

Espen Bjørlo Mellem

## "Re-remember"

Et kunstnerisk prosjekt - musikkproduksjon,  
sampling og re-sampling av eget lydmateriale.

Masteroppgave i Creative Music Technology

Veileder: Trond Engum

Mai 2022



Espen Bjørlo Mellem

## **"Re-remember"**

Et kunstnerisk prosjekt - musikkproduksjon, sampling og re-sampling av eget lydmateriale.

Masteroppgave i Creative Music Technology  
Veileder: Trond Engum  
Mai 2022

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Det humanistiske fakultet  
Institutt for musikk



Kunnskap for en bedre verden



# Sammendrag

Jeg har i min masteroppgave gjennomført et praktisk, kunstnerisk prosjekt i form av et musikkalbum. Utgangspunktet har vært å utforske sampling og re-sampling av eget produsert materiale. Dette materialet har bestått av låter, lyder, instrument og feltopptak som jeg har samlet over flere år, sammen med nytt materiale som har blitt produsert som en del av prosessen. Ved å sample og re-sample, samt videreføre disse teknikkene, har jeg laget nye komposisjoner og forsøkt å lære mer om mitt eget sound. Prosjektet har en kunstnerisk kjerne der musikken har hatt et hovedfokus som har resultert i det vedlagte musikkalbumet «Re-Remember».

# Abstract

In my master's thesis, I have completed a practical, artistic project in the form of a music album. The starting point has been to explore sampling and re-sampling of own produced material. This material has consisted of songs, sounds, instruments and field recordings that I have collected over several years, along with new material that has been produced as part of the process. By sampling and re-sampling, as well as developing these techniques, I have created new compositions and tried to learn more about my sound. The project has an artistic core where the music have been the main focus, and which has resulted in the attached music album «Re-Remember».

# Forord

Jeg vil rette en stor takk til alle som har hjulpet og støttet meg gjennom dette masterprosjektet, og som på ulike måter har bidratt til at den har blitt som den er. Takk til Trond Engum for veiledning på den skriftlige rapporten og fine diskusjoner rundt arbeidet, og som har brukt mye tid på å lese og gi tilbakemeldinger.

Takk til NTNU som har latt meg studere et spennende felt, latt meg bruke fasiliteter og gode lærere.

Takk til min samboer Eli som har hjulpet meg enormt med støtte, innspill, hjelp og gode diskusjoner.

Takk til mine beste venner og kollegaer Bjørnar Sira, Endre Øsleby og Andreas Rotevatn for tilbakemeldinger på musikken, innspill og innspillinger. Takk til alle eksterne musikere som har bidratt på dette albumet, både i form av innspillinger og samples: Jenny Frøysa, Andreas Magnussen, Håkon Dale, Anna Ueland, Mathias Eeg, Håkon Brunborg Kjenstad og Henriette Hvidsten Eilertsen. Takk til studiekamerat Tale Vang Ellefsen for mye preik og stress-fellesskap. Det hadde nok vært betydelig tyngre å gjennomføre dette uten alle dere.

# Innhold

Om besvarelsens innhold	7
Besvarelsen består av følgende leverte element	7
Rapportens struktur	8
1 Introduksjon	9
1.1 Utgangspunkt og motivasjon	9
1.1.1 Hovedmål og delmål	9
1.1.2 Sampling og re-sampling	9
1.1.3 Generelt	10
1.2 Liste over eksterne musikere	11
1.3 Min musikalske bakgrunn	11
1.3.1 b0ka	12
1.3.2 Lakeshouse	12
1.3.3 Digital musikkproduksjon	13
1.4 Inspirasjonskilder og musikalske referanser	14
1.4.1 Elektronisk musikk	14
1.4.2 Andre sjangre	14
1.4.3 Ambiente lydlandskap	15
1.4.4 Eklektiske album	15
1.5 Sampling - teknologiens historie og utvikling	16
1.5.1 Lydopptak og -manipulasjon som komposisjonsverktøy	16
1.6 Sample-estetikk	17
1.6.1 Looping og repetisjon	18
1.6.2 Låne	19
1.6.3 Blanding av tid og sjanger	19
1.6.4 De- og Re-kontekstualisering	20
1.7 Bakgrunn og sampling oppsummert	20
2 Mine arbeidsmetoder og tekniske verktøy	21
2.1 Generelt	21
2.2 Å lage et arkiv	21
2.2.1 Samle inn fra et tidligere arkiv (crate digging)	21
2.2.2 Improvisere og lage ny lyd	23
2.2.3 Bruk av eksterne musikere	23
2.3 Å arrangere med samples i Logic	24
2.3.1 Klipp og lim og «chopping»	24



2.3.2	Kombinasjoner og motsetninger	25
2.4	Å loope og repetere	26
2.4.1	Musikalsk gjentakelse og gjenbruk	26
2.4.2	Repetisjon i sampling og re-sampling	27
2.5	Å bearbeide samples (post-prosessering og produksjon)	27
2.5.1	EQ og filter	27
2.5.2	Klang og rom	28
2.5.3	Digital tape-manipulasjon	28
2.5.4	Forvrenging og distortion	29
3	Re-Remember - låt for låt	29
3.1	Spor 1: «Sunset»	30
3.1.1	Crate digging og funn	30
3.1.2	Komposisjon med klipp og lim	30
3.1.3	Arrangere med samples	30
3.1.4	Eksterne musikere og etterarbeid	31
3.2	Spor 2: «80's Glitz»	32
3.2.1	Samples fra arkivet	32
3.2.2	Arrangering med samples	32
3.2.3	Improvisasjon med sampler-instrument	32
3.2.4	Produksjon og post-prosessering	33
3.3	Spor 3: «In My Memories»	33
3.3.1	Sampling og looping	33
3.4	Spor 4: «Into My Eyes»	34
3.4.1	Komposisjon med looping og repetisjon	34
3.4.2	Sampler instrument - rytmikk	34
3.4.3	Klipp og lim	34
3.4.4	Arrangere med samples	35
3.4.5	Produksjon og post-prosessering	35
3.5	Spor 5: «Baklengsbølger»	35
3.6	Spor 6: «Reisefot»	36
3.6.1	Sitere seg selv	36
3.6.2	Innspillinger og eksterne musikere	36
3.6.3	Sampling og arrangering	37
3.6.4	Post-prosessering og sound	37
3.7	Spor 7: «Kosmiske Kurt»	38
3.7.1	Komposisjon - looping og sampling	38

3.7.2	Innspilling og eksterne musikere	38
3.7.3	Sampling og post-prosessering	39
3.8	Spor 8: «Skumring»	39
3.8.1	Funn og komposisjon	40
3.8.2	Arrangere med samples	40
3.8.3	Produksjon og post-prosessering	40
3.9	Spor 9: «Booboo»	41
3.9.1	Crate digging og funn	41
3.9.2	Innspillinger og sampling	42
3.9.3	Arrangere med samples	42
3.10	Spor 10: «Utflukt»	43
3.10.1	Innspillinger og funn	43
3.10.2	Sampling og resampling	43
3.10.3	Klipp og lim	44
3.10.4	Innspillinger med eksterne musikere	44
3.10.5	Postproduksjon og prosessering	44
3.11	Spor 11: «This Old World»	45
3.11.1	Innspillinger og samples	45
3.11.2	Prosessering og postproduksjon	45
3.12	Spor 12: «Åpent Hav»	46
3.12.1	Crate digging og funn	46
3.12.2	Innspillinger og sampling	47
3.12.3	Arrangering og improvisasjon med sampler-instrument	47
3.12.4	Produksjon og postprosessering	48
4	Oppsummering og refleksjon	48
4.1	Hva har jeg oppnådd - en oppsummering	48
4.2	Hva har sampling betydd for resultatet?	49
4.3	Hvordan har jeg utforsket eget sound?	49
4.4	Alt repeteres	50
4.5	Videre arbeid	51
	Kilder	52
	Oversikt over album og vedlegg	58

# Om besvarelsens innhold

Masteroppgaven besvares hovedsaklig som musikkfiler i form av et album («Re-Remember»), der lyden av musikken er resultatet. Denne teksten er ment som et supplement der jeg reflekterer og belyser prosessen og tankene bak det ferdige resultatet. I tillegg til album og tekst, følger lydeksempler fra arbeidet og skjermbilder fra Logic som underbygger momenter i denne teksten. Album inkludert alle lyd- og bildevedlegg ligger i mappe med tittel: «Album og vedlegg».

## Besvarelsen består av følgende element

- Albumet «Re-Remember» I sin helhet (vedlagte mapper: «Re-Remember» og «Remember\_premaster»).

Dette er selve hovedarbeidet av masteroppgaven, og skal kunne lyttes til uavhengig av denne rapporten.

«Re-Remember» består følgende 12 låter:

1. *Sunset*
2. *80's Glitz*
3. *In My Memories*
4. *Into My Eyes*
5. *Baklengsbølger*
6. *Reisefot*
7. *Kosmiske Kurt*
8. *Skumring*
9. *Booboo*
10. *Utflukt*
11. *This Old World*
12. *Åpent Hav*

- Samplevedlegg (vedlagt mappe: «Samplevedlegg»)

Eksempler på råmateriale, samples, skisser og opprinnelsen til noen av samplene og låtene på albumet. Disse refereres til i rapporten.

- Bildevedlegg (vedlagt mappe: «Bildevedlegg»)

Skjermbilder fra Logic som viser spesifikke verktøy jeg har brukt, samt eksempler på hvordan jeg har brukt samples.

- Skriftlig rapport (denne besvarelsen)

# Rapportens struktur

## Kapittel 1 - Introduksjon og bakgrunn

Beskrivelse av prosjektets utgangspunkt og motivasjon.

Min musikalske bakgrunn, både teknisk og estetisk.

Musikalske inspirasjonskilder og referanser.

Samplingens historiske og estetiske kontekst.

## Kapittel 2 - Mine arbeidsmetoder og tekniske verktøy

Beskrivelse og tanker bak mine arbeidsmetoder, -prosess og praktisk arbeid.

Hvordan jeg lager et arkiv, gjennom «Crate digging» og improvisasjon.

Hvordan jeg arrangerer med samples i Logic Pro

Om loop og repetisjon, både i arbeidsprosess og album

Hvordan jeg bearbeider selve samplesene gjennom post-prosessering og produksjon.

## Kapittel 3 - Albumet - låt for låt

Gjennomgang av albumet låt for låt - bakgrunn, beskrivelse av materialet, visjoner og arbeidsprosess bak de ferdige låtene som utgjør albumet. Med fokus på idé, komposisjon, sampling og produksjon.

## Kapittel 4 - Resultat

Oppsummering, drøfting og refleksjoner rundt prosess, målsetning og ferdig resultat.

# 1 Introduksjon

## 1.1 Utgangspunkt og motivasjon

Denne masteroppgaven i musikkteknologi er i hovedsak et kreativt og kunstnerisk prosjekt, der målet har vært å lage et ferdig musikkalbum, som så har resultert i «Re-Remember». I denne rapporten tar jeg for meg bakgrunnen og tankene rundt prosjektet, samt refleksjoner over den kunstneriske og praktiske arbeidsprosessen.

Bakgrunnen for dette masterprosjektet, har vært et ønske om å lage musikk som jeg har planlagt, komponert, arrangert, produsert og mikset på egenhånd. For første gang har jeg gjennomført et så stort og omfattende musikalsk soloprojekt. I tillegg har jeg hatt et ønske om å utfordre og utvikle meg selv som produsent, låtskriver og komponist. Jeg har villet lage et helhetlig album med fokus på sampling og re-sampling, basert på bruddstykker av eget lydmateriale, og som estetisk og musikalsk kombinerer flere sjangre og tradisjoner fra populærmusikk og rytmiske musikk-sjangre.

*Albumet er ikke utelukkende laget ved hjelp av sampling og re-sampling, men brukes gjennomgående metodisk, teknisk og estetisk, og er derfor et viktig som utgangspunkt for musikken på dette albumet (utdypes i kap. 1.1.3).*

### 1.1.1 Hovedmål og delmål

Videre følger oversikt over målene, samt delmål, jeg satte meg tidlig i arbeidsprosessen:

- Hovedmål: Skape et eksperimentelt og eklektisk, men likevel helhetlig og tilgjengelig, musikkalbum med fokus på sampling og re-sampling av eget materiale som utgangspunkt.
- Delmål 1: Ferdigstille et soloalbum for første gang, der jeg er ansvarlig for all musikken.
- Delmål 2: Utforske eget sound med bakgrunn i sampling og re-sampling.
- Delmål 3: Bevisstgjøre min egen kunstneriske prosess og praksis. Denne skriftlige rapporten er en del av denne bevisstgjøringen.

Overordnet alt dette, er hovedarbeidet og resultatet det viktigste; den klingende musikken på albumet.

### 1.1.2 Sampling og re-sampling

Det Store Norske Leksikon definerer sampling i musikalsk sammenheng slik:

*«Sampling betegner prosessen med å gjøre et digitalt lydopptak, gjerne av relativt kort varighet, til det formål å kunne anvende opptaket i en ny musikalsk kontekst. (...) Etter at en lyd er tatt opp eller samlet, kan lydopptaket manipuleres på ulike måter for å passe inn i den nye musikalske konteksten, for eksempel ved å avspille det i forskjellige transposisjoner, gjenta hele eller deler av det eller anvende andre digitale signalprosesserings-teknikker på lydopptaket.»* (Det store norske leksikon, [https://snl.no/sampling\\_-\\_musikk](https://snl.no/sampling_-_musikk))

Når jeg snakker om sampling her, er denne definisjonen nokså samsvarende med hvordan jeg bruker begrepet videre i denne rapporten. Jeg har valgt å bruke denne definisjonen, da den er generell nok, og i vid forstand dekker ulike måter jeg jobber med sampling, og samtidig ikke utelukker for mye. Sample-begrepet er nokså ulikt brukt utifra hvem man spør, og hvilke musikalske sjangre man snakker om (Danielsen et al. 2016, kap. 11). Den store forskjellen i fra hvordan mange jobber med sampling, er altså at jeg her utelukkende samler eget materiale.

I tillegg til å sample eksisterende materiale fra eget arkiv, *lager* jeg også mine egne samples - altså jeg produserer nytt lydmateriale - og samler dermed opp et bibliotek av lyder, med intensjon om senere sampling. Lydmaterialet (som senere skal samples) er ofte laget separat fra hverandre, og hører derfor ikke i utgangspunktet sammen. Men de kombineres likevel (som samples) med hverandre. Slik lager jeg nye sammenhenger - en slags collage - der forskjellige ideer får danne en ny helhet, med ny musikalsk og estetisk mening. Denne prosessen kan jeg gjenta flere ganger; jeg *re-sampler* en låt eller lyd som allerede består av tidligere samples.

Med re-sampling mener jeg da at man tar noe som allerede er samlet og tilpasset noe annet enn sin opprinnelige kontekst, og samler dette igjen, slik at dette blir et nytt eget sample som kan avspilles og tilpasses. Re-sampling er utstrakt brukt i arbeidet med dette prosjektet.

### 1.1.3 Generelt

Jeg har ønsket å lage et album som er eksperimentelt og eklektisk, men som likevel føles tilgjengelig og helhetlig, og som er rotet i min bakgrunn innen rytmiske musiksjangre som klubbmusikk og (alternativ) populærmusikk-tradisjoner.

- Med eksperimentelt mener jeg her musikk (som for meg) klarer å utvide og dra i grensene for hva som er mer eller mindre etablerte musikalske konvensjoner. Dette kan f.eks. være å «leke» med ulike tilnærminger til låtskriving, struktur, arrangement, produksjon og sound, eller sjangersammenblandinger.
- Med eklektisk mener jeg musikk som blander stilarter og sjangertrekk fra ulike musikktradisjoner. Gjerne også sjangre som ikke nødvendigvis har en åpenbar historisk eller estetisk tilknytning til hverandre.
- Med tilgjengelig mener jeg at musikken også har en forankring innen etablerte sjangre og populærmusikk, spesielt da med tanke på rytmisk musikk, melodi og harmonikk. For meg handler musikken også om å kommunisere til noen andre enn seg selv, og bruke de konvensjoner og musikalske virkemidler som er vel utprøvde og som man har hentet inspirasjon fra i årrekker.
- Med helhetlig mener jeg at jeg ønsker å lage et album som henter inspirasjon fra ulike typer musikk og tidsepoker, men som likevel oppleves som et helhetlig uttrykk, og forhåpentligvis skaper sitt eget musikalske univers og sound, en musikalsk reise som estetisk henger sammen.

## 1.2 Liste over eksterne musikere

På albumet har jeg brukt eksterne musikere på flere låter, for å få gode innspillinger med dyktige musikere. Jeg har spilt inn pålegg til låtskisser, demoer og nesten ferdige låter. Jeg har bedt musikerne spille bestemte melodier, akkorder eller improvisere over bestemte strekker. Musikere som bidrar på albumet er:

- Jenny Frøysa - bariton-saksofon
- Andreas Magnussen - akustisk Gitar
- Tale Vang Ellefsen - fele
- Håkon Dale - flygel
- Anna Ueland - flygel
- Andreas Rotevatn - rhodes
- Bjørnar Sira - synthesizer (KORG MS2000) og vokal (på spor 10)
- Mathias Eeg - trommer
- Håkon Brunborg Kjenstad - pedal steel gitar
- Henriette Hvidsten Eilertsen - tverrfløyte

Utelukkende som samplede musikere:

- Kasper Lindberg - trommer
- Endre Øsleby - perkusjon og akustiske trommer
- Malin Hilding - perkusjon

Jeg har utelatt å skrive inn spesifikke låter, da det er vanskelig å holde oversikt på alle samples som har blitt spilt gjennom flere år. Mesteparten av vokal er for eksempel min egen stemme, og flere instrument er spilt av meg selv. De ulike innspillingene under prosjektets gang presiseres nærmere i kapittel 2 og 3.

## 1.3 Min musikalske bakgrunn

Jeg skal videre presentere noe av min musikalske bakgrunn, praksis og inspirasjonskilder. Dette for å tydeliggjøre hvilken kontekst masterprosjektet bør sees i lys av, og hvilke estetiske referanser og lydlige ideal jeg selv har.

Da arbeidet med å lage et ferdig musikkalbum på egenhand er såpass omfattende, har jeg tatt utgangspunkt i min egen praksis som gitarist<sup>1</sup> og produsent for å kunne gjennomføre det. Det vil si at jeg har skrevet, spilt inn, arrangert, produsert og mikset det meste selv. Siden jeg også er gitarist, er gitaren ofte kilde til samples på dette albumet.

De to viktigste musikkprosjektene jeg har vært med i - og som er mest relevante for denne masteroppgaven - har vært disko-funk-house-pop-bandet b0ka, etablert i 2011, og house-trioen Lakeshouse, etablert i 2019. I begge disse musikkprosjektene har mine roller vært som låtskriver, instrumentalist, gitarist, musiker, vokalist, produsent og mikse-tekniker. Felles for begge disse prosjektene har vært en forankring i databasert musikkproduksjon og «gjør det selv-mentaliteten», som også gjelder i dette prosjektet.

### 1.3.1 b0ka

b0ka sin musikk fokuserer på en leken tilnærming til sjangre innen pop og klubbmusikk. Et viktig aspekt jeg har tatt med videre fra b0ka, er spontanitet, improvisasjon og uhøytidelig lek med ulike musikkjangre, instrumentering og produksjon. Denne tilnærmingen er fortsatt viktig for meg som produsent og musiker, og masterprosjektet mitt er til dels en videreføring av musikalsk stil og konsepter fra dette bandet. Spesielt med tanke på kombinasjonen av retro-estetikk<sup>2</sup> og moderne sound. Blandingen av organiske, spilte instrument - og digitale, syntetiske, MIDI<sup>3</sup>-kontrollerte instrument er en viktig del, også i masterprosjektet mitt. I b0ka var vi også inne på tanken om å lage våre egne samples, som høres ut som de er tatt fra andres (gjerne eldre) musikk - dette er videreutviklet i mitt masterprosjekt.

### 1.3.2 Lakeshouse

Sammen med to av medlemmene i b0ka, startet vi i 2019 en trio med mer fokus på å reindyrke klubbmusikk i form av Space Disco<sup>4</sup>, Techno og House. Lakeshouse har gitt ut tre EP-er, en remiks EP og gjort flere remikser av andre artister. Arbeidet med disse remiksene, har spesielt gitt meg tid til å jobbe med sampling, i form av stems<sup>5</sup> fra andre sin musikk.. Vi

---

<sup>1</sup> Gitaren er et av mine hovedinstrument og jeg liker godt estetikken i den - derfor er den også svært tilstedeværende på albumet jeg har laget, fordi jeg har improvisert mye med den. Men jeg utdyper ikke mer om gitarens rolle i denne oppgaven, da fokuset mitt hele veien først og fremst er på sampling.

<sup>2</sup> Retro-estetikk: Sjangertypiske trekk fra eldre innspilt musikk, spesielt 1960-2000-tallet. Både musikalske og lydlige (produksjonsmessige) trekk.

<sup>3</sup> MIDI, definisjon SNL: <https://snl.no/MIDI>

<sup>4</sup> Space Disco: Betegnelse på elektronisk, synth-dreven, eksperimentell disko fra 70- og 80-tallet. I dette tilfellet snakker jeg om en videreføring av denne betegnelsen med artister som f.eks.: Lindstrøm, Todd Terje, Prins Thomas, Mungolian Jetset, Bjørn Torske, også kalt Nordisk Disko eller Cosmic Disco.

<sup>5</sup> Stems: (Mono/Stereospor, en nedmiks av instrumentgrupper, for eksempel bare trommene i en låt).



har også utgitt edits<sup>6</sup> og remikser i form av Bootlegs («Paperworks Vol. 1»<sup>7</sup> (2020)), som særlig fokuserer sampling, men av andres musikk. Sjangermessig er Lakeshouse sterkt inspirert av andre artister innenfor Space Disco. Lakeshouse sin blanding av minimalisme og det maksimalistiske har formet meg og min produksjon de senere årene. Jeg (og vi) har jobbet med repetitive og loop-baserte låter som fokuserer på låtstruktur og form, og som i stor grad spiller på musikalsk utvikling gjennom arrangement og sound. I dette tilfellet handler «maksimalisme», for meg, om å spille på variasjon i form av lydlige detaljer og endringer i lydlandskap og -produksjon. Tradisjonelle musikalske parametre som tonalitet, melodi, harmoni og rytmikk er gjerne mer enkelt. Lakeshouse har inspirert meg til å tørre og spille på enkle musikalske ideer og melodier, og å bruke repetisjon som musikalsk drivkraft og virkemiddel.

### 1.3.3 Digital musikkproduksjon

Allerede fra 15-årsalderen begynte jeg å eksperimentere med å lage musikk på datamaskin ved bruk av software musikkprogrammet (DAW)<sup>8</sup> Fruity Loops<sup>9</sup>. Dette var inngangen til lage musikk på nye måter, og å bli mer bevisst på komposisjon, produksjon og ikke minst sound<sup>10</sup>. Jeg følte at mulighetene her var nærmest ubegrenset sammenlignet med låtskriving tidligere; skrive og spille låter ved hjelp av gitar og piano alene, eller sammen med andre i band. Etterhvert gikk jeg over til Logic Pro<sup>11</sup>, og begynte i større grad å inkorporere innspilling av audio, til forskjell fra Fruity Loops hvor jeg konsentrerte meg mest om MIDI-baserte software-instrumenter og innspilling. Dette førte videre til mer blanding av software- og analoge/organiske instrumenter, som fortsatt er viktig i musikken min.

Gjennom min bachelor i Musikkvitenskap (2013-16) fikk jeg for første gang tilgang på å utforske profesjonelle innspillingsstudio. Dette introduserte meg for nye måter å jobbe i form av mikrofonplassering, akustikk, romlighet, outboard effekter, miksebord og hva disse verktøyene kan tilføre musikken. Dette har påvirket måten jeg jobber med sound og estetikk, og måten jeg tar tekniske og estetiske beslutninger både pre- og post-opptak.

I 2016-17 gikk jeg et årsstudium i musikkproduksjon ved Musikhögskolan i Malmö. Her begynte jeg i større grad å bruke software samplere for å lage egne instrument basert på egne innspillinger, og utforsket i økende grad sampling og re-sampling av eget materiale. Dette året lærte meg å skrive, arrangere, spille inn og produsere mye musikk på kort tid, og i ulike

---

<sup>6</sup> Edit: en annen versjon av den originale låten, gjort av den originale artisten. I denne sammenheng i videreført betydning av remiks - gjort av en annen artist. Dette da edit inkluderer og understreker editering av låten (som gjerne innebærer sampling) i tillegg til remiksing.

<sup>7</sup> Musikk eksempeler, utgivelse: <https://lakeshouse.bandcamp.com/album/paperworks>

<sup>8</sup> Digital Audio Workstation: Musikk-programvare, i dette tilfellet, software-basert rundt datamaskinen.

<sup>9</sup> Fruity Loops Digital Audio Workstation: <https://www.image-line.com/fl-studio/>

<sup>10</sup> Sound: her mener jeg de lydlige kvalitetene, klangfarger, frekvensspekter, produksjon og miks på innspilt og live musikk. Lydig karakter er gjerne en viktig del av et instrument eller en låt.

<sup>11</sup> Logic Pro X (DAW): <https://www.apple.com/logic-pro/>

sjangre, samtidig som jeg aktivt brukte innspillingsstudio og software sampleren til å starte et eget sample-bibliotek.

## 1.4 Inspirasjonskilder og musikalske referanser

Med inspirasjonskilder og musikalske referanser, menes her musikk som har gitt meg spesielt store opplevelser, og videre gitt meg lyst og ønske om å lage egen musikk. Dette betyr ikke nødvendigvis at albumet «Re-Remember» etterligner disse artistene eller spesifikke låter, men det er inspirasjonskilder som har vært viktige over lang tid, og som derfor har påvirket mitt kunstneriske uttrykk. Jeg vil spesielt, men ikke utelukkende, fokusere på sample-basert musikk som har inspirert meg. Jeg kommer til å henvise til både hele album og spesifikke verk for å eksemplifisere.

### 1.4.1 Elektronisk musikk

Min interesse for elektronisk musikk startet i tidlig alder, med artister som Daft Punk, Air, Røyksopp, Bjørk, Radiohead og The Chemical Brothers, for å nevne noen. Mange av mine musikalske inspirasjonskilder har jobbet med sampling som fundament, men de tilfører gjerne noe mer i form av egne melodier, arrangement og øvrig produksjon. Noen eksempler på «sample-estetikk» og sample-tunge album som har vært viktige for meg er blant annet:

- The Avalanches «Since I Left You» (2000) og «Wildflower» (2016)
- Daft Punk «Homework» (1997) og «Discovery» (2001)
- The Chemical Brothers «Come With Us» (2002)
- The KLF «Chill Out» (1990)
- Air «Premiere Symptomes» (1997)
- Susumu Yokota «Sakura» (2000)
- J-Dilla «Donuts» (2006)
- Axel Boman «Family Vacation» (2013)
- Primal Scream «Screamadelica» (1991)
- Malian Musicians & Damon Albarn «Mali Music» (2014)

Det blir fort for mange til å nevne alt, men de nevnte platene har i større eller mindre grad inspirert og påvirket mitt uttrykk på dette albumet, spesielt med tanke på rytmikk, arrangement, repetisjon og looping, men også generelt estetisk. Så og si alle disse albumene er eksempel på sjangerlek og ulike måter å kombinere sampling og egne innspillinger i komposisjonene. Mange blander også tydelig digital musikkteknologi og analoge og akustiske instrument, noe som er også er fremtredende i min musikk.

### 1.4.2 Andre sjangre

Mindre (typisk) elektronisk baserte sjangre som har inspirert meg på dette albumet er blant annet Disko, Funk, Soul, Folk og Country. Interessen for ulike sjangre og musikk fra ulike tiår,

har vært viktig for min personlige smak, og har igjen påvirket hvor jeg har hentet inspirasjon i musikken min. Eksempler på album og låter som har inspirert meg i dette prosjektet, som ikke er sample- eller elektronisk basert musikk, er blant annet:

- Eddie Rabbitt «Loveline» (1979)
- Glenn Campbell «Wichita Lineman» (1968)
- Bobby Goldsboro «Summer (The First Time)» (1973)
- Neil Young «Tonight's The Night» (1975)
- Various Artists «Nigeria Special: Modern Highlife, Afro Sounds & Nigerian Blues. 1970-6» (2008) (Samlealbum).
- Mulatu Astatke «Tezeta» (1969-74)
- Kurt Vile «Baby's Arms» (2011)
- Deodato «Super Strut» (1973)
- Todd Rundgren «Zen Archer» (1973)
- Heatwave «Candles» (1981)
- The Chi-Lites «Go Away Dream» (1973)
- Khruangbin «The World Smiles Upon You» (2015)
- The Alan Parsons Project «I Robot» (1977)

Disse referansene går mer på hvor jeg har hentet inspirasjon med tanke på sjanger- og stil-trekk i blant annet vokal, gitarspill, melodi og arrangement når jeg lager samples. Eksempelene strekker seg over flere tiår, og representerer også på den måten hvordan jeg har latt meg inspirere av å blande lyden av retro-estetikk med mer moderne digital musikkproduksjon.

### 1.4.3 Ambiente lydlandskap

Andre viktige artister og låter som kan nevnes er Nicolas Jaar («Sirens» 2016), også under navnet Against All Logic («2012 - 2017» 2018) og remiksplaten «Daftside» (2013). Måten Jaar bruker sampling og eksperimenterer med lydlandskap, ambient og mer rigid, repetitiv dansemusikk, er noe jeg har hentet inspirasjon fra. Andre artister som gjør lignende, men i mer retning av Alternativ Pop og RnB, er Oneohtrix Point Never («Magic OPN», 2020), L'Rain («Fatigue» 2021) og Blood Orange («Negro Swan» 2018). De tre sistnevnte er også gode eksempler på album som skaper musikalsk sammenheng ved tydelig bruk av digital musikkteknologi, sampling, re-sampling, lydlandskap og mellomlåter, som tidvis minner om en blanding av album og mixtape.

### 1.4.4 Eklektiske album

Når det gjelder inspirasjonskilder til å lage et sammenhengende og eklektisk album er der spesielt tre album jeg vil nevne som kan illustrere dette: The Avalanches «Since I Left You» (2000) og «Wildflower» (2016), Primal Scream - «Screamadelica» (1991) og Faithless «Reverence» (1996). Disse albumene, har blant annet vært viktige for måten jeg bruker sampling, og tenker sjangerblandinger i et album. Disse albumene er etter min mening mesterverk i å kombinere sampling og låtskriving; De blander pop, singer/songwriter-

tradisjoner, Disco, Funk, Soul og Rock, sammen med elektronisk musikk som Techno, House, Hip-Hop og Ambient. Disse er for meg svært eklektiske plater som låner og «stjeler» ideer og uttrykk fra flere ulike sjangre, samtidig som de er forankret i en klubb-musikk-tradisjon.

## 1.5 Sampling - teknologiens historie og utvikling

Videre vil jeg se på noen musikkteknologiske og -historiske linjer i kontekst av sampling. Jeg vil ikke gi noen komplett gjennomgang, men et lite innblikk i det jeg mener er mest relevant for mitt prosjekt. Jeg vil forsøke å lage et kort, men dekkende bakteppe for hvordan man tidligere har jobbet med sampling gjennom teknologiske verktøy - og deretter med fokus på det konseptuelle, estetiske og kompositoriske (kap. 1.6).

Jeg vil påstå at i dag er sampling, i en musikalsk-estetisk sammenheng, nokså stuereint<sup>12</sup> og utbredt i både populærmusikk og alternativ musikk. I den digitale lyd-verden, er klipping og editering av audio et museklikk unna. Man kan klippe ut og ta vekk eller omrokkere og beholde lydsnutter så presist som ned til millisekund (eller et sample<sup>13</sup>). Etter at studiobasert musikkproduksjon for alvor gikk over til å bli digital og basert rundt den personlige datamaskinen (fra 1980- og 1990-tallet og fram til i dag (Strachan, 2017)), har mulighetene for å redigere og manipulere innspilt lyd, vært enorme. Nedenfor vil jeg vise noen eksempler på hvordan man tidligere har brukt innspillings-teknologi og samplings-verktøy for å komponere musikk.

### 1.5.1 Lydopptak og -manipulasjon som komposisjonsverktøy

Slik jeg ser det, kan man spore sampling og måten jeg jobber med funn, innspilling og postproduksjon, tilbake til *Musique Concrete* og elektroakustisk musikk på 1940-tallet. Mye av musikken forutsatte innspilling av lyd (Schafer, 1977). Eksempler på sentrale komponister innen denne retningen, er blant annet til Pierre Schaeffer, Pierre Henry, Karlheinz Stockhausen og Arne Nordheim. Disse gjorde, blant annet, lydopptak av objekter, natur, maskiner, instrument og stemmer, som så ble klippet opp i bruddstykker, og deretter kunne manipuleres til det ugjenkjennelige og loopes ved hjelp av tapemaskiner eksemplifisert ved Pierre Schaeffer sitt verk, «Etu de Pathétique» (1948). Sjangermessig og estetisk er ikke denne musikken (alltid) så nært beslektet med min musikk, men teknisk og historisk ser jeg dette i sammenheng med lyd-manipulasjon, postproduksjon og sampling som kompositorisk verktøy. En vesentlig forskjell i denne sammenligningen går likevel på det metodiske og praktiske; at jeg jobber digitalt, og ikke med tape-innspillinger og -maskiner.

Les Paul - «Lover» (1948), Joe Meek «I Hear a New World» (1960), The Beatles - «In My Life» (1965) og «Being For the Benefit of Mr. Kite!» (1967), er eksempler som viser en type videreføring i å jobbe med tape-innspillinger og -manipulasjon, i den senere populærmusikken.

---

<sup>12</sup> Sett bort i fra store diskusjoner rundt etiske og juridiske diskusjoner som omhandler opphavsrettigheter og musikalsk stjeling - noe denne teksten ikke skal handle om, da jeg i stor grad unngår denne problemstillingen

<sup>13</sup> Sample: I denne spesifikke sammenheng, den minste enheten av et digitalisert audiosignal - målt i en sample: <http://gdsp.hf.ntnu.no/lessons/1/1/>

På 60-tallet kom Mellotronen<sup>14</sup> (også brukt av The Beatles i «Strawberry Fields, Forever» (1967)). Dette er en måte å lage instrument på der man spiller av forhåndsinnspilte lydopptak. Dette kan sees i sammenheng med å lage egne sampler-instrument, slik jeg gjør på albumet mitt, men på Mellotronen er lydene allerede innspilt ved anskaffelse - man var altså låst til noen få lyder (sett fra dagens perspektiv). Mellotronen kan likevel sees som en forgjenger til synthesizeren, og etterhvert også trommemaskiner og den digitale sampleren ved at man kan komponere med forhåndsinnspilt lyd (i Mellotronens tilfelle ved hjelp av tangenter).

Digitale samplere ble kommersialiserte og tilgjengelige på 1980-tallet (Russ 2004, kap. 1). Bruken av disse instrumentene ga en økning i musikk som kombinerte mange ulike lydkilder (musikk, radio, TV...) for å komponere ny musikk. I tillegg hadde samplerene funksjoner for å editere og manipulere den innspilte lyden (se kap. 1.1.2) Dette førte til sample-basert musikk, og videre til musikken som har inspirert dette albumet. (Se kap. 1.4.1). De software-baserte samplerene, samt dens funksjoner, som jeg også bruker i mitt prosjekt, stammer fra disse tidlige fysiske samplerene (For eksempel: Akai Linn MPC 60, Akai S950, Fairlight CMI og E-mu SP12. Bruken av disse maskinene og deres funksjoner direkte eller indirekte påvirket musikkens innhold og estetikk, på flere måter. Også med tanke på sound og retro-estetikk (Bromham et al. 2019).

Et tidlig eksempel på et helt album som i hovedsak er satt sammen av samples, er Beastie Boys sin «Paul's Boutique» (1989). Andre album som utelukkende er sample-baserte er: DJ Shadow «Endtroducing» (1996), The Avalanches «Since I Left You» (2000) og Exile «Radio» (2009). Måten disse bruker sampling som noe musikalsk, og setter sammen ulike verdener av lyder, er inspirerende. Spesielt med tanke på hvordan de klarer å skape egne univers basert på så ulikt materiale - jeg vil i neste kapittel se nærmere på samplings estetiske kontekst.

## 1.6 Sample-estetikk

I boken *Capturing Sound* (2010) skriver Mark Katz at digital sampling i praksis er en form for musikalsk lån der en del av en innspilling inkorporeres i en annen, og viser til «Funky Drummer» (1970) av James Brown, som er en av de mest brukte samplene noensinne. (Katz 2010, s.146). Katz forklarer også sampling slik:

*«En sample kan være alt fra et mikrosekund av en bølgelengde, en enkelt note fra et instrument eller stemme til en melodi, en rytme eller et helt verk - mulighetene er nærmest uendelige» (Katz, 2010, s. 148)<sup>15</sup>*

Dette utsagnet passer godt for hvordan jeg bruker sampling i mitt prosjekt. Jeg bruker alt fra korte samples av en lydbølge for å lage et instrument, og til å sample hele deler av en tidligere idé, skisse eller ferdig låt.

---

<sup>14</sup> Mellotron: Et tangentinstrument, der hver tangent har en en tape-avspiller med forhåndsinnspilt lyd, som kan avspilles ved hjelp av tangentene på instrumentet. (Russ 2004, kap. 4.1.2).

<sup>15</sup> Egen oversettelse fra engelsk.

Digital sampling er en teknologi som muliggjør former for musikk-skaping og lyd-manipulasjon. Men for meg er det mer enn bare dette - det handler også om det kunstneriske uttrykket, og å re-kontekstualisere musikk og lyder for å skape noe nytt. Ved å sample eksisterende lyder og musikk, kan en lage nye fortellinger, assosiasjoner og koblinger til lyd og musikk gjennom å bruke egne og andres ideer på nye måter.

Da denne masteroppgaven først og fremst er et kunstnerisk prosjekt, vil jeg videre fokusere på sampling i musikalsk og estetisk kontekst.

### 1.6.1 Looping og Repetisjon

Repetisjon som musikalsk konsept, vil jeg si er og har vært utbredt også før looping ved hjelp av digital sampling, spesielt innen eksperimentell og minimalistisk musikk fra 1960-tallet av, med musikken til blant andre Steve Reich, Philip Glass og Ted Riley (Fink, 2005, s. 20). Videre snakker jeg her om looping og repetisjon av (samples) i sample-basert musikk, og estetiske aspekt ved dette.

Som musikalsk virkemiddel og kompositorisk verktøy, vil jeg si looping og repetisjon er utstrakt brukt, spesielt innenfor House og Hip-hop. De nevnte sjangrene bygger ofte på repetisjon som drivkraft og gjerne som fundament i musikken. En låt som eksemplifiserer dette er «Superheroes» (2001) av Daft Punk. Hele låten bygger på et veldig kort vokalsample; teksten «*Something is in the air*» repeteres gjennom så og si hele låten, og skaper et spesielt rytmisk, harmonisk og melodisk driv. Samplet starter på taktslag 2, og forskyver etterhvert periodefølelsen i takten. Sampling muliggjør å repetere en digital gjengivelse av komplekse og sammensatte lyder og musikk. Man kan repetere noe rytmisk som ikke lar seg spille eller synge på denne måten live.

Slik mener jeg repeterende looping er en estetikk som kan være såkalt «*Opaque Mediation*» (Danielsen et al. 2016, kap. 13). Dette innebærer at selve formidlingen (innspilling og looping) av musikken er så tydelig, at lytteren blir oppmerksom på selve teknikken (Danielsen et al. 2016, s. 159). Jeg mener at looping både i min musikk, og i dette tilfellet i Daft Punk sin låt, innebærer denne estetikken.

Looping kan gi puls til en lyd som i utgangspunktet ikke er veldig rytmisk. For eksempel kan man sample og loope lengre flytende, organiske gitarakkorder og vokaler - og dermed gi de en jevn eller irregulær puls. Ved å variere loop-lengden, kan man få puls i ulikt tempo. Kilden er ikke rytmisk, men blir rytmisert.

Sample-basert musikk skiller seg også ut fordi man kan loope sammensatte og komplekse lyder som allerede er spilt inn og inneholder «feil», «avvik» eller imperfeksjoner. Gjennom looping kan man repetere disse tilfeldighetene eksakt og metronomisk, eller overdrevent skeivt foran eller bak det metriske tempo, og dermed gi «feilene» en viktig rolle (hvor man ellers kanskje ville oversett disse). Via Logic sine editeringsverktøy og piano roll<sup>16</sup>, kan man også jobbe med en form for mikrorytmikk - der jeg med jobber med små avvik i rytikken i forhold til et metronomisk tempo. Dette kan også være en måte å skape variasjon i loops. Her kan jeg bevisst skape og kontrollere disse «avvikene» i detalj, for eksempel for å gjøre noe som i utgangspunktet er mekanisk og metronomisk, til å oppleves mer organisk, «levende» eller

---

<sup>16</sup> Piano Roll: Rutenett på skjermen som visuelt representerer lyden som blir spilt av. Tonehøyden går i vertikal retning etter høyde, notelengden vises i horisontal linje.

oppleves som en live-innspilling. Dette bidrar også til å hvisker ut linjene mellom komposisjon og fremføring når man jobber i DAW (Danielsen et al. 2016, Kap. 13).

## 1.6.2 Låne

Dette prosjektet handler også om å lage nye musikalske sammenhenger på tvers av ulike sjangre, ideer og tidsperioder i mitt liv. Jeg vil si at det nærmest er umulig å ikke bedrive en form for musikalsk lån når man lager musikk, dette uavhengig av om man sampler eller ikke. Jeg mener at man står på skuldrene av sine forgjengere og inspirasjonskilder, og dette prosjektet låner derfor også ideer fra andre. I låtene og råmaterialet som samplene er tatt fra eller basert på, kan man si at det er musikalsk lån når det kommer til blant annet estetikk eller sound. Dette gjelder selvsagt også musikkteoretisk, enten det er melodi-føring, harmonikk eller rytmikk som er vel utprøvd.

Å sample er en mer direkte form for lån (eller sitering/ «stjeling»), enten om man låner fra andres musikk eller sin egen (som jeg gjør her). Å sample og re-sample sin egen musikk er heller ikke nytt. Et eksempel på dette, er The KLF sin plate «Chill Out» (1990): Her samplet de sine egne house og teknolåter, og satte de i en ny kontekst som ambient-musikk. Men de ga ut ambient-versjonen av musikken først, og deretter klubb-platen som samplene er hentet fra. Et annet eksempel er The Chemical Brothers; i låten «The Boxer» (2005) der de sampler synth-solo og trommer i fra sin egen låt «Orange Wedge» (1999).

## 1.6.3 Blanding av tid og sjanger

I de sjangrene jeg befinner meg innenfor (klubb- og populærmusikk) er det å kombinere gammelt (eksisterende lyd) med nytt (nyprodusert lyd) et aspekt som dels er innebygd i samplingens natur. Dette finnes det mange eksempler på;

- Bjørk - «Human Behaviour» (1993) sampler Ray Brown Orchestra - «Go Down Dying» (1970),
- Daft Punk - «Harder, Better, Faster, Stronger» (2001) sampler Edwin Birdsong - «Cola Bottle Baby» (1979),
- The Chemical Brothers - «Star Guitar» (2001) sampler Electronic System - «Fly to Venus» (1977),
- The KLF - «Elvis On the Radio, Steel Guitar in My Soul» (1990) sampler Elvis Presley - «In The Ghetto» (1969),
- J Dilla - «Time: The Donut of The Heart» (2006) sampler The Jackson 5 - «All I Do Is Think of You» (1975)

Jeg kunne fortsatt denne listen i det evige, men her har jeg altså gitt noen musikk eksempeler som forøvrig også fungerer som inspirasjonskilder.

Å sample ulike musikkstiler, sound og estetikk fra ulike tidsepoker og tiår, og ta de inn i sin samtid, blir konseptuelt kanskje mindre tydelig for utenforstående i mitt prosjekt. Mitt råmateriale strekker seg tilbake ca. 12 år og fram til i nåværende tidspunkt (mai 2022). I tillegg er mine samples basert på egne, ukjente låter, skisser og lyder som de fleste ikke har hørt, og heller ikke har noe personlig forhold til. Men i mitt prosjektet bruker jeg musikalske og

estetiske trekk fra ulike sjangre og tidsperioder som jeg selv tolker, lager, sampler og kombinerer med produksjon av nytt materiale. Mine referanser blir derfor mer assosiative og imaginære i denne sammenheng, i form av egne tolkninger av og inspirasjon fra ulike sjangre, lyd-ideal og tidsepoker.

#### 1.6.4 De- og Re-kontekstualisering

Ved å bruke eksisterende materiale og sette det sammen til noe nytt, impliserer det en form for de-kontekstualisering og re-kontekstualisering av musikk og lyd-materiale. I låten «A Different Feeling» av The Avalanches («Since I Left You», 2000) bruker de vokalen til «Tammy» (1957) av Debbie Reynolds og setter den sammen med blant annet trommene fra «Superstition» (1975) av Bert De Coteaux. Dette er et eksempel på å re-kontekstualisere musikk fra en 50-talls film og en 70-talls funk-låt, ved å sette de sammen til en ny helhet. De blander altså to svært forskjellige uttrykk fra ulike tidsperioder. På denne måten gir de opprinnelige innspillingene nye lyder, funksjoner og mening (Katz 2010). I min masteroppgave, sampler jeg utelukkende eget materiale, og i den forbindelse kan man også si at jeg re-kontekstualiserer meg selv (som produsent og musiker) og min egen musikk. Ved denne tilnærmingen til sampling, å kombinere nytt og gammelt, blir det også et forsøk på å skape noe nytt og unikt (for meg), som jeg ellers ikke hadde kommet fram til. Råmaterialet er selvsagt begrenset til hva jeg selv har laget og er i stand til å lage av musikk. Jeg bruker det jeg har, i tillegg til å lage og spille inn nytt materiale som jeg kan sample, re-sample og kombinere med andre samples (se kap. 2 og 3).

### 1.7 Bakgrunn og sampling oppsummert

Jeg har villet utforske nye måter, for meg, å komponere og produsere musikk på, ved å i stor grad basere meg på sampling og resampling. Gjennom kapittel 1 har jeg sett på både teknologiske og estetiske aspekter ved samplingens kontekst. For mitt masterprosjekt, har jeg vært opptatt av samplingens evne til å repetere, re- og de-kontekstualisere materiale, og å kombinere tider og sjangre som ikke i utgangspunktet er knyttet til hverandre. Prosjektet har i stor grad dreid seg om å re-kontekstualisere meg selv og mine musikalske (ved å også se bakover) ideer i et forsøk på å utvikle meg skape noe nytt og komme nærmere min egen sound - og for å til slutt nå målet om å lage et album som er eksperimentelt og eklektisk, men likevel føles tilgjengelig og helhetlig. For å klare å gjennomføre et såpass omfattende prosjekt, har jeg måttet forankret oppgaven i min egen praksis og bakgrunn som musiker og produsent, som jeg har presentert i dette kapitlet.

I det kommende kapitlet vil jeg se nærmere på noen av metodene jeg selv har brukt for å lage albumet «Re-Remember».



## 2 Mine metoder og tekniske verktøy

### 2.1 Generelt

I dette kapitlet skal jeg ta for meg noen av arbeidsmetodene og strategiene jeg har brukt for å komponere og produsere albumet «Re-Remember». Albumet består av både helhetlige innspillinger og bruddstykker som er kombinert og satt sammen fra flere ulike låt-ideer, -skisser, ferdige låter, enkeltinnspillinger, studioinnspillinger med eksterne musikere, samt feltopptak fra egne turer i by og natur. Flere av låtene på albumet har sampling som kompositorisk fundament. Beskrivelser av arbeidsmetodene mine vil hjelpe med å gi innsikt i estetiske og tekniske valg jeg har tatt, med bakgrunn i de målene jeg satte meg innledningsvis.

Strategiene og forklaringene nedenfor er basert på mine egne betraktninger og sammenligninger av ulike tilnærminger til komposisjon og produksjon. I tillegg er metodene basert på min tidligere praksis og det jeg har lært fra mine inspirasjonskilder og musikalske referanser (se kap. 1).

### 2.2 Å lage et arkiv

I musikk er det ofte opplevelser av magiske øyeblikk som kan oppstå i enkelte bruddstykker eller partier av en låt. Ved å lage og produsere mine egne samples; som innebærer korte eller lengre improviserte snutter og låtideer, eller å kombinere ulike innspillinger fra ulike prosjekt, har jeg aktivt ledd etter mer eller mindre tilfeldige partier som jeg synes høres ekstra fine eller bra ut. Noen ganger har jeg kommet over en idé fra sample-biblioteket mitt som jeg liker spesielt godt, men bare en liten del av låten; rytmikken eller melodien i akkurat ett gitarparti klaffer helt spesielt med vokalen, eller energien akkurat før en overgang er kanskje den beste delen av en låt eller demo. Slike øyeblikk har jeg forsøkt å finne og skape i «Re-Remember».

Digital musikkteknologi er helt sentralt for å kunne gjennomføre dette prosjektet med en viss effektivitet med henhold til masterprosjektets varighet. Et viktig aspekt her er rett og slett tilgang til billig digital lagringsplass; prosjektet krever raske harddisker til innhenting og lagring av store mengder data (i form av høykvalitets lydinnspillinger). For 20-30 år siden hadde nok dette prosjektet vært en mer krevende utfordring, spesielt med tanke på mengder gigabyte (i mitt tilfelle, et sted mellom 100-300 gigabyte) som skal spilles inn og lagres for lett tilgang til enhver tid.

#### 2.2.1 Samle inn fra et tidligere arkiv (crate digging)

Startfasen av dette masterprosjektet, gikk i stor grad ut på å samle inn og lage mitt eget sample-bibliotek. Jeg begynte med å finne fram innspillinger av lyder, ideer, skisser og låter jeg hadde liggende på harddisker fra før. Jeg lette etter både små snutter, men også hele låter som jeg har gjort opp igjennom de siste 12 årene og fram til i dag. Først samlet jeg inn det jeg allerede hadde i mp3 eller WAV-format (som ferdig eksporterte prosjekt) eller innspillinger gjort med digital-håndopptaker og mobilopptaker. Etterhvert gikk jeg også gjennom eksisterende Logic-prosjekter for å lete videre etter ting som ikke var eksportert.

Allerede i dette arkiverings-arbeidet, starter en form for komposisjonsprosess; jeg valgte ut råmateriale og ideer og deretter sorterte jeg disse - i starten skjedde dette mye basert på magefølelse og intuisjon. Noen spørsmål som naturlig nok dukket opp i denne utvelgelsesprosessen var; Liker jeg dette? Liker jeg deler av det? Er det musikalsk eller lydlig interessant? Er det noen av komponentene som er bra/dårlige? Er helheten bra?...

Disse funnene la jeg så i en egen mappe - her navnga jeg lydfilene med beskrivelser eller låttitler for å huske hva de inneholdt. På denne måten startet jeg raskt en prosess der jeg fikk nye idéer til hvordan jeg kunne bruke de forskjellige lydene og låtene ved å sample dem. Noen ganger startet jeg nye låter umiddelbart ved å sample fra funn, andre ganger fortsatte jeg å samle mer materiale før jeg startet prosessen med å bruke dem til nye komposisjoner. I dette råmaterialet finnes det allerede musikalske komponenter, men ikke bare det - det er ofte allerede en produksjon og sound i musikken. Katz påpeker også dette når han snakker om sampling; man samler også romlyd og ambiens i selve opptaket, ikke bare de melodiske og instrumentale bestanddelene (Katz 2010, s. 149). Dette innebærer blant annet måten det er spilt eller fremført på, prosessert, editert og mikset. Dette fører igjen til at jeg blander ulike sounds, arrangement og estetikk med hverandre, i tillegg til forskjellige musikalske ideer.

Etterhvert som jeg samler inn, og produserer nye samples for re-sampling, har lydarkivet stadig vokst seg større. Dette har igjen ført til at jeg har gjenoppdaget tidligere innspillinger og materiale som jeg hadde glemt underveis i masterprosjektet. Slik får jeg hele tiden flere samples å hente inn i låter, eller å starte nye låter med. Arkiverings-metoden har derfor vært en kontinuerlig prosess, og som ofte har løst låtideer jeg har sittet fast med. Dette hjelper meg med å komme i mål med å produsere et helt album.

Nesten alle låtene på albumet inneholder funn fra material-innsamlingen (se kap. 3 for detaljer). På bakgrunn av dette, har jeg tatt forskjellige valg underveis:

- Begrense meg til å bruke det materialet som allerede finnes, og jobbe rundt det.
- Endre materialet i kilden gjennom post-produksjon og -prosessering for å oppnå ønsket sound eller endre mikse-balanse.
- Beholde kildene, men alterere og prosessere materialet ved å bruke editerings-funksjonene i Logic eller Logic sine samplere<sup>17</sup> eller i Kontakt<sup>18</sup>, for eksempel endre tempo, pitch, loope utvalgte parti (Bildevedlegg: «Kontakt gitar.png»).
- Sample et utvalg av arrangementet (for eksempel bare perkusjonen i en låt) dersom jeg har tilgang til originalinnspillingene. Dette inkluderer også eksportere ut stems og sample disse som et mono eller stereospor.

---

<sup>17</sup> Logic Pro X har to samplere med ulike muligheter for enkel eller avansert bygging av sample-instrument: Quick Sampler og Sampler, i tillegg til en Drum Machine Designer som lar deg legge ut samples raskt over virtuelle pads med muligheter for å alterere lydene individuelt (som i en MPC).

<sup>18</sup> Kontakt: avansert software sampler-instrument med «drag and drop-funksjon» Lar deg importere lydfile inn i sampleren, og alterere lydkilden internt i interface. <https://www.native-instruments.com/en/products/komplete/samplers/kontakt-6/>

- Videreutvikle materialet ved å spille inn nye tagninger eller legge til arrangement, melodier eller harmonikk basert på ideene jeg finner.
- Lage nye samples som passer i en spesifikk kontekst, til en ny eller gammel låt-ideé fra sample-arkivet, dette inkluderer også bruk av eksterne musikere.

## 2.2.2 Improvisere og lage ny lyd

I tillegg har jeg «jammet» og improvisert mye for å komme fram til melodi og akkord-ideer. Dette har jeg spilt inn i Logic, på mobilopptaker eller via en loop-pedal<sup>19</sup>. Videre har jeg fokusert på post-prosessering for å raskt komme fram til en sound. Her kommer improvisasjon inn som en strategi for å komponere og bygge både låtideer og nye samples.

Andre ganger har jeg dratt hele låter eller loops rett inn i software-sampleren i Logic (Bildevedlegg: «80's Glitz hovedsample.png»), og improvisert med sampleren ved å spille av samplene fra et MIDI-keyboard, og å teste ulike sample-start-punkt for å prøve ut ulike samples og rekkefølge på bruddstykkene. Slik er også sampler-instrument et kompositorisk og improvisatorisk verktøy. Her er det også ulike måter å «mappe»<sup>20</sup> samplene til tangentene - for eksempel som et tradisjonelt tangent-instrument, etter samme prinsipp som en Mellotron, eller som rytmiske sample-instrument (trommemaskiner) ved å sample perkusjon og trommeinnspillinger, som jeg deretter kan spille på og improvisere med. Dette kan i utgangspunktet være hva som helst, også en hel låt. På denne måten har jeg flere ganger kommet frem til enkelte loops som jeg videre repeterer, som også gjerne blir grunnmuren for låtene.

Flere av innspillingene og rå-samplene på albumet, er bevisst spilt inn i andre tempo (gjærne lavere) eller tonearter for å pitche opp/ned eller dra opp/ned tempo i ettertids. På den måten får jeg fram estetiske stiltrekk som er typiske for sample-basert musikk. Dette er også en metode som sørger for fleksibilitet, slik at innspillingene kan samples og brukes i flere sammenhenger.

## 2.2.3 Bruk av eksterne musikere

Jeg har brukt eksterne musikere til konkrete låter, der jeg ber musikerne spille noe spesifikt (akkorder, melodier, rytmer) eller improvisere over visse strekker med musikk. Spill og improvisasjon fra eksterne musikere er en viktig del av albumet, fordi jeg bruker hele utdrag av soloer, deler av de, eller sampler og re-sampler de. Dette har også vært en bevisst strategi for å få mer materiale av ulike typer instrument, for å kunne sample til andre låter, enn kun de som spilles på. Jeg valgt å spille de inn separat i egne studio-sessions - dette for å få rene og relativt tørre studio-innspillinger som er fleksible og kan tilpasses på flere låter. De aktuelle instrumentene har også blitt en viktig del av arrangementet på albumet i form av lengre innspillinger som brukes i sin helhet, altså tradisjonell påleggs-teknikk. I tillegg til musikernes musikalske ferdigheter, er disse instrumentene valgt ut på grunn av deres lyd kvalitet og klangfarge.

<sup>19</sup> Loop-pedal: Boss RC-3. <https://www.boss.info/global/products/rc-3/>

<sup>20</sup> Mapping av samples: man fordeler en eller flere samples utover flere tangenter, eller til hver sin respektive tangent. Man kan gjøre dette på flere måter og i lag. Pitching og/eller timing på samplene kan justeres manuelt eller automatisk innad i sampler-instrumentet.

## 2.3 Å arrangere med samples i Logic

Mitt hovedverktøy i denne masteroppgaven, har vært Logic Pro X. Dette er et DAW som kan brukes i de fleste ledd innen musikkproduksjon. Jeg har gjort stort sett alle prosesser med dette software-programmet, blant annet innspilling, klipping og editering, komponering, prosessering, sampling, produksjon og miks. Logic er altså et helt sentralt verktøy i arbeidsprosessen med dette musikkalbumet, både kreativt og teknisk.

Dette er et verktøy som tillater meg å være kreativ blant annet fordi jeg kjenner programvaren såpass godt. Det gjør at jeg føler det er en kort vei mellom musikalske idéer og klingende musikk - altså å jobbe i Logic føles intuitivt (Strachan, 2017).

Logic er et kraftig musikk-produksjons-verktøy, med så mange funksjoner og muligheter, at man kan tilnærme seg musikkskapning på flere måter. I mitt tilfelle dreier store deler av komposisjonsprosessen seg rundt Logic sitt interface og å jobbe med mus, tastatur, MIDI-keyboard og skjerm. Sett bort fra lydinnspillinger med eksterne instrument, så jobber jeg mye med spilling og triggering av software-instrument og -samplere ved hjelp av MIDI-keyboard. I tillegg komponerer jeg også ved å tegne inn MIDI-noter i Logic sin piano roll (Bildevedlegg: «80's Glitz hovedsample.png», piano-roll nederst til høyre).

Noen av de innebygde funksjonene jeg bruker mest i Logic, er blant annet samplerene, klipping og editerings-verktøy og software-instrumenter. I tillegg kommer en hel rekke med innebygde og tredjeparts instrument- og effekt-plug-ins<sup>21</sup>. Automatisering av instrument-funksjoner og effekt-parametre kommer også i tillegg som en viktig del av både produksjon av samples, postproduksjon og miks. Det vil si at kildematerialet jeg samler også inneholder automatisering.

### 2.3.1 Klipp og lim og «chopping»

I dette prosjektet har klipping og editering av lyd også vært helt essensielt for sluttproduktet. Dette uten at lyd nødvendigvis har gått gjennom en software-sampler. Klipping av lyd i seg selv er et viktig komposisjonsverktøy, der jeg lett kan jobbe med større eller mindre bruddstykker av lyd på en visuell måte i Logic (Bildevedlegg «Sunsent hovedloop.png»). Med DAWs kan man bruke «vanlig» klipping av audio på mange måter som et samplerinstrument<sup>22</sup> uten at dette er en egen interface. Altså en DAW (Logic) kombinerer funksjonaliteten til båndspilleren, miksebordet, sequenceren og sampleren. På denne måten, er klipping og editering av lyd en form for sampling i mitt prosjekt. Dette har vært viktig i hvordan låter har tatt form, og ofte også grunnideen for en låt. Jeg har for eksempel spilt inn et gitarriff, arrangert, produsert og mikset dette til noe som låter helhetlig og eksporterer dette til et stereospor. Deretter har jeg klippet opp lyden i mindre biter, omrokkert, loopet, og på denne måten laget nye rytmer, riff eller akkordrekker. Videre har jeg loopet dette riffet som en større enhet, og laget variasjonsdeler ved å for eksempel klippe ut en annen del av samplet, eller forskyve rytmikk for å skape variasjon.

---

<sup>21</sup> Plug-ins: Software programmvare som utvider vert-programmets (Logic) funksjoner, her i form av instrumenter eller effekter.

<sup>22</sup> Samplerinstrument: Digitalt musikkinstrument som kan ta opp og avspille digitale lydopptak. Kan være et fysisk instrument eller software-basert. I min definisjon er Mellotron også et slags sampler-instrument, men i analog utgave og som kun kan spille av, men ikke kan ta opp etter at den er levert til bruker. Jeg bruker her sampler-funksjoner eller software-samplere som er integrert i Logic, eller fra tredjeparts-plugins slik som Kontakt.

En annen mulighet til å jobbe rytmisk med samples er oppkutting av lyd i små segment, for så å avspille disse for eksempel via et MIDI-keyboard eller Logic. Dette er en slags «chopping», der en rytmiserer korte bruddstykker av lyd (eller motsatt: rytmiserer pauser og stillhet inn i lengre lydspor)<sup>23</sup> som gir en spesiell form for staccato-effekt. Dette lar seg vanskelig gjenskape ved å kun spille et instrument eller syngende en melodi som oppstykket, repetert nøyaktig og kvantisert, mekanisk. Et tydelig eksempel på slik chopping, er for eksempel i låt nummer 2, «80's Glitz» (se kap. 3.2). Samtidig som slik rytmisk oppstykkning er tydelig med «synlig» produksjon (Danielsen et al. 2016), vil jeg fortsatt at det musikalske, med melodier, akkorder og rytmikk, også skal være i fokus - at det ikke bare er samplings-teknikk og manipulasjon som er interessant.

Under rytmikk i sampling, mener jeg også editings-artifakter; «dårlig» editering med vilje der man hører klikkelyder, også kan ha en rytmisk og estetisk funksjon. Dette eksemplifiseres i J Dilla sin låt «Airworks» («Donuts», 2006), der man hører klippingen i samplene, og det er tydelig hvor det er klippet i lyden uten å fade, slik at man får digitale «klikk» og «pop-lyder». Dette kan man også høre i min låt «In My Memories» på albumet - der jeg har latt disse digitale «ulydene» være igjen i låten, som også gir en slags digital signatur.

Når det gjelder kvantisering<sup>24</sup> av rytmikk, så bruker jeg dette mye, men jeg veksler ofte, eller blander mellom helt, delvis<sup>25</sup> eller ikke-kvantisert. Dessuten er mange av sample-kildene jeg bruker ikke kvantisert, men kvantiseres i ulik grad etter at det er samlet (spilt eller skrevet inn i Logic). Dette er en metode for å blande mekanisk og organisk rytmikk i musikken min - altså kunstig eller naturlig spilt rytmikk.

### 2.3.2 Kombinasjoner og motsetninger

Jeg jobber med musikk litt som et puslespill, der jeg lager brikkene selv (eller leter fram brikker jeg har laget tidligere) som en del av prosessen. Andre ganger har jeg skrevet låter fra grunnen, og komplementert med samples.

Mange ulike ideer kombineres og tilpasses fram og tilbake, og det fører blant annet til nye versjoner av samples i forskjellig pitch og tempo. En sample kan plutselig fungere i en annen toneart eller et annet tempo enn den opprinnelig var. Jeg har for eksempel prosessert og samlet hele mikser, eller stems, farget dette gjennom flere ledd av digital prosessering, forså å sample på nytt (re-sample).

Det å hele tiden lage og samle opp nye ideer til et lydarkiv å sample fra, har skapt en tidvis kaotisk prosess med en myriade av ulike ideer. Dette har vært en bevisst strategi for å finne inspirasjon og andre ideer å bygge på. En naturlig konsekvens av denne strategien, er at jeg kommer fram til ulike kombinasjoner av harmoni, sound og melodier som jeg ellers ikke hadde kommet fram til. Dette er en arbeidsmetode som muliggjør å «snuble» over nye ideer og låter, og utforske låter på tvers av ideer og tidsperioder under masteren. Jeg framprovoserer denne «snublingen» så ofte som mulig. Samtidig har det også sine utfordringer med tanke på å

---

<sup>23</sup> min definisjon av «chopping»

<sup>24</sup> Digital kvantisering av lyd: justerer automatisk timing/tidsplassering av noter til nærmeste taktslag. Kan tilpasset metronomisk tempo.

<sup>25</sup> Delvis kvantisert: I Logic kan man kvantisere audio og MIDI-opptak ved å velge hvor mye kvantiseringen utelater i prosent (0-100%), i hvilken noteverdier, og med eller uten sving/shuffle kvantiseringen skal skje.

reindyrke enkelte ideer og uttrykk, når man stadig prøver å kombinere ulike musikalske ideer til en låt eller et helhetlig album. I denne sammenheng jobber jeg også med potensielle motsetninger.

Denne prosessen kan skille seg noe fra tradisjonell arrangering, fordi jeg jobber både med likheter og motsetninger på en annen måte. Det kan for eksempel være tonearter som ikke lar seg kombinere så lett - som når bass-informasjonen i en sample blir feil, men akkordene eller perkusjonen passer godt. Utfordringen blir å finne (eller lage) samples som passer med hverandre. Samplene må ikke nødvendigvis passe «for godt» sammen, slik at det like gjerne kunne vært en del av et tradisjonelt arrangement. Dette speiler tilbake på ambisjonen om å blande flere sjangre, og lage noe som for meg er eklektisk.

Ved å jobbe med sampling som arrangering, finnes det også allerede et sound og en miks i det materialet jeg tar fra. Dette skal passe inn med en annen miks. På denne måten er post-produksjon, endring av pitch, tempo, miksing og re-sampling del av prosessen med å få et arrangement til å fungere. Det kan for eksempel være ved å filtrere ut frekvenser for å få fokus på vokalen i et sample der akkordene ikke passer like godt inn, eller å intonere eller fjerne bassfrekvenser i et trommesample som dissonerer harmonisk, eller skaper faseproblemer med trommene i den låten jeg jobber med. Det kan også være å justere tempo og sample-start-punkt, fordi anslaget i en lyd ikke passer helt inn. På denne måten «tvinger» jeg samples til å fungere sammen ved å bruke musikkteknologiske verktøy. For meg vil det si at bruken av ulike produksjons-tekniske verktøy er en integrert del av det å arrangere låtene på albumet (dette kommer jeg tilbake til i kap. 2.5).

## 2.4 Å loope og repetere

Skillet mellom komposisjon og produksjon er i dette prosjektet vanskelig å definere, spesielt fordi jeg jobber mye fram og tilbake mellom ulike prosesser. For meg kan min arbeidsprosess se slik ut: Samle inn eksisterende materiale, sample, komponere nytt, improvisere, spille inn, arrangere, produsere, sample, arkivere, re-sample, komponere og produsere videre... Arbeidet med dette albumet er altså en kontinuerlig veksling mellom disse prosessene, en slags loop der prosessene repeteres og utvikles om hverandre, før jeg lander på det ferdige resultatet. Repetisjon er derfor med i stort sett alle delene av prosjektet mitt, både i arbeidsprosessen, men også i referansene og komposisjonene som jeg vil beskrive nedenfor.

### 2.4.1 Musikalsk gjentakelse og gjenbruk

Å «stjele» fra seg selv, selvsitering, bruker jeg for å oppnå helhet og sammenheng i albumet. Når jeg jobber med samples, kan ulike samples fungere til ulike type låter: en melankolsk og saktegående soul-aktig skisse (Samplevedlegg: «*Soul-jam\_original.wav*») samples i flere låter på albumet, men med nokså ulike resultat. Eksemplifisert gjennom låtnummer 2, 3 og 9 på albumet. Her har jeg brukt ulike deler av samme sample i flere låter. Et annet eksempel er fra en skisse (Samplevedlegg: «*80's-låt\_Petty.wav*», samplet fra ca. 00'40) som brukes i både låtnummer 2 og 9. Eller «Reisefot» som jeg re-sampler i selve låten, og som brukes i flere låter på albumet. Dette er altså en metode der jeg bruker repetisjon i form av selvsitat og re-sampling for å skape musikalsk og lydlig sammenheng over tid.

Dette handler også om estetiske ideal og sjangerblanding; der det for eksempel er utbredt å sample Soul-musikk i både Hip-hop og House. Typiske eksempler på andre som gjør dette er The KLF gjennom hele «Chill Out» og The Avalanches «Since I Left You» som gjentar samples flere steder gjennom albumet. Også jeg re-kontekstualiserer de samme samplene flere ganger. Andre eksempler på selvsitering som ikke nødvendigvis er sampling, er blant på albumet «Band On The Run» (1970) av Wings, eller på The Beatles sin «Abbey Road» (1969), der de siterer melodier eller akkorder flere steder på albumet, men i ulike versjoner, tempo, arrangement eller toneart.

## 2.4.2 Repetisjon i sampling og re-sampling

Looping er helt sentralt på albumet, og for meg er det en naturlig del av å jobbe med sample-basert musikk. Jeg har på flere av låtene bygd grunnmuren rundt noen få bruddstykker eller takter som deretter loopes og prosesseres gjennom samplers. Looping er derfor både en viktig teknikk og et kompositorisk verktøy for denne platen. En god loop kan skape et særegent og suggerende driv i en beat, som ikke nødvendigvis lar seg spille live. Små detaljer i spillet, lydene eller miksen i samplet kan være avgjørende. For eksempel hvordan en klanghale blir avbrutt rytmisk før loopen starter på nytt. Det blir noe annet enn å spille de samme taktene hele tiden. Jeg bruker gjerne flere ulike loops i samme låt, som gjerne også legges på hverandre og spiller samtidig.

Mulighetene for subtile eller åpenbare variasjoner innenfor en loop er mange, fordi jeg også kan bruke funksjonene i sampler-interface (instrumentet) eller produksjons-verktøy for lydmanipulasjon, hvor jeg kan skape variasjon og framdrift i blant annet rytmikk, spektralt (ved bruk av filter) og romklang. Dette er en del av et større arbeid med post-prosessering.

## 2.5 Å bearbeide samples (post-prosessering og produksjon)

Videre vil jeg påpeke viktige produksjonsmessige grep og teknikker som ligger bak arbeidsprosessen med albumet i Logic. Her kommer jeg til et viktig moment ved produksjon og miks; jeg har kontinuerlig jobbet med post-prosessering, produksjon og miks under hele masterprosjektet. Det har vært viktig å raskt forme det lydlige (soundet) på materialet jeg skal sample eller re-sample. Dette gjelder spesielt det materialet jeg har produsert underveis, som innebærer en del teknikker og metoder innen produksjon, postproduksjon og miks. Disse teknikkene går under post-produksjon, men ofte har jeg introdusert slike effekter i samplene mine allerede før de eksporteres og samples. Noen av de mest sentrale effektene jeg har brukt er: EQ og filter, klang og rom, digital tape-manipulasjon og distortion. Flere av disse er integrert i sampler-instrumentene (Kontakt og Logic sine «Quick sampler» og «Sampler») jeg har brukt. Når jeg har jobbet med å lage samples, har jeg ofte benyttet meg av disse ulike prosesseringene også for å skape en retro-estetikk eller lo-fi (low-fidelity) estetikk (Bromham et al. 2019).

### 2.5.1 EQ og filter

Bruk og automatisering av EQ og filter, er en viktig del av både post-produksjon, miks og sound, men også som kompositorisk verktøy. Dette er sjangertypiske trekk fra mye elektronisk musikk, spesielt innen klubbmusikk som House og Techno. Dette kan påvirke energi og frekvensspekteret drastisk, og jeg filtrerer gjerne samples gjennom samplersens innebygde

filter eller ved å bruke EQ-plugins. Flere av låtene på albumet, har sin musikalske form forankret i filtrering av samples eller hele lydbildet. Jeg bruker ofte Lo-pass-filter for å lage variasjon og «pauser» i låtene mine. Formmessig, fungerer dette også for å lage ulike deler i komposisjonen - intro og mellompartier er ofte filtrerte, som gjerne gir stor kontrast til det som er ufiltrert.

## 2.5.2 Klang og rom

Jeg bruker mye digitale klang-effekter på albumet. Disse er både innprintet i samplene (eksporterte mikser) i tillegg til å være en del av miksen på låtene. Jeg bruker også klang som et kompositorisk verktøy ved å skape overganger, fremdrift og variasjon i musikken. Spesielt tydelig er dette i låtene «This Old World» og «Skumring» (se kap. 3.8 og 3.11) som befinner seg eller forflytter seg i lydlandskap. Ulike rom-opplevelser er også en del av soundet, og jeg bruker flere kontrasterende rom samtidig, eller som glidende overganger mellom ulike størrelser. I denne sammenheng er spesielt automatisering av klangparametre og klang-busser viktig; ulike parametre i klangen som har med blant annet lengde, romstørrelse og tetthet, automatiseres<sup>26</sup> ved å spille inn endringer (Latch/Touch<sup>27</sup>) eller ved å manuelt skrive de inn ved hjelp av datamaskinens mus. Generelt vil jeg si at automatisering er et viktig verktøy på albumet, for måten jeg behandler samples og lyder generelt, for å skape dybde og sammenhengende lydbilder.

## 2.5.3 Digital tape-manipulasjon

Ulike tempo og pitch på en låt, kan endre stemning og sound drastisk. Dette er også noe av særpreget ved å jobbe med både sampling og digital tape-manipulasjon<sup>28</sup>. Jeg bruker disse teknikkene til å endre timing, tempo og pitch i forhold til original innspilling. Disse parametrene kan endres samtidig, eller uavhengig av hverandre og oppnår da ulike kvaliteter. En annen teknikk jeg har brukt gjennom digital tape-manipulasjon er reversering av lydkilde. I tillegg bruker jeg plugins som etterligner analoge tape-maskiner som lar meg introdusere tape-funksjoner eller «feil», slik som støy, komprimering, «wow»<sup>29</sup> og «flutter»<sup>30</sup>. Dette er noe jeg benytter en del for å etterligne tape-innspillinger (eller vinyl-lyd) i musikken min. Dette bunner også i et ønske om å blande retro-estetikk og lyden av innspilt musikk fra ulike tiår -

---

<sup>26</sup> Automatisering: spille inn, editere og avspille endringer/bevegelser i ulike parametre (f.eks. volum, klang, filtrering) via Logic eller tredjeparts-plugins sine fadere, knapper og brytere: <https://support.apple.com/no-no/guide/logicpro/lqcpb1a1ea03/mac>

<sup>27</sup> Latch/Touch: Ulike automatiserings-modus: <https://support.apple.com/no-no/guide/logicpro/lqcpb1a6ab26/mac>

<sup>28</sup> Digital tape-manipulasjon: Her mener jeg digitale verktøy som etterligner teknikker for å manipulere lyd ved hjelp av tape.

<sup>29</sup> Wow: digital etterligning av ujamn tape-bevegelse under innspilling eller avspilling, som påvirker tempo og pitch. En form for «tape-vibrato» i musikalsk sammenheng.

<sup>30</sup> Flutter: En raskere variant av wow, som også kan introdusere endringer i amplitude, som skaper en tremolo-aktig effekt, mer enn en vibrato.



en såkalt «*Phonograph effect*»<sup>31</sup> (Katz 2010, s. 2). Et musikalsk eksempel på dette kan være The Avalanches sin låt «Tonight May Have To Last Me All My Life» der piano-samplet er tydelig påvirket av enten vinyl eller tape-wow. (I deres tilfelle, stammer dette kanskje fra at det faktisk er samplet fra vinylplater, eller at originalinnspillingen av samplet mest sannsynlig er gjort på tape). Slike grep har jeg også gjort på blant annet låten «Åpent Hav» der pitch og tempo av og til endres litt i samplet.

#### 2.5.4 Forvrenging og distortion

Et annet viktig verktøy som har med det lydlige og estetiske å gjøre, er ulike typer av distortion<sup>32</sup> og saturering. Disse verktøyene kan endre lydkildens klangfarge, energi, frekvensinnhold (-metning) og estetikk (for å nevne noe) drastisk. Jeg bruker som regel disse i form av plugins som etterligner analog saturering av ulike typer; rør, tape, transistorer, vinylstøy og andre analoge signalprosessorer eller avspillings-teknologi som påvirker den klingende lyden.

Saturering er, for meg, et verktøy for å etterligne lyden av eldre musikkformat. Retro-estetikk, altså lyden av eldre musikalske særtrekk, produksjons- og mikse-estetikk, er noe jeg er opptatt av å inkorporere for å hinte til ulike tidsepoker innen musikk og musikkproduksjon.

## 3 Re-Remember - låt for låt

Albumet består av 12 låter som er komponert siden jeg startet på denne masteroppgaven høsten 2020. Men alle låtene inneholder altså element, innspillinger eller ideer som strekker seg tilbake rundt 10-12 år.

I dette kapitlet skal jeg gå gjennom hvordan jeg metodisk har jobbet med albumet. Inndelingen gjenspeiler de ulike strategiene og arbeidsprosessene beskrevet i kapittel 2, men de vil variere noe fra låt til låt. Teksten følger arbeidsprosessen så kronologisk det går, og viser utvalgte elementer som er spesielt viktige for de spesifikke låtene. På de fleste låtene dukker det opp noen gjennomgående tanker rundt: Crate Digging og funn, arrangering med samples, bruk av eksterne musikere, samt produksjon og post-prosessering. Dette er ikke en komplett gjennomgang av hele arbeidsprosessen min, men vil gi et innblikk i viktige moment.

---

<sup>31</sup> Phonograph effect: Et begrep av Mark Katz som innebærer endring i musikalsk lytting, komponering eller utøving som følge av innspillingsteknologi. I vid forstand innebærer dette hvilken som helst observerbar manifestasjon som stammer fra innspilt lyd sin inflytelse.

<sup>32</sup>Distortion/overdrive/harmonisk forvrengning/saturering: Her mener jeg ulike former for forvrengning skapt gjennom analog eller (som oftest her) digital signalprosessering. Ofte simuleringer av analogt utstyr.

## 3.1 Spor 1: «Sunset»

Denne låten ble til januar 2022 - her samler jeg med utgangspunkt i en kort disko-jam jeg hadde med gitar. Dette er en Folk- og Country-inspirert Diskolåt, der jeg har fokusert spesielt på kombinasjonen av samples og øvrig instrumentering. Eksterne musikere på låten er Andreas Magnussen (akustisk gitar), Anna Ueland (flygel) og Håkon Brunborg Kjenstad (pedal steel gitar).

### 3.1.1 Crate digging og funn

Jeg har, i tillegg til gitar-jam, brukt bruddstykker basert på funn fra arkivet - først og fremst akustiske instrument. Blant disse er akustisk perkusjon fra kassegitar (tidskode 00'57), innspilling av jazzensemble (00'55) og trommer spilt inn i 2016-17. I tillegg fant jeg stems av akustisk perkusjon og trommer fra en b0ka-låt (som jeg selv har vært med å skrive, produsere og mikse) (Samplevedlegg: «*b0ka - Fjompin' 67.wav*»). De software-baserte trommene (01'46) er funn fra en eldre skisse fra tidligere i masteren. Alle disse funnene har jeg enten samlet flere takter av og loopet, eller laget egne sampler-instrument og spilt inn via MIDI (re-samlet).

### 3.1.2 Komposisjon med klipp og lim

Låten tar utgangspunkt i en skisse (Samplevedlegg: «*Miracles.wav*»). Jeg spilte inn og arrangerte et akkompagnement som jeg syntes hadde et bra driv, og med akkurat nok akkordskifter til å ha litt variasjon å sample fra. Dette eksporterte jeg ut som en stereofil, og la inn i et nytt Logic-prosjekt. Etterhvert som jeg begynte å klippe, lime, loope og flytte ulike deler fra denne snutten, hørtes plutselig et sekund av gitaren ut som en steel-gitar - slik kom jeg inn på tanken om å blande disko og country-vibber i samme låt. Grunnmuren i låten (klipp-og-lim-riff) bærer preg av oppstykket rytmikk, som jeg klippet ut fra ulike steder av samlet, og videre komponert til en 4-takters loop bestående en A og B-del som repeteres (Bildevedlegg: «*Sunset hovedloop*»). I B-delen har jeg tre variasjoner hver 16. takt, bestående av ulike samples av samme akkord (Bildevedlegg: «*Sunset figur*»). Jeg har også klippet ut ulike, kortere deler av samme sample og lagt dette i et separat spor, for å lage rytmiske «svar» som en del av motivet.

Hele denne låtens grunnmur er bygd opp rundt chopping og looping av original-samlet. Her overdrives klipp og lim-estetikken for å skape noe nytt, ikke bare finpusse det som allerede er for eksempel dårlig rytmikk. (Danielsen et al. 2016, Kap. 13). Eksempler på lignende metoder, finnes i «Face to Face» av Daft Punk og «If I Was A Folkstar» av The Avalanches. Begge disse låtene har noe av samme teknikk og estetikk (med forbehold om de kan være gjort på en fysisk sampler).

### 3.1.3 Arrangere med samples

Istedenfor å skrive eller spille inn akkordvariasjoner i det gjeldende prosjektet, gikk jeg tilbake til prosjektet der jeg lagde samlet, og spilte inn der (Samplevedlegg: «*Miracles\_A+B.wav*») - slik kunne jeg sample flere akkorder og deler, for å få flere akkordvariasjoner i gjeldende låt.

I tillegg har jeg laget egne sampleinstrument spesifikt til denne låten. Den tonale perkusjonen i låten som spiller trioler (spesielt hørbar ved 02'03 - 2'34) er innspillinger av tromming på bunnløkket på en kassegitar, som er lagt inn en sampler, og fordelt kromatisk i tonehøyde

(denne går også igjen i spor 12 «Åpent Hav»). Ellers høres andre tonale sample-instrument som også er basert på akustisk gitar, men som høres mer ut som en synthesizer - disse spiller 16-dels og 8-dels trioler i B-delen, (02'03 - 02'34). Her har jeg brukt Kontakt-samplers tone machine-modus.<sup>33</sup> som lar meg kontrollere pitch via avspillings-tempo, i tillegg til formant-frekvenser i samplet. Her bruker jeg også sampler-instrument for å skape variasjon i arrangementet, ved å bryte opp rytmikken og skape en motvekt til den det flytende (filtrerte) B-delen. Koret som høres flere ganger i løpet av låten (spesielt 03:52), er re-samlet fra en forkastet idé (Samplevedlegg: «*God Flyt.wav*»), og brukes i arrangementet for å få et harmonisk element som bryter opp det rytmiske, og forhåpentligvis overrasker. Kor-samplet kan bidra til et mer sammensatt lydbilde, og Ringshifter<sup>34</sup>-effekten som høres i her, ligger allerede i samplet.

### 3.1.4 Eksterne musikere og etterarbeid

Jeg har spilt inn akustisk gitar, flygel og pedal steel gitar med eksterne musikere, spesifikt for denne låten. Låten var allerede basert på sampling, og jeg har i hovedsak brukt disse innspillingene som tradisjonelt pålegg til øvrig arrangement. Disse innspillingene er behandlet litt som samples; ved å velge ut de beste partiene, flytte og loope ulike seksjoner. Jeg ga musikerne bestemte instruksjoner om å spille etter akkordskjema, melodilinjer, men også improvisere fritt over visse parti. På denne måten ville jeg få det jeg trengte til låtene, samtidig som jeg kunne ha nok variasjon i spillet til å sample til andre låter.

Et av de mest fremtredende prosesseringsteknikkene i denne låten, er bruken av lav-pass og bånd-pass-filter for å lage form-deler og å tydeliggjøre overganger mellom ulike deler i låten (01'10 - 01'33). Jeg har re-samlet både akustiske og digitale trommer fra arkivet mitt for å skape kontraster i lydbildet. Eksempel på dette er trommebrekkene med flanger<sup>35</sup>-effekt (02'48, 03'21 og 03'45), samlet fra «*Firkanta*» av Lakeshouse.

Vokal-samplen i denne låten (Samplevedlegg: «*Country-vokal.wav*») er basert på at jeg manglet en melodi til låten, som jeg løste ved å spille inn en kort sekvens med akkordene til låten, ved hjelp av Logic software-instrument (Wurlitzer, strykere, bass og trommer). Innspillingen er gjort i en lavere toneart og tempo; 88 bpm - «*Sunset*» går i 118 bpm. Videre sang jeg inn over dette kompet. Før jeg samlet dette, har jeg forsøkt å gå for et retro-uttrykk i samplet, der jeg demper topp-frekvenser ved å bruke hi-shelf-filter i EQ, samt tape- og vinyl-simulering som saturerer og komprimerer signalet. Den sistnevnte skaper også «wow og

---

<sup>33</sup> Kontakt - Tone machine: En modus som lar en kontrollere pitch og formant-frekvenser ved å analysere materialet. Bruker algoritmer i fra granulærsyntese. Kontakt user manual: [https://www.native-instruments.com/fileadmin/ni\\_media/downloads/manuals/kontakt/KONTAKT\\_6.6\\_Manual\\_English\\_07\\_06\\_2021.pdf](https://www.native-instruments.com/fileadmin/ni_media/downloads/manuals/kontakt/KONTAKT_6.6_Manual_English_07_06_2021.pdf) (s.148).

<sup>34</sup> Ringshifter: i dette tilfelle, software-versjon. Ringshifter kombinerer ringmodulator og ringshifter. En bipolar modulator som modulerer amplituden i et inputsignal (carrier) ved hjelp av en oscillator (modulator) for å lage ett output-signal. Frekvens-endrings-funksjonen (ringshifter) flytter frekvensinnholdet i input-signalet en gitt mengde. Dette resulterer i en phaser-aktig effekt som også kan forvrenges til en mer metallisk klang med «hylende» lyder. Apple: <https://support.apple.com/no-no/guide/logicpro/lgcef266d070/mac>

<sup>35</sup> Flanger: Opprinnelig en form for tape-manipulasjon. Blander to identiske lydssignaler, der det ene har en liten tidsforsinkelse (under 20 ms) som varierer gradvis. Dette skaper en kamfilter-effekt. Se også: Izhaki (2008), s. 401.

flutter» som påvirker pitch. Låter som har vært til inspirasjon for vokalsamplet er blant annet Glen Cambell - «Wichita Lineman» (1968), Eddie Rabbit - «Loveline» (1979) og Bobby Goldsborough - «Summer (The First Time)» (1973). Deretter la jeg dette kompet inn i sampleren og tilpasset toneart og tempo i etterkant.

## 3.2 Spor 2: «80's Glitz»

Låten består nesten utelukkende av sampling; grunnsamplet er fra en skisse jeg lagde våren 2021 (Samplevedlegg: «80's-låt\_Petty.wav»). Skissen var ment som en 80-talls-inspirert pop/rock-låt, men jeg ville etterhvert heller jobbe videre med en loopet seksjon fra selve skissen, for å komponere en sample-basert Disco/Funk/Pop-låt. Skissen har derfor lagt føringer på resultatet og estetikken. Her var tanken å lage en fest-låt basert på min (ikke-opplevde) følelse av en fiktiv 80-talls-fest. Litt den stemningen jeg syntes finnes i Wham sin «Club Tropicana» (1983) eller Madonna sin «Holiday» (1983).

### 3.2.1 Samples fra arkivet

Låten ble i stor grad til av å utelukkende lete etter samples fra arkivet. I tillegg til grunnsamplet, har jeg samlet vokal-hooket i det jeg kaller refrenget (00'33 - 01'07), som er samlet fra en gammel Todd Rundgren-inspirert jam fra 2013 (Samplevedlegg: «Blueeyedsoul.mp3»). Andre viktige samples fra arkivet er opptak fra fester, snakking, perkusjon og rhodes. Denne låten inneholder også re-sampling av neste låt på albumet, for å gi et frampek.

### 3.2.2 Arrangering med samples

Etter å ha lett fram kilder jeg kunne tenke meg å bruke, la jeg de inn i en sampler, kuttet de opp på ulike steder (ved hjelp av slice-funksjonen i Logic sin Quick sampler (se Bildevedlegg: «80's Glitz hovedsample»), og improviserte fram motiv ved hjelp av et MIDI-keyboard. Spor 9 «Booboo» og denne låten var opprinnelig laget i samme Logic-prosjekt, basert på mange av de samme instrumentene og samplene. Derfor er også en del av arrangementet likt i disse to låtene. For meg ble dette en fin måte å skape helhet på albumet.

### 3.2.3 Improvisasjon med sampler-instrument

Gitaren i klimaks (02'14 - 02'30) er spilt inn for låten, og så lagt inn i sampler, kuttet opp og re-samlet ved å spille inn på MIDI-keyboard. Her har jeg latt meg inspirere noe av spillestilen til George Benson i «Give Me The Night» (1980). Den overdrevne og kvantiserte stacatto-rytmikken i gitaren på, min låt, muliggjøres ved å bruke digital sampling som verktøy. Et annet eksempel på slik sample-basert rytmikk, er vokalen i både refreng (00'33 - 01'07) og i B-del (01'40 - 01'57) som stykkes opp og avbrytes på en «unaturlig» måte, som vanskelig kan synges live.

Rhode-samplet (01'23 - 01'38) er et eksempel hvordan jeg har brukt tempo- og pitch-justering i sampleren for å få et spesielt resultat. Her har jeg brukt ulike strekker fra en Rhode-solo (spilt av Andreas Rotevatn) for så å dra opp hele innspillingen en oktav i tonehøyde. Tempoet har derfor også blitt dratt betraktelig opp, som også passet med tonarten i «80's Glitz».

### 3.2.4 Produksjon og post-prosessering

Bortsett fra kildematerialet, som allerede har mange lydlige kvaliteter (sound) i form av arrangement, vokal og klang, har jeg også i denne låten brukt EQ-filtreringer flittig for å skape kontrast og variasjon i energi, frekvensspekter og dynamikk. Saturering og digital tape-manipulasjon er også viktige verktøy for å oppnå riktig sound. Jeg har brukt to viktige plugins på masterbussen for å skape radio/tape-effekten i intro - den ene simulerer en gammel mikrofon, den andre simulerer en båndopptaker. Her har jeg automatisert inn wow og flutter, for å understreke retro-estetikken i låten - et ganske mye brukt produksjons-knep, men som jeg syntes passet godt til låten, og gir ekstra energi idet denne effekten forsvinner. Andre eksempler på denne typen filtrering, kan man høre i introen på «Harder Better Faster Stronger» av Daft Punk.

## 3.3 Spor 3: «In My Memories»

Denne låten er også et resultat av å leke med looping og repetisjon av en soul-inspirert låtskisse (Samplevedlegg: «*Soul-jam\_original.wav*»). Dette er en mellomlåt som jeg ønsket skulle fungere som en pause i albumet før jeg gikk videre til en mer minimalistisk klubb-inspirert låt. Teksten i denne låten handler om minner og tid, som for meg passer godt med looping og repetisjon som komposisjonsstrategi. Her har jeg også stykket opp samplet, i et forsøk på å spille på flyktige minner. Original-samplet og denne låten re-samples flere ganger i løpet av albumet.

### 3.3.1 Sampling og looping

Jeg har jobbet med å stokke om på ulike deler av original-samplet, loopet delene og laget mindre og nye motiv. Loopene blir bruddstykker og fragmenter fra en, i utgangspunktet, fullstendig setning: «*I needed you, in my...I needed you, in my... I nee...ooh...*» - slik som her blir en ufullstendig setning, med avbrudd. Et godt eksempel på lignende måte å jobbe med tekst, melodi og rytme, finnes i «Don't Cry» av J Dilla fra albumet Donuts (2006). Han kutter setninger midt i frasene - looper og bryter opp rytmikken ved å synkopere korte vokal-kutt. Han lar også trommene ligge skeivt og bakpå samplet. Det samme har jeg gjort med trommene i min låt; jeg lar de bevisst ligge skeivt og litt bakpå hovedsamplet. Et annet eksempel på inspirasjon til å jobbe med repetisjon på denne låten, er «Gobstopper» også J Dilla, fra samme album. Her looper han et blåseriff fra Luther Ingram sin låt - «To The Other Man» (1972), og repeterer det. Dermed lager han en hel låt, der grunnmuren er basert på to takter fra original-låten.

I original-samplet mitt, har jeg forsøkt å skape en låtskisse, og å bruke de små delene jeg liker best, flere ganger. Gjerne der tilfeldigheter oppstår, slik som pusten på slutten av loop nummer 2 (fra 0'14), eller vibratoen i gitarakkorden ved første slag i samme loop. Noen av trommene finnes allerede i samplet (Samplevedlegg: «*Soul-jam\_original.wav*»), mens trommene som er spilt over dette igjen, er et sample-instrument gjort av trommeinnspillinger fra en forkastet idé (Samplevedlegg: «*God Flyt.wav*»).

Rhodes-sample (00'06 - ) er hentet fra samme solo som i spor 2, men tilpasset toneart og tempo til denne låten. Gitorsamplet som høres flere steder (for eksempel 00'19) er hentet fra

en selvinnsplilt demo løst basert på «Tezeta» av Mulatu Astatke (Samplevedlegg: «*Mulatu-jam.wav*»)

## 3.4 Spor 4: «Into My Eyes»

Denne låten er basert på samples fra en demo (Samplevedlegg: «*Diskotøs.mp3*») jeg lagde sammen med en venn, Thore Lindhardt Garberg, som skrev tekst og vokalmelodi. I denne låten har jeg kun brukt instrumental-versjonen av demoen, der jeg har spilt og produsert alt selv. Original-låten tar utgangspunkt i å lage en norsk diskolåt inspirert av «I Hamburgs Natt» (1979) av Jahn Teigen og «Goin' Crazy» (1981) av Heatwave. Eksterne musikere inkluderer Bjørnar Sira (Korg MS2000).

### 3.4.1 Komposisjon med looping og repetisjon

Hele låten dreier seg rundt noen få loops som repeteres. Her lager jeg variasjoner ved å sample ulike partier fra originalen, der arrangementet varierer i mengde perkusjon og akkordinstrument. For eksempel er rhodes fra intro (som re-introduseres 01'46) en del av samplet. Jeg bruker enkle grep for å skape variasjon til hoved-loopene; ved å introdusere en ny loop med andre akkord- og bass-toner (02'56).

Jeg startet med å legge låten rett inn i en sampler, dele inn sample-punkt (start/slutt) på to taktslag per tangent. Igjen bruker jeg Logic sin Quick-sampler for å tilpasse tempo på audiosporet til å matche prosjekt-tempo. I og med at dette er en nokså minimalistisk låt når det gjelder det harmoniske, og melodiske, ligger mye av arbeidet her i form og låtstruktur. Jeg ønsket å skape framdrift med en suggerende groove som kunne gjentas lenge, men med nok variasjoner til at det ikke blir for ensformig. I tillegg til de få variasjonene av hovedsample, er der en del rytmiske og produksjonsmessige grep som skaper variasjon og framdrift.

### 3.4.2 Sampler instrument - rytmikk

Låten inneholder en del rytmiske variasjoner og brekk i hovedsamplet som kommer i ulike varianter hver 8. eller 16. takt. De skaper nok variasjon til å bryte grooven med jamne mellomrom, og fungerer godt til å introdusere eller fjerne element fra arrangementet. Her har jeg som oftest brukt Logic sin piano-roll til å skrive inn notene i sampler-instrumentet, for å få helt kvantiserte noteverdier og synkoper i rytmikken. Samtidig består samplene av mange organiske og spilte instrument. Dette skaper en dualitet i låten, som jeg forsøker å forsterke gjennom tydelig bruk av sample-estetikk som chopping.

De akustiske trommene (spilt av Mathias Eeg) er re-samplet fra trommeinnspillingen til «God Flyt» (Samplevedlegg: «*God Flyt.wav*») Trommene er mikset ned til et stereospor som re-samples via Logic sin sampler, slik at jeg kan spille på trommesettet via MIDI. På denne måten kan jeg få helt kvantiserte akustiske trommer, med fleksibiliteten til å lage egne trommebrekk og rytmiske motiv som dobler rytmikken i hoved-samplet.

### 3.4.3 Klipp og lim

Vokalen på låten er også sterkt preget oppstyking; gjennom å klippe, lime, flytte og loope med Logic sine editerings-verktøy. Hovedvokalen som introduseres i første «vers» (01'28) er

spilt inn til denne låten, men er så sterkt editert, slik at dette fungerer mer som samplinger. På denne måten har jeg laget nye rytmiske og melodiske motiv av vokalen. Dette har jeg også gjort for å skape illusjonen av at vokalen er samlet fra en annen låt. Andre låter som gjør lignende rytmisering av vokal, er for eksempel «Jo» (2008) av Mr. Oizo og «Face To Face» (2001) av Daft Punk. Her jobber de med rytmiske og melodiske element i form av rytmiserte bruddstykker.

#### 3.4.4 Arrangere med samples

Denne låten kombinerer også flere samples enn «Diskotøs». Jeg har brukt en del tid på å sette sammen ulike samples fra arkivet som et harmonisk bakteppe for låten. Disse er spesielt tydelig i intro (00'17), mellompartiene (02'04 - 02'20 og 03'49 - 04'08) og i outro.

Her har jeg samlet blant annet software-mellotron, fløyter, rhodes og kor (Samplevedlegg: «Mellotron\_Rhodes.wav» og «Blueeyedsoul.mp3»). Jeg har også samlet gitar og vokal (Samplevedlegg: «Mulatu-jam.wav» og «Nobody Knows.wav».) som også bidrar til stemningsskapende baktepper. Poenget har vært å kombinere den kvantiserte og mekaniske house-beaten med organiske, spilte instrument og lyder i form av samples. Disse samplene utgjør en flytende og drømmende motvekt til de tunge beat-drevne partiene.

#### 3.4.5 Produksjon og post-prosessering

Igjen er filterbruk og filtrering av hovedsamlet viktige verktøy for å skape variasjon. Dette har jeg i hovedsak gjort ved hjelp av Logic-samplern sitt innebygde Cutoff-filter, som lar meg velge ulike filtertyper (bandpass, hi-pass eller lo-pass med forskjellig grad av demping per oktav, 6, 12 og 24 db).

Andre viktige effekter som er brukt her, er klang og ekko. Dette er spesielt fremtredende i fløytesamlet som går igjen flere ganger i låten (første gang 00'17). Fløyten er et sample fra en b0ka-låt (Samplevedlegg: «b0ka - Fjompin' 67.wav»). Denne har jeg sendt til en ekko-effekt med høy feedback, for å forsterke dens funksjon som svevende og luftig motvekt til beaten. Allerede i kildematerialet som er samlet i denne låten, har jeg jobbet mye med post-prosessering i form av saturering, og digital tape-simulering. Samlet er også justert ned i tempo fra 115 til 109 bpm. Dette har påvirket det røffe og litt «skitne» og «seige» uttrykket i låten, uten at jeg har lagt til så mye ekstra effekter. Jeg har snarere overdrevet de karakteristikkene som allerede finnes i samplene.

### 3.5 Spor 5: «Baklengsbølger»

«Baklengsbølger» stammer fra en låtskisse som også er fundamentet til spor 12 «Åpent Hav». Etter å ha eksperimentert med med reverserte gitarsamples på outroen til spor 1, fant jeg ut at dette ble for langdrygt som outro, men at låten heller passet som en egen mellomlåt; Et slags pusterom fra de mer rytmisk orienterte låtene på albumet. Samtidig passer dette med de ellers flytende og drømmende ambient-innslagene som finnes på resten av albumet, slik som spor 7 «Kosmiske Kurt», spor 8 «Skumring» og spor 11 «This Old World». Gjeldende låt bidrar til helheten på albumet, og å binde sammen ulike sjangeruttrykk og stemninger.

Denne mellomlåten er basert på en låt hvor jeg har endret tempo og så reversert lyden. Dette var i utgangspunktet et eksperiment med digital tape-manipulasjon, som jeg syns henter til en retro-estetikk i fra 60-tallet, hvor man benyttet seg mye av denne typen reversering av tape, som for eksempel i «Tomorrow Never Knows» (1966) av The Beatles.

Mellomlåten er et resultat av eksperimentering med det store sample-biblioteket jeg etterhvert har opparbeidet meg. I forbindelse med de innspillingene jeg hadde av Håkon Brunborg Kjenstad på pedal steel guitar, fant jeg rester fra innspillingen som jeg ikke hadde brukt. Disse har jeg brukt i avslutningsakkorden på denne låten.

Denne låten fungerer også som et frampek til avslutningslåten, da det er et reversert utsnitt av akkompagnementet på siste sporet.

## 3.6 Spor 6: «Reisefot»

Denne låten er basert på improvisasjon med elgitar, bass og samplet perkusjon - en slags jam med meg selv. Jeg har prøvd å lage et afro-beat-inspirert gitar-riff, som fyller både harmonisk, rytmisk og melodisk funksjon.

Låter som har inspirert meg her er blant annet «Amalinja» med The Don Isaac Ezekiel Combination (fra Nigeria Special-samler) og «Feso Jaiye» av The Sahara All Stars of Jos - både arrangements- og sound-messig. De nevnte låtene baserer seg i stor grad på noen få, enkle akkorder som repeteres (spilles). Utgangspunktet mitt var å spille noe enkelt og rytmisk drivende som kunne samples for senere anledninger. «Reisefot» er også en kilde til mange samples gjennom hele albumet. Jeg ville at låten skulle høres ut som en eldre innspilling (fra 60- 70-tallet) som jeg har samlet fra, og på denne måten «vise fram» en av sample-kildene som er mye brukt på albumet i sin helhet. Låten dreier seg i større grad rundt lengre strekker med live-spilte tagninger, enn mange av de andre låtene på albumet gjør.

### 3.6.1 Sitere seg selv

«Reisefot» inneholder også eksempel på selvsitering i form av melodi og samples. Låten er samlet eller re-samlet i flere låter, men i ulik tempo, pitch, og fra ulike steder i låten. Andre låter som inneholder samples fra «Reisefot» er; spor 8, 10 og 11. Disse er dels basert på utprøving og eksperimentering med å sample samme kilde til ulike låtideer, men det er også et forsøk på å skape direkte musikalsk og estetisk sammenheng på albumet. På denne måten vil jeg si at selvsitat i form av å bruke samme samples flere ganger, er en form for komposisjonsstrategi. Dette er også noe både The KLF og The Avalanches generelt gjør mye på sine album «Chill Out» og «Since I Left You». «Reisefot» siterer også deler av vokalmelodien fra spor 11 «This Old World», her spilt på tverrfløyte og sampler-instrument.

### 3.6.2 Innspillinger og eksterne musikere

Jeg har spilt inn el-gitar og el-bass direkte inn i Logic, som består av lengre tagninger, som ikke loopes før i midtpartiet av låten (01'20). Sett bort fra intro, midtparti og outro, har jeg valgt å ikke editere rytmikken, men beholde det originale spillet, for å få det til å føles levende og litt «skeivt», altså det er ikke kvantisert.

Barriton-saksofon-soloen (av Jenny Frøysa) er opprinnelig én sammenhengende tagning, der jeg ba henne improvisere over et strekk av låten. Her har jeg brukt to ulike nærmikrofoner, og



plassert de ulikt, for å fange ulike karakteristikk av instrumentet. I tillegg har jeg brukt et stereo-par for å få med litt av romlyden i innspillingsrommet. Tagningen har jeg så delt på midten (ved hjelp av editering i Logic). Tverrfløyten som spiller melodien (fra 02'30) er også en innspilling, fremført av Henriette Hvidsten Eilertsen. Låten består også av feltopptak av fuglelyder og støy som danner et tydelig bakteppe som binder sammen de støyete perkusjons-samplene i lydbildet.

### 3.6.3 Sampling og arrangering

De akustiske perkusjonsinstrumentene er funnet fram gjennom Crate digging. Disse er enten samplet og loopet direkte, eller brukt via et sampler-instrument. Kongas er en 4-takters loop. Det jeg kaller «boble-perkusjon» (00'21) er mobilopptak av flasker som fylles med vann. Her har jeg satt sample-startpunkt fra de anslagene jeg syntes var mest spennende, og mappet dem til sine respektive tangenter via Kontakt-samplern, og på MIDI-keyboardet improviserer og spiller jeg på instrumentene som en trommemaskin. Her ligger noe av soundet allerede i innspillingene som er gjort; halvdårlig akustikk, og spilt inn med opptaksfunksjonen på mobiltelefon.

Klipp og lim som arrangering og komponering er viktig i denne låten - jeg klipper ut og flytter lengre strekk av innspillinger for å sette sammen en form, strukturert rundt saksofon solo og midtpartiet (bro: 01'20). I intro, bro og outro «chopper» og bearbeider jeg innspillingene ved å bruke Logic sine editeringsverktøy. Jeg klipper ut små bruddstykker av gitaren, omrokkerer, og komponerer nye deler. Dette er eksempel på rytmisk sample-estetikk som ikke lar seg spille, men effektivt muliggjort av digital sampling. Et eksempel på tilsvarende måte å komponere på, finnes i «Digital Love» av Daft Punk, der de lager en B-del der de bearbeider samplet, ved å kutte det opp og lage et nytt rytmisk motiv. I min låt gjenbraker jeg også noe av den tonale perkusjonen som finnes i spor 1, «Sunset», som også er sampler-instrument som spilles inn via MIDI-keyboard.

### 3.6.4 Post-prosessering og sound

I denne låten forsøker jeg å lage en lo-fi- og retro-estetikk ved å skape et «skittent» lydbilde (ref. «Feso Jaiye» og «Amalinja»). Jeg bruker ulike plugins som simulerer analogt utstyr som for eksempel tape-maskiner og gitarforsterkere som etterligner tape- og rør-saturering og signal-støy.

Når det gjelder klang og rom, har jeg tatt utgangspunkt i bruk av ekko/delay-effekter på instrumentene, som også er tape-simuleringer. På saksofonen har jeg også brukt en plate-klang og en sample-delay, og panorert de ulike mikrofonene til hver sin side, for å skape rom-følelse og bredde på saksofonen.

Som nevnt er noen av de akustiske lydkildene (perkusjon og fugle-lyder) digitalt komprimerte og i lavoppløst kvalitet. Her har jeg latt være å fjerne dette, men forsøkt å gjøre lyden mer behagelig gjennom postprosessering som å komprimere transienter, EQ-e vekk spisse og ubehagelige mid- og topp-frekvenser, og bruke tape-simuleringsverktøy som legger til både komprimering, støy og saturering modelert på tape og rør-basert analogt utstyr. Jeg liker måten disse verktøyene «runder av» og «limer sammen» lydene. Dette syntes jeg er med på å skape et varmere sound fra de digitale innspillingene (se også Bromham et al. 2019).

## 3.7 Spor 7: «Kosmiske Kurt»

Skjelettet for denne låten ble opprinnelig til i 2019. Jeg hadde stemt el-gitaren i en åpen D-stemming for å teste ut fingerspill, inspirert av Kurt Vile sin «Baby's Arms» (2011). Prosjektet inneholdt opprinnelig kun en kort sekvens med gitarspill; litt skeiv, rufsete og ujamn, som senere viste seg å passe godt med produksjonen jeg etterhvert kom fram til. Denne låten bryter litt med de disko og house-orienterte låtene på plata. For meg er dette en tydelig folk-inspirert låt, som forsterker målet om å lage et album som blander flere sjangre. Tanken bak låten var å lage en ambient-inspirert, kosmisk folk-låt med fokus på akkorder, melodi og lydlandskap.

### 3.7.1 Komposisjon - looping og sampling

Jeg begynte å eksperimentere med å loope ulike seksjoner av gitarspillet, for å lage en slags form. Etter å ha skissert en låtstruktur, improviserte jeg noen tagninger med vokal. Videre fortsatte jeg å arrangere låten med improviserte kor-stemmer. Disse klippet jeg opp, plasserte og loopet. Å loope istedenfor å spille inn mer, er et bevisst valg for å understreke at det er loop-basert, som for meg alluderer til sampling.

I B-delen (01'09 - 01'44) er gitaren og koret også loopet for å få et suggerende driv før jeg introduserer tromme-samplet (01'20). Dette samplet stammer fra en innspilling gjort i fra 2013 (Samplevedlegg: «*Siste Natta.wav*») og består av software-trommemaskin, Rhodes (spilt av Andreas Rotevatn) og el-gitar. I tillegg har jeg overdubbet dette med trommesamples fra et akustisk trommesett (spilt av Endre Øsleby) tatt opp med håndholdt opptaker. Etter B-delen loopes ett slag av hele låten som et brekk, og går tilbake til broen (01'44) før den bygges opp til et klimaks i form av loops og lydlandskap.

### 3.7.2 Innspilling og eksterne musikere

Til denne låten har brukt eksterne musikere for å spille inn akustisk gitar (Andreas Magnusen), fele (Tale Vang Ellefsen), pedal-steel-gitar (Håkon Brunborg Kjenstad), og synth-detalljer i form av lydlandskap (Korg MS2000) (Bjørnar Sira). Valget av disse instrumentene er for å skape helhet på albumet i form av gjentakende instrument i arrangementene.

Jeg syntes låten trengte en akustisk gitar for å forsterke det folk-inspirerte uttrykket. Denne fyller en harmonisk og perkussiv rolle og spilles med plekter. Samtidig bidrar den akustiske gitaren med en lyd som står i stil til den retro-estetikken jeg forsøker å få fram. Jeg valgte å benytte meg av en gitarist i klassen, som jeg tidligere har hørt spille Country og Americana-inspirerte låter. Dessuten hadde han en kassegitar som passet soundet jeg var ute etter, med litt dempet lyd, som ikke er for åpen og klar i toppfrekvensene. Jeg brukte to stormembran-mikrofonoer som jeg liker godt for å fange lyden jeg var ute etter; en Neumann U87 og en U67. Denne innspillingen har jeg i stor grad beholdt slik den opprinnelig er spilt, og er ikke klippet i særlig grad.

Jeg ønsket å forsterke den lengtende stemningen ved hjelp slide-gitar, og pedal-steel-gitar - et instrument jeg har en stor forkjærlighet for via flere sjangre. Blant annet gjennom låter og artister som Neil Young - «Mellow My Mind», The KLF - hele albumet «Chill Out», Susanne Sundfør - «Reincarnation» og Fleetwood Mac - «Albatross» for å nevne noen.

### 3.7.3 Sampling og post-prosessering

Dette er ikke en låt som hovedsaklig bygges på samples, men jeg har behandlet råinnspillingene som samples, ved å klippe og loope, og få det til å passe inn i et mer metronomisk tempo. Originalinnspillingen av gitaren er ikke gjort i et satt tempo, og denne låten skiller seg noe ut ved å ikke være like kvantisert og metrisk som mange andre låter på albumet. Likevel har jeg editert litt og fikset på timing i forhold til originalinnspilling.

Det viktigste samplet på denne låten er tromme- gitar- og rhodes-samplet. Ved å klippe i lydfilen, fant jeg en fin loop som passet godt inn med akkordene (denne er ikke lagt inn i en sampler). Trommesamplet skaper en spesielt suggerende effekt ved at den inneholder både rhodes og gitar.

Som nevnt ønsket jeg å lage låt inspirert av Space Disco og Folk. I Space Disco lages gjerne store lydlandskap gjennom klang, ekko og synthesizere blandet med trommemaskiner og i noen tilfeller akustiske instrument. Gode eksempler på dette er «Naa Er Druene Paa Sitt Beste» og «Foreløpig Bit» av Lindstrøm & Prins Thomas (2005).

I tillegg er «Baby's Arms» av Kurt Vile en viktig inspirasjon både musikalsk og lydlig på denne låten. Klangbruken, den akustiske gitaren sammen med perkusjon og synthesizer, er et lydlig og estetisk ideal. Andre referanser for denne låten, med tanke på sound, melodi og generell stemning er: Vashti Bunyan - «Glow Worms» (1970) og Jeff Alexander - «Come Wander With Me» (1964). Her har jeg prøvd å lage min egen versjon og tolkning av denne type låter, samt gjenskape noe av det «rufsete» soundet og de følsomme, litt lavmælte vokalene.

For å spille på det «kosmiske» i tittelen, ville jeg lage et teppe av lyd som oppleves stort og med mange lag, som en slags kontrast til mer typiske Folk-produksjoner (Bob Dylan, Joan Baez, Neil Young) som tradisjonelt sett er mer fokusert rundt dokumentarisk lydproduksjon, også kalt «*transparent mediation*» (Danielsen et al. 2016, s. 159). I outroen på låten blir lagene flere og flere med et stadig mer tettpakket lydbilde. Etter at det massive lydlandskapet roer seg, reintroduserer jeg elgitar og akustisk gitar gjennom re-sampling (ca 02'34 og ca. 03'05). I outroen har jeg generelt samplet og re-samplet mye mer enn i resten av låten. Både den akustiske gitaren og el-gitaren er eksportert ut og lagt inn i en sampler. Den akustiske gitaren er pitchet opp en oktav og elgitaren er strukket ut i halvt tempo som skaper digitale artifakter, en slags digital signatur. Jeg har også klipt ut den improviserte vokalen som ligger i bakgrunnen av koret (01'14 - 01'33) og lagt den inn i outro. I tillegg har jeg samplet vocoder (ca. 02'50 - 03'00) som finnes i trommesamplet (Samplevedlegg: «*Siste Natta.wav*»). I outro (02'42 - 02'50) kan man også høre et orkester-sample med fløyter og strykere. Dette er fra et mobilopptak gjort på en orkesterøving ved NMH i 2015.

## 3.8 Spor 8: «Skumring»

Dette er kanskje den låten som befinner seg mest innen Ambient-sjangeren av alle låtene på albumet, og skiller seg ut ved at den i all hovedsak består av lydlandskap med et sterkt fokus på klang og rom. Låten tar utgangspunkt i saksofon-innspillinger fra den forkastede ideen «God Flyt» (Samplevedlegg: «*God Flyt.wav*») - en forkortet og nedstrippet versjon av et

ambisonisk<sup>36</sup> stykke jeg gjorde i forbindelse med faget MCT 4044 - Spatial Audio ved UiO, høsten 2021. Utgangspunktet var da å lage et musikkstykk basert på egne feltopptak, innspillinger og samples, som handlet om forflyttinger i rom. Jeg hadde allerede da en baktanke om å dra dette prosjektet inn i masteroppgaven min, men «Skumring» er likevel annerledes enn den opprinnelige, som jeg mener lå nærmere lyd-design.

### 3.8.1 Funn og komposisjon

Komposisjonen og arrangementet er i stor grad basert på leting i sample-arkivet. Her har jeg spesifikt sett etter feltopptak av skog, fotskritt og bevegelser utendørs, i tillegg til harmoniske akkordbaserte instrumenter og perkusjon. Her var tanken å finne kontrasterende lydkilder som tydeliggjør bruken av klang- og delay-effekter, for å forsterke ulike typer romfølelse.

Låten består grovt sett av to deler, der utviklingen dreier seg rundt en langsom transformasjon mellom ulike samples, romklang og ekko. Det starter med saksofonene som danner et grunnlag for introen. Deretter introduseres gitar-samples (Samplevedlegg: «*Mulatu-jam.mp3*»), som loopes, klanglegges og lager små rytmiske og melodiske haler forsterket av ekko.

Halvveis ut i låten (02'00 - 02'30) skjer det mest drastiske skiftet, hvor jeg nok en gang introduserer samples fra spor 6, «Reisefot». Her forankres hele låten i et tydeligere metrisk tempo, som skaper et annerledes driv enn den flytende introen uten tydelig tempo og takt. Tanken her var å blande ambient-musikk med feltopptak, og deretter introdusere en repetitivt og rytmisk drivende loop. Loopen jeg bruker bytter mellom to akkorder, som danner et kortere motiv som veksler mellom A og B.

### 3.8.2 Arrangere med samples

Harmonisk skjer det flere interessante ting i kombinasjonen mellom saksofon-samplet som endres i tempo og pitch, idet den treffer gitar-samplet (ca. 1'40 -1'55), grunntone-følelsen veksler mellom dur og moll. Dette er et eksempel på improvisasjon fra to ulike låter, som harmonerer, og skaper musikalsk og lydlig spenning og uforutsigbarhet. For meg er dette et resultat av å arrangere med ulike samples og å jobbe med digital tape-manipulasjon. I denne låten er skillet mellom komposisjon og produksjon, spesielt utydelig. Hele låten er basert rundt sampling og automatisering av klang og ekko-effekter, samt dynamiske skifter (volum).

### 3.8.3 Produksjon og post-prosessering

I denne låten bruker jeg aktivt effektprosessering for å skape noe nytt; introen er samlet fra åtte ulike innspillinger av baryton-saksofon av Jenny Frøysa (Samplevedlegg: «*Saksofon-sample.wav*»). Disse er lagt oppå hverandre, og prosessert med store mengder klang med en lang klanghale (RT<sup>37</sup>). Etter dette har jeg konvolvert de tørre saksofonene med den klang-lagte halen, slik at lyden er en kombinasjon av en klanghale og den tørre lyden av alle saksofonene. I tillegg er samlet konvolvert med en tromme-innspilling, slik at lyden får impulser fra trommene, som også forlenger klangtid og frekvensinnholdet i samlet. Dette

---

<sup>36</sup> Ambisonics: Multikanals, sfærisk lydformat. I denne sammenheng av tredje-orden, altså 8 separate kanaler.

<sup>37</sup> RT: Reverberation time - klangtid, den tiden det tar fra klangen settes igang til den ikke er hørbar, også kalt decay time.

fører til den omsluttende lyden, som danner et teppe av lyd, og resulterer i at det som opprinnelig var saksofon-arpeggioer, blir mer som et lydlandskap i seg selv. På den måten er dette en produksjon som går under kategorien «*Opaque mediation*» (Danielsen et al. 2016, s.159). Da mener jeg her åpenbar bruk av prosessering og mediering i musikken - det er hørbart og synlig at ting ikke er live, men produsert og manipulert.

Jeg bruker automatisering av klang og delay-busser som komposisjonsverktøy for å skape fremdrift, endringer og variasjon i låten, og også ellers i albumet. Samples sendes inn i ulike effekter og skaper rytmiske motiv og teksturer som smelter sammen eller kontrasterer. Et eksempel her er perkusjonen som gradvis introduseres etter introen (fra ca. 01'10). Denne sendes gradvis til den konvolverte saksofon-klangen, og transformeres (01'40 - 02'30) fra et perkusjonsinstrument til å bli en et pad-instrument slik som bariton-saksofonene.

Jeg benytter meg en del av digital tape-manipulasjon på denne låten. Et eksempel på dette, er den reverserte gitaren (01'50 og 01'57). Her har starter opprinnelig gitar-anslaget med maks bøy på vib-armen, slik at tonen er så mørk som mulig, deretter slipper jeg gradvis opp vib-armen for å øke tonehøyde. Dette er senere reversert og sendt til distortion og ekko. Slik høres gitaren nesten ut som et kjøretøy som passerer i lydbildet. Perkusjonen er også et eksempel på bruk av digital tape-manipulasjon - man hører at pitchen skifter ned og opp de to første taktene i perk-loopen. Dette har jeg gjort ved hjelp av sampler-instrumentets pitch-enveloper, som styrer mengde og tid for pitch-endringen. Dette skaper en ekstra skeivhet i tempo og rytmikk. Jeg bruker også Logic sin tape-fade-funksjon (speed up/down) i denne låten. Dette høres både i fuglekvitteret som låten starter med, og i saksofonene som har en veldig sakte oppgang i pitch og tempo (00'50 - 01'15) før den endelig endelig lander i sin originale tone, og videre senkes ned igjen (01'42-01'50). Dette gir en veldig åpenbar tape-effekt. Samplet fra spor 6 «Reisefot» er også justert ned i tempo og pitch. Først er den tilpasset opp til prosjektets tempo (120 bpm), og deretter halvert avspillingstempo (gjort i samplern). Dette gir både digitale artefakter, men også en lydkarakter som minner om en ujevn tape-motor.

## 3.9 Spor 9: «Booboo»

Bakgrunnen for denne låten var en idé om å lage en minimalistisk låt som er groove-basert, perkusjonsdrevet og melankolsk. Jeg ville at den skulle fungere som et bindeledd fra ambientlåten «Skumring» og over til spor 10, som er en up-tempo House-inspirert låt. Jeg har kombinert samples fra flere ulike kilder, men bygget opp låten rundt én perkusjons-sample og en software-synth i Logic. Ett av målene med låten var å la den drives av perkusjon og peke fram mot den etterfølgende låten. «Booboo» skiller seg noe ut i fra andre låter på albumet, ved å ikke være så konsentrert rundt gitar eller sampling av gitar. Sett bort i fra perkusjons-samplet, er innspilling av bass-synth og software-synth viktige byggeklosser for låten.

### 3.9.1 Crate digging og funn

Denne låten er basert på flere funn; all perkusjon på låten er hentet fra lydarkivet. Noen av disse er: kongas fra låten «Firkanta» av Lakeshouse en låt jeg skrev, produserte og mikset i 2017. Dette samplet er en nedmiks av flere perkusjons-innspillinger (stem). Djemben og Ride-symbalen er funnet fra innspillinger i 2015-16. Trommemaskinen (som introduseres 01'23) og

synth-arpeggioen (som ligger i hele intro) er fra en Yamaha DX7-synthesizer, spilt inn i 2018. Gitar-og tromme-samlet (Samplevedlegg: «*Gul sebra-sample.wav*») var opprinnelig ment for å bruke til «Utflukt» - jeg fant samlet igjen ved en senere anledning, og loopet slutten (ca. 00'17) som fundament for B-delen i denne låten (02'13). Versjonen som brukes her er en re-sample (Samplevedlegg: «*Gul sebra versjon 2.wav*») I B-delen høres også et feltopptak av fugler gjort med mobiltelefon våren 2021. Dette er også et funn fra arkivet, men som er spilt inn spesielt med tanke på masterprosjektet. Generelt vil jeg si at «crate digging» er spesielt viktig for denne låten, da jeg har sett etter mye ulike typer materiale laget både før og under prosjektets gang. Litt av poenget her, er at det hadde gått såpass lang tid siden jeg samlet inn eller produserte sample-kildene, at jeg hadde glemt mye på det tidspunktet jeg startet denne låten. Dette er altså en del av komposisjons-strategien med lyd-arkiv.

### 3.9.2 Innspillinger og sampling

Denne låten inneholder også samples av flere skisser laget underveis i prosjektet (Samplevedlegg: «*80's-låt\_Petty.wav*» og «*Soul-jam\_organic.wav*»), som er samlet flere ganger på albumet, men fra ulike steder. En annen skisse-basert sample, er den filtrerte vokalen (Samplevedlegg: «*Nobody Knows.wav*») som man hører smyge seg inn i første halvdel av låten (00'33 - 02'13). Tekst og melodi er inspirert av Axel Boman sin sample i «Hello» fra albumet «Family Vacation» (2013). Her har jeg brukt sampleren, og kuttet opp hele lydfilen i to taktslag per tangent. Av dette har jeg spilt inn et rytmisk-melodisk motiv på 16 takter som loopes med små variasjoner i hver repetisjon, som passer akkordskiftene i låten. Bass-synthen er spilt inn på en Roland JD-Xi-synthesizer, og er sterkt inspirert av bassen i Frankie Knuckles sin edit «M.P.B. (Frankie Knuckles Paradise Ballroom Mix)» av Womack & Womack sin låt «M.P.B.» (1988). På denne måten er dette også musikalsk låning fra andre enn meg selv - ikke i form av sampling, men i form av inspirasjon.

Generelt har jeg ofte dratt lydfilet rett inn i Logic sitt sampler-instrument (Quick sampler) og mappet de på ulike måter. Her har jeg brukt sampleren sitt analyseverktøy - som finner transienter og mapper automatisk disse utover tangentene. Andre ganger har jeg funnet sample-punkt i lydsporet manuelt ved å klikke inn der jeg ønsker sample-start. I denne låten har jeg også laget et mellotron-aktig fløyteinstrument (Bildevedlegg: «*Booboo fløyteakkorder.png*») som spiller akkorder (01'40) ved hjelp av fløyteinnspillinger. Her har manipulert og automatisert flere parametre (Envelope og LFO som styrer blant annet filter cutoff og glide time) i selve sampleren, for å skape variasjon i instrumentets lydlige karakter.

### 3.9.3 Arrangere med samples

Denne låten er i stor grad basert på å arrangere og komponere med samples fra flere ulike låtideer og skisser. Stemming (tuning) av samples har vært viktig del av prosessen med å få materialet til å passe med tonearten (F-moll). Dette blir altså en del av arrangementen - å tilpasse samples til de andre elementenes toneart. Det første jeg bygde låten rundt var perkusjonssporet med kongas, shakers og agogo. Lydfilen la jeg rett inn i Logic sin sampler og tilpasset tempo til låten. Kongas-sporet består av en lengre tagging, der jeg har loopet ulike steder i innspillingen. Dette for å enkelt kontrollere når jeg vil ha med for eksempel shakers eller agogo (som også er i innspillingen) i arrangementet. På denne måten er sampler-instrumentet et effektivt verktøy for å arrangere, og jeg kan på denne måten også variere arrangementet ved å spille på ulike tangenter på MIDI-keyboardet.

## 3.10 Spor 10: «Utflukt»

Ideen til denne låta startet med at jeg ønsket å lage en afrobeat-inspirert houselåt - noe som var dansbart og med en enkel melodi eller et riff som kunne gå om og om igjen. Jeg hadde også et ønske om å lage en låt som blander kvantiserte, mekaniske beats, med et organisk sound, Her er sjangerblandingene løst inspirert av stemning og sound fra både Vest-Afrika og Sør-Amerika, eksemplifisert med låter som «Ore Mi» av Toby Foyeh og «Super Strut» (1973) av Deodato.

### 3.10.1 Innspillinger og funn

Låten bygger på looping og repetisjon av innspillinger, ispedd sampling og re-sampling av materiale, blant annet; gitar og perkusjon fra spor 6 «Reisefot», vokal-sample (Samplevedlegg: «*Tropicana.wav*»), gitarkonvolusjon (Samplevedlegg: «*Gitar\_Trommer\_Convolution.wav*»), saksofoninnspilling og perkusjonsinstrument gjort om til sampler-instrument, som jeg har improvisert med, og spilt inn via MIDI-keyboard. Vokalen ble spilt inn under prosjektets gang, men opprinnelig som en idé til spor 4. Noen uker senere fant jeg igjen innspillingen og prøvde den ut til «Utflukt».

### 3.10.2 Sampling og resampling

Introen av låten inneholder chopping av et lengre gitarspor gjort via Kontakt-sampleren (Bildevedlegg: «*Kontakt gitar.png*»). Dette er gjort for å få den rytmiske sample-chop-estetikken jeg var ute etter. Vokalsporet i låten la jeg inn i et eget prosjekt, med vokalens originaltempo (110 bpm) for å lage et eget sample (Samplevedlegg: «*Tropicana.wav*»). Dette spilte jeg inn i samme toneart for å unngå «smurfe-stemme» når jeg senere skulle dra det opp i tempo (til 123 bpm). Jeg spilte inn dette relativt raskt ved hjelp av MIDI-instrumenter, og arrangerte og produserte denne snutten med inspirasjon fra 70-talls brasiliansk disko (Marcos Valle). Instrumentene (i «*Tropicana.wav*») er software-versjoner av Wuritzer, clavinet og el-bass, og re-samplede akustiske trommer (Kasper Lindberg) spilt inn i 2017. Denne låtsnutten tok jeg deretter inn i en sampler, justerte tempo til å matche «Utflukt».

Et eksempel på re-sampling i denne låten, er blant annet i breakdown (03'15), der jeg har re-samlet hele «Utflukt», klippet det opp og filtrert det gjennom en EQ. Dette er basert på at jeg først klippet opp og loopet gitarakkordene, for å lage et nytt rytmisk motiv, der jeg ville at hele låten skulle rytmiseres på samme måte som gitaren.

De akustiske trommene (Mathias Eeg) i denne låten er opprinnelig spilt inn i 110 bpm til en annen låt (Samplevedlegg: «*God Flyt.wav*»). Trommene er også opprinnelig mikset for den andre låten. Jeg eksporterte ett stereospor av trommene, på 16 takter, som jeg har lagt inn i en sampler, og justert tempo opp til 123 bpm, samt pitchet ned for å få en fetere lyd i trommesettet.

### 3.10.3 Klipp og lim

Gitarideen er basert på en innspilling fra en Macbook-mikrofon som jeg har spilt nye gitartakes over. Her er fire ulike gitartagninger, med to ulike voicinger. Disse innspillingene består av 4- og 8-takters loops som repeteres gjennom store deler låten. Andre eksempler på å bruke looping på denne måten er The Avalanches - «A Different Feeling» som bygger hele låten rundt å loope én takt fra The Kay-Gees - «Keep On Saying». Videre har jeg «choppet» ulike deler av gitaren, og loopet disse. (Bildevedlegg: «*Utflukt chopping.png*», fargekodingen illustrerer ulike sample-kutt). Samme prinsippet har jeg brukt på hele arrangementet i enkelte brekk (Bildevedlegg: «*Utflukt chopping 2.png*»).

Her looper jeg 1/4-dels og 16-dels noter (04'15 og 04'46). På denne måten tydeliggjør jeg rytmisk sampling, og lager variasjon i loopingene ved å choppe. Her overdriver jeg bevisst som musikalsk virkemiddel, en måte å lage rytmiske brekk og variere loop-parti som er typisk for klubb-musikk. Dette er en måte å «synliggjøre» hvordan originallyden er tatt fra en kilde og omgjort ved hjelp av sampling og re-sampling, ettersom resten av gitarstrekket høres i sin fulle loop-lengde i resten av låten.

### 3.10.4 Innspillinger med eksterne musikere

Som nevnt består låten mer av originalinnspillinger (påleggsteknikk) ment for denne låten, enn samples fra andre låter og ideer. Men jeg har behandlet mange av disse innspillingene som samplinger i ettertid, og re-samlet selve låten. Saksofonsoloen (Jenny Frøysa) på slutten av låten, er spilt inn for denne låten, men er gjort i et lavere tempo (ca. 110 bpm), og beholdt slik. Ellers inneholder låten innspillinger av akustisk gitar (Andreas Magnussen) Denne er også klippet opp og loopet i noen av brekkene i løpet av låten. Til slutt har jeg spilt inn tverrfløyte og alt-fløyte (Henriette Hvidsten Eilertsen) som dobler gitarriff og vokal (Bjørnar Sira), fløyten har en solo i det jeg kaller «bossa-partiet» i låten (04'49). Fløytesoloen er ikke samlet eller re-samlet, bortsett fra i outroen på låten (05'55), der jeg har loopet et utsnitt av den som jeg likte godt.

### 3.10.5 Postproduksjon og prosessering

I samplene har jeg også her forsøkt å overdrive en slags retro-sound, med fokus på tape-saturering, filterbruk og komprimering. Estetisk ville jeg at denne låten også skulle ha en blanding av 90- eller tidlig 2000-talls klubbmusikk som samler 70-talls plater fra ulike Disko og Funk-sjangre, slik sett er låten kanskje retro på flere måter. Likevel har jeg prøvd å inkorporere en moderne trommeproduksjon, der jeg blander trommemaskiner med akustiske trommer og perkusjon.

Et annet mer moderne element i denne låten, er bruken av klang og filter-overganger for eksempel introen før beaten gitarriffet introduseres. Dette er stiltypiske trekk fra Housemusikk, tydelig eksemplifisert i «Tondo» (2020) av Disclosure, «Revolution 909» (1997) av Daft Punk. Dette er typiske mikse-triks fra DJ-ing og klubb-musikk der DJ-en gjerne bruker mikseren sin til å kutte bass eller diskant for å lage overganger mellom låter, eller bare «remikse» en låt live ved å variere energi og frekvensomfang. På denne låten har jeg automatisert EQ-er som ligger på enten hele miks-bussen eller på en egen filterbuss i Logic sin mikser. Ofte har jeg da kombinert både filtrering og klangbruk, slik at jeg kutter bass-frekvensene gradvis, mens jeg samtidig introduserer mer klang på de ulike elementene, som i introen på låten.



### 3.11 Spor 11: «This Old World»

Etter å ha jobbet med spor 10 «Utflukt» som er en energisk låt med høyt tempo, fikk jeg lyst til å lage rake motsetningen; en flytende melodisk låt som spiller på rom, klang og filtreringer. Jeg benytter meg i hovedsak av et langt sample fra «Reisefot». Den består av forholdsvis få elementer, men jeg ønsker at den skal ha et klangfullt lydbilde. Tanken var også å ha en slags pause å lande i etter en lang danse-låt. Den er uten et fast tempo, og er basert på utprøvinger av tempo-endring og reversering. Hele låten dreier seg rundt å lage et flytende teppe av harmonier og klang, men med vokalen i fokus, og å «gjenbruke» samme idé til flere ting. I albumets helhet, blir dette igjen en form for selvsitering, sampling og re-sampling av eget materiale.

#### 3.11.1 Innspillinger og samples

Her har jeg spilt inn vokal, melodi-gitar, og alt-fløyte (Henriette Hvidsten Eilertsen) spesifikt til låten - disse er altså ikke samples. «Reisefot» er hovedsamlet med perkusjon og gitar, som resten av låten bygger på. Saksofonen er også bruddstykker av en solo Jenny Frøysa spiller over hovedsamlet, men jeg har så mikset og eksportert saksofonen for seg selv, omplassert den, og tilpasset tempo og pitch til den nye konteksten. På denne måten er dette kanskje i grenseland mellom innspilling og sample.

Jeg har også spilt inn noen ferdige tromme-presets på en Roland SH-32 (synth og trommemaskin) som jeg deretter har klippet opp, loopet og mikset inn med volum-fader. På den måten har jeg behandlet også denne innspillingen litt som en sample, der jeg bare velger ut deler av taggingene, looper de, men velger hva jeg skal ta med ved å mikse den inn når jeg ønsker. Å jobbe med miks og komposisjon samtidig, er forøvrig inspirert hvordan The Beatles jobbet med «Tomorrow Never Knows» (1966), der de spilte inn mange forskjellige lyder, manipulerte tempo og pitch, lagde tape-loops av dem, og mikset dette inn i låten ved å «ri»<sup>38</sup> volum-faderen på miksebordet (Ronson, 2021, fra intervju med Paul McCartney i dokumentaren «Watch The Sound With Mark Ronson», ep. 2). Trommemaskinen i låten henter også litt tilbake til klubbmusikken som har vært tidligere på plata, som jeg tenker på som et gjennomgående bindeledd. Det å legge trommemaskiner på en slik type låt, er noe inspirert av The KLF sin låt «A Melody From a Past Life Kee» fra «Chill Out» (1990), der de benytter egne samples av house-trommer i bakgrunnen av en ambient-låt som ellers samler «Stranger At The Shore» (1961) av Acker Bilk.

#### 3.11.2 Prosessering og postproduksjon

Her vil jeg si produksjonen er en stor del av låten og komposisjonen for øvrig. Utviklingen og spenningskurven baserer seg på filtreringer med lav-pass-filter, klang og ekko-effekter som danner et større lydbilde. Jeg benytter meg også her av digital tape-manipulasjon; for å gjøre låten ekstra flytende, og forankre det diffuse lydbildet badet i klang, har jeg i tillegg til å senke både pitch og tempo på innspillinger, også reversert hoved-samlet slik at det skaper motstand og tidvis overtar lyden som ikke er reversert. Når det kommer til vokalsoundet, har jeg skiftet formantene, og automatisert de slik at formantene i stemmen gradvis endrer seg fra mørk til lys og tilbake til mørk igjen (01'12-01'30). Jeg tenker at dette skal bidra til den «sjøsyke»

---

<sup>38</sup> Ri: justere fader opp og ned mens miksen spilles inn.

stemningen som resten av låten har. Denne måten å prosessere vokal på, er inspirert av vokalen på «Grind» (2013) av Les Sins.

Låten jeg har samlet (Spor 6) er produsert og mikset for å skape en lo-fi, retro stil med noe harmonisk forvrengning og ikke så mye hi-end (toppfrekvenser). I filtreringen med lav-pass-filter, har jeg behandlet hovedsamlet (både det som går fremover og bakover) sammen med vokalen i en egen aux-buss, men utelatt de andre instrumentene fra denne filtreringen, slik at saksofon, alt-fløyte, trommer og gitar kommer fram i lydbildet, samtidig som de har mye klang og virker distanserte. Vokalen trenger fortsatt gjennom filtreringen (00'37 - 01'19), fordi jeg sender den individuelt til egne klang- og ekko-busser som «bypasser» denne filtreringen. På denne måten er melodien fortsatt hørbar i høyere frekvenser, men mer flyktig enn tidligere.

## 3.12 Spor 12: «Åpent Hav»

Avslutningslåten kom sent på plass, og jeg hadde opprinnelig tenkt å bruke låten «God Flyt» (Samplevedlegg: «*God Flyt.wav*»), men den ble forkastet da jeg aldri klarte å bli helt fornøyd. «Åpent Hav» var kun en skisse (se også kap. 3.5) før jeg bestemte meg for å lage den ferdig som en erstatning for det forkastede alternativet. Denne låten bygger på noen få loops og en gitarmelodi spilt inn med slide på elgitar. Den har en tredelt form, pluss en outro; A-B-A-C. B-delen består hovedsaklig av to kortere loops lagt over hverandre, for å skape et mett lydbilde. I ettertid vil jeg si at denne låten er inspirert av blant andre The Field sin låt «A Paw In My Face» (2007) og Studio Barnhus (Axel Boman, Pedro Dollar, Kornél Kovács) sin låt «Sverige» (2020). Dette i måten de bruker noen få loops for å lage hele låter.

For meg er «Åpent Hav» en låt som binder sammen albumet fra start til slutt. Målet er å understreke helheten; en kombinasjon av drømmende lydlandskap og groove-baserte låter, og med innslag av samples fra flere steder på albumet. Generelt ønsker jeg at låten skal oppleves organisk og naturlig i sound og arrangement, samtidig som det er helt tydelig at det inneholder sampling. Det at looping og repetisjon er såpass viktig her, er også passende med albumets helhet, og spesielt tittelen «Åpent Hav» (gjentakende, uendelig og med repeterende bølger).

### 3.12.1 Crate digging og funn

Denne låten hadde ligget i arkivet mitt som en demo jeg lagde høsten 2021. Da jeg etterhvert skjønnte at jeg ikke kom til å klare å løse den planlagte sistelåten, begynte jeg å lete etter andre passende ideer fra lydarkivet. Jeg fant denne, og likte umiddelbart stemningen og lydbildet i låten. Låten inneholdt også samples fra to andre låt-idéer som jeg ikke hadde jobbet med på flere måneder (Samplevedlegg: «*Motown-hiphop.wav*» og «*Etiopisk solo.mp3*»). Disse samplene var ikke like fremtredende i demoen, men i den ferdige versjonen av «Åpent Hav», har jeg gitt begge disse funnene viktigere roller i komposisjonen. Jeg søkte etter «bølger» i lydarkivet, og fant bølgedyene i outroen - en syntetisk generert lyd, laget i Csound.

### 3.12.2 Innspillinger og sampling

Innspillinger gjort til denne låten, som verken er samplet eller re-samplet, er slide-gitar og alt-fløyte (Henriette Hvidsten Eilertsen). De andre innspillingerne er MIDI-innspillinger av sampler-instrument og feltopptak fra Aker Brygge. Hovedsamplet som låten bygger på, består av el-gitar og -bass som spiller et komp på akkordene Amaj7 og Dmaj7. Dette er arrangert opp med samples av perkusjon (spilt inn i 2017) og Mellotron/rhodes (Samplevedlegg: «*Mellotron\_Rhodes.wav*»).

Videre har jeg re-samlet dette ved å legge det inn Logic sitt sampler-instrument, og dele det opp i én takt per tangent. Her har jeg improvisert fram et motiv, et strekk på 16 takter, som repeteres med små variasjoner (fram til 02'52). Under innspillingen, har jeg brukt keyboardets pitch-bend-hjul til å spille inn små endringer i pitch. Dette blir en form for digital tape-manipulasjon, via selve MIDI-innspillingen - en «*Gramophone effect*» (Katz 2010), som minner om det man hører i «*Tonight May Have To Last Me All My Life*» av The Avalanches. Perkusjonsinstrumentene som introduseres etterhvert (01'40 - 02'04) består av en re-samlet Roland-trommemaskin (CR-8000), spilt inn i 2017. Til denne låten har jeg også laget et enkelt melodisk sampler-instrument som dobler gitarmelodien (01'02). Her har jeg brukt Logic sin Quick Sampler (Bildevedlegg: «*Åpent Hav termoflaske.png*») og samlet ett slag fra en termo-flaske. Videre har jeg loopet etterklangen av denne og reversert loopen for å lage et spillbart melodisk instrument. I tillegg har jeg justert glide og anslag via samplerens innebygde pitch og amplitude-enveloper for å få ønsket anslag i instrumentet.

Låten inneholder også vokalsamplet som ble laget for spor 1 (Samplevedlegg: «*Country-vokal.wav*»). Dette kom jeg på å bruke mens jeg jobbet med låten. Jeg syntes det er en fin måte å peke tilbake på albumets start, som understreker en annen slags loop - der slutten av albumet på sitt vis leder tilbake til begynnelsen (som åpnings-tittelen «*Sunset*» også viser til; hvordan slutten på noe samtidig er en begynnelse).

### 3.12.3 Arrangering og improvisasjon med sampler-instrument

Arrangementet i låten består av kildemateriale i ulike tonearter, tempo eller akkordprogresjoner. Ofte har jeg samlet bare to til fire akkorder om gangen, og justert pitch og tempo via samplern, for å få de til å passe inn. Andre ganger må jeg omrokkere rekkefølgen av akkordene, for å få de til å passe. Da kutter jeg opp samplet, og mapper det slik jeg ønsker, for å kunne spille av de ulike akkordene i den ønskede rekkefølgen.

Låten har hyppige innslag av chopping, spesielt i brekkene (for eksempel ved 04'18). B-delen i låten (02'52 - 04'42) kom på plass som et resultat av improvisasjon med samplern. For å få de motoriske 1/4-delene, som kontrasterer den ellers flytende stemningen i låten, har jeg laget B-delen ved å skrive inn notene i piano roll.

Deretter fikk jeg ideen om å kombinere flere samples oppå hverandre, og gjøre de like viktige. I B-delen skjer en gradvis oppbygning mot et klimaks ved at jeg fader inn et nytt sample 2 (Samplevedlegg: «*Motown-bons.wav*») - dette er synkopert, og skaper en motrytmikk det første motivet. Det er en effektiv måte å utvide lydbildet og arrangementet på, ved at sample 2 implisitt har sitt eget sound som skaper spenning og noen ganger dissonans med sample nummer 1. Ved å fade inn samplet blir også mikseprosessen en del av arrangeringen.

### 3.12.4 Produksjon og postprosessering

Også i denne låten, skapes mye av variasjonen og fremdriften gjennom endringer i lydbildet - jeg bruker ofte Logic-samplers innebygde funksjoner for å manipulere samplene. Noen av disse er lavpass-filter, LFO som styrer filter og amplitude, samt reversering av samplet (intro). På denne måten bruker jeg sampleren sine funksjoner til å rytmisere kildelydene både gjennom frekvensinnhold og volum for å oppnå ønsket musikalitet og estetikk.

Hovedsamplet er også prosessert med Logic sin egen Ringshifter-effekt med innebygd ekko. Dette er med på å skape tekstur og rom (spesielt ved 04'00 - 04'13 og 04'40 - 04'45). Når det gjelder klang og rom, er slide-gitaren spesielt viktig for å skape romfølelse. Den er ganske kraftig behandlet med software-distortion og -klang for å lage de lange klanghalene (for eksempel ved 02'00). Klangene skaper et stort og dypt lydbilde, og tillater forvrengningen å ta stor plass i miksen. Jeg syntes dette understreker den melankolske stemningen i låten, og passer fint med låtens tittel «Åpent Hav».

## 4 Oppsummering og refleksjon

I denne praktisk-kunstneriske masteroppgaven har jeg hatt ett hovedmål om å:

- Skape et eksperimentelt og eklektisk, men likevel helhetlig og tilgjengelig, musikkalbum med fokus på sampling og resampling av eget materiale som utgangspunkt.

Underordnet dette, er noen delmål som også har vært viktig for dette prosjektet:

- Ferdigstille et soloalbum for første gang, der jeg er ansvarlig for all musikken.
- Utforske eget sound med bakgrunn i sampling og re-sampling.
- Bevisstgjøre min egen kunstneriske prosess og praksis. Denne skriftlige rapporten er en del av denne bevisstgjøringen.

### 4.1 Hva har jeg oppnådd - en oppsummering

Mitt kunstneriske prosjekt har resultert i et helhetlig musikkalbum med sampling og re-sampling som fokus. Albumet er forankret i mine estetiske referanser, og blander sjangre innen klubb-, ambient- og alternativ pop-musikk. Dette speiler tilbake på målet mitt om å lage noe som er eklektisk, som henter inspirasjon fra flere sjangre. Musikken er ment å kunne høres uavhengig av denne rapporten, men denne rapporten har hjulpet meg å reflektere rundt, og bevisstgjøre min kunstneriske prosess og praksis - ved å beskrive tanker, konsepter og metoder bak musikalske og lydige ideer og valg. Gjennom prosjektets gang, har jeg utforsket mitt eget sound gjennom sampling og re-sampling av eget materiale, samt ved å kombinere ulike arbeidsprosesser og -metoder gjennom hele prosjektet.

## 4.2 Hva har sampling betydd for resultatet?

Det tok lang tid før det ble tydelig for meg hva slags album dette kom til å bli. Dette til tross for, men kanskje også på grunn av, de rammene jeg ga meg selv med sampling som utgangspunkt. Jeg har benyttet meg av relativt omstendelige metoder og prosesser for å lage musikken - spesielt med tanke på å spille inn og produsere nye samples. Metodene mine har slik sett ført til at jeg har måttet produsere svært mange ideer, for så å forme de lydlige. Jeg har blant annet jobbet og tenkt på musikkskapning som en som en mindre lineær prosess enn tidligere. Gjennom sampling av eget materiale, har jeg endt opp med noe jeg mener er et unikt resultat. Unikt, fordi det er nytt for meg hvordan jeg har klart å binde sammen så mange ulike ideer og lydkilder for å skape et helhetlig verk. Det har vist meg at sampling og re-sampling er kraftige verktøy som har et stort potensiale i at de samme musikalske bestanddelene kan gi svært ulike resultater og kombinasjoner.

Å jobbe med sampling på denne måten har ført til mange «happy accidents» som jeg ikke hadde kommet fram til ellers. Blant annet gjennom flere runder med eksperimentering med «chopping» og klipp og lim - og også arrangering med med samples og re-sampling. Dette har vært en bevisst strategi om å samle opp mye materiale og musikk å sample fra. Jeg vil påpeke at denne måten å jobbe på har ført til andre sammensetninger av instrument og lyder, enn det jeg ellers hadde kommet fram til, om jeg utelukkende jobbet med arrangement på en mer tradisjonell måte. Metodene har ført til ganske tettpakkede lydbilder på albumet, men med relativt minimalistiske fundament, ofte basert på repetisjon, looping og få harmoniske endringer.

Arbeidsprosessen har vært intens til tider, spesielt med tanke på å unngå kaos, men heller holde system, hukommelse og musikalitet intakt gjennom alle de ulike idéene og prosessene som én enkelt låt kan innebære. Dette prosjektet ble også i større grad enn tidligere en utfordring for min egen del i å stole på egne beslutninger, intuisjoner og evner som produsent og musiker, da jeg hovedsaklig har gjort alt på egenhånd. De siste månedene og ukene av dette masterprosjektet har også handlet om å «kuratere» albumet; få oversikt over alle låtene, plukke ut de beste, og til slutt sette de sammen til et helhetlig verk som representerer den opprinnelige visjonen med prosjektet. Dette var en gradvis prosess - en slags makro-versjon av prosessen og konseptet for albumet - et siste ledd i å sette sammen ulike ideer til en større musikalsk sammenheng.

## 4.3 Hvordan har jeg utforsket eget sound?

I arbeidet med albumet, har jeg tatt utgangspunkt i mye jeg har jobbet med tidligere, men ved å spisse det inn og gå mer dogmatisk til verks, har jeg forsøkt å oppnå et uttrykk som er mitt eget. Under prosjektets rammer og utgangspunkt, vil jeg si jeg har kommet nærmere et tydeligere uttrykk, med et konsept-album som resultat. Dette hviler i stor grad på metodene mine, og at jeg har vært mer bevisst rundt disse under prosjektets gang.

Jeg har utforsket mitt eget sound ved å stadig veksle mellom ulike arbeidsprosesser som Crate digging, sampling, improvisasjon, komposisjon, arrangering, produksjon og miks.

Disse metodene har nok påvirket resultatet i den grad at albumet har blitt en flytende, men samtidig rytmisk fokusert plate, som består av et lappeteppes av lydlige og musikalske komponenter.

Produksjon og miks har blant annet resultert i at albumet som helhet, men også enkelt-låter, har tatt musikalske retninger basert på det samlede materialet - retninger som både er grunnet i bevisste valg, men også musikalske retninger og vellykkede sjanger-kombinasjoner jeg ikke nødvendigvis forutså. Dette tror jeg er nettopp fordi jeg har jobbet med sampling og re-sampling av eget materiale. Jeg mener selv jeg har klart å kombinere mine tolkninger av ulike sjangre som for eksempel folk, country, soul, disko, ambient og house på en sammenhengende måte, som jeg ikke tror jeg hadde fått til uten å utforske eget sound gjennom sampling og re-sampling av eget materiale.

Mikseprosessen(e) i dette prosjektet skiller seg fra tidligere erfaringer. Miksing har vært, i enda større grad enn tidligere, en kontinuerlig del av prosessen med å lage dette albumet.

Når man komponerer med samples i form av sammensatte lydbilder (en miks), er det i praksis mange ulike mikser som kombineres i en låt, noe som har ført til en annerledes mindre lineær prosess, også her. Dette har også gitt seg utslag i et mer organisk uttrykk og sound for min del. Balansen og soundet på de ulike låtene har blitt farget og formet gjennom mange ledd, nettopp fordi jeg har jobbet samples og re-sampling. Finmiks og slutføring av det lydlike i musikken, har vært en mer variert utfordring, i forhold til tidligere erfaringer. I visse tilfeller «limes» lydbildet mer sammen fordi samplene allerede har en tydelig sound som fungerer sammen - andre ganger har det oppstått mer lydtekniske og estetiske problemer, som er vanskeligere å løse med mindre man går helt tilbake til original-prosjektet der samplet er laget. Som oftest har jeg likevel jobbet rundt dette, for å følge konseptet med sampling.

#### 4.4 Alt repeteres

Jeg vil si at utgangspunktet med sampling har ført til mye looping og repetering på albumet. Selvsitering og «gjenbruk» av ideer via sampling og re-sampling har ført til at jeg har brukt de samme ideene og utgangspunktene til flere låter. Dette er nok også et resultat av at jeg kun sampler eget materiale, og ønsker å tydeliggjøre hvordan jeg jobber med de-kontekstualisering og re-kontekstualisering av de individuelle, men også av de sammensatte, lydene. Det ligger også en slags repetisjon i arbeidsprosessen min - jeg ser bakover, samtidig som jeg lager noe nytt, og hvor noe begynner og ender i prosessen blir mer uklart for meg.

Jeg har jobbet med å ta noe ut av en kontekst for å lage nye kombinasjoner, litt som en collage. Lydene og musikken tas ut av tid og sted - forflyttes og omplasseres, og repeteres og manipuleres. Gjennom gjenbruk, re-sampling og selvsitering spiller jeg også på konseptet med minner og hukommelse. Albumet og arbeidsmetoden min får meg til å tenke på hvordan vi lagrer minner, henter de fram, og forandrer på de gradvis over tid - også minnene våre repeteres, endres og forvrenses. Jeg tenker at våre minner, erfaringer og referanser også er vesentlig i hvordan vi opplever musikk, og musikken har også en evne til å påvirke hvordan vi opplever verden, litt som en slags loop. Ved å bruke repetisjon og looping, spiller jeg på korttidshukommelsen. Ved å lage lengre låtstrukturer, re-sample og selvsitere gjennom platen, forsøker jeg å spille på langtidshukommelsen. Slik håper jeg at man kan oppdage nye aspekter og detaljer etterhvert som man (forhåpentligvis) hører albumet flere ganger. Både på mikro- og makronivå, gjennom repetisjon av melodier, motiv og form, håper jeg at «Re-Remember»

kan gi en ny opplevelse av tid og sted som lytteren kan reagere på, undres over, og kanskje også leve seg inn i.

## 4.5 Videre arbeid

Albumet er ferdig, men skal mastres, deretter håper jeg å kunne gi det ut allerede i løpet av dette året, eller tidlig neste år, for å få nok tid til å ferdigstille artwork, lage en liten promoteringsplan, og muligens søke støtte for distribusjon. Dette blir sannsynligvis på eget plateselskap (b0ka Recordings) under eget artistnavn. I forbindelse med masteringen, vil det eventuelt bli gjort noen små justeringer og tilpasninger i miksen.

Gjennom sampling har jeg klart å finne en mer konseptuell tilnærming og arbeidsmetode å følge, enn hva jeg har gjort tidligere, noe jeg også ser på som et verdifullt utbytte. Resultatet, «Re-Remember», og arbeidsprosessen gjenspeiler hverandre, både formmessig og konseptuelt. Dette har vært en utfordrende, men lærerik prosess, der jeg i større grad kan reflektere rundt sammenhengen mellom hva jeg faktisk har gjort og oppnådd, enn før. Her ligger også noe av kjernen til hva jeg vil ta med meg videre - ved å gi meg selv slike «oppgaver», vil jeg også kunne utfordre og utvikle arbeidet mitt i fremtiden. Noen idéer som har oppstått under arbeidsprosessen, som muligens kan bli fremtidige prosjekt er: kun sample objekter (lyder som ikke kommer fra tradisjonelle instrumenter) - eller bruke sampling i live-sammenheng (noe jeg i liten grad har utforsket tidligere) - eller lage en EP som er basert på kun ett instrument for å se hvor variert lydbilde jeg kan lage med et så enkelt utgangspunkt - her også ved hjelp av sampling og re-sampling.

# Kilder

## Litteratur og artikler

- Bromham, Gary (2019). *The Impact of Audio Effects Processing on the Perception of Brightness and Warmth*. *Audio Mostly* 18. - 20. september, Nottingham UK
- Danielsen, Anne og Ives Chor, Kristoffer Karlsen & Maria A.G. Witek, Mats Johansson, Kristoffer Yddal Bjerke, Eric F. Clarke, Hans T. Zeiner Henriksen, Serge Lacasse, Ragnhild Brøvig-Hanssen, Paul Harkins, Simon Zagorski-Thomas, Tellef Kvifte (2016). *Musical Rhythm In the Age of Digital Reproduction*. New York: Routledge
- Fink, Robert (2005). *Repeating Ourselves - American Minimalistic Music as Cultural Practice*. Berkeley og Los Angeles: University of California Press
- Izhaki, Roey (2008). *Mixing Audio - Concepts, Practices and Tools*. Burlington: Focal Press
- Katz, Mark (2010). *Capturing Sound - How Technology Has Changed Music*. Berkeley og Los Angeles: University of California Press
- Middleton, Richard (1983). *Play It Again Sam: Some Notes of The Productivity of Repetition in Popular Music*. *Popular Music*, Vol 3, Producers and Markets, s. 235-270. Cambridge University Press
- Russ, Martin (2004). *Sound Synthesis and Sampling*. (2. utg.) Burlington: Focal Press
- Schafer, R. Murray (1977). *The Tuning of the World*. Rochester: Destiny Books. 103-119 og 123-180).
- Strachan, Robert (2017). *Affordance, digital audio workstations and musical creativity*. London: Bloomsbury Publishing

## Nettsider

Patrick, Jonathan - *A Guide To Pierre Schaeffer, The Godfather of Sampling* <https://www.factmag.com/2016/02/23/pierre-schaeffer-guide/>

## Refererte album

- Against All Logic «2012 - 2017» (2018), Other People
- Air «Premiere Symptomes» (1997), Virgin
- Axel Boman «Family Vacation» (2013), Studio Barnhus
- Beastie Boys «Paul's Boutique» (1989), Capitol, LLC
- Blood Orange «Negro Swan» (2018), Domino Recordings Co Ltd
- Daft Punk «Discovery» (2001), Virgin
- Daft Punk «Homework» (1997), Virgin, Soma



DJ Shadow «Endtroducing» (1996), MoWax Records/A&M Records Ltd.  
Eddie Rabbitt «Loveline» (1979), Elektra Entertainment Group Inc.  
Exile «Radio» (2009), Plug Research  
Faithless «Reverence» (1996), Cheeky, BMG  
Heatwave «Candles» (1981), Sony Music Entertainment  
J-Dilla «Donuts» (2006), Stonesthrow  
Khruangbin «The World Smiles Upon You» (2015), Night Time Stories  
L’Rain «Fatigue» (2021), Mexican Summer  
Malian Musicians & Damon Albarn «Mali Music» (2014), Honest Jon’s, EMI  
Neil Young «Tonight’s The Night» (1975), Reprise Records  
Nicolas Jaar/Darkside «Daftside» (2013), bootleg  
Nicolas Jaar «Sirens» (2016), Other People  
Oneotrix Point Never «Magic OPN» (2020), Warp  
Primal Scream «Screamadelica» (1991), Creation Records  
Susumu Yokota «Sakura» (2000), Skintone  
The Alan Parsons Project «I Robot» (1977), Arista Records  
The Avalanches «Since I Left You» (2000), Modular Recordings  
The Avalanches «Wildflower» (2016), Modular, XL Recordings  
The Beatles «Abbey Road» (1969), Apple Records  
The Chemical Brothers «Come With Us» (2002), Virgin  
The KLF «Chill Out» (1990), KLF Communications  
Various Artists «Nigeria Special: Modern Highlife, Afro Sounds & Nigerian Blues.  
1970-6» (2008), Soundway Records  
Wings «Band On The Run» (1970), Apple Records, EMI

## Refererte låter

«A Different Feeling» (2000) - The Avalanches

<https://open.spotify.com/track/6PqbIE0aHP5me7bQy9G47x?si=c8093081e3604e8f>

«A Melody From a Past Life Kee» (1990) - The KLF

<https://www.youtube.com/watch?v=AjhgOJ4k4Qw>

«A Paw In My Fave» (2007) - The Field

<https://open.spotify.com/track/2Kn4IrAsj0Af2w4PQFTf7r?si=a5f635f4a9e24d8e>

«Airworks» (2006) - J Dilla

<https://open.spotify.com/track/6JDQWWAOoMf1aKbBfZPkja?si=59a95bbd49ec494d>

«Amalinja» (1972) - The Don Isaac Ezekiel Combination

<https://www.youtube.com/watch?v=xa7aHunpyoI>

«Albatross» (1969) - Fleetwood Mac

<https://open.spotify.com/track/3iZ5twPwvFeOUQA4Deu8tP?si=e2c502f6d8774dad>

«All I Do Is Think of You» (1975) - The Jackson 5

<https://open.spotify.com/track/5GoheMjTcV8xbbUUWchvjI?si=485a78e631494261>

«Baby's Arms» (2011) - Kurt Vile

<https://open.spotify.com/track/6USEdtn8hvbDW2tOJAqVTS?si=aa54febcbf11146ec>

«Being For the Benefit of Mr. Kite!» (1967) - The Beatles

<https://open.spotify.com/track/6W35n1UlkvqhfMZstB4BXs?si=42520ad22a994838>

«Club Tropicana» (1983) - Wham

<https://open.spotify.com/track/6tASfEUyB7IE2r6DLzURji?si=6002a28f32fd4ccc>

«Cola Bottle Baby» (1979) - Edwin Birdsong

<https://open.spotify.com/track/7EVDIXEOfAAvzwu6xk0nUz?si=f613006a620d4aee>

«Come Wander With Me» (1964) - Jeff Alexander

<https://open.spotify.com/track/5b2Zf1kc0M7KNfCnBV4vWO?si=ed3f02f024a34f22>

«Digital Love» (2001) - Daft Punk

<https://open.spotify.com/track/2VEZx7NWsZ1D0eJ4uv5Fym?si=9d72b19ad2264ca9>

«Don't Cry» (2006) - J Dilla

<https://open.spotify.com/track/67c5M9gVWemCV5SGH5cc4v?si=344cc555b2104c77>

«Elvis On the Radio, Steel Guitar in My Soul» (1990) - The KLF

<https://www.youtube.com/watch?v=ndB0poUC6xs>

«Etude Pathetique» (1948) - Pierre Schaeffer

<https://open.spotify.com/track/6iemrgfXIPeOF9YDB75QKm?si=cdaa678c1b504324>

«Face To Face» (2001) - Daft Punk

<https://open.spotify.com/track/7v9Q0dAb9t7h8gJOkcJHay?si=5329c2f898b148ce>

«Feso Jaiye» (1974) - The Sahara All Stars of Jos

<https://www.youtube.com/watch?v=DWqsDcPoW5g>

«Firkanta» (2019) - Lakeshouse

<https://open.spotify.com/track/3pH9vJENhBaLNIztRrT2Y?si=32dcf81de5eb4f56>

«Fly to Venus» (1977) - Electronic System

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

«Foreløpig Bit» (2005) - Lindstrøm & Prins Thomas

<https://open.spotify.com/track/5ZvBi20NduRK2vgHIDNpVM?si=2019237b836746c8>

«Give Me The Night» (1980) - George Benson

<https://open.spotify.com/track/5gaUkg5JNk8c4mr2jnpX8H?si=34bfa5c95da04020>

«Glow Worms» (1970) - Vashti Bunyan

<https://open.spotify.com/track/1Fnef4CPXOAWbWERg7f1Mz?si=a2b93fd373994474>  
«Go Away Dream» (1973) - The Chi-Lites

<https://open.spotify.com/track/3NP4qQnDf5A3OfTPAuic2l?si=3a3ace00ed88411d>  
«Go Down Dying» (1970) - Quincy Jones, Ray Brown Orchestra

<https://open.spotify.com/track/5hqYQieSSKYSmu5M16Jwgt?si=16a543e82b314dfe>  
«Gobstopper» (2006) - J Dilla

<https://open.spotify.com/track/39XY5TmM47I3Ws007knVZg?si=cc13442a5cc14208>  
«Goin' Crazy» (1981) - Heatwave

<https://open.spotify.com/track/5GVwxkjgJEttsbmRmmtDc4?si=124750448be446c6>  
«Grind» (2013) - Les Sins

<https://open.spotify.com/track/13LVADAG1jdD42fe5wihFc?si=cb68599172b84b39>  
«Harder, Better, Faster, Stronger» (2001) - Daft Punk

<https://open.spotify.com/track/5W3cjX2J3tjhG8zb6u0qHn?si=2e0783a8d98e4c97>  
«Hello» (2013) - Axel Boman

<https://open.spotify.com/track/73z0nxgDAKFdbjtOOPzRf8?si=a95c5eab80784dee>  
«Holiday» (1983) - Madonna

<https://open.spotify.com/track/7arHM2KZ0KzIZXFVDRGCI?si=cc6a9965026b4a09>  
«Human Behaviour» (1993) - Björk

<https://open.spotify.com/track/6Kz3o55LxMA11GbvFXHFtX?si=09f758475ac94fe1>  
«I Hamburgs Natt» (1979) - Jahn Teigen

<https://open.spotify.com/track/1JdSxYHmrIyQUByeJmM18T?si=e7ead633445f40ba>  
«I Hear a New World» (1960) - Joe Meek and The Blue Men

<https://open.spotify.com/track/2w9B8nZ7kxuzmnH2NNwJ3M?si=6664aa5277314032>  
«If I Was A Folkstar» (2016) - The Avalanches

<https://open.spotify.com/track/5Nlm8zM90rRurWLzbTw0gB?si=c8c32892d5d64fb2>  
«In My Life» (1965) - The Beatles

<https://open.spotify.com/track/3KfbEIOC7YIv90FIIfNSZpo?si=165e1e885290448b>  
«In The Ghetto» (1969) - Elvis Presley

<https://open.spotify.com/track/6csLL0MBNVIMx19PfsKsW7?si=4c2256a788644afb>  
«Jo» (2008) - Mr. Oizo

<https://open.spotify.com/track/1SgsRoIXRSsLxT6fkG3DkZ?si=e15d247ee9094053>  
«Keep On Saying» (1976) - The Kay-Gees

<https://open.spotify.com/track/0KmPPZsnm0iQyhQbm9dhGH?si=4f22488e62f7432d>  
«Lover» (1948) - Les Paul

<https://open.spotify.com/track/5nU3Hgb07jpc7AZb7SsQkM?si=fe0c126a10634c64>  
«M.P.B. (Frankie Knuckles Paradise Ballroom Mix)» - Womack & Womack

<https://melodiesinternational.bandcamp.com/track/mpb-missin-persons-bureau-paradise-ballroom-mix>

«Mellow My Mind» (1975) - Neil Young

<https://www.youtube.com/watch?v=5seufs8NnGA>

«Naa Er Druene Paa Sitt Beste» (2005) - Lindstrøm & Prins Thomas

<https://open.spotify.com/track/1YINKjLjg5BaCba259pNgI?si=a566dd0c90f24fa5>

«Orange Wedge» (1999) - The Chemical Brothers

<https://open.spotify.com/track/5X4TLgDJlI9JT4I5tKYdiW?si=d89abc4737b84c80>

«Ore Mi» (1980) - Toby Foyeh

<https://open.spotify.com/track/3d32ybQmfAXcIRYXBoTyay?si=98935a6a65354137>

«Reincarnation» (2017) - Susanne Sundfør

<https://open.spotify.com/track/0Gw9fznCDbfSxQIKgIa4Ta?si=a08a56bc5a734ca9>

«Revolution 909» (1997) - Daft Punk

<https://open.spotify.com/track/5pgZpHqfv4TSomtkfGZGrG?si=be95a87ae90540f8>

«Star Guitar» (2001) - The Chemical Brothers

<https://open.spotify.com/track/19mC6xktT1JyyycK6cQaXA?si=c0faafa1834a4b73>

«Stranger On The Shore» (1961) - Acker Bilk

<https://open.spotify.com/track/4gha0LSVxfv4ySnD9Vv7Ye?si=4f8494881ad944a4>

«Strawberry Fields Forever» (1967) - The Beatles

<https://open.spotify.com/track/3Am0IbOxmvlSXro7N5iSfZ?si=f5b03ff1541b4d89>

«Summer (The First Time)» (1973) - Bobby Goldsboro

<https://open.spotify.com/track/0LjdDekNQzCC6n5wac2JEC?si=5acd5abb46ae4e8f>

«Super Strut» (1973) - Deodato

<https://open.spotify.com/track/6NNfA0ej3KbNbJ5O1rT0vZ?si=e95ffafe587c4147>

«Superheroes» (2001) - Daft Punk

<https://open.spotify.com/track/186hvCTyrni4KT9nwIQ7zS?si=2e5552d4a42d4423>

«Superstition» (1975) - Bert De Coteaux

<https://www.youtube.com/watch?v=NKLp-00WpIA>

«Sverige» (2020) - Studio Barnhus (Axel Boman, Pedro Dollar, Kornél Kovács)

<https://open.spotify.com/track/3IFGWoLigQlvpDQUfcOD1B?si=93d765210f6c424b>

«Tammy» - Debbie Reynolds

<https://open.spotify.com/track/4SX6MuXZrQRsVv6MI1rWGI?si=0086896a38cc40dd>

«Tezeta» (1969-74?) - Mulatu Astatke

<https://open.spotify.com/track/414J8tKHbtF16XOiHGBEso?si=a75ad102adf6400a>

«The Boxer» (2005) - The Chemical Brothers

<https://open.spotify.com/track/1EUeDFq2zNP784GPars9aH?si=5e23646867e648ae>

«Time: The Donut of The Heart» (2006) - J Dilla

<https://open.spotify.com/track/6ywnTBL62OTd8HUaztJizb?si=ad7216be2f364099>

«To The Other Man» (1972) - Luther Ingram

<https://open.spotify.com/track/1I3xgRAsHGDMaRHsawyN45?si=983d13447ebd4194>

«Tomorrow Never Knows» (1966) - The Beatles

<https://open.spotify.com/track/00oZhqZIQfL9P5CjOP6JsO?si=2d3a192eed2240f8>

«Tondo» (2020) - Disclosure, Eko Roosevelt

<https://open.spotify.com/track/0csz09qS2n8Jo7LogHKu7j?si=933c2cc1c12d4761>

«Tonight May Have To Last Me All My Life» (2000) - The Avalanches

<https://open.spotify.com/track/6p7LRi9QH0fsG2eiK2VEIq?si=588dbcf738534f8b>

«Wichita Lineman» (1968) - Glenn Campbell

<https://open.spotify.com/track/6V9VCm1zOY2IGR80RehJ9i?si=5334675a2cf0441c>

«Zen Archer» (1973) - Todd Rundgren

<https://open.spotify.com/track/68fJKEFaEavY3CurGGCWxc?si=cf35c82fdb8245cc>

## Annet/Film/video

Aspinall, Neil (1995) - *The Beatles Anthology* (EMI Records, Apple Corps)

Ronson, Mark og Morgan Neville (2021) - *Watch The Sound with Mark Ronson*, ep. 2. (Tremolo Productions, Apple Inc.)

# Oversikt over album og vedlegg

## Album:

### Mappe: «Re-Remember»

- 01\_Sunset.wav
- 02\_80's Glitz.wav
- 03\_In My Memories.wav
- 04\_Into My Eyes.wav
- 05\_Baklengsbølger.wav
- 06\_Reisefot.wav
- 07\_Kosmiske Kurt.wav
- 08\_Skumring.wav
- 09\_Booboo.wav
- 10\_Utflukt.wav
- 11\_This Old World.wav
- 12\_Åpent Hav.wav

### Mappe: «Re-remember\_premaster»

- 01\_Sunset\_premaster.wav
- 02\_80's Glitz\_premaster.wav
- 03\_In My Memories\_premaster.wav
- 04\_Into My Eyes\_premaster.wav
- 05\_Baklengsbølger\_premaster.wav
- 06\_Reisefot\_premaster.wav
- 07\_Kosmiske Kurt\_premaster.wav
- 08\_Skumring\_premaster.wav
- 09\_Booboo\_premaster.wav
- 10\_Utflukt\_premaster.wav
- 11\_This Old World\_premaster.wav
- 12\_Åpent Hav\_premaster.wav

# Samplevedlegg

## Mappe: «Samplevedlegg»

80's-låt\_Petty.wav  
b0ka - Fjompin' 67.wav  
Blueeyedsoul.mp3  
Country-vokal.wav  
Diskotøs.mp3  
Etiopisk Solo.mp3  
Gitar\_Trommer\_Convolution.wav  
God Flyt.mp3  
Gul Sebra versjon 2.wav  
Gul sebra-sample.wav  
Mellotron\_Rhodes.wav  
Miracles.wav  
Miracles A+B.wav  
Motown-bons.wav  
Motown-hiphop.wav  
Mulatu-jam.wav  
Nobody Knows.wav  
Saksofonsample.wav  
Siste Natta.wav  
Soul-jam\_original.wav  
Tropicana.wav

## Bildevedlegg

Mappe: «Bildevedlegg»

80s Glitz hovedsample

Booboo Fløyteakkord

Kontakt gitar

Sunset figur

Sunset hovedloop

Utflukt chopping

Utflukt chopping 2

Åpent Hav termoflaske



