

MASTEROPPGAVE

Emnekode: MUS5015_1

Navn: Håkon Sagen

Komponering og produksjon av moderne
instrumentalmusikk

Composing and producing modern
instrumental music

Dato: 18.05.22

Totalt antall sider: 35

Innholdsfortegnelse

Innholdsfortegnelse	i
Sammendrag/Abstract	1
Forord	1
1.0 Musikalsk bakgrunn	2
2.0 Metodevalg – Kunstnerisk forskning	5
2.1 Historisk kontekst - Brian Eno	6
3.0 Forskning og resultater	7
3.1 Groove/beat-prosjekt	8
3.1.1 Lydeksempler	9
3.2 Komponering på bi-instrument	10
3.3 Annen gitar som utgangspunkt og overføring til piano	11
3.4 Omskriving av gitar til synth/programmering	12
3.5 Skrive med annen låt som konkret inspirasjon	13
3.6 Eget følelsesliv som utgangspunkt	14
3.7 Komponere musikk til nyhetssak	16
3.8 Inspirasjon fra podkast	17
3.9 Komponere til konkret historie	17
3.10 Orkestrerte elementer og synther	18
3.11 Improvisasjon som komponeringsteknikk	19
3.12 Produksjonsfase	20
4.0 Forarbeid før studioinnspillingen	23
4.1 Slide-gitar som signaturlyd	23
5.0 Innspillingsprosess med bandet	25
5.1 Innøving og improvisering	25
5.2 Kreativ flyt og produksjon	26
6.0 Oppsummering	28
7.0 Litteraturliste:	30

Sammendrag/Abstract

Denne masteroppgaven handler om å komponere, øve inn, spille inn og produsere instrumental musikk for et moderne rockeband. Utgangspunktet er et trioformat, med musikere som trakterer flere instrumenter, og noen orkestrerte elementer kommer i tillegg. Refleksjonsteksten tar for seg alt fra idé til komponering, produksjon, innspilling og mix, og blir innimellom illustrert ved korte prosess-opptak. Jeg vil også se noe på utfordringene rundt det å skape sitt eget sound, med særlig vekt på slidegitar-spill utenfor den afroamerikanske tradisjonen, og posisjonere meg i forhold til noen oppfatninger om gitarsolistens rolle. Det kunstneriske resultatet presenteres som to ferdige låter, og utdrag fra to andre låter. Løsningen er valgt for å ta hensyn til tidsrammen som er antydnet i oppgaveteksten.

This master's degree project is about composing, rehearsing, and producing instrumental music for a modern rock band. The core sound is intended for a trio of musicians who can play more than one instrument, and some orchestrated elements are added. The written reflection concerns itself with everything from idea to composition, production, recording and mixing, and is periodically illustrated by short process recordings. I will touch upon the challenges of developing one's own sound as a musician, with special emphasis on playing slide guitar outside received African-American practices, and position myself in relation to some traditional perceptions about the guitarist's soloist role. Due to time limitations, the artistic result will be presented as two complete compositions, and excerpts from two others.

Forord

Takk til Andreas Aase og Hans Jørgen Støp for fabelaktig veiledning underveis. Takk til Trond Øgren Tellefsen, Jørgen Munkeby, Syver Storskogen, Espen Tappel, Ruben Fredheim Oma og Thomas Gallatin for samtaler og inspirasjon underveis. Takk til Rannveig Ryeng for innspilling av fiolin og assistanse med strykearrangement. Takk til Blåkors og Studio B for fantastiske studiolokaler i komponeringsprosessen, samt kone og barn for tid og forståelse i en travel periode.

1.0 Musikalsk bakgrunn

Musikkinteressen min ble vakt som 7-åring idét jeg fikk xylofon av mine foreldre. Fra barneårene interesserte jeg meg for popmusikk som A-ha og U2, og jeg droppet fort barneplatene med Børudgjengen. Min bror introduserte meg for endel hardere rock og metal som ble viktig for meg. Det var en energi og kraft der som jeg ikke fant andre steder. Som 13-åring begynte jeg å lære gitar, og det tok ikke lang tid før interessen virkelig tok tak i meg. I samme periode ble jeg med i hardcore/metalband som øvde i kirka. Fra da av ble musikken utrolig viktig for meg. Jeg skrev riff og melodier og brukte omtrent all våken tid på å tenke på musikken. Det var nok først i tenårene jeg forstod hva musikk var, og det å skape noe sammen med de i bandet følte som man var med på noe større enn seg selv. Da jeg var 16-20 drev jeg mye med metal-bandet jeg var med i, samtidig som jeg utviklet meg innenfor pop/rock og med allsang i kirkesammenheng. I ungdomsskoletiden fikk jeg flere venner som inspirerte meg til å høre på ny musikk, og mange av bandene og artistene fra denne perioden er fortsatt relevante for meg. Av de mest sentrale vil jeg nevne Incubus, Silverchair, Red Hot Chili Peppers, Toad the wet Sprocket, Foo Fighters, Radiohead, Sigur Ros, Smashing Pumpkins, Seigmen, Kent, Bjørk, The Cardigans og masse metal hvor særlig det svenske polyrytmiske bandet Meshuggah var sentralt. (Lytt-eksempler på låter som har vært til inspirasjon i komponeringen ligger i litteraturliste) Mye av metal/hardcoren jeg hørte på var fra plateselskapene Solidstate og Tooth and Nail i USA. Dette var kristne selskap med masse obskur og nyvinnende musikk innenfor harde musikkjangre jeg knapt hadde vært borti. Her var det en rekke forskjellige typer metal og hardcore iblandet punk, rock, rap og pop. Interessen for denne type kristen musikk var og er stor i USA, men det finnes også endel band i Europa og særlig Norden. Her hentet jeg mye inspirasjon til polyrytmikk, ulike taktarter, harmonikk, sound og komponering. Antagelig var det i denne alderen interessen for å produsere oppstod, uten at jeg helt visste hva det innebar da.

I ungdomstiden var musikken først og fremst en interesse som opptok mye av tiden min, men da jeg etterhvert begynte å gå på konserter og fikk oppleve å spille konserter selv, vokste ønsket om å gjøre dette til noe mer enn en interesse. Som 20-åring hadde jeg fått beskjed fra gitarlæreren om at jeg burde eller i det minste kunne, satse på musikken, så det var da jeg valgte å satse ordentlig. Jeg øvde mye og var opptatt av å finne min vei som musiker. Det som står igjen som helt sentralt for meg fra tidlig alder, er det å komponere musikk, og å skape mitt eget uttrykk/sound. I ettertid ser jeg tydelig hvor mye ungdomstida former oss som

musikere. Jeg har alltid spilt som Håkon Sagen. Uansett hva jeg var med på, la jeg mye av meg selv inn i det, og det var der nerven i det hele lå: Det å kunne uttrykke seg på et språk som ikke besto av ord, men stemninger, harmoni, dissonans, støy, og rytmer. Jeg hadde aldri vært der jeg er i dag, om ikke jeg hadde musikken og vennene jeg fikk gjennom ungdomstiden. Alt fikk en plass gjennom musikken, og den ble en måte for meg å få ut det som lett hopet seg opp inni hodet. Jeg tror ikke jeg var utagerende i tradisjonell forstand, men jeg hadde nok et behov for å uttrykke meg, og musikken hjalp meg å kanalisere energien på en god måte.

Jeg tror at på samme måten som min signatur i liten grad forandrer seg, så vil heller ikke ens musikalske signatur forandres så mye, med mindre man ønsker. Den har riktignok vært gjennom en stor utvikling, men jeg kan fortsatt høre på ting jeg skrev som ung og finne meg selv igjen i dag. Inspirasjonen inneholder mye av den samme kjernen og soundet som jeg trigges av. Samtidig er også drivkraften for utvikling på mange måter lik. Det handler om å fortelle en historie, formidle noe emosjonelt, ofte melankolsk i en eller annen forstand, og jeg vil strebe etter å skape en opplevelse både for meg selv, medmusikerne og lytterne.

Fra de sene ungdomsårene fikk jeg et voldsomt kick av dyktige instrumentalister som i all hovedsak var låtfokuserte slik jeg opplevde dem. Det som fascinerte meg var hva de fikk gitaren til å gjøre. Lyder, rytmiske motiv, timing, orkestrerte instrumentaldeler, soundet, høy energi på grensen til det ukontrollerte, dynamikken og samspillet er eksempler på områder der de brøt ny mark. Mye av bakgrunnen for bandet mitt Addiktio ligger i disse referansene, men vi har også tatt andre retninger som passet oss bedre. Det å spille teknisk krevende musikk så bra som f.eks Wayne Krantz, Oz Noy, Pat Metheny og Bill Frisell gjør live, krever en mannsalder med rendyrking. Derfor har bandet vårt i senere år fokusert mer på å skrive låter hvor gitarens rolle varierer mellom å være i fokus, og å ha en mer kompositorisk rolle. Jeg mener man kan høre inspirasjon fra både Oz Noy, Radiohead, Sigur Ros og Mew i låta vår Kitara fra vårt første album. Den kan høres [her](#).

Fascinasjonen min for god pop i mange forskjellige av-arter har vokst veldig i senere år, og det er nok det jeg i hovedsak hører på nå. Jeg tror dette er en viktig grunn til at jeg driver med mye progressiv musikk iblandet mer pop-aktige oppskrifter på låtene. Det er *låten* som er i sentrum, ikke en solistisk instrumentalist oppå et komp. Som voksen har jeg brukt lite av min tid på å lytte til rock og metal. Jeg ble kanskje litt overeksponert i ungdomsårene, og har blitt

en ekstra kresen lytter i disse sjangrene. Sosiale medier har også vært medvirkende til å glorifisere det «flinke og perfekte», og medført at musikken i disse sjangrene har blitt for «polert». Nå må det umiddelbart fenge for å ha livets rett, og treffer dermed ikke meg slik det gjorde før.

Når jeg nå skriver denne oppgaven ønsker jeg å fokusere fremover, på samme måte som jeg gjorde som ung, og peke på hvordan det jeg gjør kan finslipes for å både inspirere meg selv til å videreutvikle meg, og for å inspirere andre til å finne sin vei som musikere. Hvordan kan jeg forhindre stagnasjon, og fremelske utvikling, kreativitet og samspill i komponeringsprosessen min?

De siste 15 årene har jeg jobbet som musiker og noe som gitarlærer/samspill-lærer ved en rekke forskjellige skoler. Jeg har spilt inn flere Spellemannsnominerte plater med metalbandet Benea Reach, samt Blackjazz-bandet Shining som jeg også har turnert Europa, USA og Norge med. De siste 10 årene har jeg reist mye med popartistene Gabrielle, Ina Wroldsen, Dagny og flere andre. I tillegg har jeg skrevet og produsert to plater med instrumentalbandet Addiktio som i tillegg til meg selv består av trommis Thomas Gallatin og bassist Ruben Fredheim Oma. I denne masteroppgaven produserer og komponerer jeg for dette bandet. Fokus for denne oppgaven ligger altså i å skape instrumental musikk. Jeg skildrer min egen reise som improvisator, komponist, musiker og produsent for å vise ulike måter å komponere og produsere instrumentalmusikk på. Siden jeg har en solid pop-bakgrunn forsøker jeg å ta i bruk musikalske virkemidler fra denne sjangeren. Jeg ønsker å lære meg flere produksjonsmessige grep fra pop, for å innlemme dem i vår musikk.

Jeg ønsker videre å bruke en rekke ulike innfallsvinkler til å skape musikk, fra idé, gjennom nitidig produksjonsarbeid til endelig resultat. De ulike skissene vil starte på mange ulike måter, og fullføres på forskjellige måter. Instrumentene vil være gitar, bass, mandolin, piano, synther, midi-programmerte trommer, sang og programmering av strykeinstrumenter. Jeg kommer til å se på de forskjellige innfallsvinklene og hvordan jeg opplever at de påvirker det endelige materialet både med tanke på det musikalske uttrykket, følelsene mine underveis og noe om de visuelle kvalitetene (hvilke visuelle bilder de ulike måtene skaper i meg).

Roller som komponist vil variere alt etter hvilke instrumenter jeg trakterer i komponeringsarbeidet. Samtidig ser jeg at komponisten i meg vil arbeide med et større

overblikk enn musikeren. Der musikeren i meg er opptatt av hva instrumentene gjør og skaper av lyder, vil komponisten ha et bredere fokus og tenke mer på det helhetlige uttrykket. Videre tar produsentsiden i meg ansvar for å spisse det hele, og fokuserer på sound/lydbilde, hvor hard eller myk musikken skal fortone seg, og også hvilke bilder som kan tenkes å oppstå i lytterens bevissthet. Dette handler om å ha et fokus på hvor jeg ønsker at lytteren skal befinne seg emosjonelt, men er ment mest som min egen motivasjon, og ikke som noe forsøk på å detaljstyre lytterens responser.

2.0 Metodevalg – Kunstnerisk forskning

Oppgaven plasserer seg som kunstnerisk forskning. Her vil jeg vise til ulike metoder jeg har brukt når jeg har komponert musikk og vise til ulike faser som planlegging, handling, og observasjoner gjort underveis og i etterkant av arbeidet.

Research, therefore, means the state of not knowing – or even better, not yet knowing along with a desire for knowledge (Rheinberger 1992, Dombois 2006)

Forskningen min handler om et ønske om økt kunnskap og måten jeg forsker på i denne oppgaven er tredelt og bruker blant annet Tone Pernille Østern sin artikkel «Å forske med kunsten som metodologisk praksis med aesthesis som mandat» som et utgangspunkt. Hun gir en tydelig tredeling av kunstnerisk forskning:

1. *Kunnskapsgenereringen skjer i den praktiske (ut)forskningen.*
2. *Det er levd forskning som sanses, kjennes, og som berører.*
3. *Det er ikke hovedsakelig forskning som forsøker å beskrive og forklare, men som forsøker å forstå, fortolke, peke på meningsskaping, skape aktivitet og bidra til endring.*

Hun oppsummerer også artikkelen sin slik:

«Som svar skriver jeg fram det å forske med kunsten som en menings- og mulighetsøkende, produktiv og etisk metodologisk praksis, der særlig form, mening, nærhet, kropp, kontekst, etikk og diversitet fungerer som metodologiske propeller.» (Østern, 2017)

Måten jeg forsker på i min oppgave vil begrunnes ut fra dette og alt av skriftlig arbeid vil ha musikkens kjerne som fokus. Hva gjør jeg i komponeringsprosessen? Hva føler jeg? Hvorfor gjør jeg slik jeg gjør? Hvordan beskriver jeg fremdriften i produksjonen av musikken? Motivasjonen i forskningen ligger i å skape bedre kvalitet på arbeidet med musikken. Det er den som er i fokus, og når den komponeres og produseres fram, kan det å se på prosessen være nyttig for min senere komposisjon. Forhåpentligvis vil den være til nytte for andre både i form av motivasjon, nye ideer til teknikker, og kanskje også som motivasjon til å ta med hele seg inn i den kreative prosessen. Julian Klein skriver på nettsiden JAR (Journal for Artistic Research) en viktig artikkel om nettopp denne type forskning. Han oppsummerer slik:

... the phrase “art as research” seems somewhat inaccurate, because it is not art that somehow evolves into research. What exists, however, is research that becomes artistic; hence, it should actually be called “Research as Art,” with the central question being, “When is Research Art?” (Klein, 2017)

Klein utdyper videre og skriver om kunstnerisk forskning som noe vi må tilegne oss på et emosjonelt nivå, og at kunsten ikke kan skilles fra den kunstneriske erfaringen. Kunstnerisk forskning etterstreber «følt kunnskap». Jeg støtter meg på Østern og Kleins begrunnelser for kunstnerisk forskning som valid forskningsmetode, og forsøker å skildre min prosess ut fra dette.

2.1 Historisk kontekst - Brian Eno

For å plassere meg i en kontekst vil jeg trekke fram Brian Eno. Måten han arbeider med, og tenker om musikk samsvarer i stor grad med hvordan jeg selv opererer. I 1979 holdt han foredraget «*The studio as a compositional tool*» i New York, hvor han snakker om musikkens utvikling, teknologi, opptaksmuligheter og musikken i seg selv. Det kan kort oppsummert sies å fortelle om musikkens eksistens helt tilbake til før vi hadde opptaksteknologi, frem til 1979 når dette foredraget ble holdt. Videre snakker han om forholdet mellom musikken og opptaksteknologien. Eno kunne like gjerne ha beskrevet viktige sider ved min komponering. Jeg er riktignok musiker, men jobber også i stor grad med innspilt materiale og bearbeiding av den.

Eno snakker også om hvordan musikk plutselig gikk fra å være noe man opplevde der og da i ett eller annet rom, med de forutsetningene som da lå til rette, til å bli noe som kunne høres igjen og igjen, i ulike rom og med ulike forutsetninger. Musikken som ble spilt forsvant ikke lenger, men kunne oppleves på nytt, med nye muligheter for tolkning. Jazzen, som inneholder mye improvisasjon, kunne nå lyttes til igjen og igjen, og det gjorde musikkopplevelsen mer interessant. Det som kunne oppfattes som tilfeldig valgte toner, kunne analyseres og gi ny mening ved fortolkning. Nå kom også hele verdens kultur plutselig innenfor rekkevidde. Videre snakker Eno om når båndspillerne kom, og hvilke enorme muligheter man fikk til å klippe, manipulere, spille baklengs og gjøre opptak flere ganger og blande sammen. Dette var på mange måter noe av det viktigste for ham å kunne - ettersom han komponerer uten å være særlig dyktig på noe instrument. Teknologien åpnet nye dører og mange nye musikere og produsenter vokste fram.

Det som fascinerer meg veldig med dette er hvordan musikken nå forandret seg. Innenfor de fleste musikkjangre hadde musikken vært nedskrevet på noter som så ble tolket av en musiker, for så å tolkes av en dirigent som skulle hjelpe hele gruppen musikere å fremføre den som helhet. Her er vi innom flere ledd med store sjanser for tap av den opprinnelige tanken om hvordan musikken skulle være. Eno snakker her om opptaksmulighetene som kom, og hvordan man begynte å jobbe med lyden i seg selv, på samme måten som en maler som jobber med materien som senere utgjør det ferdige maleriet. Han snakker også om å skrive med et visuelt aspekt, i hans tilfelle en telefonsamtale og hvordan han forsøker å formidle hvor denne foregår. Dette kommer jeg tilbake til senere.

3.0 Forskning og resultater

Noe av min motivasjon for forskningen ligger i et sterkt ønske om å jobbe med fremtidige produksjoner for andre artister og band. Dette var jeg riktignok igang med før oppgaven ble igangsatt, men jeg ser at jeg med denne forskningen kan videreutvikle en del sider som vil være nyttige i fremtiden. Hoveddelene i oppgaven min vil handle om komponeringsprosessen fordi jeg mener det er den som er mest essensiell for hvordan musikken til slutt fremstår. Selve innspillingsprosessen av bass og trommer vil være med, men mer kortfattet på grunn av oppgavens begrensninger i omfang. Av faglitteratur forholder jeg meg i hovedsak til musikalske eksempler fordi det for meg har vært mer essensielt enn litteratur om emnet, og fordi oppgaven i hovedsak er mine refleksjoner om egen musikk.

3.1 Groove/beat-prosjekt

Disse forsøkene baserer seg på kun rytmiske motiv/ostinat, samt bass som i hovedsak programmeres.

Planlegging

Mye av det jeg komponerer starter som rytmiske ostinat eller groover, før de formes videre. I en periode testet jeg å skrive beat/groover, uten noe tonalt fokus i første omgang. Dette var for å danne bærebjelker til nye låter, og for å finne en arbeidsmåte ulik min mer vanlige arbeidsmetode hvor jeg ofte komponerer på gitar. Jeg velger å hovedsakelig bruke lyder fra en plugin fra Klevgrand som heter *Slammer*. Den består i hovedsak av samples fra brekkjern, bøtter, metalliske lyder og mye forvrengte (distorted) og komprimerte trommelyder. Disse gir meg et utgangspunkt for å skape noe som skiller seg fra det mer tradisjonelle trio-uttrykket jeg har hørt for meg tidligere. Motivasjonen er i stor grad hentet fra Brian Eno som snakker om da Sly and the Family Stone slapp plata «Fresh», og de på mange måter definerte musikken på ny, med rytme og bass som fokus for musikken. De hadde svært definert basslyd og grunnpilaren i musikken var det rytmiske. Sjangermessig er jeg langt unna denne referansen, men fokus er på samme instrumenter og gjerne med repeterende mønster med små variasjoner. (Sly and the Family Stone sin låt «In time» kan høres [her](#).)

Handlingsfasen

Jeg bruker enkle og raske arbeidsmetoder i prosjektet. Det meste er klart i løpet av kort tid, og jeg kan praktisk talt åpne Macen, Logic og starte et prosjekt i løpet av ett minutt. Nå begynner jeg å spille rytmiske mønstre med tastaturet som kontrollerer de ulike trommelydene. For å få ulik feeling på ideene finner jeg vidt forskjellige tempi og arbeider ut fra dem. Jeg bruker klikkspor/metronom slik at jeg lett kan bearbeide ting senere. Etter å ha tastet inn rytmene, kvantiserer (flytter slagene til eksakte noteverdier) jeg ofte opp loopene til en viss grad med en gang slik at de er «på grid», altså presist på de spesifikke noteverdiene. Det kan være fint med noe avvik fra det helt presise, men i første omgang er det mer forvirrende enn til inspirasjon når slagene ikke treffer helt. Kvantiseringen letter også jobben når jeg går igang med bassfigurene. Det blir fort tydelig at lyden har mye å si for om jeg liker ideene eller ikke. Jeg bruker derfor mye av tiden på å skru på kompressorer og forvrengning, balanse mellom lydene, romklanger og ulike mer ekstreme bearbeidinger. Her jobber jeg inspirert og målrettet, og tiden går fort. Det føles ganske likt som når jeg er i modus med gitaren i

hendene, men det føles veldig befriende å fokusere på noe hvor man ikke har for mange ferdig innøvde vendinger.

Lydene vrenses og jeg skaper et hardt og kaldt uttrykk, det er lite her som minner om bandet, men det inspirerer meg veldig. Det oppstår en slags industriell stemning og skissene danner gradvis låtgrunnlag som trenger lyder med noe av det samme uttrykket. Det føles unaturlig å skulle spille gitarer med tradisjonelt sound oppå dette, ihvertfall innledningsvis.

Videre tester jeg ulike basslyder for å finne noe som kan passe. På samme måte som jeg ønsker at et vanlig tromme/bass-komp skal ha en rolle som fundament, prøver jeg å skape dette i det programmerte og industrielle landskapet jeg nå befinner meg i. Ved å spille bassen inn og lytte og skru, hører jeg at det er noe som mangler, og jeg prøver å spille inn en synthbass. Her blir det en blanding av å spille inn og å programmere i midi. De annerledes lydene fungerer godt, og det er motiverende å være borte fra de sedvanlige vendingene jeg fort velger på hovedinstrumentet. Det å vite at man kan rette opp i etterkant, siden ting programmeres i midi, gjør at jeg slipper meg mer løs, og gjør at både «art by accident» skjer, samt at jeg bygger opp et sterkere grunnlag for å skape noe på tangenter. Antagelig er dette også noe av det som motiverer, det at jeg bygger opp ny kunnskap. Under kan et lite utvalg av eksempler høres.

3.1.1 Lydeksempler

Beat 1 består kun av trommer: [Lydklipp](#)

Beat 2 kun trommer: [Lydklipp](#)

Beat 2 med bass, gitarer og noe synth: [Lydklipp](#)

Beat 3

Her har jeg først sunget inn ideen på mobil, før jeg har programmert den opp.

[Lydklipp mobilopptak](#)

[Lydklipp](#) kun trommer

[Lydklipp](#) med synthbass, synther, trommer og programmerte trommer samt gitar.

Observasjon

Jeg lytter til de ulike skissene etter å ha hatt dem på avstand en periode, og oppdager fort styrker og svakheter. Før jeg gir de svakere skissene helt opp, forsøker jeg å skru lydene til slik at de i det minste får en siste sjanse til å skinne. Jeg observerer også at jeg har havnet i litt vante mønstre, og kanskje kan jeg ha godt av å bruke noen andre lyder for å utvide det soniske. Dette var en svært lærerik prosess hvor jeg fikk komponert flere skisser som aldri ville dukket opp på annet vis. Jeg tenker på en annen måte enn før og merker det er forfriskende å ha et helt annet tankesett enn jeg ellers har. Et par av skissene danner noe jeg jobber med videre.

3.2 Komponering på bi-instrument

Planlegging

Planen her er å skrive med et annet instrument som verktøy for å skape nye ideer. Jeg er ikke spesielt dyktig på mandolin, og de naturlige begrensningene kan gjøre at fokuset flyttes fra vanlige mønstre til å dreie seg om noe annet.

Handlingsfase

Jeg tester å skrive noe som jeg tror vil kunne fungere i en Drop D (dypeste streng stemt ned en heltone) på gitar, og skriver derfor i D på mandolinen. Den får da en åpen klang (med A og E på toppen) som klinger «stort» og «ringende». Jeg opplever den stramme lyden i mandolinen som rocka når jeg spiller kun nedoverslag og denne følelsen trigger et 8-dels rocka riff med mye synkoper (slag som treffer mellom de tunge slagene i en rytme). Istedenfor å falle i vanlige grøfter med de samme akkordene man har spilt en rekke ganger før på gitar, bruker jeg andre mønstre, og fokus skifter mellom den åpne, kraftfulle og mellomtonerike klangen i mandolinen, og de rocka trommene jeg hører inni hodet. Kombinasjonen skaper et annet driv enn jeg hadde forventet. Der jeg ofte synes at en elgitar med mye forvrengning kan oppleves litt kald og oppbrukt som skrivemedium, får jeg nye ideer med mandolinen. Her tror jeg også at det fysiske spiller en viktig rolle. Det lille akustiske instrumentet ligger tett mot kroppen og resonnerer godt mot bryst og hjerteregion. Det føles litt som å spille trommer og gitar samtidig. I tillegg fyller lyden det lille øvingsrommet mitt godt og innrykket er at riffet ville kunne bære seg selv, også uten trommer.

[Her](#) er mandolinskissen.

Jeg tar med skissen til studio for å forme den videre. Her merker jeg fort at jeg ønsker å prøve ut en mer akustisk tilnærming enn jeg pleier. Riffet kler godt den litt nære, naturlige klangen, og det er noe med det visuelle aspektet, at man ser for seg akustisk gitar/mandolin, men det låter samtidig rock. Dette trigger videre ønsket om å skape visuelle assosiasjoner i lytterens bevissthet. Hvordan vil musikken bli om den fokuserer på å skape visuelle bilder for lytteren? Å mikse med et visuelt utgangspunkt er ikke et ukjent fenomen, f.eks at man ser for seg en firkantet tredimensjonal boks, hvor instrumentene plasseres i rommet med ulik nærhet, høyde, dybde og plassering. Engine Ears, et kjent nettsted for profilerte studioteknikere verden over, deler et innblikk i dette [her](#). Bildet viser en enkel og oversiktlig skisse over en mulig måte å plassere instrumentene i et rom. Det å skrive musikken med dette som utgangspunkt er noe jeg ikke har prøvd ut før. Som en test på dette prøver jeg ut å beholde det akustiske preget i starten. Jeg spiller inn to kladd-opptak av kassegitarer, en i hver side, med lite romklang, relativt kraftig kompresjon og med vekt på høy mellomtone for mest mulig «punch» i lyden. Videre programmerer jeg kladd-trommer som følger gitarene til en viss grad, men som også har noe friere uttrykk. Jeg ønsker store trommer med lite cymbaler, og tung groove. Jeg har tidligere spilt inn melodiforslag umiddelbart, men lar dette ligge for å se om jeg klarer å skissere opp flere deler uten å låse meg til et melodisk uttrykk man siden må følge opp.

Observasjonsfasen

Jeg lytter til ideene og ser at jeg har funnet noen harmoniske vendinger, nå på gitar, som kan fungere godt som en start. Nå som lydene er godt skissert opp kommer det flere ideer, og jeg finner også et tidlig utkast til en bridge/C-del. Den henter både mot noe folketonepreg og kan trolig fungere som et underlag for en melodi, potensielt en solo. Dette opplevdes både effektivt og fungerte bra.

[Her](#) er riffet på gitar og med band, samt videreutviklet noe med en melodi.

Den nevnte C-delen kommer jeg tilbake til under kapittel 5.1 hvor den kan høres med band.

3.3 Annen gitar som utgangspunkt og overføring til piano

Planlegging:

Etter tips fra en produsent om å ha en highstring tilgjengelig til overdubbing av gitarer i studio, finner jeg fram en gammel 12-strengers gitar og fjerner 6 av strengene. En highstring

er en gitar som er vanlig stemt, men dyp E, A, D og G er stemt opp en oktav fra en vanlig gitar. Dette gjør at gitaren klinger åpent og lett. En tidlig skisse kan høres [her](#):

Jeg tester å skrive med denne gitaren, og ser at jeg spiller annerledes og bruker high-stringens styrker som utgangspunkt. Den fungerer godt til plekterstrøk, eller strumming», og jeg skriver et riff med store, «ringende» akkorder. Videre forsøker jeg å spille riffet på piano for å se hva som skjer med det da. Jeg er ikke en dreven pianist og finner fort en hindring i å gjøre det slik jeg vil. I stedet prøver jeg å spille inn miditoner, rette på dem, og programmere det hele mer ferdig. Dette er en tidkrevende prosess, men det dukker opp mange melodiske ideer jeg ikke ville kommet på ved å bruke et instrument. Pianoets store styrke sammenlignet med gitar, er hvor mye lettere det er å legge en akkord/basstone og spille melodi i høyre hånd. Jeg forsøker å skrive midtdelen av låten med dette som utgangspunkt. Etter mange timer med programmering begynner det å høres ok ut, men dynamikken og timingen er krevende å få slik jeg ønsker. Jeg velger derfor å legge pianoidéen bort en periode for å øve på den og se om jeg kan spille den bedre. Selve stemmen har jeg i stor grad skrevet ferdig, det gjenstår mest å få det fint.

Etter mye øving begynner det å sitte, og jeg har også forenklet noe til det bedre. Etter mange opptak har jeg noe som jeg er relativt fornøyd med som en skisse, og jeg fikser noen småting i midi slik at det fungerer godt. Nå ser jeg også at det er fristende å bygge det hele opp og gjøre det til en større og mer orkestret del, kanskje også med en form for solo eller slidegitar-melodi oppå.

[Her](#) er en bit av pianostemmen. Den har blitt gjort om noe fra highstring-riffet. Rytmask går det her først en 5/8 takt, før det går to 7/8takter. Og [her](#) er riffet videreutviklet med synthbass, elbass, trommer, slidegitar og akkgitar. Dette kan høres i sin helhet i låten Armo, som følger med oppgaven, da spilt på et eldre Sauter-piano.

3.4 Omskriving av gitar til synth/programmering

Her prøvde jeg ut idéen om å lage noen riff på gitar, for så å programmere ideene i Logic med andre lyder. Noe av tanken og håpet er å få nye ideer som et resultat av at man hører et riff i en annen sonisk kontekst enn det som var utgangspunktet. Allerede nå ser jeg at mine nye preferanser innen programmering begynner å skape vaner, og istedenfor å forme ny

inspirasjon, havner jeg i noe av det samme landskapet jeg har vært i før, og det skaper lite eller ingen ny musikk eller følelser jeg kan jobbe videre på. Det er også ganske tidkrevende å programmere opp ting, og jeg ser at tiden forsvinner inn i noe jeg ikke kan bruke. En god erfaring, men ingen ny musikk i denne omgang.

3.5 Skrive med annen låt som konkret inspirasjon.

(Låten jeg her skriver om er en av de innleverte låtene ved navn «Armo»)

Ola Kvernberg sine låter «Get down» og «Carbonado» har begge et ostinatdrevet preg med markante stortommeslag på fjerdedelene. Jeg hadde et ønske om å lage min egen låt med dette som utgangspunkt – ikke fordi det skulle ligne, men for å se hva som skjer om jeg tar en enkel oppskrift som dette, og prøver å bygge noe rundt. Jeg jobber lenge med grooven for å finne noe som inspirerer videre, før jeg prøver noen enkle basstoner inspirert av mye av popen jeg spiller til vanlig (Gabrielle, Dagny osv) hvor bassen er sidechainet. Dette kan eksempelvis høres på ett minutt ut i denne låten [her](#) og hos Jon Hopkins sin låt «[Form by firelight](#)» hvor instrumentene i stor grad «pumper» i det basstrommen spilles/høres.

«Sidechaining» handler om å rydde plass til lyder i lydbildet. I dette tilfellet gjør jeg det slik at idet stortrommen høres, går bassen ned i volum eller den «ducker» som det kalles.

Dette medfører at stortrommen blir mer hørbar, og bassen kommer gradvis inn rett i etterkant av stortrommeslaget. Effekten er lignende når f.eks en DJ skal snakke over musikk, og man hører musikken går ned i volum idet stemmen høres. Sage audio forklarer mer inngående [her](#). Når lydene begynner å sitte, romklangene er riktige og ting har en litt skakk og fin sving merker jeg inspirasjonen kommer, og det føles som jeg har noe å fortelle. Igjen kommer det visuelle aspektet opp, og jeg prøver å gjøre det enkelt å forstå hva som skjer med tanke på instrumenteringen, og hvor instrumentene er plassert i råmiksen.

Før jeg klarer å skrive en melodi trengs det noe mer som underlag, og jeg leker meg igjen med tangenter av ulik karakter: piano og digitale strykeinstrumenter med artefakter som støy og ulike lyder. Det dannes et slags rom hvor noe skjer, og jeg ser for meg visuelt hvordan melodien nå bør «se ut»: en person som entrer et rom ydmykt, med en skjult personlighet. Lyden skal være tydelig, ha en sterk farge, men entreen skal være rolig og melodien skal være som en slags melankolsk fortelling. Her prøver jeg ut å starte med å synge melodien for så å spille de ideene som har dukket opp. På grunn av harmonikken og at jeg ikke husker helt hvor

akkordskiftene skjer (de er delvis improvisert), byr dette på noen utfordringer og det tar tid før melodien føles naturlig og har en god utvikling. Sonisk vil jeg at gitaren skal føles nær og distansert samtidig. Den skal være stor, ha mye varme, men samtidig kunne skjære gjennom på høydepunktene, en slags klingende parallell til at noen river av seg en kappe. Selv om det ikke låter western, så skjer alt på en saloon i min indre visuelle opplevelse av forløpet.

Jeg hører gjennom noen opptak for å finne noe jeg liker og jeg lander etterhvert på noe som føles mer som en melodi enn ren improvisasjon. Erfaringsmessig liker jeg bedre når musikken er strukturert, antagelig fordi den drar mer i en retning av en låt enn mot jazz og friere musikk. Følelsen min når jeg opplever at melodien er landet er ikke nødvendigvis så sterk. Det jeg derimot finner veldig interessant er at følelsen for det beste opptaket gradvis vokser jo mer jeg hører på det, fra å være noe jeg likte, til å fremstå som et naturlig resultat jeg kan gå videre med. Jeg ser også i senere tid at jeg kan tenke meg å kanskje forlenge delen for å få med fler av detaljene i slidespillet.

3.6 Eget følelsesliv som utgangspunkt

Planleggingsfase

Utgangspunktet var å skrive improvisert på gitar, før man senere former delene. Planen er å gjøre dette en dag hvor følelseslivet koker i en eller annen retning.

Handlingsfase

En morgen har jeg en skikkelig dårlig start på dagen, med mye kaos i hjemmet før jeg kommer meg i studio. Jeg prøver å bruke alle følelsene som et utgangspunkt for å improvisere fram musikk. Jeg starter brått, og skjønner fort at jeg må ha en eller annen lyd med sterk karakter i seg. Fjord Fuzz sin «*Fenris*» er en pedal med mye fuzz-forvrengning og endel støy når det trengs. Den er istand til både tykke akkorder med masse sustain og har det som oppleves som en grovkornete karakter i lyden. Den fungerer også til stramme rockete riff. Jeg kobler pedalen inn i en Selmer-forsterker fra 70-tallet, og spiller høyt. Lyden fyller hele studio. Den er både stygg og fæl og vellydende på samme tid, akkurat det jeg så etter.

Jeg bruker en gitar jeg kjenner godt (Guild S-100), for å ikke få for mye nytt på en gang. Så tar jeg opp en rekke ulike ideer på Iphonen, alt så fritt som mulig etter hva som faller inn i

hodet og fingrene. Det viktigste nå er at tankestrømmer og følelser får fritt spillerom. Selv om jeg havner i noen gamle mønstre, dukker det opp endel ting som har kokt i hodet på sykkelturen på vei til studio. Det er ikke mangel på kreativitet og nye ideer, men struktur finnes det lite av. Improviseringen er befriende og konstruktiv både musikalsk og psykisk.

Observasjon

En times tid senere lytter jeg til opptakene og vurderer hvilke av dem som har noe jeg kan bruke. Det låter ukontrollert, ustrukturert, skakt og fint. Det er endel å høre gjennom, og det er vanskelig å skjønne helt hva jeg har spilt på grunn av den manglende kontrollen og litt dårlig opptaks kvalitet. Samtidig har forløpet noe veldig umiddelbart over seg som jeg liker. Etter en stund har jeg valgt meg ut noen deler, og forsøker å strukturere disse for videre bearbeidelse. Den frie tankestrømmen og de umiddelbare ideene som kom på denne måten ville aldri kommet på et annet vis. Jeg tror at det kan være en noe treg måte å komponere ferdig resultat på, men en veldig god måte å få nye ideer. Selv om det var fristende å strukturere en og en idé fra starten, tror jeg at jeg hadde gått glipp av mye om jeg hadde gjort det. Mest sannsynlig hadde nok følelseslivet også vært såpass ute av kontroll at det hadde ført til mer frustrasjon snarere enn bedre låtmateriale.

[Her](#) er et mobilopptak av en av ideene.

Og [her](#) hvordan det låter videre i prosessen etter litt programmering av trommer.

Etter endel videre strukturering ser jeg at det har kommet mye nyttig ut av dette, men at jeg med fordel kan ha god opptaksmulighet oppe og stå med en gang, slik at jeg spiller inn i Logic/DAW umiddelbart. Det tar tid å overføre eller plukke tingene fra et dårlig iPhone-opptak. Kanskje er det også en idé å ha en liten lydpalett klar i forkant av slike økter, med noen standardlyder, samt noen mer eksperimentelle lyder for å favne en mer kreativ innfallsvinkel.

[Her](#) er et mobilopptak av en annen tyngre riff-ide.

Fra opptaket har jeg hovedsakelig beholdt hovedrytmikken og stemningen i riffet. Med programmerte trommer og litt finpuss ble det en kort skisse som kan høres [her](#)

3.7 Komponere musikk til nyhetssak

Planleggingsfasen

Tanken bak dette eksperimentet er å komponere musikk til en sterk visuell historie, enten film, nyheter, eller en serie som berører meg emosjonelt på ett eller annet vis. Jeg velger etterhvert å prøve å skrive ut fra en nyhetssak fra krigen i Ukraina, hvor et lite barn går gråtende over grensen til Polen. (Saken kan leses [her](#)) Ønsket mitt for denne økta er ikke nødvendigvis å fange materiale til en konkret låt, men heller å prøve å finne noe som beskriver det jeg følte da jeg så klippet med det ukrainske barnet. Kanskje kan en lytter kjenne igjen det samme følelsesspekteret, men det er naturlig nok utenfor min kontroll.

Handlingsfasen

Man kan tolke denne nyhetssaken på flere måter, og man kan gi den ulike musikalske kommentarer. Jeg har flere ganger gått med et ønske om å lage noe som minner om Kryzstof Pendereckis “Threnody For The Victims Of Hiroshima” fra 1961 som er til minne om ofrene for atombomben. Denne tanken slår meg også når jeg ser det lille barnet som går og gråter. Fokuset ligger her på den ufattelige tragedien krigen er, og jeg skisserer opp noe som er stygt, dissonerende og kvelende. Målet er ikke å skrive en melodi eller noe rytmisk konkret. Som tempo tar jeg utgangspunkt i guttens steg fra klippet. Utgangspunktet videre er en tone i senter, før jeg så spiller toner til høyre og venstre en halvtone opp og en halvtone ned fra den i senter. Dette fortsetter jeg med i flere lag, før jeg behandler disse tonene og prøver å øke dissonansen. Jeg sender også inn til en effektsløyfe hvor jeg legger opp en sterk forvrengning ved å bruke Shattered Glass Audio sin «1566» plugin (kan leses om [her](#)), som jeg automatiserer inn og ut med jevne mellomrom. Jeg kommer senere på en låt-idé jeg har jobbet med tidligere, og hører for meg hvordan denne kanskje kan passe, om jeg skulle gå videre med dette. Jeg programmerer senere noen enkle dype basstoner.

Observasjon

Det låter vondt, stygt, dissonerende, og fremkaller definitivt noe av følelsen jeg var ute etter. Samtidig ser jeg at dette er vanskeligere enn jeg trodde. Kanskje er det fordi jeg ikke er tungt nok involvert emosjonelt i øyeblikket, eller at jeg opplever at det er for uhandgripelig situasjon å beskrive? Jeg observerer at istedenfor å skape noe ukontrollert, har jeg konstruert et slags dogme hvor ting låter for strukturert, som om det skal bli noe ut av det. En så tung materie som den nyheten jeg har valgt, krever mer. Kanskje trengs det mer planlegging, og

noe konkret som knyttes opp mot hendelsen. Eller kanskje det trengs et sterkere følelsesbånd, eller at jeg spiller på et instrument hvor det er mer naturlig å la følelsene bli viktigere enn planen jeg har sett for meg å gjennomføre. Kanskje burde jeg hatt med føtter som går, gråt, støy fra et krigsherjet område, rop eller noe vokalt som fører både meg og lytteren mer inn i materien. Det var uansett et lærerikt forsøk, og ideene som kom kan nok brukes, men de må da spisses og antagelig utføres mer ekstremt i en eller annen retning.

Den uferdige skissen kan høres [her](#).

3.8 Inspirasjon fra podkast

(Låten det skrives om her er en av de vedlagte låtene, kalt «Insidious»)

Mens jeg hører på podkasten «Bak Spakene» om Lars Horntveth fra Jaga Jazzist, får jeg en rekke idéer som kan minne litt om bandet hans. En av disse idéene danner et av de sentrale bassriffene i en låt. Her synger jeg inn en slags blanding av et bassriff og en rytmikk. Her har jeg med hensikt ikke forbedret lyd kvaliteten, for å vise hvor vrient det kan være å få noe ut av mobilopptakene. Hvis det går for lang tid fra jeg synger inn idéer til jeg henter dem frem igjen, kan det være helt håpløst å finne tilbake til kjernen i dem.

Lydklippet er [her](#).

Etter en del arbeid låter det [slik](#):

Inspirasjon til låtideer kan komme på mange ulike tidspunkt, og jeg innser at for min del er det viktig å ha opptaksmuligheter tilgjengelig, for å få spilt inn ideene med en gang. Jeg gjorde også et forsøk på å sykle rundt en kveld med mobilen som opptaker når ideene kom. Etter en times sykkeltur satt jeg igjen med 6-7 rytmiske motiv som jeg ikke tror ville kommet på en annen måte. Om det blir bra musikk ut av det er vrient å si, men her tror jeg det handler mer om å få ideene spilt inn, slik at man alltid har noen nye ideer tilgjengelig.

3.9 Komponere til konkret historie

Venner av meg har en svært syk datter som i lengre tid må bli kraftig medisinert for å kunne bli frisk. Situasjonen er så urettferdig og vond og berører meg sterkt emosjonelt. Jeg bestemmer meg en morgen for å prøve å skrive noe som på en eller annen måte kan fortelle hennes historie. Jeg velger tidlig å skrive på piano for å ha færrest mulig vante mønstre å gå i, og for å lettere kunne fokusere på både akkorder og melodi samtidig. Ganske umiddelbart

kommer det en melodi og enkle akkorder jeg tror kan harmonere med historien. Jeg bygger videre på det og spiller det inn på midi hvor jeg bearbeider det og legger inn dissonanser som skal illustrere sykdommen som gradvis kommer snikende. Forløpet går fra å harmonere, til å bli mer dissonerende, før det lander på et akkordskjema og rytmikk som føles som noe som starter, stopper, starter og stopper. Litt som livet hennes kanskje kan føles i perioden fremover. Her går rytmikken slik:

4/4 – 6/4 – 4/4 – 5/4

Dette er ment å underbygge de mange kampene hun må gjennom, hvor livet av og til føles som det fungerer og at man i en periode kan leve noenlunde normalt, men så forandrer noe noe seg igjen og man må starte på nytt. Videreutviklingen skjer i gitarer som entrer med noe støy, og orkestrerte elementer som fanfare-aktig skal representere triumf over sykdommen. Til slutt gjentas en enkel melodi fra starten av låten, som et slags tilbakeblikk til da hun var frisk.

[Her](#) er lydeksempel fra et tidlig piano-opptak. Her leter jeg etter riktige akkorder og spiller mer arpeggio-aktig enn senere.

Og [her](#) er B-delen i en tidlig fase før rytmikken er på plass og jeg fortsatt bearbeider akkordene.

På grunn av tidsbegrensning viser jeg to deler av låten istedenfor i sin helhet. Disse to delene er også lagt ved oppgaven.

[Her](#) er klipp fra tidlig i låten hvor fiolinen kommer inn.

[B-del](#) med band, orkester/fiolin.

Harmonikken på B-delen er sterkt inspirert av Radiohead som jeg har lyttet til i veldig mange år, og jeg har også hentet noe konkret fra nettsiden [Reverb Machine](#), som analyserer tankegangen bak låtene og harmonikken deres. Viktig inspirasjon til komposisjonen er også Jon Hopkins, og da særlig låten «Abandon Window» som kan høres [her](#).

3.10 Orkestrerte elementer og synth

En viktig del av forskningen min har vært å forske på orkestrering, både gjennom programmering og innspilling av fiolin. Strykere har vært et viktig element i musikken jeg har lyttet til gjennom årene. Lyden av dem har truffet en nerve i meg, og derfor ble det naturlig for meg å bruke strykere i min egen musikk også. Noen av de låtene som har inspirert meg

mest innenfor dette varierer i sjangre. Disse kan høres her hvis ønskelig: Silverchair – [Emotion Sickness](#), Extol - [Undeceived](#), Bjørk - [Joga](#), Jon Hopkins - [Journey](#)

Jeg har programmert mye i løpet av komposisjonsprosessen, og også skrevet noter og spilt inn med Rannveig Ryeng (fiolinist) for å få noen ekte strykeinstrumenter. Noe av det mest interessante med denne arbeidsmetoden er hva den gjør med mitt forhold til selve komponeringen. Mulighetene er mange, og jeg har flere ganger måttet nedskalere orkester og jobbet for å finne essensen i musikken igjen. Ofte ser jeg at unisone strykere oppå et energisk band utgjør nok informasjon til sammen. Videre har det vært svært krevende å få de programmerte elementene til å låte så ekte som mulig, og dette gikk naturlig nok veldig mye raskere når jeg spilte inn Ryeng på fiolin. Programmering av synth og synthbass har vært en rask og inspirerende måte å inkludere nye elementer i musikken. Selv om jeg ikke er en dreven keyboardist, har jeg klart å bruke tangentinstrumentene til det jeg har trengt i denne omgang. Flere av melodiene i *Insidious* har kommet fra at jeg enten har sunget eller improvisert på synth oppå bass-riffene, og jeg ser at med andre lyder enn gitar tenker jeg annerledes, og improviserer på en annen måte, med andre begrensninger og muligheter. Med nyervervet piano i studio, samt trommer, vil mye av tiden fremover gå på å få et større innblikk i de faktiske instrumentene for å kunne bruke dem til videre komponering.

3.11 Improvisasjon som komponeringsteknikk

Jeg bruker som nevnt improvisasjon på flere ulike måter når jeg komponerer.

Improvisasjon finner også sted i bearbeidelsen av lyder, som er et viktig virkemiddel i skapingen av et sound. Videre har vi også mer strukturerte arbeidsformer, hvor jeg lager en loop med f.eks en groove og et komp, og improviserer solistisk oppå dette. Ofte er dette en av måtene jeg skriver de mer melodiske låtene, og måten flere av linjene i *Insidious* og *Armo* har kommet til.

Musiker og forsker Eirik Sørbo (2011) skriver i sin masteroppgave: «*Det faktum at all improvisert musikk inneholder valg tatt på forhånd, og all komponert musikk inneholder elementer av improvisasjon, gjør det vanskelig å sette grenser for hvor komposisjonen slutter og improvisasjonen begynner*» (Sørbo, 2011:17)

Andreas Løwe skriver i sin masteroppgave «*Improvisert komposisjon?*» dette: «*improvisasjon tåler så tydelige rammer som enhver utøver individuelt føler at hun/han kan arbeide intuitivt innenfor*» (Løwe, 2007: 64)

I min måte å komponere på varierer det mye hvordan det improviseres. I enkelte faser har jeg vist at jeg jobber ut fra dogmer og regler om hva som er tillatt og ikke, eksempelvis ved å improvisere på et bi-instrument eller med ønske om å formidle en konkret historie eller nyhetssak. Dette har vært en god ramme for meg å jobbe med improvisasjon, med passelig mengde frihet og passelig mengde regler. Hvis alt blir for fritt kan det bli vrient å starte noe sted. I løpet av masterstudiet har jeg også skrevet musikk til film. Dette lydklippet er i stor grad improvisert inspirert av filmen «No country for old men» av Coen-brødrene. Jeg gjør oppmerksom på at jeg her har med musikk som ligner svært på det innleverte materialet i mappeoppgaven til emnet «Komponering for scene, film og TV». Musikken kan høres [her](#).

Jeg spilte i bandet Shining i 8 år, med musikere med mye erfaring innenfor improvisasjon. Bernt Moen, Jørgen Munkeby, Tobias Ørnes Andersen, Eirik Tovsrud Knutsen, Tor Egil Kreken og Torstein Lofthus er noen av de jeg spilte med i denne perioden. Flere av disse er blant de dyktigste musikerne vi har innenfor improvisasjon i Norge. Her lærte jeg mye om hvordan de brukte improvisasjon som en ressurs både i komponeringsfasen og i samspill. Munkeby, som i stor grad ledet bandet, jobbet stadig med at vi skulle «finne hverandre» musikalsk sett, men også mentalt. Hvor går musikken? Har vi en retning, drar vi samme vei, hvilke grep tar vi for å skape en god dynamisk reise? I Addiktio bruker vi mye lange crescendoer som et viktig musikalsk virkemiddel. I disse lange crescendopartiene vil det være sentralt for meg å virke som en som leder an dynamikken gjennom komponeringen, og som bandleder i innspillingsprosessen. En av måtene vi brukte improvisasjon med Shining var at Munkeby startet med en melodi, og resten som skjer i bandet er fritt og improvisert oppå den. Forløpet skjer i de første 50 sekundene av denne [videoen](#).

3.12 Produksjonsfase

Planlegging

Mye av min komponeringsprosess foregår inne i musikkprogrammet Logic Pro X som er et DAW (Digital Audio Workstation). Her bruker jeg ulike typer software for å bearbeide og manipulere både de innspilte lydene (audio) og de midiprogrammerte instrumentene. Jeg

programmerer trommer på midi-brett, og bruker synthbasser, synther, perkusjon, digitale strykere og blåsere, piano og diverse andre effektlyder i de ulike komposisjonene.

Audio-redigeringen av gitarene foregår mye i Line 6 Helix Native som er en multi-effekt plugin til gitar og bass med forsterkere, kabinett, effekter, vreg osv. Videre bruker jeg endel kompressorer, romklanger, delay, pitch, formant-shifting og automasjon av volum og annet. Formant-shifting er å forandre klangfargen til et instrument. Den forandrer ikke tonehøyde og rytmisk plassering, men kan for eksempel gjøre at en vokal kan oppleves som mer nasal eller mindre nasal. På en gitar får dette en noe lignende effekt: den føles «trangere» eller «bredere» etter hva jeg ønsker.

Denne lydbearbeidingsfasen gjøres mye underveis for å danne et sound som inspirerer i skriveprosessen, men jeg setter også av mye tid til rendyrking av lyden av instrumentene, særlig før skissene sendes til bandmedlemmene. Om skissene låter bra er det lettere å skape engasjement for musikken. Fra ganske tidlig alder var jeg svært opptatt av god gitarlyd. Jeg brukte mye tid på å finne ut hva slags gitar jeg ønsket, forstå de ulike fordelene med de ulike gitarene, gitareffekter, forsterkere, kabler, plekttere, slider og også hvordan neglene på høyrehånden burde være for å få finest mulig lyd. Denne fasen er derfor svært naturlig og inspirerende for meg, og kan ofte oppleves like viktig som det tonale i musikken. På samme måten kan man oppleve at noen vokalister omtrent kan synge en handleliste, og folk vil fortsatt bli berørt, fordi lyden av stemmen oppleves som så sterk i seg selv.

Handlingsfase

I denne fasen har musikeren og komponisten i meg noe mindre plass, nå er det i hovedsak produsenten som er i fokus. Jeg fokuserer på helhet, at ting sitter godt sammen og at det finnes et lydmessig uttrykk som har noe for seg. Her bruker jeg mye tid på å se ting for meg og tenke visuelt. Hvordan ser det ut der dette spilles? Er det et stort rom, lite rom, kaldt, varmt, tørt, vått, tomt, fullt av mennesker, stadion, ute i skogen, i en saloon, ute i ørkenen? Hvordan ser alt ut? Hvem synger melodien, og hvordan ser han/hun ut? Hvilken stemning er jeg ute etter, og hvordan kan jeg formidle dette? Tidvis tenker jeg at «dette er jo bare en skisse» og omtrent alt skal spilles inn på nytt, men her tar jeg ofte feil. Jevnlig opplever jeg at en god del av opptakene fra skissene jeg har laget, blir beholdt. Gjenskapingen av dem er ofte en svært vrien prosess fordi man er et annet sted emosjonelt sett. De delene som gjerne beholdes kan være en melodi som har en tydelig karakter, en groove, eller et riff med noe

signifikant og eget over seg. Iblant har skissene mine ikke en bestemt form, men kanskje en tydelig retning jeg ønsker at musikken skal ta.

Disse rene produsent-øktene varer oftest en arbeidsdag. Blir det mye mer enn det kommer det ofte mindre konstruktive tanker, og jeg forandrer mer «for å forandre», enn fordi det er behov for det. Her handler det nok mer om at ting som er programmert ikke har det drivet jeg ser etter i låtene, de må spilles.

Observasjon

Når jeg kommer tilbake til låtene etter disse produsent-øktene opplever jeg låtene som «nye». De har gjerne fått mer karakter, skiller seg mer ut og har definitivt mer farge og større kontraster i seg enn før jeg begynte å bearbeide dem. Ofte har jeg også mer tro på låtene og at de kan bli noe når de blir formet ferdig og spilt ordentlig. Jeg ser også at de svakere ideene blomstrer mindre og jeg mister troen på at de kan bli noe. Kanskje er de bare ikke egnet til å programmeres opp? Jeg tar vare på ideene og legger dem til side for en stund. Vi kan spille på dem i studio for å sjekke om de eventuelt utvikler seg.

Uten å produsere opp skissene skikkelig, har jeg vanskelig for å ha noe tro på dem. Om det så er kun en beat, uten noe mer, så foretrekker jeg at det låter 90% sånn det er tenkt, og som regel er det først på dette stedet i prosessen jeg får tro på dem. Jeg merker også at på endel av iphone-opptakene mine av rytmer, så prøver jeg å etterligne den energien jeg ønsker å ha i det endelige resultatet. Ett eksempel på en rytmisk idé kan høres [her](#). (Tigran Hamasyan sin låt «[The Grid](#)» minner om måten jeg gjør dette på. 35 sekund ut i låten hører man vokaloptyk med en tydelig karakter, lignende hvordan jeg spiller inn mine rytmiske skisser. Kanskje startet skissen til hans låt på samme måten?) Rytmene er dermed ikke bare rytmer, men skisser med et snev av produksjon i seg allerede fra starten. De har en farge og drar meg i en retning emosjonelt og ofte også visuelt fra starten. Dette sier meg at det å produsere tingene godt, med lyder som henger sammen og har et uttrykk jeg selv opplever som genuint, er essensielt for meg i en komposisjonsprosess. Det er også interessant å se hvor vanskelige noen av skissene er å få til å ferdigstille, forhåpentligvis fordi de må «spilles sammen» for å gi mening.

4.0 Forarbeid før studioinnspillingen

Ettersom selve innspillingsprosessen skal gå over relativt få dager, er det viktig at forarbeidet er svært grundig. Jeg programmerer opp det aller meste, og kommuniserer underveis med de andre musikerne om hva låten inneholder både emosjonelt sett, lydestetikk, harmonikk, tanker om dynamikk, og om det finnes et konkret budskap. Skissene jeg opparbeider meg i skriveprosessen vil være relativt detaljerte på noen områder, mens jeg ønsker at andre låter skal være mer åpne for innspill. Thomas (trommer) ønsker ofte å høre låtene uten trommer før vi starter, for ikke å bli for påvirket av programmeringen. Mens noen låter har en distinkt groove og spesifikke slag som i mitt hode «må» være slik, har andre en åpnere groove hvor det er bedre at Thomas er fri til å tolke selv. Det blir alltid bedre når han får farge dette i samarbeid med oss andre, så der liker jeg å holde alle muligheter åpne en stund før jeg eventuelt bryter inn. Ruben (bass) sin rolle varierer mellom å følge enkelte riff, og være mer fri på de mer grooveorienterte delene. Han har også skissert noen ting underveis, både for å inkludere hans ideer i låtskrivingsprosessen, og for å inspirere meg til videre skriving. På samme måte som Thomas har Ruben også en relativt fri rolle i starten av innøvningsprosessen. De riffene eller grooveene som er helt essensielle er gjerne innøvd på forhånd, mens resten av låtmaterialet er fritt og åpent for tolkninger.

En av utfordringene før innøvingen er å vite hvordan de skissene blir som er ganske åpne med tanke på tempo og form. Vi har riktignok spilt sammen i mange år, og jeg vet hvordan de begge pleier å løse ting, men hvordan blir de delene som krever at man er helt påskrudd og har mange ideer å komme med? Jeg frykter ikke slike situasjoner, men jeg tviler alltid på om låtmaterialet i seg selv er sterkt nok i utgangspunktet. Har låtene en retning, et driv, en melodi, eller en stemning som gjør at vi får skapt noe bra musikk sammen? Faller ting sammen og kollapser fordi skissene er for dårlige? Forandrer vi på alt og skaper nytt og bedre materiale? I det hele tatt er det mange ting jeg ikke vet før vi går i gang. Hadde vi hatt faste øvingstider hadde vi fått forsket mer jevnlig på dette, men det er ikke det som er konseptet denne gang. Her utfordrer vi oss selv, og svært mye ligger i mine hender i forkant av innspillingen.

4.1 Slide-gitar som signaturlyd

Som et viktig kjennetegn i vårt sound bruker jeg mye slide (en gitarteknikk der man bruker hylser av glass eller metall for å kunne spille trinnløst) med et noe utradisjonelt sound. Jeg har

i mange år øvd mye på tradisjonelle slideteknikker med ulike stemninger på både dobro, lapsteel og tricone samt el-gitarer for å utvikle dette. Utgangspunktet mitt er å være langt unna tradisjonell blues og rock tonalt sett, og ha et sound som minner mer om synth enn elgitar. På samme måten som jeg ofte kjeder meg litt når jeg hører på instrumentalplater med mange gitarsoloer, kjeder også en tradisjonell slide-lyd meg veldig fort. Her er det kun få slide-gitarister som virkelig griper meg, eksempelvis Ariel Posen og Derek Trucks. For meg er det viktig å utvikle mitt eget sound og tonale uttrykk. En konkret fremgangsmåte jeg bruker her er å sende gitarsignalet direkte, uten bruk av høyttaler eller høyttalersimulator. Jeg gjør mye av dette digitalt, men i Shining brukte vi mye tapping av signal etter pedalbrettet, blandet med lyden fra høyttalerkabinettet. På denne måten får jeg en lyd som er nær og «kuttende», samtidig som man kan legge romklang på den og skape dybde. Dette vil være en gjenganger i flere av låtene, og jeg forsker også på hvordan jeg kan få dette til å passe inn, samtidig som jeg beholder og videreutvikler signaturen.

Eksempler på slidelyden

En essensiell del av lyden min er at jeg bruker et bredt stereo-lydbilde, hvor jeg ofte forsinker den ene siden med 10-20ms. Dette gjør at lyden får en veldig bred stereo-effekt. Eksempelene under er utdrag fra låten «Armo» som er vedlagt oppgaven. Den første lyden er varm og relativt lite forvrengt lyd hvor jeg bruker volumpedal for å «swelle» inn tonene (skru volumet gradvis opp ved hjelp av en pedal).

[Slide-eksempel 1](#)

Neste slidelyd er en mer forvrengt lyd, med formant-shifting med oktav ned. Dette skaper en større lyd, men den er samtidig ganske mellomtonefokusert og oppleves nasal og tildels skjærende.

[Slide-eksempel 2](#)

I eksempel 3 bruker jeg lite forvrengning, volumswells med pedal, og en retro effekt fra Line 6 som skaper et LP-aktig uttrykk. Det er som om kvaliteten er dårligere og lyden etterligner hvordan hjemmeanleggene låt på 50/60-tallet. Her bruker jeg også baklengs ekko som skaper en swell-aktig lyd.

[Slide-eksempel 3](#)

Siste eksempel er en mer standard slidelyd. Her bruker jeg forvrengning, delay og romklang.

[Slide-eksempel 4](#)

5.0 Innspillingsprosess med bandet

Planen for studiodagene handler i utgangspunktet om å få inn 4 låtskisser, pluss trommer på noen kortere idéer. Vi starter med å rigge opp utstyret, og snakker om uttrykket på musikken. Vi gikk gjennom de passasjene der jeg hadde spesifikke idéer. Min rolle disse dagene var hovedsakelig som produsent, ikke musiker. Jeg spilte noe gitar og bass, men fungerte mer som en som så ting litt utenfra og hadde overblikk. Jeg opplever det ofte vanskelig å håndtere begge deler bra når ikke man har lengre tid enn vi hadde disse dagene.

5.1 Innøving og improvisering

Det var viktig for meg at musikerne hadde frie tøyler til å gjøre hva de ønsket. Dette er ikke kun mitt prosjekt, men vårt felles prosjekt, selv om jeg denne gang hadde en vetorett om det skulle bli nødvendig. Vi startet med en låtskisse (Insidious) som hadde tydelige riff og var lett å komme i gang med. Det tok ikke lang tid før idéene mine ble noe forandret, og opplevdes mer musikalske enn den rigide programmeringen. Samtidig hadde den firkantede energien i programmeringen en hardhet og kraft som jeg vil beholde videre. Vi testet en rekke løsninger på hva trommene skulle spille, og landet etterhvert på en relativt enkel løsning, med et ekstra tromme-take med mer leken tilnærming som skapte den litt «kokete» energien. Living Sacrifice sin låt «Reborn Empowered» har en rytmikk i starten som jeg har lagt inn ulike steder i komposisjonene. Vi har et litt annet startpunkt, men ellers er idéen relativt lik. Låten deres som skiller seg veldig fra vårt uttrykk musikalsk kan høres [her](#).

Jeg har laget en enkel oversikt over hvordan dette kan noteres [her](#). Vi bruker både A og B-rytmikken under i låtene. Her er rytmen tenkt som en jevn rytmikk som forskyver seg. For å forstå hvor det «snur» er det notert slik jeg har gjort under, men kunne vært notert i 4/4 som en lang rytmikk som ser lik ut hele veien, men da forskyves. Utgangspunktet på A-rytmikken er 2-2-3-3-4-4 markerte slag, før dette gjentar seg. B-rytmikken er en kortere versjon hvor det markeres 2-3-4, altså mer nært til Living Sacrifice sin måte å spille rytmen på.

Her er noen klipp som viser hvordan rytmikken ble brukt i våre låter:

A-rytmikken kan høres [her](#) med metronom.

Rytmikken fungerer her som et rytmisk driv under en gitarmelodi/solo. Klippet med band kan høres [her](#).

B-rytmikken kan høres [her](#) med metronom.

Denne gang ligger rytmikken i tamburin og kan være litt vanskelig å høre hvis man ikke er klar over den. Klippet du hører [her](#), er hentet fra låten *Insidious* som er vedlagt oppgaven.

Denne rytmikken er et eksempel på ting som dukket opp i studio. Jeg fikk en idé om å prøve ut denne rytmiske forskyvningen under alt det andre som skjer i lydbildet. Ofte opplever jeg at dette skaper en følelse av at musikken ikke starter og stopper, men bare går og går med små konstante variasjoner.

5.2 Kreativ flyt og produksjon

Timene i studio ble i all hovedsak brukt til å foredle det allerede produserte materialet. Mye av tiden gikk med til å gjøre endel opptak hvor musikerne var helt frie til å teste det de ønsket. Vi byttet trommer, basser, pedaler og lyder mye underveis før vi sammen landet på ideer vi mente hadde noe for seg. Ettersom musikken som var produsert bestod i ca 40-50 minutter materiale, sa jeg tidlig fra at fokuset skulle være å gjøre deler av dette helt optimalt, fremfor å få spilt inn alt. Jeg ønsket tid til at musikerne kunne utfolde seg og skape sine versjoner. Etter noen opptak og gjennomlyttinger hvor hovedfokus var å lande gode trommeopptak, og finne bassens rolle, fant de gjerne en retning som de så for seg, i samarbeid med meg. Jeg opplevde ved et par anledninger at jeg ble overivrig og ga for mye instruks om hva jeg ønsket, noe som bremsede den kreative flyten. Dette kom vi oss videre fra og vi fant retning sammen kort tid etter.

Jeg ser i ettertid at vi nok har litt ulike synspunkt på arbeidsmetoder, men at vi fungerer godt over en lengre periode. Det er nok også lettere å være meg enn dem i denne situasjonen. For meg som kjenner komposisjonene godt og kun skal holde oversikt, kan jeg lettere se helheten enn dem. Kanskje hadde det vært bra å ha mer tid, eller eventuelt mindre materiale som skulle spilles inn. Selv om det ble sagt at ikke alt måtte spilles inn, ligger det nok fort i bakhodet allikevel, noe som kan skape litt stress for musikerne. Vi jobbet lange dager, vekselvis med kreative og improviserte løsninger som fungerte veldig godt, og tidvis med fokus på å få spilt inn noe som fungerer. Jeg ser i ettertid at jeg som produsent kunne tenkt meg å få prøvd ut enda flere ideer enn vi gjorde. Samtidig som jeg liker løsningene vi kom frem til, ligger det en liten «hva hvis vi hadde»-tanke i bakhodet - ikke fordi det nødvendigvis hadde blitt bedre, men fordi vi da ville visst hvordan de andre løsningene ble. Dette henger nok noe igjen fra de utallige arbeidsdagene med de mange forskjellige løsningene jeg har vært innom i produksjonsfasen. På ett eller annet punkt må prosessen stanse, og musikken være ferdig.

Ved et par anledninger ønsket musikerne å teste ut sine løsninger, mens jeg slet litt med å forstå hvor de ville musikalsk. Kanskje kan dette komme av at de produksjonsmessige detaljene ikke låt slik de skulle; idéene deres var gode, men låt for uferdig slik jeg hørte det. Når vi så hadde kommet et stykke lengre, og instrumentene ble skrudd til, forstod jeg tanken bak. Det var noe uforutsigbart, stressende og befriende i dette på samme tid. Ved å slippe tak, fikk musikerne prøve ut det de intuitivt hørte for seg, uten at jeg blandet meg for mye inn. Det ble også en bestemt i opptakene som jeg nå opplever som gode og musikalske valg, men som jeg tildels opplevde som litt for enkle der og da. Tidspresset tvang fram valg, og selv om det oppsto stressfølelser der og da, ble det innspilte materialet bedre av at vi tok disse valgene. Jeg er svært godt fornøyd med musikken vi skapte.

De mest energiske og frenetiske partiene i musikken min er alltid en utfordring å løse på en bra måte. Thomas og jeg har ganske ulike preferanser og har svært ulik musikalsk bakgrunn. Jeg kommer fra mange år med høyenergetisk metal og hardcore, og Thomas med det jeg opplever som mer «smakfull» og mer dynamisk formidling av musikk. Der jeg ønsker «full mos» krever det ofte en del tid før vi lander en løsning. Heldigvis blir det ofte smartere og mer passende enn det jeg hadde sett for meg, men det krever tid. Slik var det også med denne studio-perioden. I noen tilfeller har jeg i ettertid sett at jeg har måttet skape den frenetiske energien i andre instrumenter med pålegg av f.eks. fiolin og mer aktiv synthbass. Jeg føler også på noe uforutsigbarhet mens vi jobber i studio knyttet til dette. Min evne til å se for meg hvordan det endelige resultatet vil bli, får virkelig kjørt seg. Her kan jeg som produsent klare å holde roen bedre, prøve å se ting fra musikernes side, og være mer fremover rettet enn å være så tungt til stede i øyeblikket. Jeg kan bruke tid på å håndtere voldsomme forandringer på komposisjonene mens vi er i studio, og tenker at vi burde avklart mer på forhånd for å slippe for mye stress når klokka går. Samtidig tror jeg at låtene kan ha godt av at musikerne får ta i dem uten for mye innblanding fra meg, og at løsningene kan bli intuitive istedenfor gjenskaping av det pre-produserte materialet.

Det interessante med litt tidspres er at det gjorde musikerne veldig skjerpet, og skapte et sound som bar preg av konkrete, umiddelbare løsninger som fungerte svært godt. Jeg vet at når jeg selv er musiker i studio, kan det være krevende å teste ut stadig nye løsninger fremfor å finpusse på de første intuitive idéene man har. Ofte opplever jeg dem som best, og det er mindre slitsomt å jobbe på denne måten. Avslutningsvis spilte vi inn perkusjon og la over filene slik at jeg kan jobbe videre med dem i Logic-prosjekter og lage en slags råmix.

6.0 Oppsummering

Etter mange travle måneder med komponering, produksjon, innspilling og utkast til mix, sitter jeg igjen med mye tilegnet kunnskap. Jeg har utviklet meg som musiker både på gitar, synth, piano og bass, men den største utviklingen har skjedd med komponisten og produsenten i meg. Jeg har alltid vært interessert i produksjonssiden, men det er først gjennom arbeidet med denne masteroppgaven jeg virkelig har kunnet fordype meg i dette feltet. Dette har gjort meg til en bedre rustet produsent som bedre ser helheten i musikken, og jeg har fått utvikle meg både på orkestrering og det å formidle en historie i komposisjonene. Det har vært viktig for meg å skape noe som har en hensikt, en historie, og som kan være noe mer enn «fin musikk». Komposisjonene har hatt som fokus å formidle nyhetssaker, sterke historier fra livet rundt meg, emosjonelle berg-og-dalbaner i hverdagslivet, og de har medført svært ulike tilnærminger til det å skape musikk. Noen har startet på instrumenter jeg knapt behersker, andre på sykkeltur, biltur, eller hatt musikk som direkte inspirasjon, og noen har blitt til ut fra vokalopptak på mobilen eller med filmscener som inspirasjon. De er komposisjoner som blir til midt i alt som skjer ellers i livet.

Oppsummert vil jeg si at dette har krevd mye av meg. Jeg har virkelig gitt alt for å skape noe som både kan stå som musikk i seg selv, men også som en fortelling om livet. Jeg har fått fornyet tro på det jeg driver med, og på at jeg har noe å komme med. For meg har det å være skapende i så store deler av hverdagen vært en vekker i form av hva som gir energi, og hva som tar energi fra meg. Alle fasene ved dette har vært utviklende, givende, stressende og krevende i større grad enn jeg hadde trodd i forkant. Musikeren i meg som er vant til å stå på en scene og spille for folk ville tidligere vært noe negativt innstilt til å jobbe så mye i studio som jeg nå har gjort. I ettertid ser jeg at dette må være en side av meg som både har vokst fram over tid, men som også har blitt neglisjert grunnet at jeg har fokusert hovedsakelig på spillejobber i mange år. Det har rett og slett ikke vært så mye tid til overs. Nå som pandemien gjorde at vi ikke kunne spille særlig mange konserter, har dette blitt en vei som jeg kan tenke meg å følge videre.

Det har også vært interessant å se hvordan jeg har kunnet legge stress, vonde følelser, sinne og aggresjon inn i musikken slik jeg gjorde som ung. Ofte har jeg opplevd at følelsene har gått inn i komposisjonene og forblitt der, som om de har forlatt kroppen og blitt en historie snarere enn noe som har vedvart i meg. Som gitarist med særlig sans for slide-spill, ser jeg at

jeg har utviklet en sterkere karakter i soundet mitt, og har funnet en signatur jeg virkelig liker. Uttrykket har vært med meg en stund, men har i denne perioden blitt enda mer rotfestet og tydelig.

Jeg håper å holde på med mye komponering og produksjon fremover, sammen med konsertvirksomhet. Jeg håper også at andre kan finne inspirasjon gjennom oppgaven, og at den kan være til nytte for andre som ønsker å utvikle nye sider ved komponering og produksjon av musikk, både med og uten vokal. Det finnes ingen oppskrift på hvordan komponering eller produksjon skal foregå, og hvilke metoder som fungerer og ikke fungerer for folk. For meg har det vært viktig å prøve ut mye forskjellig, for å se hva som passer for meg der jeg er nå i livet. Det som jeg ser tydeligere enn noe annet er at alt kan være inspirerende, om det får lov til å være det. Jeg mener ikke dermed at alt skal resultere i musikk, men at dersom jeg står fast, kan jeg hente inspirasjon i omgivelsene rundt meg. Dessuten har arbeidet handlet mye om å sette av tid til å la ideene modnes. Uten god tid hadde dette vært helt umulig, og komposisjonene vill lidd av dette.

7.0 Litteraturliste:

- Dombois, F: (2006) "Kunst als Forschung. Ein Versuch, sich selbst eine Anleitung zu entwerfen“, in: *Hochschule der Künste Bern* (Hg.): Hochschule der Künste Bern 2006. Bern 2006, pp. 21-29
- Løwe, A. S. (2007) Masteroppgave
Improvisert komposisjon? Kristiansand, Universitetet i Agder.
- Sørbø, E. (2011) Masteroppgave
Software som improvisasjonsverktøy : kreativitetsfremmende bruk av software i elektronisk musikk. Kristiansand, Universitetet i Agder.

Nettsider//Film/Podkaster:

- Antonsen, O.H (2021, april)
Bak Spakene - Lars Horntveth
Audio-podkast fra: <https://open.spotify.com/episode/0WGcV5ns0EKxVX4qbb8oCr>
- Coen, J. og Coen E. (Regissører) (2007). Film. *No Country For Old Men*
<https://www.miramax.com/movie/no-country-for-old-men/>
- Engine Ears (2018)
Visual Mix Map
<https://www.instagram.com/p/BjsHnCdntSe/>
- Eno, Brian (1979)
Pro session - The studio as a compositional tool
http://music.hyperreal.org/artists/brian_eno/interviews/downbeat79.htm
- Klein, Julian (2017)
What is artistic research?
<https://www.jar-online.net/en/what-artistic-research>
- Reverb Machine (2020)
Radiohead chord theory
<https://reverbmachine.com/blog/radiohead-chord-theory/>
- Sage Audio
What is sidechaining?
<https://www.sageaudio.com/blog/pre-mastering/sidechaining.php>

Steinberg help

Formant shifting

https://steinberg.help/cubase_pro/v10.5/en/cubase_nuendo/topics/sample_editor_variaudio/sample_editor_variaudio_formant_shifting_t.html

Vik, J.N. (2022, 9.mars)

Polske grensevakter om gråtende gutt. Dagbladet, nettavis.

<https://www.dagbladet.no/nyheter/polske-grensevakter-om-gratende-gutt/75577453>

Østern, Tone Pernille (2017)

Å forske med kunsten som metodologisk praksis med aesthesis som mandat

<https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmlui/handle/11250/2473471>

Musikk – Låter:

Spilleliste:

<https://open.spotify.com/playlist/1ajfesAHP3trMDIZKj4lOB?si=993a6fa935c44a5a>

Addiktio	(2018) Kitara. På <i>Verraton</i> . Indie Recordings
Aiming for Enrike	(2016) Newspeak. På <i>Segway Nation</i> . Name Music
Bjørk	(1997) Jóga. På <i>Homogenic</i> . Bjork Overseas Ltd/One little Independent, Records
Björk	(2007) Vertebrae by Vertebrae. På <i>Vespertine</i> . One little Independent, Records
Cardigans, The	(2003) A good horse. På <i>Long Gone Before Daylight</i> . Universal Music AB
Embodiment	(1998) Golgotha. På <i>Embrace The Eternal</i> . Solid State Records
Extol	(2000) Undeceived. På <i>Undeceived</i> . Endtime Productions
Foo Fighters	(1997) Everlong. På <i>The Colour And The Shape</i> . Roswell Records
Frisell, B	(1999) Rain, Rain. På <i>Good Dog, Happy Man</i> . Nonesuch Records
Hamasyan, T	(2015) The Grid. På <i>Mockroot</i> . Nonesuch Records Inc
Hopkins, J	(2013) Abandon window. På <i>Immunity</i> . Domino Recording Co Ltd
Hopkins, J	(2013) Form By Firelight. På <i>Immunity</i> . Domino Recording Co Ltd

- Hopkins, J (2010) Journey. På *Monsters (Original Motion Picture Soundtrack)*. Vertigo Media Ltd (Domino Recording)
- Incubus (1997) Redefine. På *S.C.I.E.N.C.E.* Epic Records (Sony)
- Kent (1997) Om du var här. På *Isola*. BMG Sweden
- Krantz, W (2009) Rushdie. På *Krantz Carlock Lefebvre*. Abstract Logix
- Kvernberg, O (2021) Get down. På *Steamdome II: The Hypogean*.
Grappa Musikkforlag
- Kvernberg, O (2021) Carbonado. På *Steamdome II: The Hypogean*.
Grappa Musikkforlag
- Living Sacrifice (1997) Reborn empowered. På *Reborn*. Solid State Records
- Meshuggah (1995) Transfixion. På *Destroy Erase Improve*. Atomic Fire
- Metheny, P/Haden, C (1997) Message to a friend. På *Beyond the Missouri Sky*.
Universal Music Jazz France
- Mew (2003) Am I wry? No,. På *Frengers: Not Quite Friends, But Not Quite Strangers*. Sony Music Entertainment
- Mew (2005) Apocalypso. På *Mew And The Glasshanded Kites*. Sony Music Entertainment
- Noy, O (2007) Damn, This Groove! På *OZ Live*. Magnatude Records
- Pat Metheny Group (2002) Another Life. På *Speaking of Now*. Metheny Group Productions
- Penderecki, Krzysztof (2013) Threnody For The Victims Of Hiroshima, performed by Cracow Philharmonic orchestra. På *Penderecki: Orchestral Works, Vol.1*. DUX
- Radiohead (2001) Pyramid Song. På *Amnesiac*. XL Recordings Ltd
- Red Hot Chilli Peppers (1991) Suck My Kiss. På *Blood Sugar Sex Magic*. Warner Records
- Shining (2005) Goretex Weather Report. På *In the Kingdom of Kitsch, You Will Be a Monster*. Shinning
- Shining (2012) Liveklipp:
<https://www.youtube.com/watch?v=fkgXyaTD1gs>
- Sigur Ros (1999) Svefn-g-englar. På *Agætis Byrjun*. Krunk
- Silverchair (1999) Emotion sickness. På *Neon Ballroom*. Sony Music Entertainment

Sly and the Family Stone (1973) In Time. På *Fresh*. Sony Music Entertainment
Smashing Pumpkins (1995) Tonight, Tonight. På *Mellon Collie And The Infinite Sadness*. Virgin Records
Toad the wet Sprocket (1997) Amnesia. På *COIL*. Sony Music Entertainment
Zao (2000) If these scars could speak. På *Liberate Te Ex Inferis*. Solid State Records