserens nye klær» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022). Det samme gjør Greni i et intervju hvor han prater om hvordan skateboardkultur har påvirket hans musikk. Han nevner at det er «mye keiserens nye klær» i musikkbransjen, det vil si at mange i bransjen er gode på markedsføring og promotering, og at dette går foran musikken. Han setter dette opp som en motsetning til skatemiljøet som han har vært en del av, og sier at han henter mye inspirasjon fra dette miljøet til musikken (Greni/thebigbangweb, 2010). Greni snakker ikke direkte om *sell-out*-begrepet, men tematikken i hans utsagn har mye til felles med Amdam sin omtale av dette. Det er 12 års mellomrom mellom disse uttalelsene, og det er interessant at begge kobler inn «Keiserens nye klær» som sammenlikning. Greni kobler det til artister som selger seg mer inn gjennom markedsføring og promotering fremfor å ha fokus på det musikalske uttrykket, og Amdam trekker først og fremst inn eventyret som en assosiasjon til *sell-out*-begrepet i intervjuet.

Kamp mot populærkulturen

Indie ble en representasjon for slutten på punk-visjonen om å endre de sosiale forholdene i musikkbransjen ved hjelp av små og uavhengige plateselskaper. En måte å se dette på er at post-punkens uavhengighet og indie som sjanger, stadfester punkens ambivalente forhold til popularitet. Tanken er at det er umulig å være utenfor den etablerte musikkindustrien samtidig som en endrer det mainstreame, fordi suksessen hviler på den kapitalistiske økonomien som «tillater» at de store selskapene dominerer industrien (Hesmondhalgh, 1999, s. 57). Dette er ett av problemene som Amdam tar opp med kulturtendensen eksemplifisert i influencers, og at det er et ønske om å få til endring når det kommer til kulturendringer og vri retningen bort fra «salgsfrakk-kultur». «Jeg er jo vokst opp i en hardcore- og skatekultur hvor den subkulturelle identiteten og etosen var voldsomt sterkt, og det mainstreame nærmest var fienden» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022). Fra den kulturen som Amdam beskriver fra sin egen oppvekst og engasjementet i kulturen rundt hardcore og skatekulturen i Oslo, er det lett å trekke paralleller til tilsvarende holdninger som vi finner blant annet i institusjoner som Blitz. Keiserens-nye-klær-sammenligningen, som også Greni har gjort, viser en sterk kritikk

av en kultur som passer godt til den beskrivelsen av konflikten mellom punk og dens forhold til det mainstreame knyttet til *sell-out*-begrepet (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022/Greni, 19. april 2010).

Keiserens nye klær

Intervju: I mitt intervju med Amdam forteller jeg at Øystein Greni har gjort sammenligningen med «Keiserens nye klær». Greni har sagt at han tar mye inspirasjon fra skate og fra den rene gleden av bare å drive skate – ektheten.

«Ja, og det er noe som skjerper den kunstneriske nerve, det å være i kontakt med noe som er helt rent, hvor det ikke er noe bransjepolitikk, og jeg er jo privilegert nok til å ikke være skateboardproff. Jeg har ikke noe press på meg. Jeg er bare en krig med meg og *curben* og min egen psyke. Alt er psykologi. Veldig mye psykologi i skateboard, det handler om å ha troa, det handler om å ikke få «hang up», og den renheten der er utrolig givende å være i kontakt med» (Amdam, intervju, 12. januar 2022).

«[...] det er noe som skjerper den kunstneriske nerve»
sa Amdam etter at jeg fortalte om Greni sitt utsagn.

Amdam beskriver sin skateboardaktivitet som ikke-

profesjonell, men at han opplever en renhet ved å drive

en aktivitet som ikke har noe annet formål enn å være en krig mellom han og «*curben*». Han poengterer også et fravær av bransjepolitikk i sin skateboardaktivitet, nettopp fordi han ikke er skateboardproff. Det som Greni og Amdam snakker om i denne sammenhengen, er hva

slags inspirasjon de trekker ut av skateboarding-kulturen (Greni/thebigbangweb, 10. juni 2010). Amdam snakker mer konkret om selve *aktiviteten* skateboarding. Greni snakker

derimot mer generelt om skateboardkultur og folkene han omtaler som skatere, samt

holdningene til skateboard som en ren interesse og ikke som en aktivitet for å bedrive annen

aktivitet, som for eksempel å promotere og markedsføre sin egen aktivitet. Det at aktiviteten,

som i dette tilfellet er skateboarding, ikke har en annen motivasjon eller agenda bak enn selve gleden og sitt eget engasjement, er inspirasjonen både Amdam og Greni henter fra

skateboarding inn i sin musisering.

Curben: En kant på et fortausfelt som er opphøyd fra veien (skateboardinginfo.com)

Greni har også uttalt at han misliker bransjepolitikken i musikk. «[...] Men jeg hater det. Og jeg fikser det ikke å stå og prate med folk og deale business, men jeg vil være hjemme og

spille gitar, og jeg slipper unna med det fordi jeg tjener nok spenn på å spille i Spydeberg og Øyafestivalen, og det holder for meg. [...] det gjelder mye mer for oss (Bigbang) å spille færre godt betalte gigger og lage god musikk» (Tono, 2019, 50:00). Greni uttrykker at han tydelig er tilfreds med å være på det popularitetsnivået og i den økonomiske situasjonen han er i, for å kunne drive med det han liker best ved musikeryrket. I det siterte utsagnet ovenfor, ble han spurt om det er sant at en blir en dårligere artist og låtskriver av å være på turneer hele tiden. Senere kommer jeg tilbake til den første delen av svaret (som er utelatt i sitatet over), men han går videre med å prate om bransjepolitikk. Han beskriver hvordan forventningene i LA var til å markedsføre eget merke, og han beskriver at han «hater det».

Greni beskriver en lignende holdning til det aspektet ved musikeryrket som handler om å stille opp på eksterne arrangementer for å kunne promotere eller hjelpe med å bli en mer kjent artist. Amdam beskriver denne holdningen mer som et prinsipp eller ideal, slik det blir omtalt i intervjuet (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022). Greni prater om det i en kontekst der *sell-out* ikke er nevnt, så det kommer frem som et tema som ligger mellom linjene og noe han ikke ønsker å vie mye oppmerksomhet i sitt artisteri, ved at han sier: «[...] jeg vil være hjemme og spille gitar.» Det at han slipper unna med å drive for mye av business, er mer et privilegium som han har opparbeidet seg og en situasjon som er foretrukket av Greni. I podkasten til TONO med Amdam sier Greni at "Jeg ville jo i utgangspunktet hatt en jobb, brukt pengene mine på å ha et øvingslokale og stikke å spille med folk fordi det er kult. På samme måte som man betaler årskort i skatehallen og kan holde på med det. Det er jo akkurat like moro" (Tono, 2019, 1:17:33). Dette sier han i sammenheng med at han ønsker å sette pengene han tjener tilbake i musikken fordi han er så heldig som tjerner nok til å leve av musikken og at han har sagt nei til ting som han har blitt anbefalt å gjøre fra et markedsførings perspektiv. I denne konteksten vil *sell-out*-begrepet omhandle at en er i en heldig posisjon der folk har betalt for å høre det som en produserer og derfor må de pengene bli brukt for å kunne fortsette med dette. Han skiller samtidig på at dette er særegent for å jobbe med det som er en lidenskap. Han nevner at det samme gjelder skating, men at hvis han hadde hatt en annen jobb som ikke var en av hans to store hobbyer så ville han brukt penge på sine lidenskaper, eller med andre ord brukt pengene på seg selv. Da sier han at denne sellout problematikken er noe som i hans tilfelle er relevant til skateboarding og musikk og ikke nødvendigvis ellers selv om det kan gjelde for andre ting også, men ikke som han trekker frem.

Alteritet

Et viktig aspekt ved Hesmondhalgh sin diskusjon av *sell-out*-begrepet, handler om bakenforliggende motivasjoner og ønsker om å oppnå popularitet, eller alteritet (det å være noe annet) (Hesmondhalgh, 1999, s. 52). Hesmondhalgh tar utgangspunkt i Georgina Born sitt arbeid med «Against negation, for a politics of cultural production». Det er en tanke om å ha et ønske om å overkomme grenser og forene uenigheter og forskjeller for å oppnå en større posisjon. Tilsvarende tankegang kan man se i en sammenheng hvor en artist ønsker å oppnå stor suksess og popularitet over landegrenser, men må da kanskje kompromisse til fordel for det endelige målet. Den mørke siden av dette, vil kunne være å ha et ønske om å til slutt å få allmakt og kunne forvise forskjellene (Born, 1993, s. 223-242). Kulturprodusenter er ikke de eneste som dette ønsket om å «make it big», eller alteritet, relateres til. Det relateres også til medlemmer av samfunnsgrupper som har et sett med egne premisser for sin egen kultur, og hva som skal til for å tilfredsstille disse. I denne forstand argumenterer Hesmondhalgh for at *sell-out*-begrepet ikke bare nødvendigvis handler om penger, men om fundamentale og motsigende menneskelige motivasjoner (Hesmondhalgh, 1999, s. 52). Det blir i denne argumentasjonen skapt et syn på *sell-out*-begrepet som får det til å handle om mer enn bare en motivasjon til å tjene penger, men også at det er et fundamentalt ønske i mennesket å gå over grensen og ha en større betydning. Dette kan tolkes som en negativ eller positiv motivasjon ut fra mottakeren/publikum som konsumenter, i dette tilfellet av musikken, å bestemme om dette faller i smak eller ikke. Dette gjør at *sell-out*-begrepet blir mer nyansert i Hesmondhalgh sin bruk av dette innenfor indie-sjangeren.

«Jeg tok et valg for veldig mange år siden. For du kjenner jo konstant på en artist på de erobringgreiene at du skal bli stor. At du skal ha suksess og det, men fuck det. Hvis vi tenker på skate da, hvem er det som bryr seg om det? Hvem er Tony Hawk som vant noen konkurranser og sånt, alle vet jo at han har så dårlig stil. Altså han gjorde mye bra, men altså for meg Chris miller eller Mark Gonzalez, Neil Blender, innovatører som gir fullstendig f. er rene i sjelen sin og bare lager kule ting og gjør greia si og driter i hva folk syns, det samme gjelder musikk» (Tono, 2019, 49:00).

I utsagnet til Greni erkjenner han først denne indre motivasjonen til å oppnå popularitet eller gå over grenser og oppnå internasjonal suksess, «Erobringgreiene». Han sier samtidig at han bevisst har tatt et valg om å si «fuck det» og trekker en direkte parallell til skateboardkultur (Tono, 2019, 49:00). Kombinasjonen av at han har tatt et bevisst valg og at han begrunner det

i et ideal som han ser så tydelig hos skateboardere som han ser opp til, gjør at *sell-out*-begrepet kan tolkes å være litt mer svart og hvit i denne konteksten enn i den som Hesmondhalgh representerer. Det er ikke alltid et mål i seg selv å gjøre et begrep, i dette tilfellet *sell-out*, mer nyansert og tvetydig. Greni nevner ikke selve ordet *sell-out*, men tematikken er der fremdeles. Amdam beskriver «bransjepolitikk» som noe som dekker over renheten i musikken, men at han kommer i kontakt med denne renheten gjennom skateboarding. Folk i dette miljøet «... er rene i sjelen sin». *Renhet* virker å være den store fellesnevneren mellom Greni og Amdam i deres felles glede over både musikk og skateboarding. «Den renheten er givende å være i kontakt med» (Amdam, intervju, 12. januar 2022). Dette er selvfølgelig bare to representanter for gruppen “skateboardere som også driver med musikk”, men begge trekker dette tydelig frem i en kontekst der de prater om musikk og skateboard og hva slags påvirkning det ene har hatt på det andre.

Sell-out/Burn-out

Et annet begrep som er beslektet til *sell-out* eller brukt i stedet for i noen tilfeller, er *burn-out*. Begrepet blir brukt der et oppkjøp eller en avtale med et større selskap er nødvendig for å opprettholde aktiviteten og kunne fortsette med den etablerte produksjonen (Hesmondhalgh, 1999, s. 36). *Burn-out* var ikke et begrep som ble tatt opp i intervjuet med Amdam, men noe av tematikken ble tatt opp. Han sier blant annet: «Jeg er jo privilegert nok til å ikke være skateboardproff.» Han sier at det å kunne drive med en aktivitet uten å være avhengig å måtte ha arbeidsgiver og tilhengere av skateboarding er det han beskriver som «den renheten der er utrolig givende å være i kontakt med» (Amdam, intervju, 12. januar 2022). I den situasjonen der en blir proff og det kreves mer for å kunne fortsette å dedikere like mye tid og energi inn i det man tidligere har holdt på med så, vil *burn-out* være det som det er snakk om.

Det samme beskriver Greni når han sier at han vil egentlig bare være hjemme og spille gitar og «... jeg slipper unna med det fordi jeg tjener nok spenn på å spille i Spydeberg og Øya festivalen, og det holder for meg» (Tono, 2019, 50:00). Han er i en situasjon der han kan opprettholde den ønskede aktiviteten, som er å være hjemme og spille gitar, uten at han trenger å gjøre mer eller er avhengig av et samarbeid eller oppkjøp for å kunne fortsette driften av musikken han utøver. Dette er også tilfelle i musikken til Amdam. «Jeg har eget *label*, jeg har full kontroll, jeg gjør hva faen jeg vil. (...) det er en fantastisk glede å kunne være med å bidra i kulturen på helt egne personlige premisser» (Amdam, intervju, 12. januar 2022). Dette blir sagt i sammenheng med *DIY*, som blir drøftet senere i oppgaven, men han

beskriver også en situasjon der han er komfortabelt unna en *burn-out*-situasjon. *Burn-out* i denne sammenhengen vil på mange måter være «*sell-out* med gyldig grunn». Det å bli en del av et større samarbeid eller oppkjøp vil se likt ut fra utsiden, uavhengig av om det blir kalt *sell-out* eller *burn-out*. Hesmondhalgh beskriver *burn-out* som et mer sjenerøst navn på samme situasjon, og mer akseptert for publikum som er opptatt av denne problematikken, som i hans tilfelle handlet om indie (Hesmondhalgh, 1999, s. 36).

Greni og *burn-out*

Greni prater i Lage Musikk podkasten til TONO med Amdam og i denne samtalen så prater Greni om et veivalg han tok flere år tilbake. Veivalget var at han ble spurt om å være med på TV-programmet Hver gang vi møtes, noe som manageren sa ville være bra for å løfte statusen hans i Norge, eller han kunne dra til USA og prøve å gjøre et gjennombrudd der. På dette tidspunktet valgte han å dra til USA, men senere var han med på dette TV-programmet. «Man skal ikke drive og sitte på noen sånn høy hest. For det handler om hvis ungene ikke har mat, så gjør du hva faen som helst. Du stikker og stjæler» (Tono, 2019, 1:17:08). Videre så nevner han at han er så heldig at han tjener gode penger på å drive musikk, så skal de pengene investeres videre i musikken. I dette utsagnet så nevner setter han opp en situasjon som lager en prioriteringsstige. Han setter det å kunne forsørge som det første en skal prioritere. Han setter opp en *burn-out* eksempel og sier at dette gjør man med en selvfølge. Da underbygger han argumentet om at *burn-out*-begrepet er noe som i alle fall ikke blir sett på som feil. Derfor også muligens en situasjon der en *sell-out*-situasjon. Amdam spør i forkant av dette utsagnet: «Du fikk sånn *sell-out*-angst?» (Tono, 2019, 1:15:55). Dette er i sammenheng med at han valgte å si nei til TV-programmet «Hver gang vi møtes». Så han rettfærdiggjør tanken på at en av og til må gjøre noe som en i utgangspunktet ikke vil gjøre, for å kunne fortsette med det en gjør, som i hans eksempel blant annet var viktig for å kunne gi mat til sine barn.

Er dette noe som vil være sentralt i skateboardmusikk?

«Ja, før i tiden var det vel det, med hardcore og punk og tidlig hip-hop og sånt var jo ikke pengespill, men det er jo blitt mer og mer iallfall i hip-hop. Så det var jo absolutt en sånn ren idealisme i bunn der. Skateboard har jo heller aldri vært sånn veldig mye penger. Du har jo alltid noen sånne action-figurer-multimillionærer, Nyiah Huston og sånn, men en vanlig tjener en grei årslønn liksom, ikke noe mer enn det, men kanskje ikke det engang. Det er vel ikke noe sånn ... Vi kan ikke snakke om skateboardmusikk i dag, fordi det er alt. Skate Rock

kunne vi snakke om og sånt, men de som driver med skatepunk nå og kaller bandet sitt for skatepunk, det har ikke noe med skateboard å gjøre, det er mer en betegnelse på at de spiller litt sånn, Bad Religion møter Blink-182 møter Penniwise musikk» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022).

Dette spørsmålet kom direkte etter spørsmål om «*sell-out*». Her sliter han også med begrepet «skateboardmusikk», som en lett angripelig, håndfast ting. Han nevner hardcore, punk og hip-hop, sjangere som han beskriver som «ikke pengespill», og han sier at spesielt hip-hop har beveget seg mest bort fra dette. Det samme er også noe som Hesmondhalgh skriver om når det kommer til punken sitt ambivalente forhold til popularitet. Med en bransje som er bygget rundt kapitalistiske strukturer, vil en viss mengde suksess medføre mer kommersialisering av musikken, ettersom bransjen er bygget med kapitalistiske rammer. Derfor kan det argumenteres for at med utvikling, så innebærer det en uunngåelig kommersialisering, eller altså en *sell-out*-situasjon, selv om dette ikke nødvendigvis er noe negativt (Hesmondhalgh, 1999, s. 57).

Intervju: Vi har snakket litt om det med *poser-* og *sell-out*-begrepet, men er dette noe som er aktuelt i musikken?

«For meg er det absolutt det, for meg er det absolutt det. Jeg har aldri begått noen sånn der enkle løsninger på å trekke sitt publikum. I ettertid så jeg kanskje på en skive for mange år siden med Amulet når vi hadde signa for Sony og sånt. Da tror jeg mange føler på en forventning av salg, og det følte jeg ikke var bra for den plata. Hører at det er litt sånn vinglete og at man prøver å lage noe sånt radiovennlig og sånt. Veldig bevisst på å ikke ... Det er jo det som er sårbart. Du ser jo det på disse stakkars artistene i Norge som prøver å skal ha dette som en karriere at det er så lite land. Og du må gjøre noe så voldsomt strigla for at det skal fly liksom.» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022)

Amdam uttrykker et tydelig prinsipp inn mot sin egen karriere. I dette tilfellet blir *sell-out*-begrepet et rammeverk for hvordan musikken blir laget og vil være avgjørende for hva slags intensjon kunstneren har for musikken. I en potensiell *sell-out*-situasjon i Amdam sitt tilfelle, vil kunsten få en helt annet narrativ og vil være endret på et politisk, prinsipielt og estetisk plan. «Jeg er jo vokst opp i en hardcore- og skatekultur hvor den subkulturelle identiteten og etosen var voldsomt sterkt og det mainstreame nærmest var fienden» (T. Amdam, intervju,

12. januar 2022). Sett i lys av hans ønske om å «forsvare og bruke og aktualisere eller re-aktualisere» *sell-out*-begrepet i kulturen, trekker han frem influensers rolle i samfunnet og at de kan bidra ved å bruke begrepet. Det er tydelig at den kulturen som Amdam var i og oppsøkte i den perioden da han startet med skateboard, var i en periode da disse ideene først kom til syne, i iallfall ut ifra de utsagnene jeg har fått i mitt intervju med Amdam.

Amdam trekker inn sin egen karriere og henter frem et eksempel på en plate med Amulet hvor de hadde signert platekontrakt med Sony. Albumet det er snakk om her er *All that is Sold Melts Into Air*. Ved direkte å si at denne kontrakten hadde en negativ påvirkning på albumet, så eksemplifiserer han fra sin egen karriere hva han som artist føler om dette temaet. Ved å si at dette er hadde en negativ konsekvens, så beskriver han også et ideal eller et prinsipp som må ligge i bunn for at det ikke skal ha noen estetiske konsekvenser (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022). Dette motbeviser ikke Hesmondhalghs argument om at det går an å gå inn i avtaler med større plateselskaper uten at det har estetiske konsekvenser (Hesmondhalgh, 1999, s. 34). Det viser likevel at i denne sammenhengen går det direkte utover artistens følelse for albumet som ble resultatet. Det har derfor i dette tilfellet vist seg viktig å unngå avtaler som skaper forventninger om andre aspekter ved en utgivelse enn selve musikken. For lytteren er det ikke nødvendigvis en lett måte å observere denne forskjellen, annet enn at rettighetene til albumet står til et annet selskap på strømmetjenesten som en benytter. Derfor vil temaer som kunstnerens integritet og estetiske konsekvenser av dette, være mer aktuelt enn de overflatiske konsekvensene av en slik avtale – spesielt når artisten selv uttaler at dette er et viktig begrep for han. Dette vil da være artistens vinkel på saken, som ikke nødvendigvis er likt lytteren eller publikums syn som er det Hesmondhalgh mest har søkelys på.

Det er ikke slik at Hesmondhalgh argumenterer for å avvikle *sell-out*-begrepet. Han påpeker at ønsket om at musikken skal være aktuell og bli satt pris på av et større og bredere publikum, er forståelig både fra musikerens og utgiverens side, uten at det handler kun om penger eller konkurransen om å bli størst. Han viser derfor til at det ikke er gunstig å undergrave et begrep som «*sell-out*», fordi for de riktige grupper av konsumenter kan de politiske ideene og idealene bære mye av definisjonsmakten over om musikken blir oppfattet som god eller ikke (Hesmondhalgh, 1999, s. 53). Når det gjelder Amdam og Greni er de egentlig et godt eksempel på hvordan *sell-out*-begrepet kan være både mer aktuelt og ha en tydeligere og mer ensidig negativ side ved musikken som blir produsert, enn i den bredere

konteksten av indie-musikk, som er det Hesmondhalgh hovedsakelig snakker om. Samtidig er det viktig å huske at utsagnene som jeg har drøftet, kun om artistenes syn på egen musikk og ikke på publikums reaksjon på musikken. Hesmondhalgh drøfter hovedsakelig om publikums og lytterens mottakelse av musikken, og han påpekte også spesifikt at i for eksempel punk vil det være politiske og andre aspekter som vil bli trosset (Hesmondhalgh, 1999, s. 57). I både Greni og Amdam sitt tilfelle er det punken som de ble eksponert for, blant annet punkscenen på Blitz i Oslo, som har hatt stor påvirkning på deres musikalske karrierer (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022/Greni, 19. april 2010). Denne felles møteplassen der de ble eksponert for punken, eller heller oppsøkte punken, er ikke nødvendigvis der denne holdningen til musikkbransjen ble født. Likevel er det en viktig pekepinn på at de begge befant seg i lignende eller likt miljø og på likt sted i perioden da de utviklet en større interesse for musikk. Etersom begge har uttalt så er *sell-out*-problematikken noe som begge relaterer seg til og befinner seg i en noe strengere oppfattelse av problematikken enn det som Hesmondhalgh presenterer, samtidig som Greni påpeker at det finnes situasjoner som går under *burn-out*-tematikk som rettfærdiggjør en *sell-out*-handling (Tono, 2019, 1:17:08).

En annen anledning hvor Greni prater om hva pengene i musikkvirket hans er i samme podcast der han sier at han ikke ville gjort noe som i utgangspunktet ville vært til hjelp for hans egen karriere rent markedsføring og karrieremessig med tanke på å oppnå større popularitet og mer betalt hvis dette er noe som han ikke føler han kan stå innenfor. Han sier at når han først er i den situasjonen at han får lov til å tjene gode penger på musikken så skal pengene investeres tilbake i musikken, dette er noe han skylder fansen og de som får glede av musikken hans. Derfor ville han at han skal kunne fortsette å produsere den musikken som han selv står innenfor på den måten han har gjort det tidligere for det er på den musikken som fansen har hørt på musikken og støttet opp under at han kan leve av det. Han sier dette fordi han i utgangspunktet ville ha hatt en vanlig jobb og leid et øvingsrom og spilt og hatt det gøy. Da rettfærdiggjør han den praksisen ved å si at kunsten ikke skal bli så preget av pengene og at han ville holdt på samme måte uavhengig om han tjente nok penger på musikken eller ikke. Han sammenligner det med at han har sesongkort i skatehallen fordi det er noe han elsker å gjøre. I sammen prat så sier han at det har vært muligheter der han kunne ha sett for seg og vært med på annen type musikk og andre type musikalske jobber, men at på grunn av lytterne og fansen som han støttet han opp til dette punktet skal han oppretthold bedriften han driver nå og investere tilbake til denne med det han tjener (Tono, 2020, 1:15:00).

DIY

Mange av disse begrepene overlapper hverandre. På Blitz sin hjemmeside nevnes «gjør-det-selv-holdningen», altså *DIY* (*Do It Yourself*).

«Det er også et veldig viktig begrep, det er et begrep som jeg har stått ved hele min karriere. Jeg har eget *label*, jeg har full kontroll, jeg gjør hva faen jeg vil. Du blir ikke like stor artist av det, men det er en strugle. Du tjener ikke like mye penger, men det er en fantastisk glede å kunne være med å bidra i kulturen på helt egne personlige premisser. Det er noe jeg har stått ved hele mitt personlige artisteri, jeg har vel 10 år, vel, og det er noe som ... du må gjøre det selv. Og i skating er det mye av det samme. Og det som gjør deg *cred* som *streetskater*, er ikke å drive å filme i en skatepark – det er å være kreativ ute i gata, du må kanskje fikse på *spottet* for at det skal kunne skates. Ha med deg kos, filme selv, det er ikke noe sånn *enemy*... Og så er det noen som er sånn mere kommersielle, eller som for eksempel *skatecontest* og demoer og alt det der, men *DIY* er jo det som er viktig, og du merker jo at de skatemarkene som har *cred*, er jo de som flyter og er drevet av skatere» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022).

Det som var min første tanke med *DIY* opp mot skateboarding, er at ingen kan gjøre deg til en god skateboarder, men i musikk så har du blant annet låtskriver-team, og det er mulig å bli hjulpet frem.

«Det er det som er litt rent med skateboarding. *The Proof is in the pudding* for å bruke det gamle begrepet. Altså, det er bare 1 til 1. Enten er du en god skater eller ikke, du kan ikke drive å ha et team rundt deg som ..., du kan sikkert ha en *dude* som masserer deg og ..., men, altså, du skjønner?» (T. Amdam, intervju, 12. Januar 2022)

Torgny som *DIY*-artist

DIY i sammenheng med musikkjangere, er som regel knyttet opp mot punk, post-punk, indie og elektroniske sjangere og rave, og det er en betegnelse på en tilnærming til produksjon og distribusjon av musikk. Begrepet kan dateres rundt 40 år tilbake i tid, i tilknytning til sjangerne nevnt ovenfor. Det er også en klar assosiasjon til en ambisjon om demokratisering av kultur (Jones, 2021, s. 1). Med tanke på sjanger, så er Torgny sin musikkinteresse

sjangermessig i tråd med opphavet til *DIY* slik Ellis Jones beskriver det i korte trekk i boken *DIY Music and the Politics of Social Media*. Amdam, som beskrev en stor interesse for punk/hardcore og elektronisk musikk, kan sies å være godt innenfor det som blir beskrevet som «*DIY*-sjangerne». I tillegg har Amdam *DIY* som et tydelig prinsipp i sitt virke. Det er vanskelig utenfra å kunne beskrive hans musikkproduksjon, som er et tema som vi kommer tilbake til, men *DIY* vises ved at han har eget *label* og en glede med å «bidra i kulturen på helt egne personlige premisser» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022).

Demokratisering av kultur er også noe som Amdam vil støtte opp under i dette siste utsagnet, det at en står for en egen stemme i kulturen som ikke er betinget i et annet større selskap. Med andre ord: *DIY* er sentralt i en analyse av musikken til Amdam og sett i lys av skateboarding, som han selv også trekker frem. Demokratisering betyr i denne forstanden at de som deltar i denne kulturen, snakker mer for seg selv med egne motivasjoner og interesser, enn hvis de snakker som en del av noe større med andre agendaer.

Forskjellige aspekter ved *DIY* og Torgny

Jones trekker frem flere elementer av *DIY* historisk sett. Et av de aspektene er å tilegne verdi til mindre scener og være uenig i at disse scenene bare er et springbrett for å komme videre i en musikalsk karriere. Det innebærer å kunne se på de negative sidene ved en kompetitiv musikkbransje som går utover et bredere mangfold av artister. Det har laget en motreaksjon til «flinkis»-mentalitet i musikk som vil kunne bli beskrevet som «alle kan gjøre det»-estetikk i motsetning til tekniske og øvde ferdigheter (Jones, 2021, s. 2). I intervjuet trekker Amdam også frem dette når det kommer til det å holde seg til mindre scener. Han snakker ikke direkte om mindre scener, men kommer innpå det når han kommenterer at en «ikke blir like stor artist av det», og samtidig uttrykker han glede over måten han selv er med og bidrar til denne kulturen. Dette er altså til tross for at en ikke oppnår stor popularitet og vokser i bransjen, som i den mainstreame kulturen tilegnes en egen og stor verdi. Temaet om en kompetitiv musikkbransje kommer ikke heller opp direkte, men vi finner det mellom linjene i *sell-out*-diskusjonen hos både Amdam og Greni, gjennom tingene de forteller at de ikke ønsker å delta på i musikkbransjen. Disse aspektene har en fellesnevner i at det skiller seg fra populærkulturen. Dette er i stor grad noe som Amdam vil kunne bli kjent igjen på i intervjuet, når vi prater om temaer som for eksempel *poser*, *sell-out* og *DIY*.

I tillegg har internett gjort at *DIY* har fått nye betydninger og er en stor del av årsaken til hvordan bruken av ordet har endret seg over tid – hovedsakelig på grunn av de verktøyene som internett har gitt til musikkbransjen. Strømmetjenester er et sted hvor det er vanskelig å skille produksjonen og distribusjonen av musikken, samtidig som det har gjort det lettere å gi ut eget materiale (Jones, 2021, s. 2-3). Derfor kan det beskrives som et skille: pre- og post-internett *DIY*. Dette er vesentlig for å plassere Amdam sin relevans til *DIY*-begrepet, ettersom begrepet omfavner en rekke problemstillinger og aspekter, så vil han ikke nødvendigvis være relevant for alle disse. Amdam er også en som har både *DIY* fra både pre- og post-*DIY*. Han refererer tydelig til at *DIY* er noe han har tatt med seg fra tidlig i karrieren (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022). Amdam er også inne på hvordan internett som plattform skaper en mer utydelig linje. «(...) *flow* av alt på internett og trenger ikke vente for å få Thrasher Magazine. Nå føler jeg det er mere sånn *anything goes* og det er mere *blurry lines* mellom ekstrem kommersiell kultur og undergrunnen.» Han påpeker med dette hvordan det er vanskelig å skille mellom undergrunnskultur og kommersielle aktører på denne nye plattformen og at dette gjør at de tidligere høyaktuelle begrepene, som i konteksten han svarte på var *poser*-begrepet, ikke er like styrende for hva som får innpass i kulturen og hvordan kulturens tidligere prinsipper og verdier har endret seg.

Jones og Amdam deler også noen felles synspunkter når det kommer til hva slags retning musikkbransje burde ta, eller hva bransjen burde stille inn sitt fokus på. Jones tar opp etikk som et grunnleggende element i *DIY*. Dette bygger på et syn på *DIY* som en retning som distanserer seg fra populærkulturen. Jones fremhever «ikke for pengene»-etosen til musikkproduksjon og distribusjon samt betaling av musikere fremfor distributører. Musikken som blir konsumert på strømmetjenester eller andre steder på internett, er vanskelig å observere fra disse plattformene, fordi musikken kan være produsert og gitt ut på utallige forskjellige måter. Utad vil det meste likevel se likt ut på disse online-plattformene eller i systemer rundt artistene og økonomiske modeller som er rammen rundt en utgivelse (Jones, 2021, s. 7). Dette er likt det som Amdam pekte på under *sell-out*-temaet da han snakket om influensers posisjon i kulturen. Det viser også tilbake til bevisstheten om at en «blir ikke like stor artist av det» og at dette er med intensjon samt er bevisst i det kunstneriske uttrykket. Kants moralteori er interessant i konteksten av *DIY*. Kant argumenterer for at en grunnleggende prinsipp for å kunne praktisere god moral er autonomi sentralt. Med autonomi så vil det si at en er selvbestemt og har kontroll over egen vilje. Dette vil være et element som er grunnleggende for, ikke bare å leve moralsk, men også grunnleggende for menneskelig

verdighet (Reath, 2006, s. 121). I denne konteksten så vil dette bygge under argumentet som er det som ligger i bunn for at *DIY* er den rette veien å gå, eller de som forsvarer bruken av *DIY*-praksisen. Ettersom teorien prøver å definere et element som er grunnleggende for moral og derfor også etisk praksis.

Artisten som er selvtilstrekkelig, er også et sentralt aspekt ved *DIY*. Dette er noe som kan relateres til den artistiske autonomien, men handler også om eierskap og å ha kontroll over økonomi og beslutninger som blir tatt på vegne av egen organisasjon/bedrift. Med internett og strømmetjenester har *DIY*-merkelappen ført til at artister i større grad står for produksjonen selv, for å kunne opprettholde denne statusen. Dette betyr at plateselskaper kan legge disse kostnadene på artister og derfor tar mindre risiko når de skal satse på nye artister (Jones, 2021, s. 7-8). I samsvar med Amdam sitt utsagn mot influenser, later plateselskaper til å være mest interessert i personligheter som kan vise til en viss mengde følgere på sosiale medier, eller som har bygget opp en viss popularitet via amatørkonkurranser (Mazierska, Gillon, Rigg 2018, s. 7). Amdam beskriver influensere som selgere som skjuler seg bak en fasade. I det øyeblikket der en artist blir satset på av store plateselskaper på grunnlag av hvor mange følger de kan «tilby» selskapet, blir avtalen en kommodifisering av artisteri. Intim-autentisitet eller intimt estetisk uttrykk er noe som *DIY* ikke har monopol på, men som er en sentral del av *DIY*. Ved at en artist «eier» en større andel av den ferdige produksjonen, blir også følelsen av nærhet til artisten større, og derfor vil kommodifisering og heteronomi være temaer som bryter med dette estetiske uttrykket. (Jones, 2021, s. 48) Denne praksisen kan forsvares med en type moralske begrunnelser, som er den samme som den autonome moralteorien til Kant (Reath, 2006, s. 121). Hvis det å følge *DIY*-idealene, hindrer kommodifisering, og et valg om å gjøre det meste selv, kan rettferdiggjøres ved å holde bedrifter autonom eller i alle aspekter under egen kontroll, vil det være mer etisk av den grunn. Det at en bedrift skal være selvstyrt, kan ikke være bare fordi den skal være det, men fordi det føles riktig. Om det er på grunn av et etisk grunnlag eller ikke, er ikke sikkert, men det kan trekkes til Kants moralteori og at det finnes et grunnleggende ønske i å holde seg selvstyrt.

Kommodifisering har muligens vært en sentral del av rock (Shuker, 2020, s. 395). Rolling stones som et eksempel. Tidlig i karrieren så var de et eksempel på «*suffering for your art*». Etter hvert ble de mer populære og begynte å ta øving og livsstil mer på alvor for å gjøre bandet «bedre». Når platekontrakt ble signert blir også flere innspillinger, konserter, tv-

opptredener osv. Større del av jobben, men også pengene (Shuker, 2020, s. 398). Trekker også frem Marley og Elvis Presley. Samtidig så er dette en problematikk som ikke kan bli sett på helt likt i dagens musikkbransje med internett sitt inntog. Ettersom at mange av disse mekanismene ikke lenger er de samme. Nye artister også utsatt for kommodifisering, men med mye raskere respons for utgivelse og tilbakemelding av musikk fra fans. I kontrast med utgivelse, salg av plater osv (Shuker, 2020, s. 408).

Gjennom intervjuet fikk jeg mange direkte uttalelser om *DIY* fra Amdam. I et intervju gjort i sammenheng med South by Southwest-festivalen, nevner Greni at *DIY* er et tema som er aktuelt. Han ble spurt: «Is Led Zeppelin or any other classic rock an inspiration for your band (BigBang)?» Greni begynner med å fortelle litt om faren sin og hans band, *Undertakers Circus*, og hvordan faren ble eksponert for den amerikanske kulturen. Deretter sier han: «I would say 50 percent of the classic old American music influence and then a lot of the energy and Do It Yourself mentality from skateboarding» (Greni/DecibelProductions1, 2010). Greni og *DIY* er noe som kan sees på forskjellige aspekter ved hans virke og historie. Det kommer frem i podcaste med Greni og Amdam at Greni har både bygget eget studio i LA og han har drevet og fikset op gamle mopeder. Han trekker også frem Ry Cooder som ens stor inspirasjon og tatt inspirasjon i hvordan Cooder modifierer gitarene sine og setter inn pickuper fra blant annet steel gitarer inn i elektriske gitarer. Han trekker også frem Hendrix som en gitarist han ser opp til som gjør mye reparasjon og modifisering på egne gitarer. I den konteksten så er *DIY* eller gjør det selv sentralt i det å faktisk gjøre praktiske ting selv (Tono, 2020). Vi kan også trekke frem hvordan Blitz har “gjør det sjæl prinsippet” som et av sine viktigste prinsipper (Blitz.no). Da er det lett å trekke paralleller til at Greni var på Blitz i ungdomsårene og hatt personer som har hatt stor innflytelse på hans musikalske virke og kulturer han har vært en del av har hatt *DIY* som grunnprinsipp. Som nevnt i kontekst av *stoken* så er det også lett å påpeke fellesskaps tendensen til skateboard og trekke det inn mot denne organiserte fellesskapet på Blitz. Det er tydelig at fellesskapet blir forsterkerne for de prinsippene som ligger i bunn, at de iboende verdiene og grunnprinsippene, som *DIY* blir i denne konteksten, blir forsterket og mer urokkelig i det som blir produsert og måten det skal være produsert på. De blir gleden og drivkraften til å fortsette forsterket i forhold til det som blir beskrevet av surfeaktivitet (Wheaton, 2019, s. 365). Hvilke av disse han har fått den fra mest er vanskelig å se, men det er prinsipper som vi ser igjen i flere av elementene som blir nevnt i denne oppgaven.

Skateboard-musikk-praksis

Vi kan se både forskjeller og likheter mellom Øystein Greni og Torgny Amdam når det kommer til hvordan de praktiserer musikken rent praktisk. Med tanke på de begrepene som er gjennomgått og særlig hvordan *poser*-begrepet har en «prøvende natur», i den forstand at den skiller mellom dem som er ekte, faktisk eller ordentlig med i kulturen, og dem som ikke er det, så er det interessant å se på hvordan Greni og Amdam har blitt påvirket i sitt virke eller kan knyttes opp til disse begrepene. Dette er ikke min hensikt å avklare om Greni og Amdam er *posers* eller ikke-*posers*, men dette begrepet som Amdam har poengtert som reelt for den generasjonen både han og Greni tilhører, gjør at et søkelys på noe objektivt eller praktisk kan fungere som et verktøy i denne oppgaven, for å gjenkjenne verdiene som ligger i bunnen for deres praksis når det kommer til musikeryrket.

I denne sammenhengen kan en stille seg spørsmålet hva er egentlig en skateboard-musikerstil? Hvis en tenker at stilen sier noe om hvordan deres utøvelse ser ut rent praktisk og hvilke elementer de har med i musikkproduksjonen, kan dette trekkes rett tilbake til deres skateboard-identitet. Hvis vi ser på de likhetene som er mellom disse to artistene som begge har sterke koblinger til skateboard, så er *DIY*-praksisen den åpenbare likheten mellom Greni og Amdam. Begge har gått sine egne veier og har et eget *label* som de gir ut musikk fra. I konteksten av *DIY*-mentaliteten som jeg har knyttet opp mot skateboarding, holder begge seg til en *sell-out*-problematikk som innebærer at de har kontroll på egne utgivelser. De opprettholder de estetiske verdiene som knyttes opp mot *DIY* i så måte at det ikke er et plateselskap som har tatt over kontrollen av utgivelsene og dermed gjør at artistens innblanding i denne delen av musikken, enten er innskrenket eller ikke til stede (Hesmondhalgh, 1999, s. 34). Dette gjør at den intimiteten som kan bli oppfattet gjennom at den musikken lytteren konsumerer, har en større andel av den aktuelle artisten i det ferdige produktet. Under det samme *DIY*-begrepet har Greni bygget eget studio i LA, som blir brukt for å spille inn en stor del av Bigbangs album, og dette bidrar også til den samme verdien i sluttresultatet som eget *label* vil gi. Greni har sagt i intervju at 50 % av inspirasjonen bak Bigbang, kommer fra Skateboard-*DIY* (Greni/DecibelProductions1, 2010). Den faktiske prosenten er ikke det avgjørende, men det er udiskutabelt et veldig viktig element, og noe som Greni er bevisst på i sitt virke, siden han i et intervju sier at skateboard-*DIY* er halvparten av inspirasjonen bak Bigbang. Dette lager også et skille, som innebærer at det ikke bare er *DIY* en snakker om, men gjør at den problematikken som Hesmondhalgh drøfter, selv om den

ikke nødvendigvis er helt beskrivende for Amdams og Grenis tilfelle, likevel handler om mye av det samme. Greni poengterer at *DIY*-mentaliteten kommer fra skateboard i hans tilfelle, og han trekker den koblingen selv. Denne problematikken er også det som Amdam identifiserer seg med, når han sier: «Jeg har eget *label*, jeg har full kontroll, jeg gjør hva faen jeg vil. (...) Du tjerner ikke like mye penger, men det er en fantastisk glede å kunne være med og bidra i kulturen på egne personlige premisser» (T. Amdam, intervju, 12. januar 2022). Dette er svaret Amdam ga da vi snakket om *DIY*-begrepet, og «egne premisser» er nøkkelord som tilsvarer det som Hesmondhalghs bruk av begrepet, beveger seg rundt.

Amdam, i likhet med Greni, knytter dette også direkte til skateboarding med å si: «Du må gjøre det selv. Og i skateboarding er det mye av det samme. Og det som gir deg *cred* som *streetskater*, er ikke å drive og filme i en skatepark – det å være kreativ ute i gata, du må kanskje fikse på spottet for at det skal kunne skates.» I den konteksten vil det å legge til rette for eget virke gjennom å ha *label* og bygge eget studio, gi *cred* blant disse artistene som kommer fra skateboardkultur, der det å legge til rette for egen skateboardaktivitet i gaten, vil være den symbolske sammenligningen.

Det å legge til rette for egen kreativitet og ikke bli gitt dette rommet basert på et kommersielt samarbeid som vil gjøre dette for deg, er også et aspekt som tilhører den samme problematikken og som vil være sentralt i skateboarding, slik som Amdam trekker sammenligningen til *DIY* i musikk og skateboard. I den konteksten er den arbeidsmetoden som Amdam bruker i låtskrivings prosessen, sammenlignbar med hvordan han beskriver skateboard som «det å være kreativ ute i gata», med å utforske med lyder og lage «intuitive demoer». Det er også sammenlignbart med måten Greni eksperimenterer med forskjellige tuninger på gitar og prøver å finne frem til nye riff som baser for nye sanger. Amdam og Greni snakker om dette i podkasten de er sammen på, og i den samme samtalen blir paralleller drøftet om hvordan det musikalske virke skal være, viktigheten av å ha et ideal som er basert på hvordan en ville gjort det musikalske, om det ikke var en inntektskilde og noe en måtte bruke egne midler på. I dette tilfellet trekker Greni paralleller til at det skal være på samme måte som når han bruker penger på sesongkort i skatehallen uten at han er proff i skateboarding, men fordi han får bruke seg selv og egen kreativitet, og det musikalske skal speile denne mentaliteten (Tono, 2019, 49:00). Dette trekker ikke bare paralleller tilbake til den kreative naturen i skateboard som Amdam snakket om, men også *stoke*-begrepet som grunnlag for hvorfor en skal ha lyst til å fortsette med en aktivitet samt søken etter å

oppretholde og få ny *stoke* av det en bruker tiden sin på, uavhengig om det dreier seg om skateboard eller musikk. I det tilfellet er ikke nødvendigvis koblingen mellom skateboard og musikk selve grunnen eller utgangspunktet for at man søker til disse aktivitetene. Selv om jeg ikke skal Selv om behovet eller drivkraften kommer fra skateboard, er det likevel nok historiske fellesnevner mellom Amdam og Greni og hvor de ble introdusert til skateboard og musikk, at det er naturlig å koble deres introduksjon til dette gjennom den felles kulturen som var sentral rundt skateboarding miljøet som de var en del av.

Samtidig er det noen forskjeller i artisteriet til Greni og Amdam. Vi har allerede tatt for oss sjanger beskrivelser av Greni og Amdam som understreker dette. Øystein Greni har en mer meritert karriere med tanke på nominasjoner og priser som han har fått gjennom sin karriere. Selv om de har en felles skateboardbakgrunn, er det ikke slik at de nødvendigvis er like som artister på alle måter. Amdam poengterte tidligere sin praksis og understreket at en ikke blir like stor artist av det, men at det var verdt det å være uavhengig.

Greni har han en betydelig større popularitet og publikumsbase, og som han nevner selv, så spiller han på store festivaler og har prøvd å slå gjennom i USA. Da kommer spørsmålet om dette bryter med de skateboard-verdiene som vi har argumentert for ligger i bunn for karrierevalget. Det er to aspekter ved dette som jeg ønsker å ta opp. Den første er sjanger og tradisjon i den klassiske rocksjangeren han befinner seg i. I Shuker sin forskning på store populære, klassisk rock band, argumenterer han for at en del av tradisjonen innenfor denne sjangeren innebærer en kommodifisering i form av at artisten skal komme til et punkt der faste utgivelser og å spille større konserter er en sentral del av artisteriet, slik en forbinder det med de store klassiske rockebandene som Greni er inspirert av. Den andre faktoren er at Greni aktivt har tenkt på inntektene han får ut fra prosjektene sine, som midler som skal gå tilbake til musikken. For tanken om en *sell-out* eller kommodifiserings situasjon, er at det kommersielle overtar og tar søkelyset vekk fra musikken. Ved at Greni poengterer at midlene han tjener går til å kjøpe nye gitarer som «skriver låter» og bygger opp eget studio, gjør at kommodifiseringen skjer med tanke på å holde bedriften og aktiviteten oppe og gående, slik at en unngår en *burn-out*-situasjon.

Amdam skiller seg fra Greni på noen måter, der vi i konteksten av skateboard kan skille på dem ut ifra de verdiene som ligger i bunnen samt i hvilken grad de følger dem eller hvordan de velger å følge dem. Vi har tidligere diskutert hvordan sjanger i Amdam sitt tilfelle er

vanskelig å definere, og muligens er det også uinteressant. Relatert til *poser*-begrepet, opplyste Amdam om ordet *biting*, som noe av det verste en kunne gjøre da han vokste opp og holdt på med skating. (Anderson, 1999, s. 62) Dette innebar det å gjøre etter andre, altså hvis en holdt på med et triks, så betyr *biting* å prøve på det samme trikset, å herme det. Dette virker som et begrep som kan settes opp mot hva slags tanker Amdam hadde rundt sitt siste album, «Bathroom Stall Confessional», der han poengterer hvordan de fleste populærmusikkalbum blir holdt sammen av en sound eller en sjanger, og at dette er noe han prøvde å unngå i «Bathroom Stall Confessional». I denne konteksten har jeg tidligere sammenlignet *biting* med plagiering og hvordan dette blir sett på som noe negativt, men at i forsøket på å lage noe som er «sjanger-foraktende», blir dette dratt enda lenger. Musikken på albumet skal prøve å rive seg vekk fra åpenbart å prøve på noe som ligner på det andre har gjort, selv om Amdam nevner en rekke elementer i musikken som han sporer til andre musikalske elementer. I den forstand blir skateboard-musikk-praksis noe som aktivt prøver ikke å *bite* etter andre artister, men ønsker å bidra i kulturen på «egne premisser». Dette er også et eksempel på at en felles skateboardbakgrunn ikke gjør at ulike artisters produkter blir like hverandre. Tanken er ikke at verdiene og prinsippene som en har med seg fra skateboardkultur, resulterer i samme stiluttrykk, men den kan analyseres og spores tilbake til skateboard. Forskjellen i det musikalske uttrykket til Greni og Amdam er lettere å spore til de artistene som de hørte på og som Amdam og Greni har sagt har gitt dem stor inspirasjon. Det å kunne beskrive alle elementene som påvirker hvordan Greni og Amdam sin musikk er, er et for stort tema til at det kan bli tatt opp her, og ikke minst komplekst.

Selv om vi kan spore en kommodifisering i større grad hos Greni enn hos Amdam, så er det likevel med et forbehold. I diskusjonen om i hvor stor grad punk som en sjanger kunne bli populær i den tiden som Amdam snakker om, så er dette vanskelig å få til å fungere i en kapitalistisk musikkbransje, der store selskaper er på toppen og styrer, som er problematikk som er sentralt i sell-out diskusjonen. Med Grenis tanke om at pengene skal gå tilbake til musikken, havner Greni på mange måter rundt denne problematikken. Han vil selvfølgelig rammes av problematikken på grunn av at han er på det samme markedet som de store selskapene. Men problematikken handler om at disse verdiene ikke kan komme til toppen av bransjen, uten at de brytes på et tidspunkt, for eksempel ved at det å bli en del av et større selskap som er eneste veien til å oppnå en stor kommersiell suksess. Likevel har Bigbang u diskutabelt oppnådd en stor kommersiell suksess med tanke på toppliste plasseringer, priser og nominasjoner. Praksisen som Greni og Bigbang har for å lage musikk, faller fortsatt inn

under en *DIY-definisjon* og utenom en *sell-out* -definisjon. Ettersom Greni selv har poengtert at denne mentaliteten kommer fra skateboard, så vil verdiene opprettholdes, selv om en kan se forskjell på kommodifisering i Grenis og Amdams tilfeller.

Det må også nevnes at Greni har på mange måter kommentert på egne tanker om det å oppnå mest mulig suksess, og at dette har endret seg over årene han har holdt på. I podkasten med Amdam og Greni, poengterer Greni et skifte i sin mentalitet til å oppnå suksess og popularitet. I dette utsagnet sier han at han har kjent på et erobningsbehov for musikken sin, altså at han ønsket å bli størst mulig og oppnå mest mulig suksess. Så trekker han paralleller til *skating*: «Hvem er Tony Hawk som vant noen konkurranser og sånt? Alle vet jo at han har så dårlig stil. Altså, han gjorde mye bra, men, altså, for meg Chris Miller eller Mark Gonzalez, Neil Blender, innovatører som gir fullstendig f., er rene i sjelen sin og bare lager kule ting og gjør greia si og driter i hva folk syns. Det samme gjelder musikk» (Tono, 2019, 49:00). Han sier at dette er noe han har gått vekk fra og ønsker å være i en posisjon der han kan gjøre det han ønsker å gjøre og være «ren i sjelen», det vil si være i en posisjon der han kan gjøre musikk som en aktivitet. Eller for å gå tilbake til et annet utsagn, holde på med musikk motivert på samme måte som han betaler sesongkort i skatehallen. Grunnen er at det er slik han hadde gjort det, hvis ikke musikken var hans yrke. Jeg sier ikke at måten Greni opprettholder disse verdiene på bare kommer fra skateboarding, for det er mange andre faktorer som kan spille inn, men det er verdier og prinsipper som kan trekkes tilbake til skateboarding og kan derfor også analyseres som et grunnlag for hans praksis som musiker.

Overførbare verdier fra skating til musikk

En ting er å se på de de bransjepolitiske grepene og produksjonen til musikken til Amdam og Greni, og hvordan dette kan spores til skating. Disse sporet jeg hovedsakelig til begrepene *DIY*, *sell-out* og *poser*, i tillegg til at dette kan defineres som en «skateboard-musiker-stil». Samtidig er det en del begreper som fører til stil, direkte eksempler som å ha eget *label* eller å praktisere på en spesifikk måte. Begrepene *flow* og *stoke* er i større grad noe som ikke nødvendigvis er lett å observere hva slags verdi dette gir til musikken, men som uansett er sentrale begreper i en definisjon av skateboardstil.

Når vi bruker stil-begrepet med tanke på Hebdige sin definisjon, vil stil være konkrete eller fysiske ting som kan sees eller høres, og som har en betydning bak det som oppfattes, som er

basert på verdier, prinsipper og meninger som ofte er historisk betinget (Hebdige, 1979, s. 2-3). I tillegg har vi stil som en måte å uttrykke verdier på. Det er derfor et element av å uttrykke en «meningsfull livsstil på fritiden» (Shuker, 2016, s. 198). I Greni sitt eksempel kan vi se på hvordan han er veldig interessert i å justere og fikse på gitarer, som han blant annet har blitt inspirert til av Ry Cooder, så vil det rent visuelt være mulig å se på gitarene han bruker at det de er justert, fikset eller endret på. Ved å plassere dette på en scene, vil *DIY*-delene av hans virke være et verktøy han bruker i selve stunden der musikk blir fremført, om det er på en scene eller ikke. Dette er et synlig element, og et element som også påvirker lyden i musikken. Da befinner vi oss fortsatt på *DIY* uttrykt gjennom stil. Samtidig så er det elementer som er grunnnet i *DIY* som ikke nødvendigvis kan vises i musikken. På en strømmetjenesteplattform vil produksjon og *DIY*-elementer være vanskelige å observere, basert på at gjennom strømmetjenestene er det kun titler, albumcover og musikken vi kan observere ved å se over artistenes profiler på disse tjenestene. Derfor er de utsagnene som artistene har kommet med, viktige for å kunne spore opp de mer skjulte elementene. En ting er de praktiske valgene rundt produksjon, som vi nettopp har sett på, men valgene som er tatt og hva de er basert på, er ikke mulig å se. I tilfelle av *DIY*, sier Amdam rett ut at det er en *struggle*, og at dette ikke er valg som nødvendigvis er enkle eller det som er mest effektivt, men han avslutter med at det resulterer i en glede til slutt, og han sammenligner dette med skateboarding. Vi ser at valgene som Amdam tar, ikke nødvendigvis kommer fra skateboarding alene, men at det er noe han relaterer til skateboarding. Da ser vi et eksempel på hvordan en verdi eller prinsipp ligger bak valg og vil kunne gi en estetisk verdi som kan linkes til skateboarding. Dette er det samme i eksemplet til Greni, når han snakker om at han tok et valg på at han ønsket å søke situasjoner der han kan være hjemme og spille gitar i stedet for å holde på med bransjepolitikk, og han trekker sammenligning til skateboarding. Dette betyr ikke heller at det er noe som Greni bare har fra skateboarding, men at han relaterer det til skateboarding, og i det tilfellet kan musikken hans blir sett på som å ha en estetisk verdi som kan kobles til skateboard.

DIY kan komme fra andre ting enn skateboarding, men begrepene *stoke* og *flow* har en mye tydeligere kobling til skateboard. *Flow* er tradisjonelt sett muligens mer assosiert som et begrep i psykologien der Csikszentmihalyi har forsket på begrepet. I Csikszentmihalyi sin *flow*-definisjon er *flow* en sone eller en tilstand der en befinner seg i en situasjon hvor en har en optimal opplevelse av og kjenner på en effektivitet med det en prøver å få til. Altså en tilstand der en er mest mulig effektiv med tanke på resultat. I Csikszentmihalyi sin modell er

denne tilstanden oppnådd når en har riktig balanse mellom utfordringer og ferdigheter. I den konteksten introduserer han også *flow*-aktiviteter som et begrep. Med *flow*-aktiviteter er det aktiviteter som musikk, sport og fritidsaktiviteter. Teorien er at *flow*-aktiviteter kan være med og forsterke *flow*-effekten. I musikken sitt tilfelle er det også et element av å sette ønsket stemning som vil være sentralt, for eksempel å oppnå ønsket stemning i en begravelse eller i en arbeidssituasjon. Dette vil gjøre at det «flyter» bra eller slik som en ønsker (Csikszentmihalyi, 2008, s. 72, 74-75).

I skateboarding er begrepet derimot litt annerledes. Vi kan beskrive begrepet som å inneholde mye av det samme når det kommer til det å oppnå fremgang eller at en oppnår ønsket prestasjon i skateboard -kontekst, men begrepet har også en annen side. Slik som Amdam beskriver det i intervjuet handler det i tillegg «... ikke minst stil!» Dette er også noe som annen forskning på musikk og skateboarding har tatt frem, for eksempel i forskningen til Pereira og Azevedo som spurte en rekke skateboardere i Brasil om *flow*-begrepet. De deler begrepet i to deler. Den ene siden handler om evne til å gjennomføre, og den er mer lik med definisjonen til Csikszentmihalyi. I tillegg er det en side som appellerer til alle elementene som ligger til grunn for at fremførelsen blir som den er (Pereira & Azevedo, 2019, s. 275). Den andre siden brukes for å beskrive en rekke faktorer, men blir ikke beskrevet voldsomt i detalj, foruten at *flow* er et identitets element. Det faktum at alle de særegne elementene med en person i en skateboardingprestasjon, vil kunne sees som en særegen stil og bli beskrevet som *flow*.

I denne konteksten vil *flow* i musikken, slik som Amdam definerte det, også handle om et stil -begrep. Vi kan se på den beskrivelsen av stil som Pereira og Azevedo bruker, som skiller seg fra Csikszentmihalyi sin definisjon, at *flow* i kontekst av skating omhandler alle unike elementer som gjør at sluttresultatet har blitt som det ble. Denne *flow*-definisjonen kan ligne på definisjonen av stil. Hvis vi har en forståelse av stil som ikoner og symboler som representerer verdier, mening og som også er historisk betinget, så er dette på mange måter det samme begrepet. Denne tolkningen som både er hentet fra forskning i Brasil og i intervju med Amdam, tyder på at dette er noe som er eget i skateboardingkulturen, muligens andre kulturfenomener også. Så er spørsmålet om hvem dette er relevant for. Dette er ikke nødvendigvis noe som er relevant for alle som er involverte i musikken. Det er derimot relevant i et forsøk på å se på hva slags fokus og tolkning som er relevant når musikk har en forbindelse med skateboardingkultur, som i dette tilfellet der artistene kommer fra en

skateboardkultur som bruker begreper som allment er kjent og definert annerledes, men som har særegne tolkninger med seg fra skateboardkulturen.

Et begrep som blir liggende som et bakteppe for det meste som skjer og som har en relevans til skateboardkultur, er *stoke*-begrepet noe som kommer opp ofte. I intervjuet blir *stoken* definert som et generelt gledesbegrep som kan brukes til det meste. Den samme definisjonen finner vi i sammenheng med surfing, der det å føle *stoke*, vil bety å være glad eller å oppnå en positiv følelse. (Cooley, 2014, s. 10) I forskning på surfing blir *stoke* også beskrevet som en tilstand eller en følelse av at det er mer fokus og «oppmerksomhet i øyeblikket», og *stoke* blir dessuten fremstilt som grunnen til at en fortsetter å drive med surfing (Wheaton, 2019, s. 289). Amdam forklarer sin forståelse av begrepet i intervjuet, og han relaterer det til musikk og skateboarding, og han knytter det til sin opplevelse av to norske profesjonelle skatere. Han beskriver at *stoke* kan variere ut ifra den konteksten der *stoken* blir jaget etter. Han peker på at en skater som graviterer mot mye fart og store farlige triks, vil som oftest settes sammen med tyngre musikk, og i dette tilfellet nevner Amdam metall. Hans definisjon samsvarer mye med noen aspekter i *flow*-begrepet til Csikszentmihalyi, med tanke på at Csikszentmihalyi drøfter musikk som et hjelpemiddel til å oppnå ønsket følelse (Csikszentmihalyi, 2008, s. 108-109). Dette viser at vi kan trekke en parallell mellom *stoke* og *flow* i den forstand at musikken kan fylle en lignende rolle i det å oppnå *stoke* og *flow* i en skateboard-kontekst. Et eksempel på dette vil være musikk i skateboardvideoer eller på et skateboardingarrangement. I Greni sitt tilfelle var musikken noe som skulle fylle det tomrommet som oppsto etter at han måtte gi seg med skateboarding, og *stoken*, blir dermed jakten på å ha en positiv følelse eller det å gjøre noe «meningsfullt på fritiden» (Shuker, 2016, s. 198).

I motsetning til de rent praktiske valgene som er gjort i produksjon, inkludert tematikk i sanger og musikk, er ikke alle disse begrepene så synlige, men det har vært mye snakk om verdier som ligger i bunnen for disse valgene. Dette blir spesielt tydelig gjennom å analysere stil og forskjellige objekter som symboliserer disse verdiene og prinsippene. *DIY*, *flow* og *stoke* er begreper som ikke nødvendigvis er så synlige eller uttalte i konteksten av Amdam og Greni som skateboardere som også driver med musikk, men det er begreper som kan analyseres til å ha en forbindelse mellom deres virke som skateboardere og som musikere. I noen intervjuer og i andre sammenhenger har begge fortalt at deres opplevelser og erfaringer fra skateboarding er med og preger deres arbeid med musikk, og gjennom slike uttalelser, blir de bakenforliggende verdiene synliggjorde og tydelige. Men det er likevel viktig å prøve å kategorisere de forskjellige begrepene og hvor de kan sees i musikken. I denne oppgaven er

det hovedsakelig, men ikke eksklusivt, disse begrepene som vi har sett på, som har en betydning vi kan spore og se likheter med i det musikalske virke til Amdam og Greni.

Konklusjon

Når jeg konkluderer hva jeg har kommet frem til i denne oppgaven, er det viktig å se på hva resultatet er gjeldene for. Forskningen tok utgangspunkt i begreper som har en relevans til skateboarding og i surfing. Det er brukt noen spesifikke eksempler fra Norge når det kommer til skateboarding, og jeg har tatt utgangspunkt i to artister som begge faller inn under kategoriene skatere og musikere. Begrepene som er tatt opp har blitt analysert opp mot Torgny Amdam og Øystein Greni, og det betyr at det eneste som kan konkluderes med er Grenis og Amdams relasjon til disse begrepene. Det vil også i en varierende grad kunne trekkes koblinger til andre artister og demografier, men disse har ikke vært formål for oppgaven, og jeg kan derfor ikke trekke konklusjoner basert på dem.

Det kan konkluderes at i musikken til Amdam og Greni er det en rekke referanser som kan knyttes til skateboarding, og vi har sett på noen av dem. Disse referansene kan bli analysert på skatingens premisser. Et av elementene vi gikk gjennom, var selve lyden av skateboard i musikk, fordi skateboardlyd er viktig for å forstå skateboarding (Snyder, 2017, s. 28). I dette tilfellet ser vi at valget av lyder som er tatt med i låter, kan vise skillet mellom Greni og Amdam som skatere. Lydene vil kunne analyseres og ha et narrativ for musikken, som kan hjelpe med å oppfatte skateboardkultur som har preget musikken. Derfor kan skateboardelementer som representerer og forteller noe om Greni og Amdam som skatere, være noe som kan trekkes ut fra musikken, og elementene vil også være relevant i andre tilfeller der skateboardlyd blir brukt i musikken.

En annen konklusjon som kan trekkes, gjelder spesielt for skateboardkultur i Norge, og vi kan se i både Greni og Amdam sitt tilfelle at dette er relevant i forbindelse med deres musikk. I en stildefinisjon, der konkrete objekter blir symboler for blant annet hendelser og hvordan de har blitt behandlet, vil skateboarding i Norge alltid være bundet opp til historien om brettforbudet som var i Norge fra 1978 til 1989 (Zaheer, 2019). Dette ser vi tydelig i sangen *Glory Chord* av Bigbang, der Greni synger om hvordan hans skateboard ble konfiskert av tollen på grensen til Norge. Amdam nevner i mitt intervju med han, at det å være på utsiden av samfunnet og være en del av noe som var ulovlig, påvirket miljøet på den tiden og var en spesiell periode. I

den forstanden vil skateboard i Norge generelt være et symbol som bærer med seg den særegne historien Norge har med skateboard, og det vil være spesielt relevant i de tilfellene der det er skatere som opplevde den perioden.

Både Amdam gjennom mitt intervju, og Greni i andre intervjuer, ser på *DIY* eller gjør-det-selv-prinsippet som sentralt i sitt musikalske virke. Greni sier direkte at han har dette prinsippet fra skateboarding (Greni/DecibelProductions1, 2010). Selv om *DIY* ikke er noe som er særegent eller eksklusivt for skateboarding, så er det allikevel en sentral del av skateboardkulturen, som Greni poengterer. Amdam trekker også inn at det som gir en *cred* som *street skater*, er ikke å drive og filme i en skatepark, men det er å fikse selv på området du skater, eller å legge til rette for egen skateboardaktivitet og være kreativ på den plattformen en selv har laget. Dette kan direkte sammenlignes med at både Greni og Amdam har eget *label* og spiller inn egen musikk, og dessuten at Greni har bygget eget studio. Dette kan symbolsk sett være det samme som å lage et eget sted å skate, og det vil gi deg *cred*.

Når det å ha et eget *label* er et tema, så er også *sell-out* og *burn-out* temaer som er relevante å ta opp. I dette tilfellet har Greni sagt at han har tatt et valg for mange år siden, om at han ikke skal drive for mye med bransjepolitikk. Dette valget har han tatt til tross for at han skjønner at det ville vært smart rent økonomisk å ta del i bransjepolitikken, men han mener at det vil gå ut over det han liker mest med jobben sin, som er «å sitte hjemme og spille gitar». Her trekker han paralleller til skateboard ved å si at de skaterne han ser opp til, ikke nødvendigvis er de som er de største innen skateboarding, men det er de han ser «gjør greia si» og «er rene i sjelen» (Tono, 2019, 49:00). Amdam nevner i intervjuet at han også har dette som et prinsipp og som han har stått for i hele sitt musikalske virke. Han poengterer at det ikke nødvendigvis er lett, men at det er en *struggle*, samtidig som han understreker at det gir en utrolig glede å kunne holde på den måten og «bidra i kulturen på helt egne premisser». Dette er ikke tematikk som er utelukkende fra skateboarding, heller ikke i Amdam og Greni sitt tilfelle, men begge artistene nevner skateboard i relasjon til *sell-out*-tema som gjør at det er en del av møtet mellom skateboardkultur og musikk.

Vi kan se to begreper som er sentrale for å forstå skateboardkultur og hva slags nyanser som den tilfører musikk i de tilfellene hvor det er en relasjon mellom skateboard og musikk: *flow* og *stoke*. Vi kan se hvordan en tradisjonell oppfattelse av *flow*, som er blitt brukt i relasjon til blant annet musikk og idrett en rekke ganger, ikke er dekkende for hvilken mening det har i skateboardkultur (Csikszentmihalyi, 2008). Csikszentmihalyi sin teori innenfor psykologi

stemmer med *flow*-bruken i skateboard, men for en skater har *flow*-begrepet i tillegg en betydning som innebærer stil og vil beskrive det som «å ha bra *flow*». Dermed blir «stil» et nøkkelord som skiller måten psykologifaget og skateboardkulturen bruker *flow* forskjellig. Pereira og Azevedo forklarer forskjellen bra ved å beskrive begrepet som tosidig. På den ene siden beskriver *flow* skaterens evne til å gjennomføre og hvor godt resultat som oppnås ut ifra vedkommende ferdigheter og aktuell utfordring. På den andre siden finner vi alle elementene som gjør at gjennomførelsen og måten den blir gjennomført på, er som den er – dette er da med tanke på stil i utførelsen (Pereira & Azevedo, 2019, s. 275).

Begrepet *stoke* kan vi se på som den grunnleggende motivasjonen til at en skal fortsette med aktiviteten det er snakk om, enten det er musikk eller skateboarding. Både Amdam og Cooley beskriver begrepet som et generelt gledes begrep (Cooley, 2014, s. 10). *Stoke*-begrepet har også en relasjon til *flow*-begrepet som overlapper med Csikszentmihalyi sine teorier basert på musikk som hjelpemiddel for å oppnå ønsket stemning (Csikszentmihalyi, 2008, s. 108-109). Denne teorien beskriver det samme som Amdam snakker om, når musikk blir valgt for å matche skateboardstilen for å oppnå *stoke*. I en skateboard- og musikkkontekst vil begrepet handle om den generelle gledes- og mestringfølelsen samt gir en generell forklaring på hva en ønsker å oppnå gjennom den aktiviteten man utfører, der musikk kan være et verktøy og hjelpe skateren å klare gjennomføringen.

Forslag til videre forskning

Dette er ikke et felt det er skrevet mye om i skrivende stund, og det vil være ønskelig at tematikken musikk og skateboarding blir forsket på videre. Det ville vært hensiktsmessig å se på andre artister som faller inn under samme kategori som Amdam og Greni, altså personer som har tilknytting til både skateboard og musikk. To eksempler på dette er Sigurd Wongraven og Kenneth Ishak, som begge er to norske artister som også er skatere. En annen vinkling på videre forskning, ville vært skateboardvideoer og musikken som blir brukt i disse. Det er mange videoer både i Norge og ellers, og det ville vært interessant å kartlegge hva slags musikk som blir brukt og hva som brukes mest. Forskningen som Pereira og Azevedo gjorde i Brasil i artikkelen «Flow in the City» er svært interessant, og det hadde vært spennende å gjøre en lignende undersøkelse i Norge, for å kartlegge skateres relasjon til musikk i Norge og fra andre land. Norge er også et spennende utgangspunkt for denne type forskning, på grunnlag av den særegne historien Norge har med skateforbudet. Det ville også

i den konteksten ha vært interessant å se på og analysere forskjeller mellom generasjonene som opplevde forbudet og dem som tilhører generasjonene som kom etter at forbudet ble opphevet.

Kildeliste

- Amdam, Torgny. (2014). *Torgny Amdam*. (Podcast) NRK Sommer og Vinter i P2.
- Anderson, L. Kristin. (1999) *Snowboarding: The Construction of Gender in an Emerging Sport*. (Vol. 23) Journal of Sport and Social Issues.
- Bal, Mieke. (2002) *Travelling Concepts in the Humanities: A Rough Guide*. Toronto: University of Toronto Press
- Bennett, D, Matos, G, Hamilton, M, Pandarvis, N. (2020). What is Street Cred? An exploration of street credibility in the marketplace. (1. Januar. 2020) *Advances in consumer research* (volume 48) EBSCO. Url: [https://web.s.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer? vid=0&sid=912da354-1644-4e30-9dd3-cc1f7c403b3e%40redis](https://web.s.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=912da354-1644-4e30-9dd3-cc1f7c403b3e%40redis)
- Blitz. *Om Blitz*. (hentet: 7. april. 2021) url: <http://www.blitz.no/om-blitz>
- Boardsandwheel.com. (u.å) What is a Poser?: How to tell if Someone Skates or is Posing. Hentet 17 mai 2022 fra <https://boardandwheels.com/what-is-a-poser-how-to-tell-if-someone-skates-or-is-posing/>
- Braille Skateboard. (2019). The Oldest Skateboard In Existence. (Video) YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=eEwkUYJ5k_w
- Brettstedet.no. Øystein Greni. (Brettstedet.no) <https://www.brettstedet.no/info.asp?id=23202&language=en>
- Colberg, Teit. (2013). *The Skateboarding Art*. Lulu Press
- Cooley, J. Timothy. (2014) *Surfing about Music*. California: California University Press
- Csikszentmihalyi, Mihaly. (2008) *Flow: the Psychology of Optimal Experience* (utg. 3). New York: Harper Perennial Publishers.
- Evensen, Hanne. (20.07.2016). Kjente plagiat: *Disse lånte litt for mye*. P4, url: <https://www.p4.no/underholdning/musikk/kjente-plagiat-disse-lante-litt-for-mye/artikkel/666960/>
- Forskrift om forbud mot rullebrett. (1978). Forskrift om forbud mot rullebrett (LOV-1976-06-11- 79-§4) Hentet fra <https://lovdata.no/dokument/SFO/forskrift/1978-09-07-9022>
- Greni, Øystein (thebigbangweb). (2010, 10. Juni). *Bigbang Influences – skate boarding* (Video). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=iOVHJNTa5ns>
- Greni, Øystein (thebigbangweb). (2010, 19. April). *Bigbang Influences – Oysteins first punk rock shows* (Video). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=lUBSkkWSWEc>

- Greni, Øystein (DecibelProductions1). (2010, 22. April). BIGBANG Interview @ SXSW 2010. (Video). YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iIUmViUGrUg>
- Gregory J. Snyder. (2017). (utg. 8) *Skateboarding LA: Inside Professional Street Skateboarding*. New York: NYU Press.
- Hargreaves, David, Lamont. Alexandra. (2017). *The Psychology of Musical Development*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hebdige, Dick. (1979). *Subculture: The Meaning of Style*. London: Methuen & Co.
- Jones, Ellis. (2021) *DIY Music: and the Politics of Social Media*. New York: Bloomsbury.
- Kulset, Nora Bilalovic. (2021). (Utg. 2) *Din musikalske kapital*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Marzierska, E, Gillon, L og Rigg, T. (2018) *Introduction: The Future of and through Music: In popular Music in the Post-Digital Age*, London: Bloomsbury, s. 1-31
- Moore, Allan og Carr, Carr. (2020). *The Bloomsbury Handbook of Rock Music Research*. New York: Bloomsbury Publishing Inc.
- Nilsen, Morten Ståle. (2013). Plateanmeldelse: Bigbang, fremragende folketoner. (vg.no) <https://www.vg.no/rampelys/musikk/i/RLRJr/plateanmeldelse-bigbang-fremragende-folketoner>
- Norges Brettforbund. (9. mai 2019) *Rabalder episode 1: Torgny Amdam*. Del 1 og 2 (Video). YouTube: del 1: <https://www.youtube.com/watch?v=yFlwqApyDwo> Del 2: <https://www.youtube.com/watch?v=AQyl-FieN4M&t=413s>
- Nrk.no. (1986. 27. september). Halvsju. (video) Greni spiller Purple Haze. Hentet fra <https://tv.nrk.no/serie/halvsju/1986/FBUA03002086/avspiller>
- Urbandictionary.com, (3. august 2003). *Sell-Out*. Hentet 17. mai 2022 fra: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=sell+out>
- Patler, Louis. (2016). *Make Your Own Wave: the Surfers Rules for Innovators and Entrepreneurs*. New York: AMACOM
- Pereira, C. & Azevedo, M. (2019). *In the Flow, In the City: Music and Skateboarding*, 2019 (8.5.), s. 275-279. Hentet fra: https://www.academia.edu/40306966/Rock_in_high_heels_A_look_through_the_women_s_role_in_Portuguese_rock_music
- Reath, Andrews. (2006). *Agency & Autonomy in Kants Moral Theory*.
- Shredz Shop. (2022). *A Brief History Of Skateboarding: How it started & the people products that got us here?* (Video) YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=QxuzhWVtOmQ>
- Skateboardinfo.com. (u.å) *Skateboarding Term and Slang You Should Know*. Hentet 15 mai-2022 fra <https://skateboardinginfo.com/skateboarding-terms-and-slang/>

- Talseth, Thomas. (2010). Torgny: Chameleon days (vg.no)
<https://www.vg.no/rampelys/musikk/i/6L53W/torgny-chameleon-days>
- Tono. (2019, 19. juni). *Lage musikk med Øystein Greni*. (Video/Podcast). Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=D6CVwG0f_bA&t=3217s
- Trier, Emil. (regissør). (18. november 2006). Brettkontroll (Dokumentar). Union Film.
Link:<https://www.youtube.com/watch?v=5bABDFhMqjg>
- Valle, Viggo. (2011). Øystein Greni. (nrk.no) <https://www.nrk.no/kultur/oystein-greni-1.7626009>
- Wheaton, Brenda. (2019). Staying 'stoked': *Surfing, ageing and post-youth identities*. New Zealand: International Review for the Sociology of Sport.
- Winger, Cecilie & Aasen, May-Irene. (2017). Da tenåringsene tok makta: Trettisju års opprør i fristaten Forsøksgym, Oslo: Forlaget Manifest
- Zaheer, Nafisa. (9.mai 2019). 30 år siden opphevelsen av skateforbudet. *Da skaterne var lovløse*. (nrk.no) <https://www.nrk.no/kultur/xl/30-ars-siden-oppheving-av-skateforbudet-1.14535838>
- Øyen, S. Andersen, Solheim, Birger. (2017) Akademisk Skrivning: En skriveveiledning. Oslo: Cappelen Damm Akademisk

