

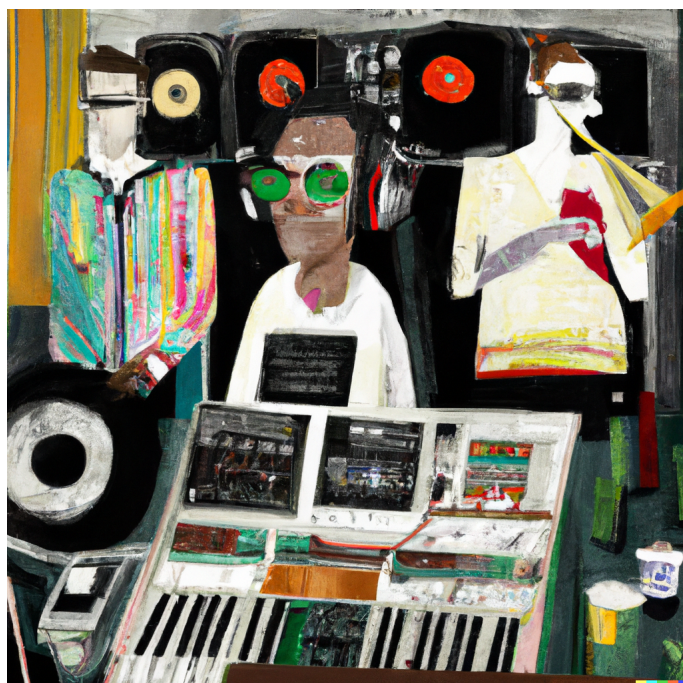
Elias Fløtre Løstegaard

# Hvordan finne en egen stemme som beatprodusent gjennom arbeid med sampling

Bacheloroppgave i Musikkteknologi

Veileder: Øyvind Brandtsegg

Mai 2023



**NTNU**

Kunnskap for en bedre verden



Elias Fløtre Løstegaard

# Hvordan finne en egen stemme som beatprodusent gjennom arbeid med sampling

Bacheloroppgave i Musikkteknologi  
Veileder: Øyvind Brandtsegg  
Mai 2023

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Det humanistiske fakultet  
Institutt for musikk



Kunnskap for en bedre verden



## Musikkteknologi i møte med publikum

Elias Fløtre Løstegaard

Hvordan finne en egen stemme som beatprodusent gjennom arbeid med sampling?



## Sammendrag

I dette prosjektet har jeg utforsket hva min stemme som beatprodusent er gjennom arbeid med sampling. Prosjektet resulterte i en beat tape, en samling med instrumentale hiphop-låter. Jeg har utforsket sampling som tradisjon og metode, for deretter å definere hva sampling er i min arbeidsprosess. Prosjektet har gitt meg innsikt i min egen fremgangsmåte samt gitt meg dypere forståelse for min egen musikksmak og musikalske innflytelser. Det er hva jeg som beatprodusent velger å gjøre med kildematerialet, sammen med valgene om hva slags kildemateriale jeg bruker, som er med på å skape min stemme som beatprodusent.

## Abstract

In this project I have explored what my sound as a beat maker is through working with sampling. The project resulted in a beat tape, a collection of instrumental hip-hop songs. I have delved into sampling as a tradition and method, and then defined what sampling means in my creative process. The project has provided me with insights into my own approach and has deepened my understanding of my musical taste and influences. It is what I, as a beat maker, choose to do with the source material, along with the choices of what kind of source material I use, that contribute to shaping my sound as a beat maker.

## Innholdsfortegnelse

### 1 Innledning

#### 1.1 Om prosjektet

#### 1.2 Spørsmål og rapportens formål

### 2 Teori

#### 2.1 Sampling som tradisjon

#### 2.2 Sampling som metode

##### 2.2.1 Looping

##### 2.2.2 Chopping

##### 2.2.3 One-Shot

### 3 Metode, materiale og prosess

#### 3.1 Fremgangsmåte

#### 3.2 Hva er sampling for meg?

#### 3.3 Musikksmak og kreativitet - Intervju med Are Brean

### 4 Resultat

#### 4.1 Oversikt over innlevert låtmateriale

### 5 Refleksjon

#### 5.1 Hva gjør at min musikk med sampling som metode låter som meg?

#### 5.2 Hva er sampling for meg, og hvordan forholder jeg meg til metodikken i kontekst av beatproduksjon som tradisjon?

### 6 Konklusjon

### 7 Referanseliste

### 8 Liste over vedlegg

## 1. Innledning

### 1.1 Om prosjektet og inspirasjon

Da jeg satt i gang arbeidet med bacheloroppgaven ønsket jeg å lage musikk som åpnet opp for at jeg kan utforske min egen kreativitet og prosess som produsent. Dette ønsket ble til en ide om å arbeide som beatprodusent med sampling. Sampling er å anvende digitale lydopptak i en ny musikalsk kontekst (Bergsland, 2018), og det å være en beatprodusent er å arbeide med komposisjon av beats. Beatprodusent-begrepet er hentet fra Egil Reistadbakk sin masteroppgave om beatproduksjon. Reistadbakk hevder det ikke eksisterer et godt norsk ord for det å lage komposisjoner til hiphop (beats) og dermed lagde han dette begrepet ved å sette sammen engelske «beat maker» og produsent (Reistadbakk, 2013, s.9). Beats er i følge Schloss «Musikalske kollasjer komponert av segmenter fra innspilt musikk» (Schloss, 2004, s2, min oversettelse).

Jeg har arbeidet med sampling som en del av min skapende prosess tidligere, men ikke like helhetlig som på dette prosjektet. Når jeg jobber med samples er beatproduksjons-prosessen aldri lik ettersom hver lydfil man arbeider med er forskjellig. Det å jobbe med samples er ofte også en kreativ kickstart. Denne kickstarten har jeg ikke i andre kreative prosesser med mindre jeg setter meg ned for å komponere med en veldig klar idé. Jeg har merket meg at jeg ofte går til de samme produksjons-teknikkene og kompositoriske verktøyene når jeg lager musikk, dette ønsket jeg å utfordre ved å bruke samples. Målet med prosjektet var at arbeidet skulle munne ut i en beat tape. En beat tape er i følge Urban Dictionary en samling av instrumentale låter fra en produsent («Beat tape,» 2013).

Det jeg har levert av kunstnerisk materiale i oppgaven er et utdrag fra en beat tape jeg har laget i perioden. De 11 sporene jeg har valgt ut fra beat tapen mener jeg belyser ulike sider av teknikker innenfor sampling, ulike fremgangsmåter for å finne samples og syn på hva sampling er i 2023. Det er flere sider av det å bruke samples til å lage egen musikk jeg ikke kommer til å ta for meg i denne rapporten, og det er fordi dette er ment som en kreativt utforskende oppgave for meg og min arbeidsprosess. Skulle jeg tatt for meg spørsmål om åndsverkslov og klarering av samples ville det vært en annen oppgave. Formålet med dette prosjektet var å utforske min egen stemme som beatprodusent.



I starten av prosjektet fant jeg mye inspirasjon i arbeidet til beatprodusenter som Madlib, The Alchemist og J-Dilla, samt nyere stemmer som DJ Dahi og Kenny Beats. Jeg innså at mitt uttrykk og lydbilde kom til å være annerledes enn deres ettersom vi arbeider på ulike måter, med ulike teknikker, med ulike verktøy og med ulik bakgrunn og smak. Dette betyr ikke at jeg ikke har latt meg inspirere, for det har jeg absolutt. Kjenner man noen av disse beatprodusentenes verk kan det være man hører lånte teknikker og sterke innflytelser. Særlig vil jeg fremheve Kenny Beats sitt album «Louie» og J-Dilla sitt album «Donuts» som verk som jeg har blitt inspirert av, både før og under prosessen.

## 1.2 Spørsmål og rapportens formål

Gjennom prosessen med å lage musikk med sampling har jeg forsøkt å finne svar på flere spørsmål jeg skal ta for meg videre i rapporten:

Hvordan jobber jeg med sampling?

Hva gjør at min musikk med sampling som metode låter som meg?

Hva er sampling for meg, og hvordan forholder jeg meg til metodikken i kontekst av beatproduksjon som tradisjon?

I rapporten vil jeg belyse hva sampling er og hvilken posisjon den har i hiphop-kulturen, for så å se på hvilke teknikker jeg arbeider med. Jeg vil se hva sampling er for meg i min skapende prosess, og se på hvordan min smak kan definerer mitt lydbilde og min stemme som beatprodusent. Deretter vil jeg legge frem resultatet av prosessen i form av det innleverte låtmateriale, og diskutere resultatene opp mot spørsmålene jeg har stilt over.

## 2. Teori

### 2.1 Sampling som tradisjon

Sampling er en mye brukt teknikk i hiphop og musikkproduksjon, hvor man bruker segmenter fra eksisterende lydopptak for å lage nye komposisjoner (Schloss, 2004). Denne praksisen har røtter tilbake til hiphopens tidlige dager på 1970-tallet, da DJs som Kool Herc og Grandmaster Flash spilte av segmenter fra låter der det var «breaks». Et break er et segment i en låt der flere eller alle av de andre instrumentene trekker seg tilbake og trommene får noen takter alene. DJs brukte en teknikk som heter «beat-juggling» (trommebrekk-sjonglering) for å forlenge disse taktene. Ved å ha to eksemplarer av den samme vinylplaten kunne DJen hoppe fra slutten av breaket på plate A til starten av breaket på plate B og

dermed holde breaket kontinuerlig gående frem og tilbake (Chang, 2005, s.79). Dette er blitt til det vi i dag kaller for looping, som er en av tre teknikker jeg skal ta for meg i neste del. Sampling, som startet ved at Disc Jockeyen (DJen) skulle holde dansegulvet i gang som forklart over, utviklet seg fra videre fra dette og har utvilsomt blitt en sentral del av både hiphop som musikk sjanger og kultur.

På 80-tallet kom det digitale samplere som lot beatprodusentene ta tradisjonen til et nytt nivå. Samplere er elektroniske instrumenter som er laget for å ta opp og spille av/manipulere den innspilte lyden (Bergsland, 2018). Her fikk man muligheten til å arbeide med mer kompliserte teknikker som chopping og sekvensering av one-shots. Disse begrepene vil vi se nærmere på i neste del. Dette gjorde at en komposisjonene kunne inneholde flere lag, mer komplekse arrangementer og ulike teknikker for sampling i en og samme beat.

Sampleren ble nå et instrument, og innovatører som f.eks, J-dilla brukte sampleren både til å vise sine tekniske ferdigheter, og gjennom nøye utvelgning av kildemateriale fortelle historier. Mange beatprodusenter velger å fortelle sin historie gjennom valg av samples, og ofte er dette knyttet til ens musikksmak. I beat tapes som «Welcome 2 Detroit» sampler J-Dilla musikk fra sitt hjemsted, ved å gjøre dette forteller han oss ikke bare hva slags musikk han liker, han viser oss også hvor han kommer fra. Kildevalgene for sampling bringer nå med seg mer betydning enn bare lydbildet (Charnas, 2022).

I mer moderne hiphop fortsetter sampling å være en viktig del av produksjonen. De fleste DAWs (Digital Audio Workstation) kommer med funksjoner til sampling innebygd i programvaren, og flere selskaper lager plug-ins (koder som kan brukes inne i en DAW) som fungerer som samplere. Internett har også fått en viktig rolle i utviklingen av sampling som tradisjon med fremveksten av nettsider som Splice.com og Drumbroker.com hvor man kan kjøpe samples av produsenter, noen velger til og med å spesialisere seg på å lage samples. Dette gjør at beatprodusenter enklere enn før kan bygge videre på andres arbeid på samme måte som man gjør når man tar segmenter av utgitt musikk og lager nye komposisjoner av det. Sampling har altså blitt et sentralt verktøy for å uttrykke musikalsk kreativitet i form av hvordan man velger å manipulere lydklipp. Sampling gir beatprodusenter en mulighet til å skape en unik stemme gjennom valg av samples og hvordan man velger å manipulere disse. Hva man velger å sample kan si noe om hva man liker, hvilke musikalske innflytelser man har, og i flere tilfeller også fortelle noe om bakgrunnen til en beatprodusent.

## 2.2 Sampling som metode

I mitt kreative arbeid i denne oppgaven har jeg benyttet meg av ulike sampling-teknikker for å lage musikk, i denne delen av rapporten forklarer jeg disse nærmere. Sampling-teknikkene jeg bruker er looping, chopping og one-shot.

### 2.2.1 Looping

Looping innebærer at en spesifikk del av en lydsekvens, f.eks. et musikalsk motiv eller en trommegroove, blir repetert. Et sitat fra Schloss sin bok om sample-basert hiphop oppsummerer hva looping er: «Mens looping kanskje ikke endrer lyden av musikken – dens rytme, melodi, harmoni, eller klangfarge – endrer det hele måten lydsekvensen blir oppfattet. Melodier blir til riff.» (Schloss, 2004, s.138, min oversettelse). Denne teknikken ble brukt allerede på 70-tallet før samplere som digitale instrumenter kom på markedet. DJer som Grandmaster Flash «beat-jugglet» for å skape lengre dansbare strekk med kort kildemateriale. Da samplere kom på markedet på 80-tallet ble det mulig å lage loops som kunne fortsette å gå uten å måtte beat-juggle og teknikken ble videreutviklet. Man kunne gjenta kortere segmenter og mer komplisert lydmateriale med mer nøyaktighet. Dette har utviklet seg videre til hvordan vi i dag jobber med loops i DAWs. Nå kan man strekke i og forandre små segmenter i loops uten å miste mye av den originale klangfargen til lyden.

### 2.2.2 Chopping

Chopping er en teknikk hvor et sample klippes opp i mindre deler, for deretter å arrangeres sammen på nytt av beatprodusenten. Det er mulig å se på det som en slags kollasj av det originale materialet. Dette er en annen måte å sample på ettersom teknikken er utforskende i sin natur. Det er en kreativ prosess som foregår idet en har klippet opp noens kunst og forsøker å sette det sammen på en ny måte som komplimenterer materiale og samtidig viser frem ens egen stil. Chopping som metode tillater derfor beatprodusenter å skape mer komplekse og til dels originale komposisjoner.

### 2.2.3 One-shot

One-Shot er en teknikk hvor en enkelt lyd, f.eks. et bass- eller skarptrommeslag, en kort frase på et instrument eller en akkord, blir brukt én av gangen, satt sammen i en større musikalske sammenheng. One-shots brukes ofte til å lage trommebeats ved at beatprodusenten velger individuelle trommeslag fra forskjellige kilder, og spiller eller sekvenserer dem sammen til

nye trommebeats. Dette kan også gjøres med enkelttoner, melodiske fraser eller akkorder. Det er mulig å endre tonehøyden på melodiske og harmoniske one-shot for å skape nye melodier og akkordrekker, og da spille av de enkeltstående lydene som et instrument. Schloss skriver om sammensetningen av trommelyder på denne måten: «Trommepartiet i en typisk hiphop låt, etter alt å dømme, bruker kanskje et skarptrommeslag fra en rockeplate fra 70-tallet, en hihat fra en jazzplate fra 50-tallet og en basstromme fra en trommemaskin fra 80-tallet. Evnen til å sette sammen disse lydene til et helhetlig og naturlig lydbilde er kjennetegnet på en god beatprodusent» (Schloss, 2004, s.146, min oversettelse)

### **3. Metode, materiale og prosess**

#### **3.1 Fremgangsmåte**

Når jeg arbeider med musikk er jeg som regel i studio. Jeg føler meg ikke alltid kreativ, men noe som ofte får fart på kreativiteten min når jeg sitter fast er musikk. Etersom jeg i dette prosjektet skulle arbeide med sampling fikk jeg lov til å starte prosessen på hver eneste låt med å bli inspirert. For å kunne starte å sample må man ha kildemateriale, og for mange beatprodusenter, særlig fra den gamle skolen, handler dette om «digging». Digging, kort for «digging in the crates», handler om å finne plater som skal brukes til sampling. I tillegg til dette knytter det sterke bånd mellom beatproduksjon og DJ tradisjonen i hiphop og man tar del i en tradisjon og et rituale (Schloss, 2004, s.79-100). I min prosess bruker jeg ikke vinylplater og hardware samplere, jeg arbeider med lydfiler i min DAW (Ableton Live). Jeg føler likevel at jeg tar del i denne tradisjonen av å lete etter musikk, og jeg har valgt å kalle denne prosessen for digi-digging, kort for digital-digging. Når jeg digi-digger leter jeg etter musikk med det samme formålet, men jeg graver ikke i bruskasser etter vinylplater – jeg saumfarer internett etter en kreativ kickstart. Det kan være alt fra en melodisk loop til trommelyder jeg ønsker å bruke til min neste beat.

Når jeg har funnet samplet jeg ønsker å jobbe med er prosessen ulik nesten hver eneste gang. Jeg får lydfilen inn i dataprogrammet jeg lager musikk i og setter i gang arbeidet. Ofte har jeg hørt noe i et sample som gjør at jeg vet hvor jeg skal starte, da er prosessen enklere. I denne situasjonen vet jeg hva vil med lydmateriale, hørte jeg en loop da jeg fant musikken prøver jeg å finne denne igjen, var det en soul låt jeg ville choppe setter jeg i gang med dette, var det trommelyder i en funk låt som fanget interessen min begynner jeg arbeidet med å klippe ut

disse. Når jeg vet hva jeg vil er det enklere å arbeide fort, og det er viktig i min prosess ettersom kreativitet og ideer ikke nødvendigvis varer evig.



Figur 1: Skjermdump fra Ableton Live. I bildet ligger samplet fra «It's So Hard» i Ableton Live's simpler. Strekene over det gule i midten av bildet (lydfilen) viser hvor jeg har laget chops/klippet i samplet.

De gangene jeg ikke vet hvor jeg skal starte, f.eks. når jeg har fått en form for kreativ kickstart ved å høre en låt eller et sample men ikke har fått en klar ide for hva jeg skal gjøre med det, begynner jeg å utforske. Skal jeg finne loops, skal jeg choppe det eller er det one-shots her jeg vil bruke. Innimellom bruker man masse tid på noe som viser seg å ikke bli noe bra, og det er også en del av prosessen.

Det er sjeldent et enkelt sample er alt som skal til for at beaten er ferdig, det kan hende, men jeg legger ofte til flere andre elementer i produksjonen. Om samplet er melodisk vil jeg som regel legge til trommer. Starter prosessen med et trommebreak vil jeg antageligvis ha flere andre melodiske elementer på toppen av dette. Ingen prosesser er helt like, men det er som regel nødvendig for meg å legge til det jeg mener samplet mangler.

Når jeg har laget en eller flere deler av en beat kommer jeg til arrangeringen av beaten, denne prosessen handler om å få komposisjonen til å utvikle seg og forandre seg slik at lytteren synes det er spennende. Hiphop kan til tider være en repetitiv sjanger, og ofte er beats minimalistiske og enkle for å skape rom for lyrikeren/rapperen, men i dette prosjektet har jeg arbeidet med instrumentale hiphop låter. For å opprettholde lytterens oppmerksomhet arbeider jeg med ulik arrangering. Jeg kutter ut deler, introduserer ny instrumentering, legger til flere samples eller kutter opp og gjør små forandringer i låtene underveis. Dette kan være alt fra å spare på trommene og bassen i visse partier, til å arbeide med lavpass-filter for å forandre samplet litt noen steder.

### 3.2 Hva er sampling for meg?

Nå som vi har sett på sampling som tradisjon, metode og min framgangsmåte når jeg jobber med samples ønsker jeg å se på hva jeg selv mener sampling er.

For meg handler sampling om intensjonen i måten man behandler lydmateriale på. Det kan være alt fra en loop fra Splice til en breakbeat fra en funk-låt. I min prosess skaper ofte samplet en ide, og det er denne kickstarten på kreativitet som har blitt sampling for meg. Flere av låtene på prosjektet er ikke samplet fra utgitt låtmateriale, men fra nettsider som splice.com der man kan kjøpe samples. Ett av sporene på prosjektet er til og med samplet fra Ableton Live sitt lydbibliotek. Låten «Belifs» i det innleverte materialet er et eksempel på denne interne samplingen fra dette lydbiblioteket. Hvis vi skal se på grunnpilarene for beatproduksjon som Schloss presenterer i sin bok om temaet er jeg på ingen måte en purist. Han presenterer seks regler for sample-basert hip hop som gjennom tradisjonen har blitt opprettholdt som etiske retningslinjer: Ikke stjel andre beatprodusenters arbeid, vinyl er det eneste aksepterte kildematerialet, ikke sample andre hiphop låter, ikke sample plater du respekterer, ikke sample fra nye opplag av plater eller samleplater, ikke sample mer enn ett element fra en låt (Schloss, 2004). Jeg bryter fem av seks retningslinjer på de 11 innleverte låtene, og på flere av sporene bryter jeg mange av disse på samme tid. Det eneste jeg ikke har gjort er å sample andre hiphop låter. For meg har ikke dette noe å si, jeg føler jeg står støtt på skuldrene til kjemper i en tradisjon der jeg trives kreativt, og jeg mener jeg ikke gjør noe feil ved å bryte disse retningslinjene ettersom sampling som tradisjon forandrer seg.

### 3.3 Musikksmak og kreativitet - Intervju med Are Brean

Etter å ha arbeidet en stund med prosjektet bestemte jeg meg for å intervju Are Brean om musikksmak og kreativitet. Brean er lege, spesialist i nevrologi, førsteamanuensis ved Norges Musikkhøyskole og forfatter av boken «Musikk og Hjernen» sammen med Geir Olve Skeie, m.m.. Jeg håpet han kunne fortelle meg noe om hvorfor jeg liker det jeg liker, og også da i forlenget forstand hvordan min musikk kan låte som meg når jeg bruker andres kildemateriale.

Under intervjuet spurte jeg hva musikksmak er, og hvorfor man liker det man liker. Brean hevder det er flere grunner til at man liker det man liker, men at mye trolig starter tidlig. Det finnes ingen bevis på at musikksmak er genetisk betinget, men noe som kan være genetisk er

personlighetstrekk, og det kan finnes sammenhenger mellom visse personlighetstrekk og musikksmak. Det som er viktig for formingen av musikksmak er de formative årene, ettersom hjernen vår er plastisk. Dette betyr at den forandrer seg, og dette skjer mest i formative år men fortsetter hele livet ut. Hukommelsen vår er paradoksalt nok til for å kunne forutse fremtiden, og når vi får til dette med musikk blir vi belønnet med dopamin. Dette betyr at musikk man har blitt utsatt for og forstår, gir mer dopaminutløsning enn musikk man ikke forstår. Dette kan vi se på som musikksmak. Du liker det du liker fordi du forstår det, og får belønninger fra hjernen. Dette kan forklare hvorfor vi liker å grave oss ned i sjangre, og hvorfor vi ofte liker musikk vi vokste opp med. Det er viktig å påpeke at det også kan bli for enkelt å forutse hva som kommer i en låt, og om det skjer for mye blir ikke hjernen testet nok og vi utløser mindre dopamin. Det er en gylden middelvei mellom for kompleks, og for simpelt.

Videre spurte jeg Brean om kreativitet, og han kom med en fin beretning som jeg mener passer godt i min oppgave. Han sa at en definisjon på kreativitet han likte var «evnen til å gjøre mye ut av lite». I sampling starter prosessen med en kreativ innfallsvinkel på andres lydmateriale, og man gjør noe eget med det. Om man tar noen få bruddstykker av noen andre sin innspilling og skaper et helt verk ut av det er det en svært kreativ prosess om man skal se på prosessen i lys av den beskrivelsen av kreativitet. Vi diskuterte videre om at kreativitet ofte trenger en ramme og et startpunkt, dette er jo en av grunnene til at jeg ønsket å arbeide med sampling.

Etter intervjuet med Brean innså jeg at min kreativitet, eller med andre ord hva jeg velger å gjøre med kildematerialet, sammen med valgene om hva jeg samler med tanke på min musikksmak til sammen er med på å skape min stemme som beatprodusent.

#### **4. Resultat**

Arbeidet mitt med bacheloroppgaven har resultert i en beat tape, og innlevert som vedlegg til denne rapporten er et utdrag på 11 låter fra dette prosjektet. Jeg ønsker at musikken skal lyttes til sammenhengende (Det er lydsporet som heter «The Tape»), men ettersom jeg også skal diskutere enkeltspor og ulike prosesser er det mulig å høre sporene hver for seg. Musikken jeg har valgt å ta med mener jeg representer arbeidet jeg har gjort i oppgavens arbeidsperiode, og åpner opp for diskusjon rundt min stemme som beatprodusent og hvordan

jeg har valgt å arbeide med sampling. Nedenfor har jeg listet opp sporene med en kort beskrivelse av hver låt, som vedlegg (Vedlegg 3) ligger det en lenger forklaring på hva som er samplet i alle verkene og hvilke metoder som er brukt. Vedlegg 2 er en mappe med alle samplene som er brukt om man ønsker å lytte i kildematerialet.

#### Track 01 – Skinny Dipping

- Sløy men samtidig frempå, Skinny Dipping er en funk-inspirert hiphop-låt med en fengende bassgang og forførende fløytelep. Stemningen er satt for beat tapen.

#### Track 02 – Mornings

- Mornings er et verk der flere ulike loops fra samme låtmateriale definerer formen på låten. Jeg har doblet pianoet fra samplet ved å spille det selv over beaten. Vi blir dratt ut av den behagelige sfæren vokalene og pianoet skaper idet jeg emulerer en backspin, et knep der en DJ spinner en plate baklengs, og vi beveger oss videre i prosjektet.

#### Track 03 – The Rhythm

- Låta starter med en kassett som blir satt inn i en kassettspiller. Trommeslageren teller oss inn før vi blir møtt med et tungt trommebreak og en a capella som synger om rytmens makt. Nok en gang spinner en imaginær DJ vinylen baklengs og vi lander i en liten smakebit av Jan Teigens «Klatretre» før sporet slutter.

#### Track 04 – Boungiorno

- En hypnotisk intro presenterer låtens melodiske motiv baklengs før vi beveger oss inn i et lo-fi inspirert spor der samspeillet mellom basstrommens bakpå, og skarp trommens frempå tidsfølelse skaper grooven.

#### Track 05 – Movements

- Etter fire mer sample-drevne spor kommer «Movements» inn som en liten overraskelse. Med mye synther har produksjonen en annen estetikk en det som har blitt vist tidligere i prosjektet, men vi er fremdeles godt plantet i hiphopens estetikk med et break som driver låten fremover fra start til slutt.

#### Track 06 – Love Me/Out on Love

- «Love me/Out on love» er en skit (lyd-sketsj) der klipp fra et intervju med James Brown blir spilt av over en sløy kjærlighetslåt. Trommegrooven bygger under den lekke vokalen som ber om lytterens hjerte, og om å bli elsket. Kontrasten mellom det skjøre i beaten og James Browns ignoranse skaper en spennende dynamikk.



### Track 07 – It's So Hard

- I en tung og soul-inspirert låt viser jeg frem hva jeg kan gjøre med et sample ved å gå fra et motiv der vokalchops ligger lekent oppå en trommebeat med mye futt, for så å gå til mer fragmenterte og rytmiske chops. Til slutt viser jeg frem et bruddstykke av originalen for å gi lytteren et innblikk i prosessen rundt choppingen av samplet.

### Track 08 – Belifs

- Låten starter med industrielle lyder vi ikke har hørt før på prosjektet. Slapp av, høyttaleren din har ikke sprenget, det er bare et sikkerlig skittent lydbilde. Vi blir ledet inn i en tung og støyete groove som griper oppmerksomheten vår etter låter som har befunnet seg mye mer i en old-school estetikk. «Belifs» drar oss med på en industriell og synth-tung reise vekk fra det kjente lydlandskapet man kanskje kan forvente fra sample-basert hiphop.

### Track 09 – Explore the Past

- «Explore the Past» drar oss tilbake inn i beat tapens mer gjennomgående estetikk der en loop fra en funk låt med gitar, bass, orgel, vokal og trommer åpnes opp for lytteren før den sakte men sikkert sviner hen igjen. Kanskje beat tapens mest tradisjonelle låt produksjonsmessig, hele beaten er én loop.

### Track 10 – In The Streets

- «In the streets» møter deg med en heslig herrestemme som mener det eneste man trenger for å få damer er en sterk rap. Deretter samler det bakoverlente og støvete trommebrekket all oppmerksomheten mens det kontrasteres med en behagelig kvinnestemme som synger låtens motiv. Introen og outroen på låten oppfattes som to ulike skits (lyd-sketsjer).

### Track 11 – All Bundled Into One

- En trommevirvel leder oss inn i et blåsestøt idet vi er på siste spor. Det er en salig blanding av skravl over en funk-inspirert hiphop låt der en tung basstone markerer hver runde av loopen. Vi beveger oss videre i låten til et mer komplekst blåseriff før vi fader ut til en beskjed om å være tro mot oss selv.

## 5. Refleksjon

Etter at vi nå har vært gjennom hva sampling er, hvordan jeg arbeider med sampling og resultatene fra prosjektet vil jeg svare på spørsmålene jeg stilte tidligere i oppgaven.

### 5.1 Hva gjør at min musikk med sampling som metode låter som meg?

Gjennom hele prosjektet jeg har levert mener jeg det er et distinkt lydbilde selv om jeg har tatt i bruk ulike sampling-teknikker og er innom ulike sjangre, både i kildematerialet og i beat tapen. Dette tror jeg kommer som et resultat av min musikksmak, min fremgangsmåte og kreativitet. Som nevnt tidligere åpnet intervjuet med Are Brean noen tanker hos meg rundt hva min musikk kan være, og jeg tror ikke det nødvendigvis bare er knyttet til sampling. De fleste som komponerer musikk har flust av ulike innflytelser og samtidig har mange av dem et distinkt lydbilde. Dette tror jeg kommer av en kumulasjonen av deres musikksmak, kreativitet, tekniske evner og lydidealer. Selv om jeg sampler fra ulike tidsepoker og sjangre kommer det fortsatt til å være fellesnevnerne ettersom jeg har valgt å sample det. Min kuratering av lydmaterialer definerer allerede i første steg av prosessen min en hel del av min stemme som beatprodusent. Mye av musikken jeg har valgt å sample har visse karakteristikk, særlig synes jeg det er gjengående i valg av tromme og bass-lyder. Jeg er også glad i funk og soul etter å ha vokst opp med å lytte mye til dette, og jeg ser i resultatene at dette er sjangre og innflytelser som går igjen. I tillegg til dette har man som beatprodusent en rekke verktøy til å forme lydbildet utover valg av samples og hvilke sampling-teknikker man tar i bruk. Min produksjon består ikke bare av samples, men ved flere tilfelle også av synther og annen instrumentering. Disse kompositoriske verktøyene er også med på å bygge opp under min stemme som beatprodusent. Det er også måten jeg mikser musikken min på, helt fra hvordan jeg velger å prosessere enkeltspor til lydbildet på beat tapen.

Et godt eksempel på dette er «Track 03\_The Rythm». Valget av trommebreaket handler ikke bare om det rytmiske drivet, men også om dets auditive kvaliteter. Jeg har sakkett det ned for å passe det melodiske samplet, og med dette gjorde trommelyden mørkere. Det melodiske samplet prosesseres gjennom en kassett-emulator for å få litt saturering på signalet. A capellaen som er brukt har jeg både spilt av korte fragmenter som skal emulere scratching fra, loops som bidrar som et repetitivt instrument, og lengre strekk fra originalen. Dette til sammen er min stemme som beatprodusent på komposisjonen, ikke et av samplene eller én spesifikk teknikk. I tillegg til dette dras vi plutselig vekk fra det hele og til en munter liten trall på norsk, helt ut av det blå. I motsetning til dette står «Track 10\_Explore the Past» som en mer minimalistisk komposisjon der looping som sampling-teknikk får skinne. Det er kun fire takter fra introen til en funklåt, og det kildematerialet ble i mine hender til en beat. Dette er det eneste sporet jeg ikke har lagt på andre instrumenter, mer trommer, choppet samplet

eller hatt flere loops. Jeg likte godt måten det ikke looper perfekt ettersom det er spilt av mennesker og mennesker innimellom ikke er perfekte. Jeg ønsket så godt det lot seg gjøre å beholde dette og tok et aktivt valg om å ikke kvantisere loopen.

## **5.2 Hva er sampling for meg, og hvordan forholder jeg meg til metodikken i kontekst av beatproduksjon som tradisjon?**

Sampling for meg handler om en kreativ kickstart og metodikk/teknikk. Jeg mener ikke man må forholde seg til de seks retningslinjene som presenteres av Schloss. Jeg arbeider med sampling på en svært lite puristisk måte: jeg samler ikke fra vinyl, jeg låner teknikker fra andre produsenter, jeg finner kildemateriale på samleplater, internett og i programvaren jeg arbeider i, jeg samler fra musikk jeg respekterer og jeg bruker ofte flere segmenter eller instrumenter fra samme kilde. Alle disse tingene er med på å definere hvordan jeg samler, og jeg mener ikke jeg gjør kulturen noe vondt. Ettersom målet med prosjektet var å utforske min egen kreativitet i gjenbruk av andres musikk opplever jeg meg selv som tro til prosjektet. Målet var aldri å lage en så autentisk beat tape som mulig, selv om det også kunne vært en interessant utfordring. Jeg ville utforske hva dette tradisjonsrike begrepet sampling kunne bety for meg og min kreative prosess som beatprodusent i 2023. Det at jeg velger å arbeide med sampling på min måte er også med på å definere min stemme som beatprodusent. Et godt eksempel på dette er «Track 05\_Movements». Her arbeider jeg med en av de mest distinkte teknikkene innenfor beatproduksjon, nemlig sampling av breaks. Jeg har samlet et break fra Splice.com og arbeidet med resten av komposisjonen med dette som base. Inspirasjonen traff meg umiddelbart da jeg hørte kildemateriale for første gang, og jeg visste at jeg måtte bruke det til å lage noe. Dette er for meg like legitimt som å «crate-digge» etter obskure vinyler som ingen andre produsenter har fått tak i, fordi jeg lager min musikk på min måte.

Jeg tror det å være bevisst på hvilken tradisjon man tar del i er svært viktig for å kunne lære av dens teknikker, estetikk og retningslinjer, være seg om det er for å følge de eller bryte med de. Jeg tror min stemme som beatprodusent hadde vært veldig annerledes om jeg ikke var tro mot meg selv og min prosess. Jeg finner ting jeg blir inspirert av gjennom digi-digging og jeg benytter meg av det i mine komposisjoner. Min smak, min kuratering, mine klangidealer og mine kompositoriske valg skinner forhåpentligvis gjennom.

## **6. Konklusjon**

I denne oppgaven har jeg arbeidet med sampling som metode for produksjon av beats. Gjennom arbeid med sampling ønsket jeg å finne ut mer om min egen stemme som beatprodusent. Prosjektet resulterte i en beat tape, og til bacheloroppgaven har jeg levert 11 spor fra det prosjektet. Jeg har utforsket sampling som tradisjon og metode, samt sett på hva sampling er for meg. Det har vært spennende å kunne utforske sin egen musikksmak og kreativitet med gjenbruk av musikals materiale, og dette er noe jeg kommer til å ta med meg videre, være seg om jeg skal bli beatprodusent eller ikke. Under prosessen, og ved analyse av resultatet, har jeg funnet ut at min stemme som beatprodusent er en smeltedigel av mine innflytelser, mine klangidealer, min musikksmak og min kreativitet.

## 7. Referanseliste

Bergsland, A. (2018, 27.september). Sampling. I Store Norske Leksikon. Hentet 16.mai 2023 fra [https://snl.no/sampling\\_-\\_musikk](https://snl.no/sampling_-_musikk)

Brean, A. & Skeie, G. O. (2019). Musikk og hjernen – Om musikkens magiske kraft og fantastiske virkning på hjernen. Cappelen Damm AS.

Chang, J. (2005). Can't stop won't stop: A history of the hip-hop generation. St. Martin's Press.

Chanras, D. (2022). Dilla Time: The Life and Afterlife of J Dilla, the Hip-Hop producer Who Reinvented Rhythm. Farrar, Straus and Giroux Inc.

Ferguson, J. (2014). J Dilla's Donuts. Bloomsbury Publishing PLC.

Holmes, T. (2020). Electronic and Experimental Music: Technology, Music and Culture (6. utg.). Routledge.

J Dilla. (2006). Donuts (album). Stones Throw Records

Kenny Beats. (2020). Louie (album). XL Recordings

Powell, J (2016). Why we love music: from Mozart to Metallica - the emotional power of beautiful sounds. John Murray (forlag).

Reistadbakk, E. (2013). «Beats, Bonds and Belifs»: Om beatproduksjon I hiphop. (Masteroppgave). Norges Teknisk-Naturvitenskaplige universitet.

Rocca, Z. (2014, 23.februar). Dusty but Digital: How producers went from Crate Digging to Youtube Surfing. Vice. <https://www.vice.com/en/article/rqmk7r/dusty-but-digital-how-producers-went-from-crate-digging-to-youtube-surfing>

Satta, B. (2013, 30.august). Beat Tape. I Urban Dictionary. Hentet 19.mai 2023 fra <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Beat%20tape>

Schloss, J. G. (2004). Making beats: The art of sample-based hip-hop. Wesleyan University Press.

## **8. Vedlegg**

Vedlegg 1 – Beat Tape – En mappe med beat tapen i en fil samt alle låtene hver for seg

Vedlegg 2 – Kildemateriale - alle samples som er brukt i prosjektet)

Vedlegg 3 – Hva er samplet? – korte spesifikasjoner til hver låt, hva er samplet, hvor er det hentet fra og hvilke teknikker er tatt i bruk.

