

MASTEROPPGAVE

Emnekode: MUS5015

Navn: Martin Løland

Komponering og produsering av
progmetal i duoformat

Composing and producing progressive
metal as a duo

Dato: 13.05.2024

Totalt antall sider: 33

Sammendrag/Abstract

Denne masteroppgaven tar for seg komponering og produsering av progressiv metal-musikk sammen med en duopartner. Komponeringen er inspirert av musikk og artister som har inspirert oss, og vi har som mål å finne vår egen stemme i sjangeren. Jeg går gjennom hver enkelt låt, hvilke virkemidler vi har tatt i bruk, samt teoretiske eller emosjonelle konsepter som har inspirert låtene. Til slutt tar jeg for meg produksjonsfasen av låtene, hvordan jeg har jobbet rundt kunstneriske kompromisser, og annen problematikk vi hadde i innspillings- og miksefasen.

This thesis is about composing and producing progressive metal with a fellow musician-composer. It's based on music and artists that inspire us, and how we use these influences and concepts to sculpt our own sound. I analyze each song and discuss my vision, as well as the emotional or theoretical concepts behind each song. Lastly I'll discuss the production and recording of the material and how I worked around compromises and issues during the recording and mixing phase.

Forord

Takk til veiledere Andreas Aase og Hans Jørgen Støp for flott veiledning og samtaler gjennom prosessen. Takk til Sondre Gran for samarbeidet og muligheten til å jobbe og utvikle oss sammen i løpet av året som har gått. Takk til medstudenter og kollegaer for gode tips og tilbakemeldinger på låtene og miks. Til slutt vil jeg takke foreldre og familie for all støtte og tiltro gjennom perioden, og som musiker.

Tusen takk!

Trondheim 2024, Martin Løland

Innholdsfortegnelse

Sammendrag/Abstract	i
Forord	ii
Innholdsfortegnelse	iii
1.0 Om meg	1
1.2 Problemstilling	5
1.3 Avgrensning	5
2.0 Metode – <i>Kunstnerisk utviklingsarbeid</i>	6
3.0 Historisk kontekst.....	8
3.1 Gitar med syv strenger	8
3.2 Digitaliseringen av musikkproduksjon.....	10
4.0 Musikken.....	12
4.1 Forarbeid	12
4.2 Låtskriving	13
4.3 «Insomnia»	13
4.4 «Skrømt»	16
4.5 «Utburd».....	18
4.0 Produksjon.....	21
5.0 Oppsummering	24
Litteraturliste	26
Vedlegg	29

1.0 Om meg

Så lenge jeg kan huske har musikk vært en stor del av hverdagslivet, både i enerom og i familien. Det var alltid musikk rundt meg, og jeg ble aktivt introdusert for et bredt spekter av sjangre og artister. Ingen i familien min er utøvende musikere, men det har alltid vært kultur for å gå på konserter, lytte til og diskutere musikk. Hjemme hos farmor og farfar var det de store britiske bandene fra 60-tallet som gjaldt. Band som The Beatles, The Shadows og The Yardbirds hadde vært med farfar siden ungdommen, og sto fortsatt høyt i kurs. Fra en onkel på min fars side ble jeg introdusert for mer moderne rockeband som Jørn og Opeth, og dermed fikk jeg åpnet ørene for tyngre og alternativ musikk. Jeg tror det å bli introdusert til mye forskjellig musikk som barn gjorde meg mottakelig for mange typer musikk og gav meg flerfoldige referanser for sjangere som fulgte meg videre.

Min største musikalske bidragsyter må være min far. Han introduserte meg for Guns ´n Roses, AC/DC, Joe Bonamassa, Metallica og mange flere. Her ble jeg introdusert for flere av de store rockebandene fra 80-tallet som hadde veldig gjenkjennelige og synlige gitarister langt frem i lydbildet. To eksempler er Angus Young i AC/DC og Slash i Guns ´n Roses. Disse to ble viktige skikkelser, og etter hvert som jeg begynte å spille gitar var det den klassiske hardrocken som ble viktigst for meg. Jeg har et sterkt minne av at faren min spilte Guns ´n Roses-låten «Estranged» for meg (Guns n´Roses, 1991). Låten har to gitarsoloer og jeg husker at jeg var dypt fascinert av gitarlyden og fraseringen til Slash, i tillegg til spillestilen og estetikken hans.

Første gang jeg husker at jeg fikk lyst å plukke opp en gitar selv, var etter at jeg fikk en liten mp3-spiller. Faren min hadde et stort lydbibliotek på iTunes som han hadde lagt inn i denne spilleren, og jeg husker godt flere låter som var på spilleren: «Master of Puppets» (Metallica, 1986) og «One» av Metallica (Metallica, 1988) og hele «Appetite for Destruction» av Guns n´ Roses (Guns n´ Roses, 1987). Låten som skilte seg ut for meg var «Layla» av Derek & the Dominos med Eric Clapton i spissen (Derek & the Dominos, 1970). Særlig gitarintroen var veldig fascinerende for meg, siden jeg aldri hadde hørt noe liknende. Jeg husker at jeg fikk lyst å lære meg å spille slik, og tryglet foreldrene mine om å få en gitar da det nærmet seg julaften.

Etter hvert som jeg begynte på kulturskolen ble gitar og musikk altoppslukende. Jeg brukte mye tid på å lære meg låter og soloer, særlig fra Guns n' Roses. Etter noen bursdager og julaftener, hadde jeg samlet opp nok gavekort og penger til å kjøpe meg en Epiphone Les Paul (gitarfasongen som Slash er mest kjent for å bruke) og dette ble en viktig milepæl for meg. Nå hadde jeg et litt mer ordentlig instrument som lignet visuelt lydmessig på det gitarheltene mine brukte. På kulturskolen gikk jeg også på bandundervisning, og her ble vi utfordret til å komme med eget repertoar som vi skulle lære både selv og hverandre. Under veiledning fra læreren vår lærte vi å transkribere låter på øret og formidle til hverandre muntlig. Vi ble oppfordret til å prøve og feile helt til vi hadde transkribert hele låter.

På videregående gikk jeg på musikklinja. Det var i løpet av det treårige skoleløpet at musikk gikk fra å være noe jeg og noen venner drev med, til et felleskap av likesinnede og en mulig karrierevei. Musikkmiljøet vårt var veldig inspirerende og gav oss felleskap og tilhørighet. Her ble jeg introdusert for nye spilleteknikker og musikk jeg aldri hadde hørt før. Jeg ble interessert i tyngre, avansert og ukonvensjonell musikk. Artister som Leprous, Gojira, Devin Townsend, Meshuggah, Mr. Bungle, Haken og Between the Buried and Me, utvidet horisontene for hva musikk kunne være. Her var det låter på opptil 20 minutter som var fulle av taktartbytter, synther, og lange soloer og instrumentalparti. Jeg vil spesielt nevne Dream Theater og Devin Townsend som de største inspirasjonskildene mine fra denne perioden. Musikerne i Dream Theater hadde stort teknisk overskudd og intrikate låter som var kompromissløse og virtuost fremført. Jeg vil trekke fram albumet «Images and Words», som kom ut i 1992 og kanskje er bandet sitt største album. Dette albumet preget skoleløpet mitt, og jeg ble skikkelig opphengt i progressiv-metal. Låten «Under a Glass Moon» skilte seg ut for meg. Denne låten har en solo som har blitt gitarist John Petruccis kanskje mest ikoniske. Jeg husker godt at jeg la ned titalls timer for å lære meg låten og soloen (Dream Theater, 1992). Musikken deres motiverte meg og utfordret meg til å øve mer og bli bedre. Jeg opplevde at jeg øvde på ting som var for vanskelige eller helt på grensen av hva jeg kunne få til, men etter hvert gikk det lettere.

Den andre artisten jeg vil trekke frem er Devin Townsend og bandet «Devin Townsend Project». I 2016 kom han med albumet «Transcendence». Musikken er særegen og ulik referanser jeg hadde fra før. Sammenlignet med Dream Theater er ikke Townsends musikk

like teknisk krevende, men utforsker heller tonalitet og produksjon. De fleste, om ikke alle låtene på platen tar i bruk orkester, kor og synthesizer i tillegg til nedstemte gitarer. Over dette kompet synger Devin Townsend høye operatiske toner, og aggressiv «growling». Jeg vil også beskrive musikken som kompromissløs, og det virker som Townsend ikke har noen strengt definerte grenser for hva slags former musikken kan anta, men i bunn og grunn er det nedstemte gitarer og riff som suppleres med besetningen nevnt over. Lydbildet kan beskrives som stort og episk, og det kan kanskje best sammenliknes med filmmusikk. Fra albumet vil jeg trekke frem låten «Higher». Den er preget av store dynamikkforskjeller fra rolig gitar med kor, til blytunge riff og alt imellom (Devin Townsend, 2016). I mitt hode var denne ukonvensjonelle besetningen både banebrytende og veldig appellerende. Denne musikken preget altså årene mine på videregående skole, og jeg tok den med meg videre inn i studietiden – og i masteroppgaven.

Før jeg begynte på universitetet i 2019 hadde jeg liten eller ingen interesse av å komponere min egen musikk, og følte meg utfordret nok av å spille andre sin musikk. Som jeg skrev tidligere jobbet jeg mye muntlig innen rytmisk musikk og utfordret heller meg selv på improvisasjon i stedet for komposisjon. Det var ikke før jeg begynte på universitetet og begynte å spille sammen med Sondre Gran (min duopartner i dette prosjektet) at jeg fattet interesse for å begynne å komponere selv. Vi begynte å spille sammen høsten 2019, da vi startet i samme klasse på bachelorutdanningen. Vi fikk ordnet oss et øvingsrom og gikk regelmessig og øvde sammen i starten. Dette var nytt og spennende for begge to, men samspillet dabbet litt av dels fordi vi ikke følte at vi kom noen veis, dels fordi skolearbeid og jobb tok mer og mer tid.

Da vi kom til midten av mars 2020 inntraff pandemien og vi ble nødt å reise hjem og ta en pause fra spillingen, da det ble en lengre periode med diverse smittevernstiltak og nedstenginger. Å ikke få utfolde seg kreativt og spille sammen med andre musikere gjorde at jeg heller søkte musikalsk utløp i å komponere. For første gang skrev jeg en låt fra start til slutt som jeg tok opp og produserte selv. Her gikk det opp noen lys for meg med tanke på at jeg kunne lage og produsere musikk på egen hånd, med kunnskap jeg hadde fra før. Det var utfordrende, men også frigjørende å kunne bestemme uttrykket på produksjonen og hvordan jeg selv ville at sluttproduktet skulle låte. Tidligere hadde jeg tatt del i diverse produksjoner,

men dette var mest som utøver og ikke som produsent. Låtene jeg lagde i denne perioden representerte første gang jeg hadde komponert og produsert musikk alene fra start til slutt.

Da samfunnet begynte å åpne mer opp og vi kom oss tilbake til studiestedet, valgte Sondre og jeg å ta et årsstudium i musikkproduksjon samtidig som vi gikk siste året på bachelorutdanningen. I tillegg til undervisning og opplæring, fikk vi mulighet til å bruke studioet på skolen til opptak. Jeg investerte i litt opptaksutstyr og lærte om hvordan jeg kunne ta opp gitar ved bruk av plug-ins og en gitarprosessor (Neural DSP Quad Cortex), og blande dette med trommeopptak fra studioet vi hadde tilgjengelig på skolen. Dette gjorde at jeg kunne lage detaljerte demoer i boligen min uten å forstyrre naboer, for å så kunne ta dem med til studio for å spille inn trommer og annet som er avhengig av et større rom og lydisolasjon.

Da vi skulle begynne å komponere musikk sammen på nytt igjen gikk det litt i oppoverbakke. Jeg var vant til å spille 6-strengers elektrisk gitar i standard stemming, men dette funkete ikke helt til den estetikken vi ville jobbe innenfor. Jeg prøvde å stemme ned gitaren til diverse drop-stemmer som drop-d (standardstemt, men den mørkeste strengen senkes til d) og drop-c (heltoner ned, med den mørkeste strengen stemt til c), men jeg følte at jeg mistet oversikten over gripebrettet, og mistet litt særpreget mitt fordi jeg prøvde å låte som andre gitarister innen sjangeren. Ut av frustrasjon og behov, gikk jeg til innkjøp av en gitar med 7 strenger. En ekstra streng ga et utvidet register, og det følte litt som å begynne med blanke ark. Jeg begynte å utforske forskjellige akkordomvendinger og konsepter som jeg ikke kunne ta i bruk tidligere. Dette åpnet et par dører for meg, og jeg følte at komposisjonene våre begynte å få en særegenhet innad i prog-sjangeren. Jeg har aldri tidligere komponert flere låter sammenhengende som skal brukes til samme prosjekt. Dette er også litt av motivasjonen for oppgaven, nemlig å få gjennomarbeidet egen musikk fra idé til ferdig produkt.

Planen er at dette produktet resulterer i et album. Fordi vi har samarbeidet om låtene har vi valgt å fordele dem mellom oss i denne masteroppgaven. Vi skrev til sammen syv låter og har fordelt dem mellom oss i henhold til hvilke låter vi har hatt hovedansvar for selv. For å se et annet perspektiv av prosjektet kan du se til Sondre sin oppgave: «*Komponering av progressiv metal i duoformat*».

1.2 Problemstilling

Prosjektet går ut på at Sondre og jeg har komponert musikk sammen innen progmetal-sjangeren, og i tillegg har jeg produsert og mikset musikken. Vi valgte å komponere progmetal fordi vi opplever sjangeren som fri, og uten alt for mange føringer på komposisjonene. Ut ifra dette har jeg valgt problemstillingen: «*Komponering og produisering av progmetal i duoformat*». Med duoformat sikter jeg til at musikken er komponert som en duo, selv om den er ment for et større ensemble i en eventuell live-sammenheng.

1.3 Avgrensning

Prosjektet vårt går som sagt ut på å skrive og produsere musikk som ender opp i et album. Etter hvert ønsker oss vokal på låtene, men vi er ikke gode nok sangere selv. Derfor har vi valgt å fokusere på de instrumentale delene av musikken og produksjonen, og ikke tekst eller vokal. Vi har også valgt å ha med en instrumentallåt som jeg kommer tilbake til senere.

2.0 Metode – *Kunstnerisk utviklingsarbeid*

Jeg plasserer prosjektet mitt som kunstnerisk utviklingsarbeid fordi jeg har komponert og produsert musikk for å utfordre, utforske og utvikle mitt eget repertoar i innen progressiv metal-musikk.

I artikkelen «Artistic research – necessary and challenging», skriver Nina Malterud (2012): *“Artistic research is conducted on the basis of and through artistic practice, and it is thereby based on approaches and experiences that are specific to this perspective”*. Med denne setningen synes jeg Malterud fint oppsummerer kunstnerisk utviklingsarbeid. Her forsker man gjennom kunsten, og baserer funn på egne opplevelser og oppdagelser innen egen kunstnerisk praksis. Et annet viktig punkt som Nina Malterud nevner er skillet mellom teori og praksis. Metoden er ikke ment å gjøre kunstnere til teoretikere, men heller å forstå gjennom kunstnerisk praksis (Malterud, 2012).

“Artistic research covers artistic processes that lead to a publicly accessible artistic product. This process can also include an explicit reflection on the development and presentation of the artistic product”. Noe av det som er appellerende med metoden er at den munner ut i et konkret kunstnerisk produkt. I mitt tilfelle er dette låtene vi har komponert, og da spesifikt de tre låtene jeg dekker i oppgaven. Refleksjon kan også være en del av kunstnerisk utviklingsarbeid. Malterud skriver at refleksjonen bidrar til en bevisstgjøring og et innblikk i den kunstneriske prosessen. Via refleksjon viser jeg hvordan vi har komponert låtene, forutsetningene for, og inspirasjonen bak arbeidet (Malterud, 2012).

I artikkelen *“The Debate on Research in the Arts”*, beskrev Henk Borgdoff tre forskjellige begreper innen kunstnerisk utviklingsarbeid, justert etter Christopher Fraylings inndeling fra 1993. Borgdoff deler begrepene inn i: *“research on the arts”*, *“research for the arts”* og *“research in the arts”*. Det er det siste punktet, «forskning i kunsten» som jeg vil trekke frem. Han skriver: *“Concepts and theories, experiences and understandings are interwoven with art practices and, partly for this reason, art is always reflexive. Research in the arts hence seeks to articulate some of this embodied knowledge throughout the creative process and in the art object”*. I mitt prosjekt tar jeg i bruk konsepter, teorier, og reflekterer over disse. Disse

konseptene og opplevelsene er en del av den kreative prosessen, og spiller seg ut i det ferdige produktet (Borgdoff, 2006).

I mitt tilfelle var kunstnerisk utviklingsarbeid et åpenbart valg. Metoden gjør at jeg får utvikle meg på flere plan som angår hele prosessen fra låt-idé til ferdig produkt. Jeg får utvikle meg på instrumentet, som låtskriver, produsent, og i tillegg sitter jeg igjen med et konkret resultat i form av ferdiginnspilt materiale. De siste årene har jeg fått en stadig sterkere interesse for musikkproduksjon som uavhengig aktør. Kunstnerisk utviklingsarbeid gjør det mulig for meg å ta et steg bort i fra å bare være gitarist, og heller få et innblikk i et større perspektiv som både gitarist, arrangør og produsent.

3.0 Historisk kontekst

Som historisk kontekst har jeg valgt ut to sentrale premisser for gjennomføringen av prosjektet mitt. Jeg skal ta for meg den teknologiske utviklingen bak det moderne hjemmestudioet, og historien til gitar med syv strenger.

3.1 Gitar med syv strenger

«Gitar er et strengeinstrument med seks strenger [...]» begynner artikkelen til SNL om gitar (Stenstadvold, 2023). Som jeg nevnte i innledningen var det ikke før jeg gikk til innkjøp av en gitar med syv strenger at følte at jeg fikk ordentlig vind i seilene. Syvstrengers gitar kan spores tilbake til renessansen. Vi finner også tradisjon for syvstrengsgitar i Russland og Brasil. Matanya Ophee beskriver at russerne stemte gitaren i åpen-g, altså D, G, h, d, h, g, d. Det tidligste publiserte musikkstykket vi finner fra denne tradisjonen, «Semistruniki» på russisk, er en sonate for gitar og fiolin av Joseph Kamensky, gitt ut i 1799 (Ophee, 2011). I brasiliansk choro ser man utøvere som Artur de Souza Nascimento kjent som «Tute», ta i bruk syvstrengs gitar, eller «violão de sete-corda» på portugisisk. Det er usikkert når tradisjonen for syvstrengs gitar i brasiliansk musikk startet, men det spekuleres i at det var på 1920-tallet (May, 2013). Fordi feltet er så stort har jeg valgt å fokusere på utøverne og teknologien som står min estetikk nærmest.

Jazzgitarist George Van Eps (1913-1998), blir ofte omtalt som «father of the 7-string guitar», eller syvstrengerens far, som Marc Andre Seguin skriver i artikkelen sin. Van Eps var en etablert musiker og spilte med artister som Frank Sinatra, Benny Goodman og Paul Weston. I tillegg var han også en profilert studiomusiker og pedagog. Van Eps spilte opprinnelig banjo, men ble senere inspirert til å velge gitar, og begynte som klassisk utøver. Selv om han ikke er kjent for klassisk musikk, la Van Eps i denne perioden grunnlaget for fingerspills-teknikker han tok med seg videre til elektrisk gitar og inn i jazz-sjangeren. På midten av 30-tallet begynte han å eksperimentere med gitarstemminger for å oppnå et utvidet register på gitaren. I stedet for en E som dypeste tone, stemte Van Eps strengen ned til en A. Stemmingen ble da A-E-A-D-G-H, en «drop» A-stemming. Seguin (2020) skriver at dette kom fra å høre på moren og brorens pianospill, noe som skapte et ønske i ham om å kunne spille basslinjer under mer tradisjonelt gitarkomp. I denne perioden ba han gitarprodusenten Epiphone om å bygge en gitar med en ekstra streng, slik at han ikke trengte å stemme ned E-strengen. Gitaren

hadde han designet selv, og han begynte å ta den i bruk kort tid etter. Han døpte instrumentet «lap-piano», et «piano» man kan ha i fanget, som en referanse til morens og brorens pianospill. Det var ikke før i 1956 syvstrengeren fikk sin debut på plate med «*Mellow Guitar*». Her viser George Van Eps seg som en sofistikert utøver og harmoniserer nesten hver eneste tone med en akkord. I tillegg til dette kan du høre hvordan han spiller basslinjer under dette (Seguin, 2020).

Tradisjonen for bruk av syvstrengers gitar i jazz var ikke individuelt for Van Eps. Utøvere som Bucky Pizzarelli og sønnen John videreførte tradisjonen, inspirert av Van Eps. Pizzarelli beskrev «*Mellow Guitar*» som et viktig vendepunkt i karrieren sin (George van Eps, 1956). Etter å ha sett Van Eps demonstrere syvstrengs gitaren sin fra Gretsch, gikk han sammen med flere fra arrangementet rett til en musikkforretning, og til innkjøp av sin egen syvstrengsgitar. Senere spilte Pizzarelli sammen med blant annet Miles Davis og George van Eps selv. Han beskrev bruk av syvstrengs gitar som: «*It gives it in a new dimension. You can play in all the keys properly, which you can't do with 6-string, because you have to depend on the open and closed strings*» (thelastmiles, u.å.).

I 1988 oppsøkte gitarvirtuos Steve Vai gitarprodusenten Ibanez, og ba dem om å bygge en syvstrengs gitar. Året før hadde Vai og Ibanez produsert gitaren «JEM», som fremdeles er en av de mest solgte signaturgitarene på markedet. Gitaren «Universe» ble den første masseproduserte syvstrengs gitaren. I motsetning til Van Eps sin Gretsch eller Epiphone, var Ibanez-gitaren laget av heltre og egnet seg mer til datidens tyngre musikk. Vai eksperimenterte med å legge til en lysere streng (en høy A), men slet med å finne en streng som holdt seg stemt og som ikke røyk. Ved heller å legge til en ekstra mørk streng stemt i H eller drop A (slik som George Van Eps), fikk gitaren en «tyngre» lyd som appellerte til gitarister innen rock og metall. (Vai, 2024)

I mine øyne er det ikke selve gitaren som er interessant, men heller det faktumet at den ble masseprodusert og tilgjengelig for flere utøvere rundt verden. Med utgivelsen av Ibanez sin Universe 7 ser man også et skifte i metallmusikk, fordi flere velger å ta i bruk denne gitaren. Bandet Korn er kanskje det viktigste uttrykket for dette skifte i gitarestetikk. Etter kort tid ble

syvstrengs gitaren vanlig i moderne metal-musikk, og band som Fear Factory, Limp Bizkit, Nevermore og Dream Theater fulgte etter. Jeg synes det er interessant at Dino Cazares fra Fear Factory hadde en motsatt tilnærming til gitaren. Han spilte vanlig seksstrengs gitar stemt ned til H, og med den nye syvstrengeren kunne ha også ta i bruk den lyse e-strengen. Cazares sier at han begynte å tenke mer melodisk og kunne ta i bruk akkorder med store intervaller. John Petrucci fra Dream Theater beskriver behovet for å kunne doble linjer sammen med bassgitaren, særlig etter at bassist John Myung tok i bruk bass med seks strenger. (Ibanez, 1996)

Disse eksemplene illustrer det store bruksområdet for den ekstra strengen. Man har utøvere som George Van Eps som tok i bruk «drop»-A stemming for å kunne spille basslinjer og omvendinger som ellers ikke var tilgjengelig på en vanlig seksstrenger, til John Petrucci og Dino Cazares' riff. Det er metal-gitaristene sin bruksmåte som appellerer mest til meg og som kommer frem i komposisjonene.

3.2 Digitaliseringen av musikkproduksjon

Et digitalt program for lydopptak og -redigering er et like viktig verktøy for duoen vår som syvstrengsgitaren. I dag har man mange muligheter for å ta opp lydspor og produsere musikk bare ved hjelp av et enkelt lydkort og en datamaskin. Musikkteknologien utvikler seg i henhold til den generelle teknologien slik at man trenger mindre og mindre fysisk utstyr. Datamaskiner blir kraftigere og kan drive stadig flere antall spor og plug-ins. Denne teknologien gjør det mulig for meg å kunne sitte hjemme og produsere et helt album i stuen, uten å inngå alt for store kompromiss.

Opptak av lyd går helt tilbake til Thomas Edison og oppfinnelsen av fonografen. Jeg velger å avgrense meg til tida etter digitaliseringen av musikkproduksjonen som kom med utgivelsen av Pro Tools i 1989, og den digitale teknologien på alvor begynte å ta over markedet.

I 1989 ga Digidesign ut programmet «Sound Tools». Programmet ble skapt av Evan Brooks og Peter Gotcher. De hadde møttes på videregående, og studerte senere sammen på universitetet i California. Brooks og Gotcher hadde en felles interesse for musikk,

programmering og opptak. Tidligere hadde de hatt suksess med programutvikling for «Digidrums» og «Sound Designer», som var oppgraderinger for tredjeparts-programmer. I 1991 byttet «Sound Tools» navn til «Pro Tools». Det hadde mange styrker, men også svakheter, særlig sett fra nåtidsperspektiv. Den største styrken til Pro Tools var at nå kunne man gjennomføre ikke-destruktiv redigering. Det ble mulig å prosessere og redigere lydkilder uten varige mén. På båndopptak var man avhengig av å fysisk skjære i båndet for å klippe sammen flere opptak. Dette ble det største salgsargumentet for Pro Tools. Ulempen var at man var avhengig av maskinvare for å kjøre programmet. Pro Tools ble solgt sammen med maskinvaren for 6000 dollar i 1991. Dette gjorde at bare allerede etablerte studioer og store aktører kunne ta seg råd til det. Senere kom også programmet i mindre utgaver som var mer tilgjengelig for mindre produsenter og hjemmestudio (Thornton, 2018).

Et annet viktig vendepunkt var i 1999 da Ricky Martins «Livin' La Vida Loca» ble utgitt. Plata ble den første produksjonen noensinne spilt inn helt og holdent på datamaskin, og gikk til topps på de amerikanske hitlistene. På engelsk blir dette omtalt som «In box», altså at både opptak, miksing og mastring blir gjort i dataprogrammet. Artikkelen: «Recordin' "La Vida Loca": The Making of a Harddisk Hit», som kom ut i 1999 omtalte låten på denne måten: «[...] "La Vida" may also turn out to be a pivot point in how records are made», noe som viste seg å stemme. Resultatet av dette var at flere begynte å bruke de digitale verktøyene som har blitt bransjestandarder i dag (Daley, 1999).

Jeg synes det er greit å dele inn selve digitaliseringen i en tidlig og en senere del, fra de tidligere programmene som fremdeles er avhengig av ekstern maskinvare for å kunne operere ordentlig, til hvordan ting er i dag. Jeg finner ikke noe klart tidsskille der behovet for ekstern maskinvare forsvant, men den moderne, kompakte tilnærmingen til Focusrite er det nærmeste jeg kommer, da de gav ut «Scarlett»-serien med lydkort i 2011. Focusrite-lydkortene er de mest solgte på verdensbasis og var enklere da de gikk via USB, og mer kompakte enn tidligere varianter (Focusrite, 2021).

4.0 Musikken

I dette kapittelet skal jeg ta for meg låt for låt og beskrive prosessen fra idé til sluttprodukt. Som tidligere nevnt er motivasjonen bak oppgaven å kunne utvikle seg i hele prosessen fra idé til ferdigprodusert musikk. Jeg har gjennomført liknende prosesser før, men på et mer beskjedent nivå. Dette prosjektet er første gang jeg komponerer flere låter sammenhengende og virkelig setter meg inn i prosessen som skal til for å bygge et repertoar jeg kan ta med meg videre.

Vi vil at låtene skal være på norsk, og har gitt dem titler basert på norrøne uttrykk og mytologi. Dette er delvis inspirert av Ihsahn, Kvelertak og Opeth, og vi hadde lyst å knytte disse bandene opp mot vår egen identitet. Som jeg nevnte i avgrensningen har ikke låtene tekst på dette stadiet, men alle, bortsett fra «Insomnia», har titler etter norrøne uttrykk, alt etter hvilken stemning vi vil at låtene skal formidle.

4.1 Forarbeid

Vi har komponert jevnlig siden august 2023, men flere av idéene går lengre tilbake enn det også. Sondre og jeg er bosatt et stykke fra Nord Universitetet og har derfor ikke tatt i bruk øvingsrom eller studio som tilhører skolen, men har i stedet leid øvingsrom privat og lånt utstyr for å ta opp trommer der. På grunn av ventetider og mangel på øvingsrom i nærområdet, fikk vi ikke tilgang før november 2023. Det vil si at vi jobbet i tre måneder uten å kunne spille sammen, og var avhengig av midiprogrammerte trommer for komposisjonene. Dette ble en interessant arbeidssituasjon for oss. På den ene siden var det veldig effektivt å komponere innad i opptaksprogrammet. Vi fikk flyt i arbeidet, og det gikk ganske kort tid fra idé til opptak, siden vi ikke trengte å øve på noe og bare kunne kopiere gitarspor og «tegne inn» trommer i midi. Jeg synes at denne måten å jobbe på var veldig tilfredsstillende da vi satt igjen med et konkret resultat i form av lydfiler etter hver arbeidsøkt. Det er enkelt og oversiktlig, og man kan hoppe inn senere og fortsette der man slapp. På den andre siden gikk vi kanskje glipp av spontane idéer som oppstår når vi fysisk spiller sammen og «jammer». Da vi omsider fikk kommet oss inn på øvingsrommet, fikk vi idéer som var veldig annerledes enn det vi hadde skapt så langt. Jeg opplevde idéene fra denne fasen som mer naturlige, og det var lettere for Sondre å vise meg idéer da han slapp den lengre prosessen med å skrive dem inn i midi først. Vi fikk en annen spontanitet da vi kunne spille på hverandres idéer og utvikle

musikken sammen, i stedet for å måtte vente på tur. Jeg tror en kombinasjon av begge metodene å komponere på ble optimalt for oss, og lenger ut i prosjektet arbeidet vi på denne kombinerte måten. Vi testet ting på øvingsrommet som vi hadde jobbet med i opptaksprogrammet, og omvendt: vi programmerte inn idéer hjemme som vi hadde fått på øvingslokalet. Bortsett fra trommeopptakene fra øvingsrommet er all musikken tatt opp i boligen min med et enkelt oppsett som består av to studiomonitorer, et lydkort og en gitarprosessor. Dette gjorde det mulig for meg å ta opp lyder av høy kvalitet, uten å måtte bruke mikrofoner eller analog gitarforsterker.

4.2 *Låtskriving*

Da vi begynte på dette prosjektet hadde jeg lite erfaring med låtskriving. Jeg hadde tidligere skrevet bare to låter på eget initiativ, og begge ble brukt kun i skolesammenheng. I starten syntes vi at selve låtskrivingen var veldig frustrerende og vanskelig. Vi satt lenge uten å komme oss videre og hang oss veldig opp i å skrive en låt fra start til slutt. Da vi lærte oss å gi slipp på at det skulle presteres fra A til Å og heller fokuserte på hva som inspirerer oss i øyeblikket, begynte ting å skyte fart. I løpet av dette prosjektet har jeg utforsket og tatt i bruk forskjellige kilder til låtskrivingen. Det kan være et teoretisk konsept, en type gitarestetikk, en følelse, en filmopplevelse, eller en blanding av alle disse. Som regel begynner jeg med gitaren og prøver å lage et riff, eller noen akkordprogresjoner, men uten å overanalysere, og heller la musikken flyte gjennom intuisjon og gehør. Andre ganger kan Sondre komme med en trommegroove som jeg setter toner til. Jeg har hatt en praktisk tilnærming til låtskrivingen med tanke på at vi gjør først, og analyserer etterpå. Selvfølgelig er muskelminne og intuisjon involvert, men jeg synes resultatet av å følge gehøret og bevisstgjøre oss hva vi gjør senere har resultert i låter og klanger jeg kanskje ikke ville kommet på ellers.

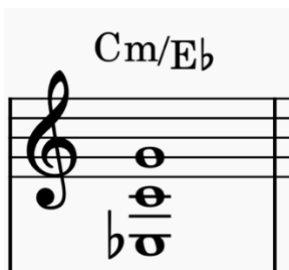
4.3 «*Insomnia*»

«Insomnia» var den andre sangen som ble skrevet til dette prosjektet og er den eneste instrumentallåten. Jeg hadde et ønske om å ha en instrumental i dette prosjektet siden ingen av oss er vokalist og vi ville ha en låt som vi kunne gjøre ferdig selv, uten å være avhengig av andre. Tanken var å ta et steg bort fra den klassiske gitardrevne musikken på 80- og 90-tallet, altså sjangeren som Steve Vai og Joe Satriani opererte innen, men heller lage et stemningsfullt stykke musikk som heller fokuserer på å formidle en sinnsstemning. Den

største inspirasjonen bak låten kommer fra Devin Townsends «Truth» og Hans Zimmers «Time» (Zimmer, 2010). Spesielt «Truth» var en stor inspirasjon, siden dette var første gang jeg hadde hørt en instrumentallåt i metal-sammenheng som ikke fortonte seg som et solo gitarstykke. Jeg vil si at strukturen på låten minner om elementer man kan finne igjen i for eksempel film- eller klassisk musikk. Alle instrumentene har en klar deltakende rolle og det ikke er noen veldig klar solist gjennom låten, eller noen tydelig forgrunn eller bakgrunn. Det som interesserte meg mest med komposisjonen til Devin Townsend var instrumentering og bruk av orkester, kor og synther over en standard rock/metal-besetning med gitarer, trommer og bass (Townsend, 2016).

«Insomnia» var første gang jeg fikk oppleve at jeg tok med meg omgivelsene mine inn i låtskrivingen. Med det mener jeg hvordan følellestilstanden min kan påvirke komposisjonen. Dette var ikke intensjonen, men jeg valgte heller å følge impulsen, da jeg forstod at det som kom ut var interessant. Det som sparka i gang låten, var en grå regndag i oktober. Vi jobbet hjemmefra på studio-oppsettet jeg har i boligen. Jeg husker at vi egentlig skulle jobbe med en annen låt (som endte opp med å ikke bli brukt), men vi satt helt fast og viste ikke hvor vi skulle gå videre. Jeg ble sittende og prøvde ut forskjellige idéer, men vi fikk ingenting til å fungere. Dette resulterte i frustrasjon som kombinert med den mørke høstdagen, førte til tung stemning. Siden vi ikke fikk noen ting til å fungere, valgte jeg å bytte til en renere gitarlyd med romklang og stereo-delay, noe som skapte et uttrykk som passet bedre med omgivelsene og hvordan stemningen var. Jeg begynte å eksperimentere med akkordomvendingene som spilles i begynnelsen av låten, uten å være oppmerksom på takt- eller toneart. Jeg tok fort opp det jeg spilte og da vi hørte på det påpekte Sondre at det gikk i 11/8, og jeg så at akkorden jeg tok i bruk var bare en c-moll i første omvendning. Resten av låten kom relativt fort og vi hadde hovedelementene innen kort tid.

I tillegg til den mørke stemningen jeg har beskrevet over, er låten bygget opp av en type akkordomvending jeg «fant» da jeg begynte å utforske syvstrengs gitar. Det er en moll-akkord i første omvendning, men tersen ligger en oktav under resten av tonene. Notert ser den første akkorden i låten slik ut:



Egen transkripsjon 1.1

Ved å legge tersen en oktav under får jeg tatt i bruk den syvende strengen, og det store spennet mellom intervallene resulterer i en akkord som sammen med vregng gir en stor og tilfredsstillende estetikk. Personlig synes jeg tette klanger med vregng har en tendens til å bli veldig rotete, men med denne omvendingen hører man hver enkelt tone, noe som gjør den veldig brukbar og effektiv. Etter min erfaring er det vanlig å ta i bruk «powerchords», altså bare grunntone og kvint eller enkelttoner i riff. Vi har en del av det også i musikken vår, men jeg synes det ofte er mer interessant å bruke hele akkorder med ters i metal-musikk. For meg gir det mer følelsesmessig spenning i låtene og mer musikalsk materiale som kan tas i bruk ved soloer eller midiorkestrering med synther og strykere.

På refrenget går vi over til 12/8. Refrenget består også av samme akkordomvendning som beskrevet tidligere, bare parallelført rundt på halsen. Jeg tok i bruk både dur- og mollakkorder til jeg fant en melodi som jeg ble fornøyd med. Etter å ha analysert akkordene så jeg at jeg hadde lagd en diatonisk akkordrekke i F-moll. Samtidig som vi skifter taktart bytter vi også til en triolbasert underdeling. For å understøtte taktartsskifte, bryter jeg akkordene med en ekko-effekt som er satt til en punktert åttendel for å fylle ut lydbildet. I neste a-del beholder vi triolfølelsen fra b-delen, bare i 11/8-takt. Trommene betoner hver tredje åttendel, mens gitarfiguren gjør det samme i sekstendeler for å underbygge triolfølelsen. Effekten av dette synes jeg er spennende fordi frem til siste åttendel høres det ut som vi spiller i 12/8, men fordi vi spiller i 11/8 blir avslutningen på takten veldig brå. Jeg liker å sammenlikne det med at det høres ut som vi holder på å snuble, men henter oss inn igjen i siste liten. Det kan høres [her](#).

C-delen av låten er inspirert av «Shoegaze»-effekter, altså en spesifikk gitarlyd som benytter mye ekko, romklang, oktavering og chorus for å nevne noen. Jeg ble inspirert av Steven Wilson som benytter effekten mot slutten av låten «Pariah» (3:28-4:28), på albumet «To the Bone» fra 2017 (Wilson, 2017). Han beskriver effekten som; «[...] *there will be a lot of*

delay and reverb on it too ... So that's something I would put that higher octave in. To make it really, really sing. That kind of celestial voice at the top" (That Pedal Show, 2017).

Det Steven Wilson referer til her er hvordan han bruker romklang og ekko sammen med en oktavpedal. Sistnevnte har mulighet til å legge til over- eller underoktav som kan mikses inn med originalsignalet. Her benytter Wilson overoktav som mikses inn med signalet for å skape en stor «wall of sound»-type effekt. Han spiller også veldig fort på èn streng, noe som er med på å utnytte effekten og han skaper et nesten kaotisk lydbilde. Det var disse prinsippene jeg tok i bruk over C-delen. Jeg brøyt opp akkordene og fordelte dem i seks gitarstemmer, som bare er treklngen fordelt i to oktaver. Jeg har samlet stemmene og prosessert dem etter prinsippene Steven Wilson nevner her ved å ta i bruk romklang, ekko og en overoktav. I tillegg til dette er stemmene komprimert og resultatet høres i mine ører nesten som en synthesizer. Isolert lydeksempel [her](#).

4.4 «Skrømt»

På låten «Skrømt» ønsket vi et lydbilde som grenset til black metal. Jeg hadde lyst å ta i bruk åpne akkorder sammen med orkestrering i midi. Dette er inspirert spesifikt av Vegard Sverre Tveitan under artistnavnet «Ihsahn», og da spesielt platen «Ámr». Jeg opplever Ihsahns musikk som en blanding mellom progressiv- og black-metal. Tveitan er kanskje mest kjent som frontmann i black metal-bandet «Emperor», men med soloprojektet Ihsahn har han tatt en litt annerledes musikalsk retning. Han tar i bruk skeive taktarter, synthet og orkestrering, i tillegg til at han befinner seg i den litt røffere blackmetal-estetikken med «blastbeats» på trommene og «tremolopicking» på gitar. Det var litt dette lydbildet jeg hadde lyst å utforske, bare ikke like intenst som det jeg forbinder med black-metal. (Ihsahn, 2018)

Låten hadde egentlig en helt annen intro. Jeg var bevisst på at jeg ville ha en litt lengre gitarintro. Introen baserte seg på en fallende akkordprogresjon, som kan høres [her](#). Etter hvert som jeg fortsatte med komposisjonen lagde jeg det som ble slutten på låten. Slutten baserer seg på en enkel akkordprogresjon som gjentas med en tiltagende styrkegrad. I progresjonen tok jeg i bruk kromatisk mediant. Det vil si at jeg flytter akkorden enten en liten eller stor ters,

opp eller ned og velger selv om akkorden skal være dur eller moll. Akkorden er ikke-diatonisk og har bare relasjon til tonika. David Bennett (2023) beskriver konseptet som;

«[...] a chord that is either a third above or below the tonic chord, and also not in the key, i.e. it's chromatic. So for example if we are in the key of g-minor and we used the chord eb-minor, that would be a chromatic mediant because eb-minor doesn't belong in the key of g-minor, however eb is a third away from g.» (Bennett, 2023)

Her referer han til akkordprogresjonen i «Imperial March» av John Williams fra Star Wars-serien (Williams, 1980). Jeg ville ta i bruk konseptet fordi jeg opplever bevegelsen av det å gå fra en moll-akkord til en annen moll-akkord (her en liten ters opp), altså en kromatisk (ikke diatonisk) mediantbevegelse, som veldig dramatisk og passende til å bygge opp slutten på låten. Jeg ønsket å ha en repeterende akkordprogresjon som varierer i dynamikk fremfor harmonikk, og støtte opp dette sammen med orkestrering i midi med synther og orkester-plugins. Som nevnt over hadde låten en annen start, men etter å ha skrevet slutten valgte jeg å bruke samme akkordprogresjonen som intro. Dette binder låten sammen slik at den ikke består av usammenhengende deler, men at det heller går en rød tråd gjennom låten. (Williams, 1980)

«Skrømt» har et par klare referanser som jeg tok med meg inn i komponeringsfasen. Jeg hadde sett for meg at jeg ville bruke akustisk gitar på enkelte deler for å bygge dynamikk, og jeg ville at låten skulle være riffdrevet. Flere av låtene vi hadde laget opp til dette punktet inneholdt gitarstemmer med mange akkorder og enkelttoner, men jeg følte vi manglet en mer riffbasert låt. Inspirert av Opeths «Blackwater Park», lagde jeg hovedriffet til låten. Jeg ble inspirert av estetikken deres, og hvordan riffet spilles alene på akustisk gitar først. Riffet gjentas tre ganger før det brytes av nye akkorder, og består bestå hovedsakelig av kvintakkorder som spilles dempet med håndflaten over strengene. Det eneste som skiller seg fra de dempede kvintakkordene er en brutt a-dur for å bryte med de tyngre, dempede akkordene. (Opeth, 2001)

En ny utfordring for meg var at jeg programmerte trommer på denne sangen før jeg presenterte den for Sondre. Jeg har programmert trommer tidligere til demobruk, men jeg tok til meg noe jeg hørte i podkasten til Devin Townsend. Han beskrev at da han spilte i bandet «Strapping Young Lad» satte trommeslager Gene Hoglan sin ære i å lære seg trommestemmene som Townsend hadde programmert. Hoglan mente at ikke-trommeslagere kan komme opp med idéer som trommeslagere selv ikke kommer på intuitivt. Det var med dette i bakhodet at jeg programmerte trommer for å prøve å få frem hvordan jeg ville låten skulle gå. Dette ble essensen for trommene, Sondre tolket det jeg hadde programmert, og endra det litt i retning av sin egen spillestil. Jeg kan si det samme om da Sondre programmerte gitarriff som jeg tolket og utarrangerte. Jeg tror at når man ikke spiller instrumentet selv og ikke har muskelminne eller repertoar som man tar i bruk kan man, bevisst eller ubevisst komme med kreative og kanskje ukonvensjonelle løsninger som utfordrer og hjelper en med å bryte ut av egne spillevaner (Townsend, 2020).

Til slutt vil jeg nevne soloen i låten. Den er inspirert av «The Best of Times» av Dream Theater. Som jeg beskrev tidligere var John Petrucci og Dream Theater en stor inspirasjonskilde for meg på videregående og jeg hadde lyst til at gitarsoloen på «Skrømt» skulle ha preg av denne inspirasjonskilden (Dream Theater, 2009). Petruccis solo er stor og dramatisk, og baserer seg på ulike arpeggioer som kobles sammen med diverse løp. Da jeg skulle komponere denne soloen, merket jeg at jeg hadde vært borte fra gitaren en stund. Jeg hadde vært så opptatt av komponeringen og produseringen av låtene at jeg ikke hadde tatt meg tid til å øve eller spille for spillegledens skyld som jeg pleier. På tidligere soloer har jeg hatt en viss idé om hvordan jeg vil at det skal låte og bare improvisert til jeg var fornøyd med resultatet, men det funkete ikke på denne. Jeg fant ut at jeg måtte ta ting i roligere tempo og være mer kalkulert rundt hvordan jeg skulle komponere soloen. Jeg ble ganske fornøyd med selve komposisjonen, men opplevde at denne soloen oversteg mine egne tekniske ferdigheter. Sakte, men sikkert løste det seg gjennom metodisk arbeid.

4.5 «Utburd»

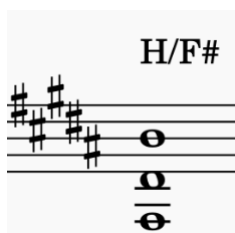
Denne låten har hatt flere former og var kanskje den vi jobba lengst med. «Utburd» begynte som en låt til en skoleoppgave. Sondre hadde laget en trommegroove i 5/4-dels takt som vi brukte som utgangspunkt for første del av komposisjonen. Vi hadde egentlig hørt for oss en

litt roligere låt som tok i bruk «tapping» og brutte akkorder i gitaren. En tidlig versjon av dette kan høres [her](#). Da vi begynte å skrive denne låten hadde vi fått ordnet med et øvingsrom, så mye av tidligere komponeringa fant sted der. Etter hvert som vi fikk idéene inn i et opptaksprosjekt begynte vi å få andre impulser som endret estetikken helt. Etter at vi hadde fått øvingslokale ble det lettere å teste ut idéer på sparket og jamme, uten å måtte programmere eller ta opp for å realisere idéene våre. Et eksempel på denne problematikken er rett før gitarsoloen: her spiller vi en klaverytme i 5/4-takt. Rytmen holder seg lik, men Sondre legger in en metrisk modulasjon til 7/4 slik at underdelinga endrer seg. I realiteten er det en relativt enkel bevegelse, men i opptaksprogrammet måtte vi endre taktart og tempo frem og tilbake for å få det til å gå opp. Jeg opplevde dette som et hinder for kreativiteten – av og til står teknologien i veien for musikken.

Jeg ønsket at «Utburd» skulle ha et lydbilde som var inspirert av band som Dream Theater og Haken. Dream Theater-låten «Build Me Up, Break Me Down» (Dream Theater, 2011) inspirerte riffet som kommer etter introen, cirka 40 sekunder inn i låten, og er også en impuls for andre vers. Riffet baserer seg på 16-dels noter og er veldig «travelt». For å understreke denne «travle» følelsen slutter første delen av riffet med en heltoneskala som spilles i forskjellig leie på høyre og venstre side av lydbildet. Jeg utforsket å ha forskjellige starttoner for å skape dissonans og spenning i lydbildet. (Dream Theater, 2011)

Akkurat slik tilfellet var med «Skrømt», opplevde jeg at arbeidet med denne låten utvidet tilfanget mitt. Gitarist Tosin Abasi fremmer et konsept som han har valgt å kalle «Selective Picking». Teknikken går ut på at man blander «hammer on» i venstre, med plekter-anslag i høyre hånd og ofte i brutte akkorder. Jeg synes teknikken skaper en interessant frasering og gir muligheter for kreativ bruk av rytmiske figurer og arpeggioer. I mitt tilfelle er figuren basert på grupperinger i fem som jeg deler opp med å spille et anslag først med plekterhånden, etterfulgt av tre toner uten anslag som spiller en brutt akkord, og til slutt et ekstra anslag med plekter. Min måte å bruke dette på blir da å bryte opp anslag mellom høyre og venstre hånd for å lage forskjellige rytmiske figurer på brutte akkorder. (Abasi, 2022) Et eksempel av denne teknikken kan høres [her](#).

Refrenget på låten var en akkordprogresjon jeg skrev et år før vi tok den i bruk. Da vi kom til refrenget kom jeg på at jeg hadde en progresjon i samme toneart og liknende tempo som «Utburd». Da jeg plasserte refrenget inn i prosjektet følte jeg at det gikk opp og funket bra med en gang, så vi valgte å ta det i bruk. Denne opplevelsen oppsummerer fint måten vi har jobbet på. Med det tenker jeg på å la ting vokse og bruke tid på å ta musikken inn over oss. Flere ganger har jeg opplevd at jeg ikke har vært fornøyd med strukturen, eller tonale og rytmiske valg, men hvis man tar en pause fra arbeidet og kommer tilbake med et nytt sinn kan opplevelsen bli helt annerledes. Refrenget baserer seg på dur-akkorder med store intervallsprang som spilles med vreg og metal-estetikk. Notert ser akkorden slik ut:



Egen transkripsjon 1.2

Til slutt vil jeg nevne soloen og underlaget under. Underlaget baserer seg på en klave som modulerer fra 5- til 7-takt. Før soloen har klaven en underdeling på 3-3-2-2, 3-2-2-3. Moduleringen kommer av at vi beholder samme klave, men bytter i underdeling fra 3-3-2-2, 3-2-2-3 til 4-4-3-3, 4-3-3-4, som blir syvtakt. For at klaven skal være i samme hastighet som tidligere måtte vi øke tempo fra 165 bpm til 229 bpm. Det var denne problematikken jeg nevnte over med at arbeidet i opptaksprogrammet var mer omfattende enn å faktisk bare spille slike overganger. Som harmonisk grunnlag under soloen spiller jeg H og C# både i gitar og keyboard. Dette er for å angi en lydsk tonalitet. Tanken var å bryte med det tyngre og dramatiske, og heller ha en litt mer «flytende» del. Det å ha soloen i en lydsk tonalitet gjør også at jeg må tenke annerledes og bryte ut av vaner og muskelminne.

4.0 Produksjon

I tillegg til komponeringen har jeg også hatt hovedansvaret for produksjonen av låtene. Som jeg beskrev i låtskrivingskapittelet hadde jeg lite erfaring, men stor interesse av å produsere og komponere egen musikk. Produksjonsfasen ble derfor nesten en like stor utfordring som selve komponeringen og var preget av utforskning, kurs, råd og masse prøving og feiling. Vi hadde ikke budsjett til å ta opp musikken i et ordentlig studio og dessuten hadde vi også et ønske om å være selvstendige, og lære mer om hele prosessen, siden miksing og forming av lydbildet også er en stor del av det kreative arbeidet. Vi måtte jobbe med de begrensningene vi hadde i utstyr, rom og programvare. Jeg har blitt inspirert av kjente produsenter i sjangeren som Adam «Nolly» Getgood og Daniel Bergstrand. «Nolly» var en kilde til trommeproduksjon og har laget plug-ins under merket «Getgood Drums» som jeg tok i bruk. Daniel Bergstrand har mikset «Deconstruction» (Devin Townsend Project, 2011) og, «City» av Devin Townsends band Strapping Young Lad, to album som har vært store inspirasjonskilder for i tillegg til flere videoer som forklarer litt om hvordan han arbeidet (Strapping Young Lad, 1997). Vi var klar over at vi ikke kom til å oppnå en hifi-produksjon på høyt nivå, men ville heller spille inn på det vi hadde til rådighet og innarbeide begrensningene som en del av lydbildet vårt.

Tidligere beskrev jeg problematikken rundt å skrive musikk på øvingsrommet versus å skrive musikk rett i musikkprogrammet, mangelen på øvingsrom og det å kunne spille og komponere sammen. Da jeg la inn trommesporene i programmene la jeg merke til at Sondre og jeg hadde litt forskjellig forståelse av hvordan enkeltdeler av låtene skulle være. Dette gjaldt riktig nok bare små variasjoner i dynamikk og markeringer. Da jeg spilte til trommeopptakene endret jeg innfallsvinkel til det Sondre spilte, men jeg tror at hvis vi hadde hatt en litt grundigere preproduksjon og spilt sammen, hadde nok disse forskjellene jevnet seg raskere ut.

Angående estetikken hadde vi et par klare idéer om hvordan vi ville at låtene skulle høres ut. Jeg har tidligere nevnt at med «Insomnia» ville vi formidle en sinnsstemning og et uttrykk preget av store klanger og orkestrering. «Skrømt» har mer black metal-estetikk med dissonanser og akkorder med masse vreng, mens «Utburd» har et mer progressivt lydbilde preget av taktart-bytter og moduleringer. Selv om låtene hver for seg har egne

inspirasjonskilder, har vi bygget opp låtene på samme måte. Låtene er bygget opp av fire hovedelementer; gitar, bass, trommer og synther/orkestrering.

Mye av musikken jeg har skildret tidligere er bygget opp av flere lag med gitarer og synther, og det var denne estetikken vi prøvde å gjenskape. Jeg prøvde selv å stable mange gitarspor med diverse effekter som oktavpedal og fuzz oppå hverandre med opptil seks gitarspor samtidig, men dette gav en veldig udefinert tone og ikke den «wall of sound»-estetikken jeg var på jakt etter. Jeg liker veldig godt å bruke fuzz og oktavpedal sammen med den allerede forvrengte gitarlyden for å skape en stor, nesten ukontrollerbar effekt. Jeg synes dette er effektivt i live-sammenheng, men mindre effektivt i produksjon. Da jeg undersøkte dette kom jeg over en video om låten «Empire» av bandet Wheel, som Daniel Bergstad hadde produsert (Wheel, 2024).

«We experimented with a lot of fuzz sounds for this one. Jussi, our lead guitar player... a lot of the lead parts he is doing in the verses are using a very specific kind of fuzz (...) And then in the outro, the rhythm guitars there, we layered it with two extra tracks of fuzz with this really old Ibanez fuzz pedal that Daniel had laying around in the studio. I just thought the texture ended up being... it's super heavy, but it also sounds kind of fresh. I doesn't sound like your cliché metal heavy. Playing with that was really enjoyable». (Wheel, 2024)

Jeg tok i bruk denne teknikken på «Utburd» etter å ha sett videoen, og opplevde det samme som gitarist og vokalist James Lacelles beskriver. Ved å ta i bruk fuzz som en annen tekstur fremfor mer vreg, gav det meg et bredt og aggressivt lydbilde sammen med den andre gitarstemmen. Det kan høres [her](#).

Den største utfordringen for min del var trommer. Fordi trommer er et akustisk instrument trengs det et passende rom, flere mikrofoner og lydkort med nok innganger. Fordi vi valgte å gjøre dette selv måtte vi inngå flere kompromiss her. Lydkortet vi brukte hadde bare 8 innganger. Det gjorde at vi måtte velge hva vi skulle prioritere. Vi valgte da å ta i bruk overhead-mikrofoner på venstre og høyre side, skarptromme, basstromme og fire tammer slik at vi fikk dekket hele trommesettet til Sondre, men da var det ikke plass til rommikrofoner eller andre effekter. Vi tok opp trommene på øvingsrommet vårt i Trondheim som er tilnærmet et bomberom. Rommet er litt over 10 kvadratmeter, laget av mur og det er relativt lavt under taket. Da vi begynte å øve der la vi merke til bassfrekvenser som resonerte i

hjørnene og skapte en lav-frekvent rumling i rommet. Vi satte opp diverse paneler i hjørnene i tillegg til de som allerede var montert på veggene for å prøve å dempe disse frekvensene, men med kun delvis resultat. Fordi rommet ikke er særlig egnet til trommeopptak, valgte vi å nærmikke trommene mer for å få en mer direkte lyd og mindre av klangen i rommet. Vi plasserte overhead-mikrofonene (AKG C414) en del nærmere trommesettet og i lik avstand til skarptrommen for å passe på at opptaket ble i fase og at mikrofonene ikke kansellerte hverandre. Ulempen med å plassere overhead-mikrofonene nærmere trommene er at vi fikk mye lyd av cymbalene og generelt mye lyd fra trommesettet. Dette ble veldig tydelig i miksefasen og ble noe jeg jobbet rundt. Etter å ha undersøkt litt om trommeproduksjon tok jeg et par enkle grep for å kompensere for kompromissene vi inngikk tidligere.

Som nevnt tidligere har jeg blitt inspirert av produsenten Adam «Nolly» Getgood. Han lager også plug-ins gjennom selskapet sitt Getgood Drums som jeg har tatt i bruk, spesifikt trommekompressoren «*Smash And Grab*». Kompressoren har ferdige innstillinger for de forskjellige trommene, noe som gjorde det enklere for min del å mikse da jeg helt enkelt kunne benytte meg av en forhåndsinnstilling som reduserte hvor mye jeg måtte gjette, noe som gjorde seansen mer effektiv. I tillegg til å komprimere enkeltsporene, lagde jeg også en parallell kompressor-bus. Parallell komprimering er når man sender deler av signalet av trommesettet til et eget spor som komprimeres hardt, som man kan mikse inn ved siden av trommesporene. Nolly beskriver at parallell komprimering fyller ut lyden av trommesettet. Alene låter det ikke bra, men når det blandes inn mener han at det hjelper trommesettet å «puste». Jeg hadde også opplevelsen av at det hjalp trommene å låte mer fyldig, og det fylte ut lyden mellom slagene. (Getgood Drums, 2018)

Som jeg nevnte over hadde vi ikke mikrofoner nok eller rom som egnet seg til opptak av trommer, så vi fikk ikke mulighet til å bruke rommikrofoner under trommeopptak. For å jobbe rundt dette lagde jeg et digitalt rom ved hjelp av en plug-in for romklang. Igjen sendte jeg dette til en egen bus for romklang som mikses inn med trommene. I tillegg til dette brukte jeg også en «trigger» plug-in på skarp- og basstromme. Programmet leser lydsporet og spiller av et opptak som kan blandes inn med trommene. Dette er for å gi mer størrelse, anslag og dybde til skarp- og basstromme, uten å ta bort den naturlige lyden av trommen.

5.0 Oppsummering

Etter å ha brukt mesteparten av det siste året på å komponere, arrangere og produsere musikk vil jeg si at jeg sitter igjen med mye ny kunnskap og mange opplevelser. Jeg har tatt til meg mye som jeg absolutt kommer til å ta i bruk senere og bygge videre på. Jeg har utviklet meg som gitarist, utfordret og utviklet eget repertoar både som utøver og komponist, og til slutt som produsent. Erfaringene jeg sitter igjen med er at det å skrive og produsere egen musikk er en utrolig krevende og langvarig prosess med flere hinder langs veien. Noen låter ble ferdige på kort tid, mens andre låter tok flere uker og endret seg drastisk fra første idé til sluttprodukt. Ofte gikk vi fra skriveøkter frustrerte og misfornøyde, for å så komme tilbake dagen etter med et ferskt blikk og faktisk bli fornøyd med arbeidet vi hadde gjort. Mye av komponeringstiden ble brukt til å lytte til idéer og venne oss til de ulike delene i stedet for å forkaste dem i frustrasjon.

Vi har hatt klare inspirasjonskilder, og tatt i bruk teoretiske konsepter som byggesteiner i musikken. I tillegg til teoretiske konsepter har det også vært spennende å ta i bruk eget følelsesspekter og egen sinnsstemning inn i komponeringen. Jeg har flere ganger hørt at man tar med seg omgivelsene inn i skriveprosessen, men dette var første gang jeg opplevde det selv. Jeg satt igjen med at dette var en fin måte å få et utløp, og prosessen gav låtene mer dybde for meg.

Dette var også første gang jeg produserte og mikset en større produksjon med flere sammenhengende låter. Jeg har tidligere hatt interesse for produksjon, men aldri satt meg så dypt inn i det som jeg gjorde i denne prosessen. Produksjon og problemløsning rundt innspillingen viste seg å være noe jeg likte veldig godt. Det er mange kreative valg man kan ta i mikseprosessen som jeg syntes var kult å ha kontroll over selv, i stedet for at det skal være opp til andre eller tilfeldighetene. Jeg sitter igjen med kunnskap om problemløsning og hvordan jobbe rundt kompromiss med det utstyret man har til rådighet. Det var interessant å ha mange synthesizere og virtuelle strykeinstrumenter i musikken og lære mer om hvordan disse fungerte sammen med gitarer og et mer tradisjonelt rockeband klangmessig, men også hvordan jeg kan rydde plass i frekvensene slik at instrumentene ikke jobber mot hverandre.

Dette prosjektet har vært en viktig milepæl for meg og det har gitt meg et ordentlig innblikk i hvordan et slikt arbeid kan utspille seg. Det var en langvarig og utfordrende, men også veldig givende prosess. Jeg har lyst å fortsette med å utvikle meg mer som låtskriver, instrumentalist og produsent. Veien videre for prosjektet vil være å ferdigstille det helt med vokal og tekster. Vi har lyst å holde oss til samme estetikk og ta i bruk de norske referansene. Etter at albumet er ferdigstilt har vi også et ønske om å spille musikken vår foran et publikum og debutere som et ordentlig band.

Hvis jeg skulle gjennomført arbeidet igjen, hadde jeg vært nøyere under innspillingsprosessen. Jeg brukte en gitarprossessor med ferdig innstilte programmer som er stilt inn til live-bruk. Selv om jeg er vant til å spille med disse lydene, innså jeg fort at jeg måtte bearbeide dem litt når de ble brukt i studio. Jeg ville også vært nøyere gitarteknisk. Jeg la merke til at jeg hadde en tendens til å trykke ned lyseste strengen når jeg spilte i det lavere registeret på H-strengen. Dette kommer nok av at halsen på syvstrengs-gitaren er bredere enn en standard gitarhals. Jeg skulle også ønske vi hadde fått tilgang på et øvingsrom tidligere i komponeringsfasen, slik at samspillet kunne vært med på å farge komposisjonene. Vi hadde gjort ferdig flere låter hjemme før vi begynte å spille sammen, og det hadde vært spennende å høre hvordan låtene hadde utviklet seg hvis vi hadde spilt dem på plass som duo i stedet. Og endelig hadde det vært spennende å spille inn en låt helt live, for å undersøke hvordan lydbildet vårt ville blitt påvirket av begrensningene det ville medført.

Litteraturliste

- Borgdoff, H. (2006). The Debate on Research in the Arts. *Sensuous Knowledge no 02*,
Kunsthøgskolen i Bergen
- Daley, D. (1999, 11. januar). Recordin' "La Vida Loca": The Making of a Harddisk Hit. I
Mixonline. <https://www.mixonline.com/recording/recordin-la-vida-loca-making-hard-disk-hit-374667>
- David Bennett Piano. (2023, 8. januar). *Songs that use Chromatic Mediant chords*. [Video].
YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=PtISkOeSz08&ab_channel=DavidBennettPiano
- Devin Townsend. (2020). *Devin Townsend Podcast (The Albums) #2 – City*. [Audiopodkast].
Spotify. <https://open.spotify.com/episode/3acq9BatpKT1dIsljHGJaJ?si=c9873c7fcaa241ec>
- Focusrite. (2021). Ten Years of Making Records. *Focusrite*.
<https://focusrite.com/articles/ten-years-of-making-records/>
- GetGood Drums. (2018, 10. desember). *10 MINUTE DRUM MIX w/ Adam "Nolly" Getgood*.
[Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=WVXx3a1ylo&ab_channel=GetGoodDrums
- Ibanez (produsent). (1996). *Ibanez 7th heaven* [Reklamefilm]. Ibanez.
- Malterud, N. (2012). Artistic research – necessary and challenging. *InFormation*.
- May, A. J. (2013). *The Brazilian seven-string guitar: Traditions, techniques, and innovation*.
[Masteroppgave]. Melbourne Conservatorium of Music.
- Moakalatte. (2022, 8. februar). *Tosin Abasi Explains Selective Picking*. [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=oA4FzHnj73c&t=105s&ab_channel=Moakalatte
- Ophee, M. (2011). A Breif History of the Russian Seven-String Guitar. I *Academica*.
https://www.academia.edu/12785546/A_Brief_History_of_the_Russian_Seven-String_Guitar

Seguin, M. A. (2020, 14. April). George Van Eps (1913-1998). I *Jazzguitarlessons*.

<https://www.jazzguitarlessons.net/blog/george-van-eps>

Simonsen, T. (2023, 15. November). Fonograf. I *Store norske leksikon*. <https://snl.no/fonograf>

Stenstadvold, E. (2023, 22. januar). Gitar. I *Store norske leksikon*. <https://snl.no/gitar>

That Pedal Show. (2017, 1. september). *That Pedal Show – Steven Wilson: 2017 Pedalboard, New Guitar, New Amp, New Sounds*. [Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=L2DuEX-i9HI&ab_channel=ThatPedalShow

TheLastMiles. (u.å.). Interview: Bucky Pizzarelli. I *The Last Miles*.

<https://www.thelastmiles.com/interviews-bucky-pizzarelli/>

Thornton, M. (2018, 25. Februar). The History of Pro Tools – 1984 to 1993. I *Production*

Expert. <https://www.production-expert.com/home-page/2018/2/19/the-history-of-pro-tools-1984-to-1993>

Vai, S. (2024, 4. April). The Machines. *Vai*. <https://www.vai.com/ibanez-guitars/>

Wheel. (2024, 15. mars). *The Making Of 'Empire' Part 3: Production*. [Video]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=EIYuc-Vvrho&t=44s&ab_channel=WheelBand

Musikk:

Derek and the Dominos. (1970). Layla [Sang]. På *Layla and Other Assorted Love Songs*.

Polydor Limited.

Devin Townsend Project. (2011). *Deconstruction* [Album]. HeavyDevy, InsideOutMusic.

Devin Townsend Project. (2016). Higher [Sang]. På *Transcendence*. HeavyDevy.

Devin Townsend Project. (2016). *Transcendence* [Album]. HeavyDevy.

Devin Townsend Project. (2016). Truth [Sang]. På *Transcendence*. HeavyDevy.

Dream Theater. (1992). *Images and Words* [Album]. ATCO Records.

Dream Theater. (1992). Under a Glass Moon [Sang]. På *Images and Words*. ATCO Records.

Dream Theater. (2009). The Best of Times [Sang]. På *Black Clouds & Silver Linings*. Roadrunner Records.

Dream Theater. (2011). Build Me Up, Break Me Down [Sang]. På *A Dramatic Turn of Events*. Roadrunner Records.

George van Eps. (1956). *Mellow Guitar* [Album]. Columbia.

Guns n'Roses. (1987). *Appetite for Destruction* [Album]. Geffen Records.

Guns n'Roses. (1991). Estranged [Sang]. På *Use Your Illusion II*. Geffen Records.

Hans Zimmer. (2010). Time [Sang]. På *Inception*. Reprise Records.

Ihshan. (2018). *Àmr* [Album]. Candlelight.

John Williams. (1980). The Imperial March [Sang]. På *Star Wars: The Empire Strikes Back (Original Motion Picture Soundtrack)*. RSO Records.

Metallica. (1986). Master of Puppets [Sang]. På *Master of Puppets*. Elektra.

Metallica. (1989). One [Sang]. På *...And Justice For All*. Elektra.

Opeth. (2001). Blackwater Park [Sang]. På *Blackwater Park*. Music for Nations.

Ricky Martin. (1999). Livin' la Vida Loca [Sang]. På *Ricky Martin*. Columbia.

Steven Wilson. (2017). Pariah [Sang]. På *To the Bone*. Caroline International.

Strapping Young Lad. (1997). *City* [Album]. Century Media.

Wheel. (2024). Empire [Sang]. På *Charismatic Leaders*. InsideOutMusic

Vedlegg

«Insomnia»

https://drive.google.com/file/d/1uIxGJzFGhxLM6wlrST3kOEBk9wHPas8/view?usp=drive_link

«Insomnia» 11/8 eksempel

https://drive.google.com/file/d/1nBIuv_e7CYrx7leFM2TfhYQ0NVqENUN/view?usp=drive_link

«Insomnia» shoegaze effekt

https://drive.google.com/file/d/1V_mhh3EqtWurCAf7nreSGoiHKwNVjGw/view?usp=drive_link

«Skrømt»

<https://drive.google.com/file/d/13Q3UBJnZ1GjbPBFaAUnsFiPh9NKFqp9/view?usp=sharing>

«Skrømt» tidlig intro

<https://drive.google.com/file/d/150qTouZjYsFNursQWsU8b5WozNoCrirz/view?usp=sharing>

«Utburd»

https://drive.google.com/file/d/1OYTEDrCjB8ppx5w8_AXtpc6see_TwbQ0/view?usp=sharing

«Utburd» jam

<https://drive.google.com/file/d/1EEFlikbU6Z16fqyUoGp1jCIgemPRWwE/view?usp=sharing>

«Utburd» fuzz

<https://drive.google.com/file/d/1v8V518DFSN5L9CujllyjANXC0A2Wu7VD/view?usp=sharing>

«Utburd» Selective picking

https://drive.google.com/file/d/1Tlu1bMyDDkD4ZohR2Ed_xpBzdQEZfv4v/view?usp=sharing