

Johannes Andersen Rønning

# Å FINNE INSPIRASJON

Bacheloroppgave i Musikkteknologi

Veileder: Trond Engum

Mai 2021



Johannes Andersen Rønning

# Å FINNE INSPIRASJON

Bacheloroppgave i Musikkteknologi  
Veileder: Trond Engum  
Mai 2021

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Det humanistiske fakultet  
Institutt for musikk



Kunnskap for en bedre verden



# Å FINNE INSPIRASJON

Bacheloroppgave: Musikkteknologi i møte med publikum

JOHANNES ANDERSEN RØNNING



## **Sammendrag**

Denne rapporten tar for seg oppdagelser jeg har gjort i forbindelse med det praktiske arbeidet til bachelorprosjektet mitt (et musikkalbum), og fokuserer på forskjellige virkemidler for å finne inspirasjon i kreativ musikkproduksjon. Jeg viser til konkrete eksempler i noen av låtene, og drøfter virkemidlene i kontekst av Arne Dietrichs modell som deler kreativitet i to kategorier: Spontan og bevisst. Jeg går også inn på hvordan disse ulike virkemidlene i forskjellig grad kan påvirke den kreative prosessen og det kunstneriske resultatet.

## **Abstract**

This report will address discoveries I have made regarding the practical work done for my bachelors project (a music album), and focuses on four different methods of finding inspiration in creative music production. I will point to concrete examples in some of the songs, and discuss the methods in context of Arne Dietrich's model, which splits creativity into two categories: Spontaneous and deliberate. I will also address how these different methods in varying degree may affect the creative process and the final artistic result.

## Forord

*Jeg setter meg på rommet, i et lite hjemmestudio jeg har bygget opp gjennom årene. Foran meg har jeg en stor og oversiktlig skjerm, mikrofon, gode høyttalere og hodetelefoner. Direkte ved siden av meg har jeg både synthesizere, keyboard, bassgitarer, el-gitar og kassegitar. Hele rommet er fullt av små instrumenter og verktøy for å lage musikk. Men i det jeg sier til meg selv; «Nå skal jeg lage musikk», så står det helt stille. Jeg klimprer på gitaren, lager en kul patch på synthesizeren, øver litt på piano, men ingen idéer kommer, ingen pærer lyser opp over hodet mitt, selv med tilgang til et utall forskjellige verktøy. Etter å ha prøvd alle de samme tingene jeg pleier å prøve, skrur jeg av PCen og går og ser på TV i stedet. Det er rett og slett ingen inspirasjon.*

## Introduksjon

I forbindelse med mitt kunstneriske materiale til bachelorprosjektet, har jeg utforsket forskjellige måter å finne *inspirasjon*. Resultatet er et album på 7 låter jeg kun har jobbet når jeg har vært inspirert på en eller annen måte. Min tanke når jeg satte i gang prosjektet var å finne ut hvilke metoder som fungerer, og hvordan de påvirker uttrykket i musikken.

I rapporten har jeg plukket ut fire virkemidler som har hatt suksess: Improvisasjon, tilfeldighet, etterlikning og flammestarter. Hver av disse skal jeg forklare i musikkteknologisk kontekst, og deretter peke på hvordan jeg har anvendt i noen av låtene. I de fleste låtene benytter jeg flere forskjellige virkemidler, og for å unngå unødvendig repetisjon vil jeg bare gå i dybden på to låter for hver av dem. Ikke alle låtene er ferdigstilte, men de er fortsatt inkludert siden de kan gi et innblikk i den kreative prosessen. Alle låtene er laget utelukkende av meg (med et lite unntak av trommer spilt inn av Tobias Rønnevig på Where Did You Go). Her er en kort oversikt:

- |   |   |         |
|---|---|---------|
| 1. Where Did You Go (4:05)                          | - | Ferdig  |
| 2. There's a Stranger Outside (1:30)                | - | Ferdig  |
| 3. Mire (2:06)                                      | - | Ferdig  |
| 4. I Ran Too Fast, Fell, And Scraped My Knee (2:03) | - | Uferdig |
| 5. The Seventh (4:17)                               | - | Ferdig  |
| 6. Fixing The Antenna In a Blizzard (3:07)          | - | Uferdig |
| 7. Computer Stories (3:16)                          | - | Uferdig |

## Innhold

<i>Forord</i> .....	3
<i>Introduksjon</i> .....	3
<i>Hvorfor stopper det opp?</i> .....	5
<i>Bevisst kreativitet</i> .....	5
<i>Spontan kreativitet</i> .....	5
<i>Hva dette betyr for prosjektet</i> .....	6
<i>Improvisasjon</i> .....	7
« <i>The Seventh</i> » – <i>en dialog med teknologien</i> .....	7
« <i>Fixing The Antenna In A Blizzard</i> » – <i>et møte med det ukjente</i> .....	8
<i>Tilfeldighet</i> .....	9
« <i>Where Did You Go</i> » – <i>et samarbeid med teknologien</i> .....	9
« <i>The Seventh</i> » (del 2) – <i>overrask meg</i> .....	10
<i>Etterlikning</i> .....	12
« <i>Mire</i> » – <i>tydelig mål, tydelig prosess</i> .....	12
« <i>Fixing The Antenna In A Blizzard</i> » (del 2) – <i>ytre inspirasjon</i> .....	13
<i>Flammestarter</i> .....	14
« <i>Computer Stories</i> » – <i>Inspirasjon fra en venn</i> .....	14
« <i>The Seventh</i> » (del 3) – <i>En uventet start</i> .....	15
<i>Refleksjon</i> .....	16
<i>Improvisasjon og tilfeldighet</i> .....	16
<i>Etterlikning og flammestarter</i> .....	17
<i>Hvordan har dette forandret praksisen min?</i> .....	17
<i>KILDER</i> .....	18



## Hvorfor stopper det opp?

For å forstå hva jeg skal lete etter er det først viktig å vite *hvorfor* det ikke er slik at jeg bare kan sette meg ned og lage musikk når jeg vil det. For å kaste lys på dette vil jeg benytte artikkelen «The Cognitive Neuroscience of Creativity» av Arne Dietrich (2004). Dietrich separerer kreativitet i to forskjellige typer, basert på hvordan det prosesseres i hjernen: Bevisst kreativitet (engelsk: deliberate) og spontan kreativitet.

### Bevisst kreativitet

Bevisst kreativitet er det som anvendes når man jobber målrettet mot noe, og kjennetegnes av å skape noe basert på bevisst bruk av kunnskap/ekspertise. Et godt eksempel på dette kan være produksjon av russelåter. De fleste russelåtoprodusenter har klare retningslinjer og regler som de holder seg innenfor; Fast form og oppbygning, enkle akkordrekker, tidsfrist osv., og gjennom erfaring og kunnskap vet de hva som funker og ikke funker. Slik kan de produsere og sende videre låter med svært høy effektivitet, men som konsekvens er det stor fare for at låter kan oppfattes som like/uoriginale osv. Denne effektiviteten er resultat av at den bevisste hjernen er veldig flink på å bearbeide informasjon basert på det som er kjent fra før av; Med andre ord er det lett å legge opp til bevisst kreativitet hvis man på forhånd vet hvilke rammer man skal jobbe innenfor. Det er heller når man ønsker å utvide/tenke utenfor disse rammene at man her kan støte på problemer, siden «[...] evnen til å forme nye assosiasjoner med vilje er sterkt begrenset av bevissthetens flaskehals» (Dietrich, 2004, s. 1017 (oversatt av meg)). Denne «flaskehalsen» kalles et *kognitivt filter*, som enkelt forklart er at bevisstheten kun blir gjort klar over informasjon som er relatert til det man tenker på (Eksempel: Hvis man tenker på et eple, kan ord som *rød*, *saftig*, *frø* osv. dukke opp som assosiasjoner, mens ord som *skismøring*, *vals* og *kortstokk* naturligvis ikke blir presentert siden de ikke har noen åpenbar sammenheng med *eple*).

### Spontan kreativitet

Det er her vi kommer inn på spontan kreativitet, som står bak opplevelser hvor svaret på et problem eller inspirasjonen bare «kommer til deg». Dietrich forklarer i artikkelen at underbevisstheten konstant bearbeider informasjon og følelser, som ikke trenger å være relatert til det man bevisst tenker på i det hele tatt (Dietrich, 2004, s. 1019). I disse prosessene finner man ikke det samme kognitive filteret som i bevisstheten, og på grunn av dette kan det gjøres assosiasjoner og trekkes linjer mellom kunnskap og følelser på helt nye måter. Dette

kan være grunnen til at man ofte forestiller seg absurde og uforventede ting når bevisstheten er svekket (dagdrømmer, drømmer, narkotiske stoffer osv.) (Dietrich, 2004, s. 1018). Denne evnen til å gjøre nye koblinger er viktig for det å komme med nye, radikale idéer og det å tenke utenfor rammer.

### **Hva dette betyr for prosjektet**

Basert på dette vil jeg argumentere for at jeg ofte har låst meg fast i bevisst-kreative prosesser. Jeg har blitt godt kjent med utstyret jeg bruker, og har oppnådd et teknisk nivå på instrumentene jeg spiller som til sammen gir meg et inntrykk av at «jeg vet hva jeg holder på med». Dette sammen med et uforandrende arbeidsmiljø (jeg gjør ikke endringer i arbeidsoppsettet hjemme) har gjort at jeg har hatt en statisk kontekst/ramme for musikkproduksjonen. Når jeg har satt meg ned med en bevisst tanke om at jeg skal lage musikk, har jeg dermed ikke klart å finne nye inntrykk enn de jeg allerede var kjent med fra før av, og dermed sjeldent oppleve at idéer og intuisjoner kommer av seg selv. Videre kan jeg da ankomme konklusjonen at det mitt bachelorprosjekt handler i sin kjerne om er å finne metoder/virkemidler som enten setter i gang spontan-kreative prosesser, eller setter nye rammer/kontekster som den bevisst-kreative hjernen kan jobbe innenfor.

## Improvisasjon

Improvisasjon er et fenomen mest assosiert med utøvende kunstformer som musikk og teater, og kjennetegnes som en spontan fremføring av ikke-innøvd materiale (Store Norske Leksikon, 2018). Jazz og samtidsmusikk er sjangre hvor improvisasjon er sentralt, og mye av musikkens uttrykk ligger i hvordan utøverne «snakker sammen» (Utøvere vil ofte respondere og tilpasse sin egen spilling i forhold til hvordan med-utøvere spiller, som resulterer i en slags dialog gjennom musikken). Dette kan sammenliknes med en vanlig samtale: Når du prater med noen vil du lytte til det den andre personen sier, og på stedet formulere et svar basert på det som har blitt sagt tidligere (Eller ta samtalen en helt ny retning hvis du føler et tema er ferdig utforsket). De fleste har ikke behov for å planlegge og øve inn en samtale. Slik fungerer det også med improvisasjon i musikk. På grunn av et konstant møte med det ukjente (spontane inntrykk), har ikke den bevisste kreativiteten tid til å danne seg et rammeverk å jobbe innenfor. Derfor vil utøveren spille på spontan-kreativ intuisjon, og resultatet har potensialet for at overraske både seg selv og andre (Montuori, 2003, s. 241).

### «The Seventh» – en dialog med teknologien

I låta The Seventh er hele intropartiet (0:00-1:01) produsert ved hjelp av improvisasjon. Til å begynne med høres en bjelleaktig lyd, som kommer fra et lydklipp av diverse toner fra en kalimba («tommelpiano») som jeg har spilt inn. Dette lydklippet ble videre lastet inn i en granulizer (programvare som spiller korte snutter («grains») fra kildematerialet om og om igjen, og tillater manipulasjon av f.eks. avspillingshastighet, startpunkt, tonehøyde osv.)<sup>1</sup>, som ble kontrollert av et MIDI-keyboard. Hele introens lengde er et enkelt opptak av at jeg i sanntid «spilte» granuliseren med keyboardet. På grunn av kompleksiteten av den granulære prosesseringen var det lydlige resultatet svært vanskelig å forutse, og jeg måtte dermed kontinuerlig lytte til det programvaren produserte, og justere spillingen deretter. Resultatet av dette er et organisk, dynamisk og uforutsigbart lydstrekk hvor uttrykket kommer av min dialog med programvaren/teknologien. Det er interessant hvordan både meg som utøver og teknologien er kritiske komponenter i dette samspillet, fordi lydstrekket ikke kunne blitt fremprodusert med bare den ene av oss (Granuleringen kan ikke gjenskapes uten

---

<sup>1</sup> En grundigere gjennomgang av granulærsyntese kan finnes her: <https://erickuehnl.com/1995/12/30/granular-synthesis/> (16/5 2021)

teknologien, og en automatisk styring av parameterne ville ikke kunne gjenskape den intuitive påvirkningen jeg kunne tilføre i sanntid).

Videre i *The Seventh* er det også en synth-solo (3:03-3:39) som i utgangspunktet ble improvisert. På dette tidspunktet i låta er det etablert sterke tonale og rytmiske rammer, som jeg valgte å fortsette å holde meg innenfor. Jeg merket her en tendens til å låse meg fast i mønstre og fraser («licks») jeg hadde øvd inn fra før av, og etter gjentatte mislykkede «takes» (opptaksforsøk) liknet prosessen mer og mer på *komposisjon* enn *improvisasjon*. Med dette mener jeg at med tiden ble hvert take mindre utforskning og mer *forbedring* av ideer som hadde oppstått tidligere, og gikk dermed over til en bevisst prosess. Dette kan eksemplifisere improvisasjonens (og spontan-kreativitetens) rolle som startpunkt for andre kompositoriske/kreative prosesser.

### **«Fixing The Antenna In A Blizzard» – et møte med det ukjente**

I mars bygde jeg et instrument av ting jeg hadde liggende i huset. Jeg fant en planke i kottet som fungerte som kroppen, og hadde liggende en ubrukt gitar-pickup, stemmeskruer, strenger og jack-socket fra tidligere prosjekter. Hele byggeprosessen var i seg selv improvisatorisk siden jeg ikke ante hvordan resultatet ville bli, eller hvordan jeg skulle komme meg dit.

Resultatet ble en slags to-strengs el-cello. Poenget her er dog ikke instrumentet i seg selv, men heller det som skjedde når det var ferdig og jeg tok det i bruk. Siden jeg aldri hadde spilt et liknende instrument før, og det ikke fantes informasjon om det jeg kunne søke opp, måtte jeg lære å beherske det fra bunnen og opp. Dette vil si at alt jeg spilte var improvisert og lente seg på intuisjonen på en måte et lært instrument aldri har gjort for meg før.

Låta *Fixing The Antenna In A Blizzard* ble startet som en direkte konsekvens av det å bygge dette instrumentet. Første del av låta (0:00-1:51) er intet mer enn en samling av klipp hvor jeg har utforsket instrumentets muligheter og uttrykk. I likhet med da jeg spilte med granulizeren i *The Seventh*, måtte jeg i sanntid tilpasse min egen spilling basert på det lydlige resultatet.

## Tilfeldighet

Jeg har også eksperimentert med tilfeldighet som et kreativt virkemiddel. Dette er på ingen måte noe nytt innenfor musikk, og ble eksperimentert med allerede på 1700-tallet i form av musikkstykker hvor forhåndskomponerte deler ble satt sammen basert på terningkast (Hedges, 1978). I nyere tid har bl.a. John Cage jobbet omfattende basert på tilfeldighet, f.eks. ved å «konsultere» boka *I Ching* («Book of changes»), som kan brukes som et slags oppslagsverk for å konvertere en rekke tilfeldige tall til abstrakte beskjeder (Jensen, 2009). Her er det også viktig å nevne Brian Eno og Peter Schmidts *Oblique Strategies*, en kortstokk med over 100 unike kommandoer/fraser som skal sette i gang kreativiteten hos leseren (Shepherd, 2009). Dette har mange likheter med arbeidet Cage har gjort med *I Ching*, men kondensert til et mer kommersielt/tilgjengelig format. Som i *I Ching*, kan kommandoene i *Oblique Strategies* ofte svært abstrakte og uten logisk kobling til det kunstneriske arbeidet. «Smell my finger», «Listen to the quiet voice», «What wouldn't you do?» og «Turn it upside down» er alle eksempler fra *Oblique Strategies*<sup>2</sup>. For å anvende slike kort i sitt eget kreative arbeid er brukeren ofte nødt til å trekke linjer mellom konsepter og begreper på nye måter, ikke ulikt det som skjer i underbevisstheten under spontan-kreative prosesser.

### «Where Did You Go» – et samarbeid med teknologien

I låta *Where Did You Go* har tilfeldighet vært en veldig sentral del av produksjonen. Gjennom nesten hele låta (0:00-2:53) kan det høres en sporadisk, stemmeaktig lyd som «synger» i bakgrunnen av lydbildet. Som i *The Seventh* er dette skapt ved hjelp av en granulizer (kildelydklippet er meg som synger sporadiske toner i mollskala), men en viktig forskjell er at jeg ikke spilte noe i sanntid på keyboard denne gangen. I stedet plasserte jeg en lang MIDI-note i DAW<sup>3</sup> og tegnet inn sporadisk automasjon<sup>4</sup> på diverse parametre i granulizeren. Resultatet var et ca. ett minutt langt klipp med fraser og teksturer som overrasket meg som svært organiske og «menneskelige». Noe justering i automasjonen måtte til for å bli kvitt lengre partier med stillhet/sammenhengende toner, men utenom dette er det ikke gjort noen klipping eller justering av dette klippet i den ferdige låta (der klippet slutter

---

<sup>2</sup> Eksempler er funnet på en nettbasert utgave av *Oblique Strategies*: <http://stoneysb.org/eno/oblique.html>

<sup>3</sup> Digital Audio Workstation (Programvaren all musikken produseres/redigeres/mikses i). (Rui & Hasselberg, 2017)

<sup>4</sup> Automasjon i musikkproduksjon er en digital styring av et parameter over tid, oftest fremstilt som grafer i tidslinjen i DAW.

blir det repetert baklengs, og deretter forlengs igjen, totalt nesten 3 minutter). Dette er så klart ikke «ekte» tilfeldighet slik man ville fått ved å kaste terninger, men på grunn av granuleringen og automasjonens sporadiske natur ble resultatet (melodiene og frasene) oppfattet av meg som tilfeldig. *Tilfeldighet i denne konteksten er altså ikke anvendt for avgjørelser, men er heller direkte knyttet til estetikken.*

I partiet etter gitarsolo (2:14-2:52) høres en utgave av trommeklippet fra tidligere (1:16-2:14), men med en «ødelagt» estetikk. Dette er et resultat av at jeg forsøkte å kvantifisere trommeklippet ved hjelp av en innebygd funksjon<sup>5</sup> i DAW. Denne prosessen fungerer ved å analysere anslag i trommeklippet, og deretter flytte dem til å passe med metronomslagene fra DAW. På grunn av den travle spillestilen (mange raske anslag som ligger tett i tid) klarte ikke denne programvaren å korrekt identifisere mange av anslagene, som førte til at noen snutter i klippet ble voldsomt strekt ut, og andre ble presset sammen. Det lydlige resultatet er et trommeklipp som sporadisk «glitcher» og faller fra hverandre, og plutselig trekker seg sammen igjen. I stedet for å se på dette som en feil og slette klippet, valgte jeg å heller behandle det som et *forslag* fra teknologien og heller finne en måte å inkludere det i låta. Dette var altså på ingen måte planlagt, og endte opp som en direkte inspirasjonskilde for å fortsette låta i en ny retning (Den ødelagte estetikken funkete bra som en overgang til et mørkere/mer mystisk parti (2:53-4:04)). Jeg velger å sammenlikne dette med John Cages bruk av I Ching; Jeg matet inn materiale til programvaren (Slik Cage konsulterte boka), og fikk tilbake et uventet svar som jeg måtte jobbe meg videre med.

### **«The Seventh» (del 2) – overrask meg**

Tilbake til The Seventh igjen er det også eksempler på andre måter jeg har anvendt tilfeldighet. Som akkompagnement til den bjelleaktige lyden i introen (0:00-1:01) høres det også lyse, sporadiske «glittertoner». Dette kommer fra pianobiblioteket Noire (Native Instruments), ved hjelp av en innebygd partikkelfunksjon. Denne funksjonen vil spille tilfeldige toner innenfor rammer brukeren kan sette. I denne låta er den satt til å spille samme toner som det som spilles på pianoet (men i flere oktaver), i helt vilkårlig hyppighet. Tonene

---

<sup>5</sup> NewTime i FL Studio (Image Line)

som spilles vil også variere i dynamikk, og bruker samples (korte lydklipp) av pianostrenger slått med visper som kildemateriale. Det eneste jeg har gjort i produksjonen her er å tegne inn en økende mengde noter, og automere et highpass-filter<sup>6</sup> slik at man hører gradvis mer og mer av de mørkere mekanismelydene fra pianoet. Partiklene fra Noire vil spilles litt forskjellig hver gang låta spilles av i DAW (eksporterte lydfiler er så klart like hver gang), og hjelper bjellelyden med sitt organiske og flytende uttrykk.

I klimakspartiene i låta er en liknende prosess brukt på en basslyd (høres første gang 0:57-1:01). Denne er laget ved å laste en synth-basslinje inn i en granulizer, som er satt til å spille av helt tilfeldige grains fra kildeklippet. Her også produseres helt forskjellige fraseringer hver gang låta spilles av i DAW, og siden denne lyden går igjen mange ganger i låta (f.eks. 1:25-1:27 og 4:02-4:04), blir lyden naturlig variert mellom hver gang og hjelper med å skape interesse, uten at jeg trenger å ta stilling til å skape variasjonen manuelt.

---

<sup>6</sup> highpass-filter/«høypassfilter» er en type filter som fjerner frekvenser under et gitt punkt (cutoff), og slipper gjennom alt over.

## Etterlikning

Det å etterlikne sine idoler er nok slik veldig mange begynner med musikk, og kan for mange til og med øke ens egen kreativitet (Ishibashi & Okada, 2004). Jeg startet selv min egen karriere innen musikkproduksjon med google-søket «hvordan lager Skrillex<sup>7</sup> musikk?», og brukte utallige timer på YouTube (videodelings-plattform) for å finne videoer som forklarte hvordan man kunne gjenskape lyder fra kjente låter (f.eks. basslyder fra Skrillex' «Scary Monsters & Nice Sprites»). Jeg husker at disse instruksjonsvideoene ba meg bruke diverse effekter og gjøre prosesser jeg ikke ante hva betydde, men gjennom repetisjon og eksperimentasjon begynte jeg å faktisk forstå hvorfor jeg gjorde det jeg gjorde, og dermed kunne anvende teknikkene på nye måter. Etter hvert som årene har gått, har jeg fokusert mindre og mindre på å etterlikne andre, og heller mer på å finne mitt egne unike uttrykk. Jeg hadde en mistanke om at dette til en viss grad kunne henge sammen med min minkende produktivitet innenfor musikkproduksjon, så i forbindelse med dette prosjektet forsøkte jeg igjen å etterlikne artister som jeg har hørt på i det siste.

### «Mire» – tydelig mål, tydelig prosess

Mire er en låt som er tungt inspirert av 3 forskjellige kilder. Til å begynne med var planen at den skulle brukes til en video som jeg skulle legge ut på den sosiale medier-plattformen Instagram. På denne plattformen følger jeg en artist ved navnet The Kount, som regelmessig legger ut videoer hvor han filmer seg selv spille snutter av diverse instrumenter, som settes sammen til et kort musikkstykke (normalt under 1 minutt) (Kount, 2021). Dette var det jeg ønsket å gjenskape, så jeg spilte inn korte loops av diverse rytmeinstrumenter, trommer (spilt på keyboard), bass, synth og piano, som jeg satte sammen til en kort snutt. Det å vite nøyaktig hva jeg ville lage, og hvordan jeg ville at det skulle høres ut, gjorde at denne prosessen var unnagjort på bare et par timer.

Pianospillet er sterkt inspirert av artisten Anomalie, som ofte kombinerer jazzaktig pianospill med hiphop/elektronika-beats. Spillestilen jeg bruker kalles for blokkakkorder, og går ut på å spille akkorder og melodi sammen, mens begge hender beveger seg parallelt (Levine, 1989). Ofte holder hele akkorden seg innenfor én oktav, som gjør at den låter tett og «mettet».

---

<sup>7</sup> Skrillex er en elektronika-artist som slo gjennom i 2010-2012 med EPen «Scary Monsters & Nice Sprites EP», og var med på å popularisere bl.a. dubstep (tung elektronika med fokus på bass-lyddesign) (Yoo, 2019)



Fra starten av låta høres et lydklipp med dialog fra filmen «The Hound of the Baskervilles» (1939)(offentlig domene), som er en inspirasjon jeg har tatt fra sjangeren lofi hiphop. Dette er en moderne subsjanger av hiphop og legger stort fokus på å imitere særegenheter og feil fra gammelt, analogt utstyr, ofte sammen med litt «bakpå»/«slappe» trommeklipp (Winston & Saywood, 2019). Dette er også en estetikk som er lett å høre igjen både hos The Kount og Anomalie.

### **«Fixing The Antenna In A Blizzard» (del 2) – ytre inspirasjon**

Etter den atmosfæriske introen spilt med el-celloen, tar Fixing The Antenna In A Blizzard en drastisk vending (1:51). Plutselig introduseres en rask trommebeat, akkompagnert av et ostinat fra el-celloen og en «snakkende», bevegende basslyd. Denne lyden kalles for en «neuro reese», som er en aggressiv type basslyd brukt i flere elektroniske sjangre som drum & bass, dubstep, neuro, jungle osv. (Hull, 2020). I flere år var jeg inspirert av denne typen lyder, og forsøkte å finne ut hvordan artister som Koan Sound, Noisia og Skrillex lagde dem. Prosessen virket å være svært komplisert, siden ingen av instruksjonsvideoene/diskusjonene jeg fant på nett kom i nærheten av kompleksiteten/uttrykket til de store artistene. I mars skulle dette snu seg på hodet derimot, da Koan Sound selv slapp en serie med instruksjonsvideoer på sin Patreon<sup>8</sup> hvor de viste nøyaktig hvordan de går frem for å lage lydene og musikken sin. Etter å ha sett disse videoene ble jeg umiddelbart inspirert til å prøve selv, og begynte å konstruere et drum & bass-type parti basert på det jeg hadde lært. Det som drev kreativiteten i denne situasjonen var ikke en indre idé eller følelse, men heller lysten til å utforske en ny kunnskap.

---

<sup>8</sup> Patreon er en nettside hvor man kan abonnere på innholdsskapere, ofte i bytte mot diverse fordeler basert på hvor mye man betaler. På Koan Sound sin Patreon får man tilgang til ikke utgitte låter, instruksjonsvideoer og billig merch. <https://www.patreon.com/koansound>

## Flammestarter

Den siste teknikken jeg skal skrive om er noe jeg har valgt å kalle «flammestarter». Med dette mener jeg eksternt materiale som kan brukes som utgangspunkt for å sparke i gang kreativitet (tenne den «indre flammen»). Uttrykket kommer fra en serie med konkurranser holdt av Splice<sup>9</sup>, kalt «firestarter», hvor man får utdelt en rekke med lydklipp som deltakerne får behandle helt fritt til en ferdig låt. Poenget med å gjøre dette er å hoppe over den første utfordringen med komposisjon/produksjon, som er den opprinnelige idéen.

### «Computer Stories» – Inspirasjon fra en venn

I et kollokviemøte med en gruppe medelever i mars, hørte vi på hverandres låter og ga hverandre feedback og kommentarer. En av Mona Hynnes låter, «Fluid», gav meg en umiddelbar inspirasjon. Låta hennes bestod av duse vokalklanger og en opphaket, sporadisk kassegitar, og den uforutsigbare rytmen i gitarspillet ga meg lyst til å legge på en «bakpå» trommebeat (ikke ulik den i The Seventh). Med tillatelse fra Mona begynte jeg å konstruere trommebeaten, men jeg fikk den aldri helt til å stemme med rytmen fra låta hennes. Derfor begynte jeg å klippe opp og omarrangere på den, mest for min egen nysgjerrighets skyld, slik at jeg fikk en rytmisk flyt. Dette var dog ikke helt nok, så jeg bestemte meg for å spille inn litt synthesizer for å støtte opp under den nye, tilklippede akkordrekka. Måten jeg spilte på og lyden jeg hadde laget (minner om et gammelt Farfisa el-orgel) minnet meg litt om artisten Flux Pavilion<sup>10</sup>, så jeg bestemte meg for å slette Monas låt fra prosjektet og heller fortsette på Computer Stories som en egen låt. Selv om jeg gjorde spontane assosiasjoner på flere tidspunkt i arbeidet, vil jeg argumentere for at mesteparten av denne låta er laget med bevisst kreativitet. Gjennom å assosiere det jeg gjorde med ting jeg hadde kunnskap om fra før av, ble de underveis skapt rammer og kontekster hvor jeg kunne søke tilbake til arbeidsprosesser og teknikker jeg har brukt før (når jeg lagde mer elektronisk musikk), og som resultat ble låta «ferdig» (slik den er vedlagt) svært fort.

---

<sup>9</sup> Splice er mest kjent som en plattform hvor brukere kan abonnere for å få en gitt mengde nedlastinger av lydklipp i måneden, som man kan bruke fritt i sine produksjoner. Selskapet har også en egen plattform for remix-konkurranser, som er der uttrykket flammestarter («firestarter») er lånt fra.

<https://splice.com/splice/firestarters-melody>

<sup>10</sup> Flux Pavilion bruker mye orgel-aktige lyder (hans lyder høres nok mindre ut som orgel og mer som synther) i klimaks på låtene sine. Et godt eksempel er hans remix av Freestylers låt «Cracks (feat. Belle Humble)»

<https://www.youtube.com/watch?v=K1VLaXoRRdk>

### **«The Seventh» (del 3) – En uventet start**

The Seventh ble faktisk også startet på en liknende måte. Hele denne låta var opprinnelig ment som en innsidevits mellom meg og to venner, og skulle akkompagnere opptaket av en morsom telefonsamtale mellom oss. Planen var å legge på et avant-garde lydstrekk og gjøre hele samtalen til et ironisk kunstverk, og det var på grunn av dette at jeg begynte å eksperimentere med improvisasjon med granulizeren og partikkelfunksjonen til Noire (som forklart tidligere i rapporten). På samme måte som i Computer Stories ble jeg også her underveis inspirert av mitt eget arbeid og valgte etter hvert å fjerne telefonsamtalen og fortsette på låta som eget verk. Til forskjell gjorde dette videre arbeid med denne låta vanskeligere, siden låta er såpass utforskende og rammebrytende (for meg).

## Refleksjon

I retrospekt av arbeidet med bachelorprosjektet har jeg innsett at svært mange av mine kreative problemer kan kokes ned til urealistiske forventninger og holdninger til meg selv. Jeg har lenge tenkt at alle kreative innfall må komme fra mitt eget indre, jeg må spille alt selv, jeg må lage synth-presets fra bunnen og lage skreddersydde effekt-rekker til alt, for at musikken jeg lager faktisk skal være «meg». Uten å vite om det, insisterte jeg på en bevisst-kreativ arbeidsstil innenfor rammer som bare førte til at jeg gravde meg lenger og lenger ned i de samme vanene og sporene. De fire virkemidlene jeg har omtalt i rapporten er de viktigste måtene jeg har funnet for å jobbe meg ut av disse rammene.

### Improvisasjon og tilfeldighet

Improvisasjon og tilfeldighet har vært to måter for meg å gjøre mitt diktaturliknende forhold til teknologien om til noe som likner mer på et samarbeid. I stedet for å manuelt kontrollere alt og fortelle PCen hver minste lille detalj av hva den skal gjøre, eksperimenterte jeg med å overlate noe av dette ansvaret til programvaren. Ved å lytte til det jeg fikk tilbake, og tenke på overraskelser og særegenheter mer som kreative forslag heller enn feil, klarte jeg å oppnå en ny flyt i arbeidet som lot låtene bevege seg i nye og spennende/overraskende retninger (f.eks. etter gitarsolo i Where Did You Go (2:14)). Som jeg nevnte i det andre avsnittet om The Seventh på side 7, er det mulig å gå seg fast med denne arbeidsstilen også. Dette skjedde fordi jeg gjennom konstruksjonen av The Seventh hadde opparbeidet meg et ramme-/regelverk for hvordan jeg ville at uttrykket skulle være, og jeg begynte å kritisere improvisasjonen underbevisstheten fremproduserte. Dette startet en selvmatende prosess som gjorde arbeidet saktere og mer analytisk, og på grunn av dette ble den resulterende synth-soloen mindre improvisatorisk og mer komponert. Dette trenger ikke å være en negativ ting, men det er viktig å være klar over hvordan den frie, ukritiske improvisasjonen blir vanskeligere når man har opparbeidet seg regler gjennom komposisjon (tempo, taktart, toneart, «feel» osv.).

## Etterlikning og flammestarter

Mens improvisasjon og tilfeldighet har gjort det lettere å bryte rammer og tenke nytt, har etterlikning og flammestartere gjort det lettere å jobbe *innenfor* rammene. Ta for eksempel det å male en blomst som står foran deg; Det er allerede satt rammer for hvilke farger du skal bruke, hvilke former blomsten inneholder, og hva som er rundt den. Det eneste du trenger å gjøre er nettopp *å gjøre det*. På samme måte har etterlikning i musikkproduksjon gjort at jeg kan lene meg på bevisst-kreative prosesser (*å gjøre det*), siden estetiske rammer allerede er satt av artistene/sjangerne jeg etterlikner. Et potensielt problem er dog hvorvidt originalitet og mitt personlige uttrykk kommer til rette i musikken som produseres på denne måten. Selv om jeg føler jeg kan stå bak Mire som mitt eget verk, kan jeg ikke nekte for at låta bærer sterke assosiasjoner til inspirasjonskildene, spesielt The Kount. Flammestartere kan sees på som en fiks på denne problemstillingen. La oss se tilbake på blomsten; Hvis du behandler den som en flammestarter, kan du for eksempel velge å bruke blomstens farger til å male noe helt annet, eller sette blomsten inn i en ny bakgrunn/kontekst osv. I musikkproduksjon har dette vært en av mine favorittmåter å sparke i gang kreativitet. Dette er nok fordi mine egne kreative rammer i møte med noe nytt og fremmed blir nødt til å tilpasse seg/utvide seg, og dette har ført til mange plutselige og uventede innfall. Det kan dermed virke som at flammestartere kan sees på som et bevisst-kreativt virkemiddel for å oppmuntre til spontan kreativitet.

## Hvordan har dette forandret praksisen min?

Det å skille mellom bevisst og spontan kreativitet har virkelig tillatt meg å se på min egen kreative praksis på en ny måte. Hvis jeg nå har satt meg fast, kan jeg velge å se på det som om mine bevisst-kreative rammer er *mettet* (altså at jeg ikke klarer å utforske dem mer), og dermed vite at jeg må introdusere noe utenfor min kontroll for å kunne gi meg nye inntrykk. Jeg ser ikke lenger på dette som et kompromiss for min egen kreativitet, og heller som en måte å vekke nye kreative impulser som til slutt kan gjøre musikken min mer levende og unik.

## KILDER

Illustrasjon på forside er tegnet/digitalisert av meg.

Store Norske Leksikon. (2018, 20. Februar). *Improvisasjon*. Hentet fra Store Norske

Leksikon 17. mai 2021: <https://snl.no/improvisasjon>

Dietrich, A. (2004). The cognitive neuroscience of creativity. *Psychonomic Bulletin & Review*(11), 1011-1026.

Montuori, A. (2003). The Complexity of Improvisation and the Improvisation of Complexity: Social Science, Art and Creativity. *Human Relations*, 56(2), 237-255.

Qiong, O. (2017). A Brief Introduction to Perception. *Studies in Literature and Language*, 18-28.

Hedges, S. A. (1978). Dice Music in the Eighteenth Century. *Music & Letters*, 180-187.

Jensen, M. (2009). John Cage, Chance Operations, and the Chaos Game: Cage and the "I Ching". *The Musical Times*, 97-102.

Shepherd, I. (2009, 29. April). *Brian Eno's Oblique Strategies – the Ultimate Music Production Tool*. Hentet fra Production Advice 18. Mai 2021:

<https://productionadvice.co.uk/oblique-strategies/>

Rui, E., & Hasselberg, P. K. (2017, 8. Februar). *Sequencere, DAW og DJ-utstyr*. Hentet fra NRK 18. mai 2021: [https://www.nrk.no/skole/musikkparken/sequencere\\_-daw-og-dj-utstyr-1.12929720](https://www.nrk.no/skole/musikkparken/sequencere_-daw-og-dj-utstyr-1.12929720)

Roth, B. (2015). *The Achievement Habit*. New York: HarperCollins.

Yoo, N. (2019, 7. November). *Dance Dance Revolution: How EDM Conquered America in the 2010s*. Hentet fra Pitchfork 18. mai 2021:

<https://pitchfork.com/features/article/2010s-reverberations-of-edm-skrillex-zedd/>

Winston, E., & Saywood, L. (2019). Beats to Relax/Study To: Contradiction and Paradox in Lofi Hip Hop. *International Association for the Study of Popular Music*, 40-54.

Kount, T. (2021, 18. Mai). *@kountkoal (The Kount)*. Hentet fra Instagram 18. mai 2021: <https://www.instagram.com/kountkoal/>

Levine, M. (1989). *The Jazz Piano Book*. Petaluma: SHER MUSIC CO.

Hull, J. (2020, 27. Oktober). *Reese Bass History*. Hentet fra Splice 18. mai 2021: <https://splice.com/blog/reese-bass-history/>

Ishibashi, K., & Okada, T. (2004). How Copying Artwork Affects Students' Artistic Creativity. *Proceedings of the Annual Meeting of the Cognitive Science Society*, 618-623. Fra Semantic Scholar.

