

Vebjørn Soknes Christie

Nytenkende tilnærminger til klubbmusikk gjennom eksperimentering og kreativt lyddesign

Bacheloroppgave i Musikkteknologi

Veileder: Andreas Bergsland

Mai 2023



NTNU

Kunnskap for en bedre verden

Vebjørn Soknes Christie

Nytenkende tilnærminger til klubbmusikk gjennom eksperimentering og kreativt lyddesign

Bacheloroppgave i Musikkteknologi
Veileder: Andreas Bergsland
Mai 2023

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for musikk



Kunnskap for en bedre verden

Sammendrag

Dette prosjektet tar for seg nytenkende tilnærminger til klubbmusikk gjennom eksperimentering og kreativt lyddesign. Gjennom grundig utforskning av forskjellige lydeffekter, kompositoriske teknikker og live-eksperimenter har jeg forsøkt å utforske og utfordre konvensjonene i klubbmusikk. Resultatet er en musikalsk opplevelse som balanserer mellom det velkjente og det eksperimentelle, og viser hvordan eksperimentering kan gi en unik og engasjerende lydopplevelse. Gjennom refleksjoner over kompositoriske utfordringer og fordeler, samt en kritisk vurdering av valgene tatt underveis, har prosjektet resultert i en utforskningsprosess som demonstrerer hvordan kreativitet og nysgjerrighet kan forme og transformere musikalske uttrykk.

Abstract

This project deals with innovative approaches to club music through experimentation and creative sound design. Through thorough exploration of different sound effects, compositional techniques and live experiments, I have tried to explore and challenge the conventions of club music. The result is a musical experience that balances between the familiar and the experimental, and shows how experimentation can provide a unique and engaging sound experience. Through reflections on compositional challenges and advantages, as well as a critical assessment of the choices made along the way, the project has resulted in an exploration process that demonstrates how creativity and curiosity can shape and transform musical expressions.

Innholdsfortegnelse

1. Innledning.....	1
2. Teori.....	2
2.1 Hva er klubbmusikk?.....	2
2.2 Hva er granulær syntese?.....	3
2.3 Hva er foley-lyder?.....	4
2.4 Hva er forvrengning?.....	4
2.5 Hva er wavetable-syntese?.....	5
2.6 Hva er tidsstrekking?.....	6
2.7 Hva er flanger?.....	6
2.8 Hva er frekvensskifting?.....	7
3. Metode.....	8
3.1 Forberedelser.....	8
3.2 Tilnærming til produksjonen av låtene.....	9
4. Resultat.....	10
4.1 Låt 1 - Palladium.....	10
4.2 Låt 2 - Voltage.....	13
4.3 Låt 3 - Delusions.....	15
4.4 Gjennomgående teknikker brukt i prosjektet.....	18
4.5 Låtene i møte med publikum.....	19
5. Refleksjon.....	21
5.1 utfordringer ved tilnærmingen til arbeidet.....	21
5.2 Kompositoriske utfordringer.....	22
6. Konklusjon.....	24
7. Referanseliste og vedlegg.....	25

1. Innledning

Denne oppgaven tar sikte på å utforske nytenkende tilnærminger til klubbmusikk gjennom eksperimentering og kreativt lyddesign. Med en dyp lidenskap for elektronisk musikk gjennom mange år som disc-jockey og live-musiker, ønsker jeg å utforske og utfordre grensene for klubbmusikk, og bidra til en mangfoldig og nyskapende klubbmusikkultur ved å skape et særegent sett med låter. Sentralt i min tilnærming er bruken av ulike lyddesign-metoder som granulær syntese, forvrengning, wavetable-syntese, tidsstrekking, flanger og foley-lyder.

Ved å kombinere min sterke interesse for elektronisk musikk, erfaring med ulike lyddesign-metoder og min evne til å framføre musikken live, ønsker jeg å skape et unikt lydbilde som inspirerer lytterne, og utfordrer deres oppfatninger om klubbmusikk. Eksperimentering er et nøkkelbegrep i min musikalske reise, da jeg tror på verdien av å bryte med konvensjonelle normer og utforske nye muligheter innenfor musikkens verden. Gjennom bruk av teknikker som granulær syntese kan jeg manipulere og bearbeide lyder på en mikroskopisk skala, og dermed skape unike teksturer og atmosfærer i mine låter. Foley-lyder, som er opptak av hverdagslyder og objekter, gir meg muligheten til å tilføre en organisk og spennende dimensjon til musikken min. Forvrengning, wavetable-syntese, tidsstrekking og flanger er andre teknikker jeg bruker for å forsøke å transformere lydbilder og tilføre dem et særpreg som bidrar til å skille mine låter fra mer konvensjonell klubbmusikk.

Videre er live-framføring en viktig del av min musikalske visjon. Ved hjelp av MIDI-kontrollere og MIDI-keyboard styrer jeg parametre i musikkprogrammet FL Studio 20 i sanntid. Dette gir meg muligheten til å skape mer organiske og levende musikalske øyeblikk under min framføring i møte med publikum.

Under arbeidet har jeg latt meg inspirere av artister som Floating Points og Burial. Disse kreative musikerne har påvirket meg dypt gjennom deres unike tilnærminger til musikkproduksjon, og deres evne til å tøye grensene for klubbmusikk ved å implementere spennende lydlandskap og interessante lyddesign i sine live-framføringer.

2. Teori

I denne delen av oppgaven skal jeg gå gjennom teorien bak sjangertrekkene til klubbmusikk, i tillegg til de ulike produksjonsmetodene som er brukt i musikken min. Det er viktig å forklare fagbegrepene og konseptene som brukes, slik at vi kan forstå hvordan disse metodene fungerer, og hvorfor de er relevante for min tilnærming til eksperimentell klubbmusikk.

2.1 Hva er klubbmusikk?

Klubbmusikk, ofte kalt EDM eller elektronisk dansemusikk, har etablert seg som en bred og mangfoldig musikk sjanger som omfavner en rekke musikalske stiler og subkulturer. Likevel har de ulike klubbmusikk-stilartene samme funksjon; å fungere som dansbar musikk tiltenkt nattklubber og festivaler. I boka *Electronic Music* gir Collins, Schedel og Wilson sin definisjon, som jeg har valgt å ta utgangspunkt i:

Our working definition is that electronic dance music (EDM) features electronic synthesized and sampled instrumentation, with at least some parts of a percussive nature, in tracks designed for dancing. Track lengths can be greatly extended, well beyond the typical three-minute pop song, and the evocation of a beat varies from the absolutely literal "four on the floor" to more complex rhythmic patterning, including deliberately loose and ragged grooves. (Collins et al., 2013, s. 102)

For at jeg skulle ha en rød tråd gjennom prosjektet mitt var det viktig at jeg fulgte rammene som er beskrevet her for å holde meg innenfor definisjonen på hva som kan kalles klubbmusikk. Jeg fokuserte på å produsere dansbare rytmer med et sterkt fokus på syntetiserte lyder, og å bruke dette som utgangspunkt for å videre implementere eksperimentelle og alternative teknikker.

I resten av kapittelet om teori ønsker jeg å redegjøre for noen av de mest sentrale produksjonsteknikkene og fagbegrepene jeg benyttet meg av under arbeidsprosessen. Det er viktig å merke seg at fokuset i dette prosjektet primært ikke har vært å gi en detaljert

beskrivelse av hvordan disse teknikkene fungerer på et teknisk nivå, men det er fortsatt relevant å gå gjennom teoridelen bak dem for å bedre forstå hvordan de kan fungere i praksis.

2.2 Hva er granulær syntese?

Granulær syntese er en avansert lydsyntesemetode som tar utgangspunkt i sampling. Ved å bruke denne teknikken kan man dele opp et lydsignal i såkalte “korn”, som er ekstremt korte lydsegmenter, vanligvis på noen få millisekunder, som man kan bearbeide videre. I boka *Electronic and Experimental Music* skriver Thom Holmes:

In practice, granular synthesis often begins with a sound sample and divides it up into small grains of sound. By controlling parameters such as grain size, the frequency of individual grains, their density, the way that grains might overlap, and degrees of randomness introduced into the process, one can generate interesting, amorphous effects and transformations of familiar sounds. A sound may be modified in pitch without changing its duration, and changed in duration without affecting its pitch. It is possible to move “through” a sample extremely slowly, and even “freeze” a sound in the middle - a method of exploring the harmonic content of a sound that was previously impossible. (Holmes, 2020, s. 103)

Granulær syntese gir en høy grad av kontroll over lyden og muliggjør opprettelsen av komplekse og unike teksturer og lydlandskap, som f.eks å opprette “lydskyer”, som er lydlandskap bestående av mange individuelle lydkorn som overlapper og flyter sammen. Disse lydskyene kan fungere som atmosfæriske elementer for å skape dybde i en musikkproduksjon. Man kan også benytte seg av granulær syntese for å skape komplekse synthesizer- og instrumentlyder, ved f.eks å bruke et lydklipp av fløyte, vokal eller piano. Slik bevarer man essensen av originallyden, samtidig som det åpner opp for videre eksperimentering.

En videreføring av denne teknologien er “grain delay” (også kalt granulær delay). Denne teknikken baserer seg på granulær syntese, men i motsetning til vanlige granulære syntese-teknikker der hovedsignalet gjennomgår denne effekten, lager den heller et granulert delaysignal.

Grain delays slice the input audio into extremely short segments, then delay each slice by a slightly different time. Most granular delays also incorporate pitch-shifters, which allow them to change the pitch of each slice. Granular delays are the most complex delay plug-ins and can warp and mangle audio into a completely different sound. (SoundBridge, 2017)

Grain delay åpner for å skape mangfoldige lydbilder, og kan fungere som en svært interessant delay-effekt.

2.3 Hva er foley-lyder?

Foley-lyder er opptak av hverdagslyder som vanligvis blir brukt i film- og lydproduksjoner for å gjenskape eller forsterke lydeffekter som er knyttet til handlingen i en scene (f.eks lyden av fottrinn, dører som åpnes, sigaretter som tennes, mynter som klirrer, tøy i bevegelse osv.). Foley-lyder ble først brukt av amerikaneren Jack Foley på starten av 1920-tallet for å forsterke kinoopplevelser (Jacobsen, 2018), men har i senere tid fått en stor rolle innenfor lyd- og musikkverdenen. Foley-lyder er framtrødende i radioteater på grunn av deres evne til å tydeliggjøre handlingen, og det samme konseptet kan implementeres i musikk.

2.4 Hva er forvrengning?

Mange musikere forbinder forvrengning med noe negativt, og i svært mange produksjonstilfeller prøver man i høyest mulig grad å styre unna forvrengning, og heller strebe etter så “ren” lyd som mulig. Likevel er det mange musikere som frivillig implementerer forvrengning i sine produksjoner som et virkemiddel for å forbedre og farge lydbildet. Forvrengning, eller den engelske oversettelsen “distortion”, oppstår når et lydsignal blir påvirket slik at bølgeformen endrer seg. Teknisk sett kan man derfor betrakte enhver form for påvirkning av et lydsignal som forvrengning, men i musikalsk sammenheng pleier vi isteden å snakke om forvrengning som noe som skjer når et lydsignal overstiger kapasiteten til en lydforsterker eller prosessor. Tyler Connaghan beskriver forvrengning slik:

In its basic definition, distortion is an alteration to the waveform of an audio signal. Distortion comes in many forms, though one of the most popular forms is called clipping. Clipping is when an audio signal goes beyond the maximum signal that a system is able to handle. The reason we call it clipping is because the tops of the audio signal waveform are abruptly clipped off the top of the signal. So, let's say you have a kick drum signal that you push heavily. Eventually, when pushed beyond a certain point, the peaks of that waveform or the fundamental frequency will have nowhere to go, squaring off at the top while the harmonics get louder. (Connaghan, 2022)

Som beskrevet av Connaghan gjør overstigningen at signalet blir “klippet”, noe som betyr at toppen og bunnen av bølgen blir kuttet av for å begrense signalet innenfor det tillatte prosessorområdet. Når f.eks en sinusbølge blir klippet, forsvinner deler av bølgen som overstiger grensen for klipping (i digitale prosessorer er denne grensen maks 0dB), noe som resulterer i en forvrengt form på bølgen. Dette betyr at lydbølgen ikke lenger er en ren sinusbølge, og det finnes nå harmoniske overtoner som ikke var til stede i den opprinnelige sinusbølgen, noe som endrer klangfargen til lyden. Ved å benytte seg av ulike mengder og stiler av forvrengning kan man forme musikken sin til å høres mer kompleks og unik ut.

2.5 Hva er wavetable-syntese?

Wavetable-syntese er en syntesemetode som brukes til å generere komplekse og dynamiske lyder. Future Music omtaler wavetable-syntese slik:

Wavetable synths are essentially a form of sample-based synthesis, using a recorded sound as the primary source for each oscillator. What makes wavetables different from a straightforward sampler is the ability to morph or evolve that sampled sound. This is possible because wavetables aren't just a single static sample, but actually a stack of individual waveforms called 'subtables' or, more commonly, 'frames'. Wavetables can contain up to 256 of these frames, and a wavetable synth will always offer some method for the user to move through these, often in the form of LFO or envelope modulation or a manual 'morph' control. (Future Music, 2021)

Dette betyr at en wavetable-synth vil inneholde en rekke forskjellige lydbølger som man kan bla gjennom for å skape variasjon i lydbildet. Hver lydbølge representerer en bestemt klangfarge, og ved jevn overgang mellom forskjellige lydbølger kan man oppnå komplekse og dynamiske lyder. Overgangen mellom disse lydbølgene kan enten styres manuelt av brukeren, eller ved hjelp av et forhåndsprogrammert parameter som svinger fram og tilbake mellom de ulike lydbølgene. Den klart største fordelen ved å benytte seg av wavetable-syntese er de enorme, dynamiske mulighetene som åpner seg ved å påvirke lydsignalet i sanntid, i motsetning til ordinære synther som kun spiller én bestemt lydbølge, og som oppfattes som langt mer statiske og uvarierte.

2.6 Hva er tidsstrekking?

Alex Lavoie beskriver tidsstrekking slik: “In audio production, time stretching refers to a form of audio processing that extends or contracts the duration of a sample or sound without changing its pitch or tonal characteristics” (Lavoie, 2021).

Muligheten til å kunne endre tempoet til et lydklipp, og samtidig bevare dets tonale verdier åpner for svært mange kunstneriske muligheter. Ikke bare kan tidsstrekking brukes til å tilpasse ulike lydspor slik at de passer sammen i tempo, men man kan også bruke tidsstrekking som et mer intenst eksperimentelt verktøy ved å strekke ut lydfiler til det ugjenkjennelige. På denne måten kan man produsere intrikate og nye lyder på en enkel måte. Slike utstrakte lyder, kombinert med større mengder romklang, kan resultere i atmosfæriske og myke lyder.

2.7 Hva er flanger?

Flanger er en svært interessant lydeffekt som kan brukes som et kreativt verktøy for å eksperimentere og skape spesielle lydbilder. Ifølge Tom Morello fungerer flanger slik:

A flanger works by mixing two identical audio signals together, with one of the signals playing at a slightly slower speed. This creates the effect of two tape recordings playing simultaneously, but with one tape player going slightly slower than the other. Because one of the playback speeds is slower, the distance between the two

“recordings” will continue to increase, which can create a swooshing effect similar to a spinning fan blade or even a jet engine. (Morello, 2022)

Med andre ord er flanger en lydeffekt som oppstår når man lager to kopier av et lydsignal, og spiller dem av samtidig, der en av kopiene blir gradvis forsinket eller fremskyndet i forhold til den andre. Kreativ bruk av flanger kan åpne for spennende lydeksperimenter.

Flanger-effekten er svært nyttig for å skape unike og utradisjonelle lyder, ved intense mengder flanger på en lydkilde vil man kunne forvandle lydens karakteristikk til noe helt annet enn dens originale klangfarge.

2.8 Hva er frekvensskifting?

Frequency Shifter is a device which raises or lowers the frequency of an input signal. It does this using a complex amplitude modulation like technique. Unlike the pitch shifter, the frequency shifter does not preserve the harmonic relationships between the various tones and harmonics in the input signal. Because of this, sounds processed by a frequency shifter start to sound very unnatural with only a small amount of shift. (SoundBridge, 2018)

Frekvensskifting er en svært interessant effekt å bruke i eksperimentell musikk. Denne effekten gjør at hver enkelt frekvens i et lydsignal blir endret like mye. Image-Line skriver “if the shift is 100 Hz, 400 Hz becomes 500 Hz and 10,000 Hz becomes 10100 Hz. This has the effect of pitch-shifting lower frequencies more dramatically than higher ones” (Image-Line, u.å.). Overgangen fra 400 hertz til 500 hertz vil oppfattes langt mer drastisk enn overgangen fra 10,000 hertz til 10,100 hertz, noe som betyr at de øvre tonale verdiene til en lydkilde som gjennomgår frekvensskifting ikke vil forandre seg nok til at vi merker en betydelig forskjell, i motsetning til de dypere frekvensene, som endrer seg langt mer hørbart. Å benytte seg av frekvensskifting kan dermed skape svært interessante tonale effekter til en musikkproduksjon.

3. Metode

I dette kapittelet vil jeg presentere en grundig beskrivelse av arbeidsprosessen, fra de første forberedelsene og eksperimenteringene med de nye digitale verktøyene, til den endelige produksjonen av låtene. Det vil bli lagt vekt på hvordan disse metodene har blitt brukt til å forme lydbildet og skape den ønskede atmosfæren og energien i musikken.

3.1 Forberedelser

En viktig motivasjon bak bachelorprosjektet mitt var å utvide horisonten for min egen produksjonsevne. For å oppnå dette, var det nødvendig å utforske hva slags lyddesignmetoder som kunne hjelpe meg til å skape et unikt sett med låter. Etter å ha satt meg inn i metodene som ble beskrevet i forrige kapittel, gjaldt det å finne måter å bruke disse i praksis. Jeg løste dette ved å anskaffe meg nye digitale verktøy som lot meg bruke disse teknikkene, og som kunne fungere som inspirerende og eksperimentelle hjelpemidler på veien til å løse oppgaven min. Gjennom en grundig vurdering av diverse plugins (digitale instrument- og effektprogrammer brukt til musikkproduksjon) ble det valgt en rekke innovative verktøy som ville bidra til å utforske og utvide mine lyddesignferdigheter.

For å forberede meg til produksjonen av musikkverket, og den kommende live-framføringen, studerte jeg liveopptak av eksperimentelle elektroniske artister. En av mine viktigste inspirasjonskilder var artisten Floating Points. Jeg analyserte nøye hans liveopptreden fra 2019 på konsertstedet *Printworks* i London for å bedre forstå hans bruk av lydlandskap, lydeffekter, og hvordan han bygget opp og strukturerte musikken sin under live-framføringer (Resident Advisor, 2019). Floating Points har en helt særegen musikkstil som inneholder alt fra åpne, svevende og vakre ambient-deler til eksperimentelle, tunge klubbrytmer. Jeg lot meg inspirere av denne dualiteten, og bestemte meg for at min musikkframføring skulle bestå av klubbrytmer (slik oppgaven opprinnelig la fokus på), men også roligere deler. Denne avgjørelsen var nyttig av to grunner; for det første lot den meg lettere lage en variert energiflyt gjennom stykket mitt, noe som vil gjøre framføringen langt mer dynamisk. For det andre åpnet de roligere delene av stykket opp for å eksperimentere friere med lydeffekter,

ettersom det ikke var like store perkussive elementer til stede som stjal fokus. Dette gjaldt særlig for de delene der jeg eksperimenterte med flytende synthlyder og tidsstrekking.

3.2 Tilnærming til produksjonen av låtene

Da jeg først skisserte prosjektbeskrivelsen til bachelorprosjektet, var jeg bestemt på å ha egne produksjonsøkter med fokus på spesifikke elementer i musikken. Dette innebar å sette av egne økter der jeg jobbet f.eks utelukkende med trommer, synther, eksperimentelt lyddesign og lignende, i hver sine bolker, uten å røre inn på noen av de andre elementene. Jeg ønsket å utforske hver komponent individuelt for å oppnå maksimal kontroll og forståelse av lydene jeg jobbet med. Én av grunnene til at jeg ønsket å håndtere oppgaven på denne måten var rett og slett fordi jeg vanligvis ikke jobber slik, og poenget med dette prosjektet var å utforske nytenkende tilnærminger til klubbmusikk. Dessverre merket jeg at denne tilnærmingen førte til at jeg mistet det overordnede perspektivet på låtene. Det ble en utfordring å sette sammen alle elementene på en sammenhengende og sømløs måte. Etter å ha eksperimentert med ulike metoder og evaluert arbeidsflyten min, bestemte jeg meg for å ta en annen tilnærming.

Jeg begynte isteden å fokusere på å bygge låt for låt. I stedet for å isolere elementene, og kun jobbe med f.eks lydlandskap i løpet av en økt, begynte jeg å eksperimentere fritt, ved å lage en melodisk eller tematisk grunnidé, for videre å legge til nye elementer, som f.eks trommer, når det følte naturlig. Dette tillot meg å utforske og improvisere mer fritt, samtidig som jeg bevarte helheten og sammenhengen i låtene mine. Ved å fokusere på én låt om gangen kunne jeg fordype meg i den unike stemningen og estetikken til hver låt. Jeg kunne eksperimentere og justere lydelementer i sanntid, og lytte til hvordan de samspilte med hverandre. Dette ga meg en dypere forståelse av låtens potensial og hvordan jeg kunne forsterke dens unike karakter.

Gjennom denne tilnærmingen oppnådde jeg en mer organisk og dynamisk produksjonsprosess. Jeg kunne følge mine kreative impulser og utforske nye ideer mens jeg opprettholdt en overordnet visjon for låtene. Denne tilnærmingen bidro til å skape en mer sammenhengende og helhetlig musikalsk opplevelse, samtidig som den tillot rom for eksperimentering og nyskapende lyddesign. Så fort jeg begynte å jobbe på denne måten fikk jeg en langt bedre flyt i prosessen, og jeg følte at jeg klarte å nå målene mine i høyere grad.

Etter å ha skissert mange forskjellige låter valgte jeg å fortsette med 3 av dem. Hver av disse låtene bringer fram forskjellige aspekter av det jeg ønsket å oppnå med prosjektet mitt, og i neste kapittel vil jeg gå nærmere inn på de spesifikke utfordringene og mulighetene som oppstod under produksjonen av hver låt, samt de teknikkene og tilnærmingene jeg brukte for å oppnå ønsket resultat. Enkelte teknikker, elementer og tiltak ble brukt tydelig gjennom hele prosjektet, og vil bli redegjort for etter å ha gått igjennom hver enkelt låt.

4. Resultat

Gjennom dette prosjektet har jeg eksperimentert med ulike lydelementer og arbeidsmetoder for å skape en unik og særegen musikalsk opplevelse, i tillegg til å studere teorien bak diverse produksjonsteknikker innenfor eksperimentell, elektronisk musikk. Dette kapittelet presenterer resultatet av prosjektet, hvor teorien og tilnærmingen til arbeidet har blitt omsatt til praksis gjennom komposisjon og produksjon av låtene, og hvordan denne musikken fungerer i en livesammenheng.

4.1 Låt 1 - Palladium

Om låta:

Låt 1, med tittelen “Palladium”, har en spesiell betydning i prosjektet mitt, både som åpningsspor og som en integrert del av musikkverket. Jeg valgte å starte prosjektet med denne låta av flere grunner. Først og fremst ønsket jeg å etablere et atmosfærisk og inviterende stemningsgrunnlag for lytteren. Låtens behagelige innledning med regnlyder og synthplucker skaper en beroligende og drømmelignende følelse, og inviterer til å utforske lydlandskapet som skal følge.

En annen grunn til at “Palladium” fikk en viktig plass i prosjektet er den musikalske og strukturelle kontrasten den bringer. Mens de andre to låtene har et tempo på 135 BPM (beats per minute) valgte jeg å senke tempoet til 120 BPM for “Palladium”. Dette gir en mer avslappet og luftig atmosfære, og skiller seg tydelig ut fra de mer energiske og opp-tempo låtene som følger. Dessuten gjør dette at den helhetlige energiflyten i prosjektet bygger seg

opp, ved at den roligste musikken blir presentert først, som en form for oppvarming til det som kommer.

Trommer:

Trommene i “Palladium” spiller også en avgjørende rolle i å skape en unik og interessant atmosfære i låta. Jeg har bevisst valgt å utforske ukonvensjonelle trommeelementer for å tilføre låta en menneskelig følelse og et unikt preg. Et av de viktigste aspektene ved trommene er den synkoperte rytmiske strukturen som er forskjøvet litt off-beat. Dette gir trommene en organisk og levende karakter som skiller seg fra mer standardiserte rytmemønstre. Den lille forskyvningen bidrar til å skape en følelse av menneskelig groove og tilfeldighet, og gjør lytteren mer engasjert i rytmemønsteret.

En annen unik detalj er at deler av trommene går baklengs gjennom hele låta. Dette skaper en “anspent” rytme ved at ikke alle transientene inntreffer der et normalt trommesett ville gjort. I tillegg har et clap-lydklipp fått en baklengs delay-effekt, som gir en spennende dimensjon til trommelydene. For å skape variasjon og bredde i lydbildet har jeg også brukt automatisert panorering på trommene. Dette fører til at trommelydene sprer seg rundt i lydrommet, og skaper en følelse av bevegelse og romlig dybde. Denne teknikken bidrar til å gi trommene et mer dynamisk og levende preg, og gjør at de står ut i miksen, i motsetning til mono-baserte trommelyder.

En annen kreativ tilnærming jeg har brukt er å sende alle trommelydene til én felles miksekanal som gjennomgår en forvrengningseffekt. Dette gir trommene en "crunchy" og "ødelagt" følelse, og bidrar til å skape en samlende effekt for de forskjellige trommelementene. Forvrengningen gir også et rått og energisk preg til trommelydene, som lager en merkbart kontrast til de mer svevende og atmosfæriske synthlydene i låta, noe som fører oss til neste punkt.

Synther:

Hovedsynthen i låta “Palladium” er en klassisk sagtann-synth, som i seg selv gir en kraftfull og skarp lyd. For å gjøre synthen enda mer interessant og unik, har jeg tilført en rekke effekter. Et av de viktigste aspektene ved hovedsynthen er at tonehøyden svinger litt kontinuerlig gjennom hele låta. Dette dynamiske pitch-svinget gir lyden en spesiell "surhet" og bidrar til å skape variasjon og organisk bevegelse i synthlyden.

En annen viktig effekt som er lagt til på hovedsynthen er en kraftig automatisert romklang, hvilket betyr at intensiteten øker og synker på ulike tidspunkter gjennom låta. Dette gir en svingende effekt, der romklangen fungerer nesten som en ekstra synth i seg selv. Den tilfører ekstra dybde og atmosfære til lydbildet, samtidig som den skaper en slags pulserende og bevegende effekt.

Atmosfæren i “Palladium” er essensiell for å skape en unik lydopplevelse. Denne ble skapt ved å inkludere ulike synthplucker med store mengder romklang og delay. Disse effektene gir lydbildet en romlig og myk kvalitet. Det svevende lydbildet forsterkes ytterligere av den stadige variasjonen i melodien på pluckene. Melodien er designet for å være uforutsigbar og utfordrende, slik at lytteren opplever et kontinuerlig skifte i lydbildet. Dette bidrar til å skape et eksperimentelt lydbilde, der selve opplevelsen av det ukonvensjonelle lydlandskapet er i fokus, i stedet for en tradisjonell og fengende pop-melodi. For å gi ekstra dybde til atmosfæren har jeg også et lydklipp av vindspill, i tillegg til en drone-lyd som består av et granulert synth-lydklipp, som begge har ekstreme mengder romklang på seg. Dette er ikke den eneste gangen i låta jeg benytter meg av granulær syntese, ettersom et av hovedelementene i låta er et granulert vokalklipp som spilles gjennom deler av stykket.

Bassen i “Palladium” spiller også en viktig rolle i å skape et dynamisk og levende lydbilde. Ved å bevege seg opp og ned i tonehøyde innenfor låtas gitte toneart, gir bassen en følelse av aktivitet og bevegelse, og gjør den mer hørbar enn hvis den kun skulle ha spilt i de mørkeste frekvensene. I tillegg har bassen en svak forvrengningseffekt på seg, noe som gir den ekstra overtoner og en mer distinkt tilstedeværelse i miksen. Denne forvrengningen bidrar til å gi bassen en mer rå og kraftig karakter, samtidig som den skiller seg ut fra andre elementer i lydbildet. Den fungerer som et solid fundament for å drive rytmen framover, samtidig som den tilfører et ekstra lag av dybde og tekstur til lydbildet.

Granulær syntese:

Vokalklippet er pitchet opp til å matche låtas toneart og er behandlet med en granulær plugin for å skape en unik og karakteristisk effekt. For å bygge en mer variert lyd, har jeg eksperimentert med ulike parametere i den granulære pluginen som jeg brukte i prosjektet. Ved å delvis randomisere antallet korn, lengden på kornene og avspillingsposisjonen, oppnår jeg en mye mer uforutsigbar og stimulerende lyd enn om jeg hadde latt alle parametrene ha statiske og konstante verdier.

Et annet viktig aspekt ved det granulerte vokal-lydklippet er panoreringen av kornene. Ved å panorere hvert korn slik at de spilles av annenhver gang i hver sin ende av stereobildet, skapes det en enormt bred følelse. Denne panoreringseffekten gir en ekstra dimensjon til lydopplevelsen og bidrar til å skape en mer engasjerende lytteropplevelse. Det at man hører kornene så tydelig i hver sin ende av stereobildet skaper også en spesiell effekt som vi kaller for “ear candy”. Dette begrepet refererer til små detaljer i musikken som skaper en behagelig, og i dette tilfellet, nesten kilende effekt i lytterens øre. I låta “Palladium” fungerer denne granulerte vokallyden som et av låtas melodiske hovedelementer, og den spilles av både i låtas refreng, og i oppbygningen til det.

Helt til slutt i låta har jeg lagt til et lydklipp av et granulært lydeksperiment, slik at lytterne kan få høre hva man kan oppnå ved hjelp av granulær syntese. Dette klippet ble tatt opp mens jeg lekte med parametre inne i en granulær plugin som prosesserte en trommelloop. Resultatet ble et stimulerende og interessant lydklipp, uten noe bestemt tempo eller tydelig struktur. Dette gjør at klippet fungerer bra som et mellomspill før låt 2, som befinner seg i det samme eksperimentelle landskapet som denne granulerte lydeffekten.

Oppsummering:

“Palladium” fungerer som en viktig introduksjon til helheten av musikkprosjektet mitt, og gir en smakebit på noen av de eksperimentelle elementene og lyddesignmetodene som har blitt brukt. Gjennom denne låta ønsker jeg å invitere lytterne inn i min visjon om å utfordre konvensjonelle normer innen klubbmusikkens verden.

4.2 Låt 2 - Voltage

Om låta:

“Voltage” er den andre låta i prosjektet mitt, og markerer en sterk økning i nivået av energi og eksperimentering. Ettersom både låt 1 og 3 i høy grad er melodiske komposisjoner, og denne låta er mer rytme- og eksperimentbasert, synes jeg det var passende å plassere den midt i prosjektet for å skape mer kontrast mellom de ulike låtene. Jeg har valgt å ikke gå like detaljert igjennom de forskjellige elementene i denne låta som jeg gjorde med låt 1, ettersom skapelsesprosessen bak låt nr. 2 var helt annerledes. “Voltage” er kun basert på

eksperimentering, noe som gjør at den er en markant avvikende låt fra både låt 1 og låt 3 i prosjektet mitt. Tilnærmingen til produksjonen av denne låten var helt spesiell og illustrerer hvordan man kan skape musikk ved hjelp av intens improvisasjon og eksperimentering. Jeg ønsket å utforske en mer spontan og intuitiv tilnærming til låtskriving, der jeg lot musikken forme seg organisk gjennom prøving og feiling.

Produksjonsprosessen:

Det hele startet med å lage et kort parti som besto av garage-inspirerte trommer (MasterClass, 2021) og en bass som kom inn mellom basstrommeslagene. Dette partiet ble loopet, og jeg begynte å spille inn lyden fra musikkprogrammet mitt. Tanken var å fange øyeblikkets energi og stemning i musikken. Etterpå tilbrakte jeg en lang økt med å eksperimentere med forskjellige forvrengningspresets på master-kanalen. Mens disse presetene var i bruk, justerte jeg tilfeldige parametere og forsøkte å utforske og farge lyden på så mange forskjellige måter som mulig.

Resultatet av denne improviserte og eksperimentelle prosessen var over en times lydopptak med forskjellige musikalske utkast. Deretter klippet og kompilerte jeg de beste delene fra lydopptaket til en strukturert låt. Jeg valgte klipp som viste bredden av hva man kan oppnå med ulike forvrengningseffekter, og som samtidig skapte den ønskede stemningen og energien til en klubblåt. Deretter begynte jeg å legge til flere detaljerte elementer på toppen for å skape en mer helhetlig låt. Dette innebar å bruke forskjellige lydeffekter for å bygge opp til refrenger og andre deler av låten. Jeg la også til ulike synthlyder for å bygge en atmosfære rundt den ellers røffe og intense rytmebaserte låta, noe som skapte en spennende og utfyllende kontrast.

Selv om disse små detaljerte tilleggselementene hjalp til med å gi en mer helhetlig følelse til låta, valgte jeg likevel å begrense disse så mye som mulig. Hele poenget med låta skulle være å vise effekten av forvrengnings-eksperimentering, noe som var langt mer tydelig da effekten fikk et klart hovedfokus, uten forstyrrelser fra andre lydelementer.

Oppsummering:

Gjennom denne improvisasjonsbaserte tilnærmingen og eksperimenteringen med forskjellige lydeffekter, klarte jeg å skape en låt som skiller seg ut både i produksjonsprosessen og i lydbildet. "Voltage" er et resultat av å utforske og leke med lydene i sanntid, og det

representerer en unik tilnærming til låtskriving som baserer seg på øyeblikkets kreativitet og eksperimentering. Dette var svært verdifullt for oppgaven, da det bidro til å skape en egenartet og spennende lydprofil for låten, i tillegg til å utfordre mine egne grenser som musikkprodusent.

4.3 Låt 3 - Delusions

Om låta:

“Delusions” er prosjektets tredje og siste låt. Produksjonsprosessen minner mest om låt 1, i den grad at strukturen og skapelsesprosessen i langt høyere grad ble gjort steg for steg, istedenfor å basere hele prosessen på improvisasjon. Inspirasjonen til å produsere denne låta kom fra den britiske artisten Burial, som er kjent for å benytte seg av foley-lyder i sine produksjoner. På hans album *Untrue*, benytter han seg ved flere anledninger av effektlyder fra spillserien *Metal Gear Solid*, som f.eks patroner som klirrer eller pistolskudd (Resident Advisor, 2017). Jeg lot meg inspirere av denne tilnærmingen til elektronisk musikk, noe som satte i gang prosessen med å produsere “Delusions”.

Trommer, perkusjon og foley-lyder:

I “Delusions” har jeg valgt å bruke korte, skarpe trommelyder, og strukturere dem i synkoperte rytmer. Dette valget ble gjort med hensikt om å gi rom til bassen i bassen, og for å unngå at lydbildet skulle bli for tungt og intenst. Intense trommerytmer kan ofte ta opp mye plass i det lave frekvensspekteret, noe som lett kan forstyrre bassens rolle.

Sterkt inspirert av artisten Burial, har jeg i denne låta tilført trommene mer karakter og identitet ved å legge til en rekke tilfeldige foley-lyder som komplementerer rytmen. Disse inkluderer lyder som grus, klirring av patroner og mynter, forskjellige fottrinn og tenning av sigaretter. Foley-lydene ble plassert på ulike steder i trommerytmen for å tilføre en mer organisk og spennende driv til låta, og disse tilfeldige og til dels "uforutsette" lydene bryter med den polerte og repeterende trommelyden man ofte forbinder med klubbmusikk. Jeg panorerte også de forskjellige lydene til ulike sider i stereomiksen for å skape variasjon og gi dem en mer fremtredende plass i den endelige miksen.

I løpet av låtas utvikling endres også rytmemønsteret flere ganger for å skape et mer variert lydbilde. I tillegg inkluderte jeg et kort og ekstremt forvrengt akustisk trommelydklipp som iblant dukker opp som et tillegg til den originale rytmen. Dette tillegget gir et overraskende og kraftig element til trommelyden. Mot slutten av låta introduseres også en såkalt “breakbeat” (James, 2022) for å markere overgangen til en mer intens og klubborientert retning. Denne endringen i rytmen og stilen bidrar til å tydeliggjøre at vi er ved låtas klimaks.

I mellompartiet av låta “Delusions” blir trommene transformert til rolige halvtakter, og dette skaper en markant endring i lydbildet. For å gi dette partiet en mest mulig eksperimentell følelse har jeg lagt til en flanger-effekt der delay-signalet i effekten blir frekvensmodulert, noe som gjør at de tonale verdiene i effekt endrer seg i enda høyere grad enn ved en ordinær flanger. Dette skaper en uvanlig og underlig effekt som bidrar til å forsterke det eksperimentelle og utforskende uttrykket i låta, spesielt ettersom det står i kontrast til de rolige og strukturerte synthlydene som spilles samtidig i dette partiet.

Trommene i “Delusions” tilfører et alternativt og eksperimentelt aspekt til låtas helhetlige lydopplevelse. Gjennom bruken av synkoperte rytmer, tilfeldige foley-lyder, variasjon i rytmemønsteret og en intens flangereffekt, oppnår låta et sett med spennende og dynamiske trommerytmer som bryter med normen for hva man kan forvente å høre på en ordinær technoklubb.

Melodiske elementer i låta:

Det melodiske aspektet i “Delusions” er bygget opp av flere elementer som samarbeider for å skape en atmosfærisk og variert lydopplevelse. Et av hovedelementene er et lydklipp av vindspill som har blitt beriket med en stor mengde romklang og granulær delay. Dette skaper en drømmende og utstrakt romklang som legger til en følelse av vidde og dybde i låta.

Vindspillet fungerer som et bakteppe, og bidrar til å bygge opp atmosfæren. Dessuten er vindspillet tradisjonelt sett et instrument som i de færreste tilfeller hører hjemme i en digital klubbproduksjon. Dette skaper en form for kombinasjon av forskjellige sjangre, som bidrar til å utvide grensene for hva klubbmusikk kan inneholde.

I tillegg til vindspillet har jeg inkludert et lydklipp av pianospill som er kraftig tidsstrukket. Dette skaper en langvarig og kontinuerlig lyd som fungerer som en bakgrunnspad. Den tidsstrukne pianolyden legger til en følelse av svevende og tidløs atmosfære i låta, som går

hånd i hånd med vindspillet. Disse er også delvis panorert ut til hver sin side i stereomiksen, som betyr at de okkuperer hver sin dominante side. Dette gjør det lettere å skille mellom de to elementene, og begge får en tydeligere plass i miksen.

For å skape variasjon og kontinuerlig interesse for lytterne har jeg også plassert utallige små klipp av forskjellige vokaler og tilfeldige lydeffekter rundt omkring i låta. Disse tilleggselementene gir en følelse av stadig bevegelse og skaper en kontinuerlig opplevelse av noe nytt som skjer. De er subtile, ikke dominerende, noe som betyr at de ikke stjeler hovedfokuset fra låta, men heller fungerer som små detaljer for å skape driv i låta, i tillegg til å forsterke den atmosfæriske følelsen.

Bass:

I "Delusions" har jeg benyttet meg av to forskjellige typer bass for å skape variasjon og kontrast. Den første bassen er en konstant og glidende basslyd som gir en myk og jevn følelse. Dette oppnås ved å bruke et lavpassfilter som begrenser de høye frekvensene og gir bassen en varm og dyp karakter. Denne bassen er tilstede gjennom nesten hele første del av låta og fungerer som en stabil og kontinuerlig dybde som binder låta sammen.

Mot slutten av låta, etter introduksjonen av breakbeatelementene, kommer den andre bassen inn. Denne bassen er mer spretten og har tydeligere transienter sammenlignet med den første bassen. Den skiller seg også ut ved å ha et mer klassisk sjangerpreg av House-musikk. Jeg har valgt å introdusere denne bassen for å gi låta en ny mengde energi, og for å leke med kontrasten mellom den tradisjonelle House-stilen, og de mer eksperimentelle lydene som spilles samtidig.

Selv om den andre bassen tar utgangspunkt i en klassisk House-lyd, har jeg fortsatt utforsket eksperimenterende elementer i form av tonehøydevariasjoner. Basslinjen hopper ekstremt opp og ned i tonehøyde, noe som gir den en intens og leken følelse. Denne kombinasjonen av klassiske elementer og eksperimentelle tilnærminger demonstrerer hvordan man kan inkorporere forskjellige stilarter og skape en spennende blanding i klubbmusikken.

Oppsummering:

De melodiske elementene i “Delusions” skaper et rikt lydlandskap av romklang og atmosfære, som sammen med de klubborienterte trommene og de drivende basslydene lager et utradisjonelt og spennende lydbilde. Denne kombinasjonen av lydelementer bidrar til å gi låta en unik stemning som kombinerer elementer fra mykere sjangre som ambient med rytmiske sjangre som House og Garage.

4.4 Gjennomgående teknikker brukt i prosjektet

I løpet av prosjektet har jeg gjort en rekke tekniske og kunstneriske valg for å skape en unik lyd og stemning i låtene. Disse valgene har bidratt til å forme prosjektets helhetlige estetikk og skape en opplevelse som er både variert og sammenhengende. I dette kapitlet vil jeg fokusere på noen av de gjennomgående teknikkene jeg har brukt gjennom store deler av prosjektet.

En av de gjennomgående teknikkene jeg har benyttet meg av er bruken av diverse lydklipp av platespillerstøy. Dette har blitt brukt som et virkemiddel for å gi låtene en varm og klassisk følelse. Ved å inkludere disse lydene, har jeg ønsket å skape en nostalgisk og autentisk atmosfære, i tillegg til å fylle tomrom i låtene.

En annen viktig teknikk jeg har brukt er grain delay-effekten. Dette har blitt brukt på en rekke av de ulike lyse, melodiske elementene i låtene. Ved å benytte meg av grain delay, har jeg ønsket å forsterke lydbildet på en interessant og kompleks måte. Effekten bidrar til å skape et magisk og drømmende preg over lyden, samtidig som den legger til intrikate detaljer og teksturer. Det at man kan spille av delay-signalet baklengs, i tillegg til at det multipliserer seg oppover i oktaver gjør effekten ekstra spesiell. Ved å legge til litt grain delay på enkelte av de lyse, melodiske elementene har det blitt tilført en rekke små biter av lyd som fungerer svært godt som “ear candy”. Denne teknikken har vært avgjørende for å gi låtene en mer unik og utforskende karakter.

I tillegg har jeg brukt romklang og høypassfilter som verktøy for å bygge opp spenning for refrengene. Ved å bruke romklang på strategiske steder, har jeg ønsket å skape en følelse av intensitet og forventning. Høypassfilter har også blitt brukt som et verktøy for å skape

spenning ved at den fjerner de dype frekvensene. Når man skrur av lavpassfilteret like før refrenget igjen vil bassetelementene som følger oppfattes som langt kraftigere, ettersom de står i så sterk kontrast til partiet før.

Videre har jeg inkludert diverse feltopptak av regnlyder og folkemengder for å skape en underliggende atmosfære til prosjektet. Disse lydene fungerer som omgivelseslyder som legger til en ekstra dimensjon av realisme og kontekst i låtene. Ved å bruke slike feltopptak, har jeg ønsket å transportere lytteren til spesifikke settinger og skape en opplevelse som er mer oppslukende og engasjerende.

Jeg har også benyttet meg av en digital wavetable-synth gjennom store deler av musikken. Dette kommer jeg til å skrive mer om i neste kapittel.

4.5 Låtene i møte med publikum

Når låtene fra prosjektet skal framføres live, åpner det seg en verden av muligheter for å skape en dynamisk og spennende opplevelse. Gjennom bruk av ulike verktøy og kontrollenheter kan jeg utforske og forme lyden i sanntid, samtidig som jeg binder de tre forskjellige låtene sammen og skaper en sammenhengende musikalsk reise.

En sentral del av live-framføringen er bruken av en digital wavetable-synth som fungerer som en rød tråd gjennom hele settet. Denne synthen styres ved hjelp av et MIDI-keyboard, noe som gir meg muligheten til å fritt spille melodier på scenen. Dette betyr at jeg kan utforske og improvisere med ulike melodiske temaer og tilpasse musikken etter stemningen og responsen fra publikum. Ettersom det er en wavetable-synth åpner dette opp for å bla gjennom de forskjellige lydbølgene underveis i spillingen, noe som skaper et komplekst og stadig utviklende lydbilde.

En annen viktig del av live-framføringen er bruken av en egen MIDI-kontroller. Denne kontrolleren gir meg muligheten til å styre ulike parametre og effekter i musikkprogrammet i sanntid. Spesielt bemerkelsesverdig er en effekt-plugin kalt DBLue Glitch. Denne inneholder en rekke glitch-effekter som kan transformere og manipulere lyden på uventede måter. Ved å tilføre ulike mengder og presets av denne effekten på spesifikke steder i live-framføringen,

kan jeg skape et uforutsigbart og ukonvensjonelt lydbilde som gir en unik og overraskende opplevelse for lytterne. Glitch-effektene kan blant annet få musikken til å høres hakkete ut, gå baklengs, frekvensmoduleres eller tidsstrekkes, og dette åpner opp for et ekstra lag av kreativitet og eksperimentering i framføringen.

MIDI-kontrolleren gir meg også muligheten til å styre ulike filtre på diverse synther i låtene, som f.eks sagtann-synthen i “Palladium”. Dette gjør det mulig å justere lydbildet og skape variasjon i teksturen og klangen til lydene. Jeg liker å kunne “åpne og lukke” filteret på synther selv, slik at det ikke høres for forhåndsprogrammert ut.

Dette bidrar til å legge til ekstra lag av interaktivitet i framføringen, og gir rom for improvisasjon og utforskning av lydbildet i sanntid.

Den kombinerte bruken av wavetable-synth, MIDI-kontroller og effekt-pluginen DBlue Glitch gir meg et bredt spekter av verktøy og muligheter for å skape en engasjerende liveopplevelse jeg kan tilpasse til det musikalske øyeblikket. Publikum kan forvente seg en unik opplevelse som skiller seg fra de opprinnelige studioinnspillingene, men som samtidig beholder essensen av de originale lydfilene.

5. Refleksjon

Etter å ha gjennomført prosjektet, og lyttet grundig gjennom låtene, ser jeg både positive og negative sider ved min tilnærming til arbeidet, og utførelsen av det. Jeg ønsker å være ærlig med meg selv, og identifisere utfordringer som oppsto underveis i prosessen, og områder der det er rom for forbedring, men også anerkjenne elementer ved prosjektet som fungerte bra.

5.1 Utfordringer ved tilnærmingen til arbeidet

Min tilnærming til oppgaven viste seg å være krevende på flere måter. En av de største utfordringene var å identifisere og avgrense hva som kunne betraktes som eksperimentelle lyder, og hvor avanserte disse lydene måtte være for å kunne inkluderes i et prosjekt som dette. I startfasen av prosessen slet jeg med å finne den rette balansen mellom å være kreativ og utfordrende, samtidig som jeg ønsket å beholde en forbindelse til den klubborienterte musikken jeg ønsket å skape.

I låt 1 og 3 valgte jeg å inkorporere de eksperimentelle lydelementene på en relativt subtil måte. Disse elementene ble integrert i låtene på en måte som ikke tok alt av fokus bort fra de overordnede klubbvennlige komposisjonene. Denne tilnærmingen var en form for eksperimentering som tillot meg å bruke teknikker og lyder som forbedret låtene, men uten å overvelde eller forstyrre den overordnede opplevelsen. Det var imidlertid en utfordring å finne den rette balansen mellom å legge til disse elementene og å sikre at de bidro til å forbedre låtene på en meningsfull måte. Likevel, jo lenger jeg jobbet med dem, jo flere eksperimentelle elementer tillot jeg meg å legge til, ettersom jeg synes det var viktig å forsøke å utvide horisonten min for hva som kunne inkluderes i en klubb-låt.

På den andre siden er låt 2 en åpenbar eksperimentell låt. Her var det ingen tvil om at jeg ønsket å utforske ekstreme komposisjoner, og strekke grensene for hva som kunne betraktes som eksperimentelt. I begynnelsen var jeg usikker på om denne låta ville passe inn i prosjektet, da den skiller seg tydelig fra de andre låtene med sitt energinivå og lydbilde. Likevel innså jeg raskt at låt 2 kunne være et verdifullt tilskudd til prosjektet ved å vise hvordan eksperimentering med lyd kan brukes til å skape intense og enormt ukonvensjonelle

klubbkomposisjoner. Under produksjonen av låt 2 la jeg også merke til at denne tilnærmingen til produksjon bød på både fordeler og ulemper.

En fordel med tilnærmingen til produksjonen av låt 2 var begrensningene jeg satte for meg selv ved å spille inn lyd i sanntid. Dette tvang meg til å gå videre i arbeidet istedenfor å bli for opphengt i ubetydelige detaljer. Som en person med en tendens til å bli fanget i perfektjonisme, var det befriende å jobbe med et allerede eksisterende lydgrunnlag og utforske ulike retninger. Dette bidro til å opprettholde en flyt i arbeidsprosessen, og hindre at jeg ble opptatt for lenge av enkeltelementer som ikke nødvendigvis ville bidra til å forbedre helheten av låten.

På den annen side hadde tilnærmingen også noen ulemper. Etter å ha spilt inn all lydeksperimenteringen var det umulig å gå tilbake og endre noe, ettersom alt materialet var i audio-form. Denne mangelen på fleksibilitet begrenset muligheten til å finjustere og gjøre små justeringer i etterkant. Videre var det også en utfordring å holde oversikt over hvilke forvrengningspresets som ble brukt på hvilke tidspunkter, noe som gjorde det vanskelig å gjenskape spesifikke lydeffekter eller justere dem senere etter behov.

Det å ha prøvd ulike tilnærminger til produksjon, og reflektert over hvordan de fungerte i praksis, har hjulpet meg å innse at jeg burde akseptere og verdsette mangfoldet av tilnærminger innen eksperimentell musikkproduksjon. Jeg innså at det ikke var nødvendig å begrense meg til kun én form for eksperimentelle lyder, men heller å utforske og omfavne ulike grader av eksperimentering. Dette ga meg frihet til å uttrykke meg på forskjellige måter og finne en balanse mellom det åpenbart eksperimentelle og det mer klubborienterte. Til tross for de tidlige utfordringene og tvilen jeg opplevde, var det en verdifull læringsprosess å finne min egen vei innen eksperimentell musikkproduksjon.

5.2 Kompositoriske utfordringer

Prosjektet presenterte flere kompositoriske utfordringer som jeg måtte takle. En av de største utfordringene var å integrere eksperimentelle lydbilder i kombinasjon med klassiske klubbrytmer. Det var en stor utfordring å finne en balanse mellom de to elementene og gi dem hver sin tydelige plass i låtene. De eksperimentelle lydene sto i sterk kontrast til de

standardiserte klubbtrommene, noe som hindret en naturlig flyt i låtenes utvikling. For at elementene skulle kunne komplementere hverandre på en passende måte begynte jeg å eksperimentere med alternative trommerytmer og inkorporere eksperimentelle elementer i selve rytmene, som f.eks å inkludere foley-lyder og tilføre forvrengning på trommene, noe som skapte en mer helhetlig og sømløs forbindelse mellom det melodiske og eksperimentelle lyddesignet.

En annen kompositorisk utfordring var å begrense antall elementer i låtene. Som musiker med en mer konvensjonell bakgrunn, er jeg vant til å fokusere på å skape et komplett låtprodukt, med mange detaljer og elementer for å gi en følelse av fylldighet. Imidlertid innså jeg at i dette prosjektet kunne en slik tilnærming være problematisk. Det var viktig å unngå overbelastning av lytteren, og isteden sikre at det var tydelig hvilke deler av produksjonen som var ment å være eksperimentelle og skulle fremheves. Dette var spesielt utfordrende i låt 1 og 3, der mange av de eksperimentelle elementene var sømløst integrert med resten av musikken. Det krevde en nøye kompositorisk vurdering for å balansere og utheve de eksperimentelle aspektene på en måte som var forståelig og tydelig for lytteren.

I etterkant har jeg reflektert mye over hvordan jeg kunne ha håndtert disse kompositoriske utfordringene annerledes. Det kunne ha vært nyttig å tidligere i prosessen eksperimentere mer med ulike måter å kombinere de eksperimentelle lydbildene med klubbrytmene på. Dette ville ha gitt meg en bedre forståelse for hvordan elementene kunne samhandle og komplementere hverandre på en mer sømløs måte. Dessuten kunne jeg ha jobbet mer bevisst med å fremheve de eksperimentelle elementene i låtene, slik at lytteren ville kunne fange opp deres tilstedeværelse og bidrag til helheten.

For å oppsummere, de kompositoriske utfordringene i prosjektet har vært både lærerike og utfordrende. De har bidratt til min utvikling som musiker og gitt meg verdifulle innsikt i hvordan eksperimentelle og konvensjonelle musikalske elementer kan samarbeide på en harmonisk måte. Gjennom refleksjonen har jeg blitt mer bevisst på hvordan jeg kan håndtere slike utfordringer i fremtidige prosjekter, og hvordan jeg kan fortsette å utvide min musikalske horisont.

6. Konklusjon

I denne oppgaven ønsket jeg å utforske forskjellige metoder for å utfordre konvensjonelle grenser innen klubbmusikk. Gjennom bruk av eksperimentelle lydelementer, kreativt lyddesign og innovative produksjonsteknikker har jeg forsøkt å skape særegne og engasjerende musikalske opplevelser. En viktig del av prosjektet var å finne balansen mellom eksperimentering og kompositorisk sammenheng. Ved å integrere eksperimentelle lyder og teknikker på en subtil måte i noen av låtene, og mer ekstremt i andre, har jeg forsøkt å skape en harmonisk fusjon mellom det eksperimentelle og det klubborienterte. Dette har resultert i låter som både utfordrer lytterens forventninger og samtidig bevarer en solid rytme og struktur.

For å konkludere representerer dette prosjektet en utforsking av nye perspektiver og tilnærminger innen klubbmusikk, og et forsøk på å presentere denne sjangeren i et nytt lys. Selv om prosessen hadde sine utfordringer, har resultatet av musikken, og erfaringen gitt meg verdifulle innsikter og inspirasjon til å fortsette å utforske og utvikle mitt musikalske uttrykk.

7. Referanseliste og vedlegg

Referanseliste:

- Collins, N., Schedel, M., Wilson, S. (2013). *Electronic music*. Cambridge University Press.
- Connaghan, T. (2022). What is Distortion in Music: A Beginner's Guide. *eMastered*. <https://emastered.com/blog/what-is-distortion-in-music>
- Future Music (2021). What is wavetable synthesis? The ultimate beginner's guide. *MusicRadar*. <https://www.musicradar.com/news/what-is-wavetable-synthesis>
- Holmes, T. (2020). *Electronic and Experimental Music: Technology, Music, and Culture* (6. utg.). Routledge.
- Image-Line (u.å.). Frequency Shifter. <https://www.image-line.com/fl-studio-learning/fl-studio-online-manual/html/plugins/Frequency%20Shifter.htm>
- Jacobsen, S. (2018). Filmstudieark: Stumfilmkonserten. *Cinematket*. <https://www.cinematket.no/artikler/filmstudieark-stumfilmkonserten>
- James, M. (2022). What Is Breakbeat Music? 7 Top Examples & History. *Music Industry How To*. <https://www.musicindustryhowto.com/what-is-breakbeat-music/>
- Lavoie, A. (2021). Time Stretching and Pitch Shifting: How to Make Samples Fit Your Beat. *LANDR Blog*. <https://blog.landr.com/time-stretching-pitch-shifting/>
- MasterClass. (2021). *UK Garage Music Guide: Inside the History of UK Garage*. <https://www.masterclass.com/articles/uk-garage-music-guide>
- Morello, T. (2022). Guitar 101: What Are Flangers and Phasers? Learn About the Best Flanger and Phaser Pedals for Electric Guitar Players. *MasterClass*. <https://www.masterclass.com/articles/guitar-101-what-are-flangers-and-phasers-learn-about-the-best-flanger-and-phaser-pedals-for-electric-guitar-players#3mkdzs4iod7od7rdMwSp3t>

- Resident Advisor. (2017). *Burial's Untrue: The making of a masterpiece* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Et5B-zfAIlo>
- Resident Advisor. (2019). *RA Live: Floating Points At Printworks 2019 | Resident Advisor* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=yMjBGUKpH-0>
- SoundBridge (2018). Frequency Shifter. <https://soundbridge.io/frequency-shifter/>
- SoundBridge (2017). Grain Delay. <https://soundbridge.io/grain-delay/>

Vedlegg:

- Medley av de tre låtene (+ mellomspill)
- Låt 1 - Palladium
- Låt 2 - Voltage
- Låt 3 - Delusions

