

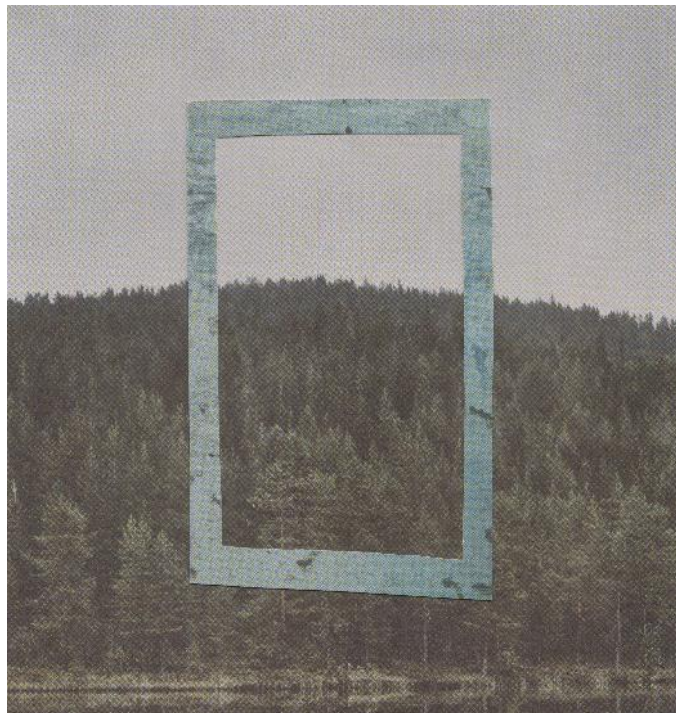


HÖGSKOLAN FÖR SCEN OCH MUSIK

## Sökandet efter min musikaliska identitet

En undersökning av mitt album, *Dualism*

Stefan Oreščanin



Självständigt arbete (examensarbete), 15 högskolepoäng  
Konstnärligt kandidatprogram i Musik- och ljudproduktion  
Högskolan för scen och musik, Göteborgs universitet  
VT 2020

Författare: *Stefan Oreščanin*

Arbetets rubrik: Sökandet efter min musikaliska identitet. En undersökning av mitt album, *Dualism*.

Arbetets titel på engelska: The search for my musical identity. A study of my album, *Dualism*.

Omslagsbild: *Nygårds Elin Mattsson* (utifrån fotografier av *Carl Bengtsson*)

Handledare: *Professor Anders Hultqvist*

Examinator: *Universitetsadjunkt Dan Olsson*

## SAMMANFATTNING

Nyckelord: Konstnärligt uttryck, albumprojekt, fältinspelning, undersökning, personligt ramverk

I detta arbete undersöker författaren sitt konstnärliga uttryck inom ramarna av ett albumprojekt. Detta gör han för att förstå de konstnärliga val som hans musik består av och i synliggörandet av de valen ämnar han att skapa en referensram för vilka konstnärliga val han kan undvika när han vill skapa musik på nya sätt.

Författaren understryker rollen av fältinspelningar i sin skapandeprocess och förklarar på vilka sätt han inspirerats av andra musiker som använt sig av dem. Han förklarar hur albumets koncept är inspirerat av naturen och känslan av överklighet som han upplever där.

Författaren undersöker sex av albumets musikaliska verk genom att först beskriva varje låt i detalj och sedan granska dessa med hjälp av en metod ur boken *Making Music: 74 Creative Strategies for Electronic Music Producers* som kallas *Avoidance List*.

Författaren jämför låtarnas likheter och kommer fram till att hans musik kan benämnas som *ambient beats*. Han diskuterar sedan metoden och kommer fram till att den är opålitlig som underlag för vidare forskning på grund av att den bygger på subjektiva uppfattningar. Han ser även att metoden har hjälpt honom att forma ett personligt ramverk som han kan använda för att förstå sina konstnärliga val och därmed undvika dem.

## Innehållsförteckning

<b>1. INLEDNING OCH BAKGRUND</b> .....	1
1.1 Rollen av fältinspelningar i projektet.....	1
<b>2. SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNING</b> .....	3
<b>3. METOD</b> .....	3
<b>4. PROJEKTET</b> .....	4
4.1 Albumets koncept .....	4
4.2 <i>The Passage</i> .....	6
4.3 <i>Chrysalis</i> .....	8
4.4 <i>Spiritvision</i> .....	10
4.5 <i>The Other Realm pt. i (sanctum)</i> .....	13
4.6 <i>The Other Realm pt. ii (waiting for dawn)</i> .....	15
4.7 <i>...and the world slept.</i> .....	16
<b>5. UTVÄRDERING</b> .....	19
<b>6. DISKUSSION OCH SAMMANFATTNING</b> .....	21
<b>7. KÄLLFÖRTECKNING</b> .....	24
7.1 Litteratur .....	24
7.2 Media.....	24

## 1. Inledning och bakgrund

I detta arbete kommer jag att undersöka mitt konstnärliga uttryck inom mitt eget musikskapande. Anledningen till detta är att jag upplever att det inte kommer vara möjligt att röra mig bort från mitt nuvarande sound och testa nya sätt att skapa musik om jag inte förtydligar det konstnärliga uttryck jag utvecklat under flera års tid. Vidare anser jag att det hjälper att ha ett tydligt projekt att begränsa min nuvarande musikaliska stil till och därför valde jag att sammanställa den stilen i formen av ett album.

Den mentala inställningen till min kreativa process är avgörande för att hitta ett arbetssätt som jag finner trivsamt. Jag har på senare år lagt märke till att det skapas prestationsångest i mig när jag försöker skapa endast för mig själv, ett tankesätt som jag tidigare fann tröst i.

När jag väl bestämde mig för att sammanställa ett album blev det tydligt för mig att min inställning kring det kreativa arbetet ändrades, eftersom mitt skapande nu hade ett tydligt mål i form av ett albumprojekt. Det blev också lättare att börja specificera projektet estetiskt och stilmässigt. Det handlade inte längre om att definiera mitt musikskapande i stort utan snarare att specificera albumprojektet som har sina tydliga avgränsningar.

### 1.1 Rollen av fältinspelningar i projektet

Fältinspelning (som ofta kallas field recording) är en av grundpelarna i mitt musikskapande och en av huvudingredienserna inom min nuvarande estetik. Därför känns det viktigt att förklara vad begreppet innebär och hur min relation till fältinspelning som konstnärlig disciplin ser ut.

Fältinspelning började som ett sätt att dokumentera miljöer, folkmusiker och djurriket men har även använts som central konstnärlig disciplin i skapandet av musik. I Luc Ferraris verk *Presque rien avec filles*<sup>1</sup> som består av en rad ihopklippta fältinspelningar, används tekniken som det huvudsakliga konstnärliga uttrycket, till skillnad från de kompositioner där det används som bakgrund för mer typiska musikaliska element såsom t.ex. melodier och rytmer. Att han tog något som tidigare endast använts som bakgrunds ljud i filmvärlden och som dokumentation av naturriket och paketerade det som en musikalisk komposition, kändes för

---

<sup>1</sup> Ferrari, Luc. *Presque rien avec filles*. INA-GRM, 1995.  
[https://www.youtube.com/watch?v=ly\\_8cCwzyT0](https://www.youtube.com/watch?v=ly_8cCwzyT0) (2019-11-24)

mig som något revolutionerande, i alla fall för min upplevelse av fältinspelningar som konstnärligt medium.

Många av de musikproducenter som jag inspirerats av i mitt eget musikskapande använder sig av inspelningar av utomhusmiljöer för att ge ett djup till sina kompositioner. Ett sådant exempel är Nicolas Jaars verk *Être*.<sup>2</sup> Det konceptet är något som jag har inspirerats väldigt mycket av och har därför utvidgat det ännu mer inom kontexten av min egen musik. Jag skapar till och med vissa av instrumentljuden i mina låtar utifrån miljö ljud. Detta gör jag för att jag anser att den tjocka ljudbilden man får utav att använda inspelningar av utomhusmiljöer ger ens musik en känsla av djup. Detta grundar sig i att en utomhusmiljö för mig är mer intressant ljudmässigt, eftersom jag anser att man kan hitta fler intressanta ljud där än inomhus.

Mitt sätt att använda mig av fältinspelningar bygger på att försätta lyssnaren i en specifik miljö eller plats, för att hjälpa till att berätta en abstrakt berättelse om låtens känsloläge, samt associationerna som jag själv har till låten och dess underliggande teman. Denna inställning till rollen av fältinspelningar i mitt kreativa arbete är inspirerad av ett citat av Chris Watson, en musiker som är känd för sina naturinspelningar, när han svarade på frågan om vad som enligt honom får en fältinspelning att kännas lyckad:

Because I'm a sound recordist, it's what I remembered from the location where the recordings were made. It's a method of extraction I suppose, in order to produce something that I can remember, almost like a memory effect. It's my recall of memory and feelings about the sense and spirit of that place that I try and reconstruct in my compositions. It's somehow a very traditional way of composing: Sibelius was inspired by the forests of Finland; Messiaen by the bird song in France. So it's a well-trodden path and it's something that I find particularly inspiring because I enjoy being out recording and it's a way of representing that place. And the process in that sense is intuitive but it's inspired by my recordings from that place. The great thing about sound is that sense of recall with that. I'm sure if you ever done any recordings, as soon as you

---

<sup>2</sup> Jaar, Nicolas. *Être*. Circus Company, 2011.  
<https://www.youtube.com/watch?v=tOCXKK1LbJ0> (2020-04-12)

hear it you are taken back to that place. We have such a powerful memory for sound. I use that a lot in my work.<sup>3</sup>

Såsom Watson känner även jag att mitt skapande centreras kring inspirationen som jag får av känslan av att vara ute i naturen. Det är den känslan av mystik som jag många gånger har upplevt ute i naturen som jag vill skildra när jag skapar min musik. Med mystik syftar jag på något som känns övernaturligt eller överkligt. Därför känns användningen av fältinspelningar som ett väldigt direkt sätt att få min musik att återspegla den mystiska känslan som naturen ger mig.

## 2. Syfte och frågeställning

Syftet med detta arbete är att analysera vilka konstnärliga val min musik består av för att kunna förtydliga det konstnärliga uttryck som albumet består av. Frågeställningen jag kommer att besvara i detta arbete är: Vilka konstnärliga val består min musik utav inom ramarna av albumprojektet? Syftet bakom detta är att jag vill röra mig bort ifrån mitt nuvarande sätt att skapa musik. Genom att belysa de konstnärliga val som jag är van vid att göra kommer jag lättare kunna identifiera hur jag ska gå till väga för att testa nya sätt att skapa musik som leder till andra konstnärliga uttryck.

## 3. Metod

I detta arbete kommer jag att beskriva sex stycken av mina kompositioner på ett djupgående plan, både deras ljudmässiga innehåll och de konceptuella teman som jag har arbetat med i skapandet av dessa. Följaktligen kommer jag att analysera dessa sex kompositioner genom att använda mig av en metod som beskrivs i boken *Making Music: 74 Creative Strategies for Electronic Music Producers*<sup>4</sup> som författaren kallar *Avoidance List* för att hitta likheter mellan de olika kompositionerna. Genom detta kommer jag kunna urskilja vilka element som är återkommande i mitt musikskapande. Efter att jag kommit fram till vilka dessa är kommer jag utifrån de upptäckterna kunna namnge de olika beståndsdelarna i min musik.

---

<sup>3</sup> Watson, Chris. *Sounds Outside: The art of field recording*.

<https://www.ableton.com/en/blog/art-of-field-recording/> (2020-04-10)

<sup>4</sup> DeSantis, Dennis, *Making Music: 74 Creative Strategies for Electronic Music Producers* (Berlin: Ableton AG, 2020), 19-21.

I detta projekt har jag sammanställt ett album utav musikaliska verk som jag arbetat kontinuerligt med under de tre senaste åren. De elva låtar som detta resultat i är en summering av mitt nuvarande konstnärliga uttryck. Inom ramarna för detta projekt har jag endast arbetat med att färdigställa produktionen av albumet. Detta innebär att mixningen, mastringen och marknadsföringen av albumet inte kommer att diskuteras i detta arbete.

De sex låtarna som jag valt är de som jag anser vara mest centrala för albumets sound och därför är det de som bäst exemplifierar mina estetiska val i projektet. Enligt min uppfattning hade granskandet av alla elva låtar resulterat i att mina slutsatser hade blivit splittrade och således svårare att precisera. Därför har jag valt att istället granska sex av albumets låtar på en mer djupgående nivå, för att genom dessa kunna se vilka estetiska val som är genomgående i mitt konstnärliga uttryck.

Jag kommer applicera den här metoden på alla de sex olika låtarna och sedan utvärdera likheterna som jag hittar i de olika listorna/låtarna. Därefter kommer jag att sammanställa mina resultat till en lista med likheter som kan hittas mellan de olika låtarna. Jag kommer alltså att utgå ifrån de beskrivningar av låtarna som finns med i denna text, men även sammanställa en ny lista för varje låt för att försäkra mig om att jag utför analysen på rätt sätt. De musikaliska element som jag kommer att jämföra kommer att vara utformade utefter mitt eget sätt att se på musikskapande, så därför kommer jag använda mig av de sorters termer som jag själv använder mig av i beskrivningen av mitt skapande. Av den anledningen kommer jag inte att utvärdera typiskt musikteoretiska begrepp såsom tonart, taktart eller skala.

## **4. Projektet**

### **4.1 Albumets koncept**

Eftersom albumets koncept har varit en central del i skapandet av de sex kompositionerna som kommer att diskuteras i detta arbete, väljer jag att här beskriva processen bakom utformandet av konceptet i sin helhet.

*Dualism* är namnet jag valt åt albumet, mycket utefter omslagsbildens komposition, som får mig att föreställa mig en portal in i en annan värld. Därför var en av mina tidiga idéer till konceptualiseringen av albumet att hitta ett namn på ”drömmarnas värld”, en dimension där jag finner att många av mina kompositioner och tillhörande ljudlandskap, befinner sig.

Inspirationen till detta fann jag huvudsakligen i dessa två album:

*Iglooghost – Neō Wax Bloom:*

[...] I have this giant garden I hang out in a lot, and I met these strange little beings through a little portal I found. I learnt about the void some of them live in that's called "Mamu", and how a giant calamity involving two huge eyeballs falling from the sky had completely screwed up their ecosystem. I made a big album inspired by all this stuff. So it's not really a concept album, considering it all actually happened I suppose.<sup>5</sup>

*Machinedrum – Vapor City:*

The man of many faces went back to the drawing board armed with inspirations sprouting deeper from within his psyche. Based on recurring dreams he has had for years about a metropolis known as Vapor City and which have become so vivid that Stewart can describe the place in detail district by district, he has finally crafted a fully-formed soundscape which doubles as a map into this imaginary universe.<sup>6</sup>

Det som inspirerar mig med dessa teman är hur de verkar vara sprungna ur ett tillstånd av lekfull fantasifullhet, blandat med en ockult mysticism. Jag finner ofta att den lekfullheten som jag associerar med övernaturliga teman stimulerar mig kreativt. Detta brukar visa sig i form av att jag skriver dikter eller berättelser som utspelar sig i fiktiva fantasivärldar, men när jag utforskade idéer till albumkoncept och mindes dessa två album kände jag att jag ville dra nytta av den lekfullhetens stimulerande effekt i skapandet av min musik.

I mina försök att skriva bakgrundshistorien till min fiktiva drömvärld, där låtarna på albumet skulle äga rum, kände jag att känslan jag ville komma åt försvann. Det blev motsägelsefullt att namnge en värld som jag samtidigt ville presentera som dold. Detta fick mig att gå tillbaka till min initiala inspirationskälla, där jag kom fram till albumets namn. Titeln, *Dualism*, är inspirerad av konceptet att alla fysiska ting har en spirituell eller andlig hälft, såsom Manly P. Hall skriver i sin bok *The Secret Teachings of All Ages* angående alkemi:

The earthly body of alchemy is chemistry, for chemists do not realize that half of The Book of Torah is forever concealed behind the veil of Isis, and that so long they study only material elements they can at best discover but half of the mystery. Astrology has

---

<sup>5</sup> Malliagh, Seamus. *Zen Champ: An Interview with Iglooghost*.

<https://www.popmatters.com/zen-champ-an-interview-with-iglooghost-2495380831.html> (2019-11-27)

<sup>6</sup> *Machinedrum – Vapor City*. <https://machinedrum.bandcamp.com/album/vapor-city> (2019-11-27)



crystallized into astronomy, whose votaries ridicule the dreams of ancient seers and sages, deriding their symbols as meaningless products of superstition. Nevertheless, the intelligentsia of the modern world can never pass behind the veil which divides the seen from the unseen [...].<sup>7</sup>

När jag hade gått tillbaka till detta citat, som var källan bakom inspirationen till albumets titel, landade jag i att albumets koncept skulle bygga kring ett suggestivt tema som antyder en annan värld bortom vår egen. En ”andevärld” som endast anas i korta och flyktiga ögonblick. En värld som vi endast kan ana men inte kan se. När jag hade formulerat den tanken förstod jag att det inte skulle passa in i kontexten av konceptet att försöka namnge den andra världen som albumet befinner sig inom och bestämde mig istället för att behålla den namnlös och mystisk.

Mitt sätt att arbeta med konceptet i låtarnas produktionsprocess bestod av att jag bestämde ett bakomliggande tema för varje låt, som skulle passa in i den större kontexten av albumets koncept och formade låtens olika element i enlighet med det. Det jag främst använde i detta syfte var fältinspelningarna i de olika låtarna. Mitt val av ljudmiljö och plats var menat att antyda vad låten handlade om, samt att förtydliga vad för sorts känslotillstånd de speglade. Nedan kommer jag att vidareutveckla de olika låtarnas individuella teman och budskap, samt beskriva deras ljudande eller musikaliska beståndsdelar i detalj.

#### **4.2 *The Passage***

Detta är den första låten<sup>8</sup> på albumet och den agerar som en sorts introduktion till narrativet som jag har jobbat med igenom hela albumet. Jag ville att den första låten skulle vara utan några perkussiva eller rytmiska element, eftersom jag ville att den skulle skildra känslan jag får av naturens stillhet. Sedan fann jag även inspiration i andra album, där introlåten är harmonisk och lugn, som för att vagga in lyssnaren i albumets värld.<sup>9</sup> Namnet *The Passage* är ett sätt att antyda det övergripande temat med albumet, vilket är känslan av att det finns en annan värld bortom vår egen, som vi kan ana men inte riktigt se. Låten är uppbyggd på ett sätt som är menat att framkalla en känsla av överklighet. En känsla av överklighet som plötsligt träder fram i ens sinne, som en förnimmelse man inte kan sätta fingret på.

---

<sup>7</sup> Manly P. Hall, *The Secret Teachings of All Ages* (New York: Jeremy P. Tarcher, 2003), 494.

<sup>8</sup> Audio 1 – *The Passage*

<sup>9</sup> Outkast. *You May Die (Intro)*. LaFace Records, 1996.

<https://www.youtube.com/watch?v=GYLun5egj7Y> (2020-04-14)

Låten börjar med en fältinspelning som består av en stereouppsättning med två mikrofoner i ett tyst skogsområde. Det som kan höras här är att någon sätter igång inspelningen för att sedan promenera iväg. Meningen bakom att ha detta ljud som det första lyssnaren hör är att visa på den centrala rollen som fältinspelningar kommer att ha i resten av albumet. Sedan kommer det en dov men samtidigt svävande syntmatta som gradvis ökar i volym och omsluter hela ljudbilden, tillsammans med ytterligare en fältinspelning där jag spelade in en flagga som slår mot en husvägg (detta börjar höras tydligt vid 00:32). Från början såg jag ljudet av flaggan som icke önskvärt, men efter att jag lyssnade och granskade ljudets effekt på ljudbilden en andra gång fann jag att jag tyckte om oförutsägbarheten i hur ofta flaggan slog. Det skapar en sorts kaosartad känsla i ljudbilden som bildar en motbalans till de svävande och drömska ljuden. Jag sjunger sedan en ordlös melodislinga, åtföljt av ännu en lägre röstloop som agerar som ett sorts polyfoniskt svar på den ljusare melodin. Därefter kommer en fältinspelning med syrsor (hörs tydligt vid 00:48) som hamnar långt i bakgrunden med mycket reverb och eko.<sup>10</sup> Tillsammans med syrsorna introduceras även en inspelning av två vänner som har ett samtal, men hamnar likaså långt i bakgrunden för att skapa ett djup i ljudbilden. Vid cirka 01:48 byts syrsorna, samtalet och den blåsiga altanen ut mot en fältinspelning av ett vattenfall, efter att en stackatomelodi med eko precis har introducerats. Ljudet som spelar melodin består av något pipande ljud som skedde under inspelningen av altanen (har försökt gissa mig till vad det skulle kunna vara, men har inte kommit fram till något). Jag finner det väldigt spännande när jag hittar ett sådant ljud i en inspelning och känner därför att jag inte kan stå emot att skapa något utav det. Vidare finner jag det tilltalande att ljudet låter så brustet och smutsigt, eftersom dess källa förmodligen är en bit ifrån mikrofonen. Samtidigt som inspelningen av vattenfallet introduceras blir även syntmattan djupare, genom att det läggs till två ytterligare lager. Sedan försvinner allt utom den mörkare av röstmelodierna och det enda som är kvar är ett senare skede ur samma inspelning som låten börjar med.

Ljudlandskapet byggs upp långsamt och förmedlar en sorts stillhet som infinner sig när man är ute i naturen. Låtens uppbyggnad är menad att förstärka albumets naturtema. Därför är låtens individuella tema rotat i en fantasi kring vad som skulle kunna upplevas i naturen; en sorts längtan efter något övernaturligt. Som när man var barn och önskade att man fick se en magisk varelse i skogen, varpå man nästan kunde inbilla sig att det var just det som hade hänt.

---

<sup>10</sup> Reverb är namnet för den digitala ljudeffekten av efterklang eller rumsklang. Med eko menas även den digitala effekten som skapar ekon.

Bytet mellan de olika fältinspelningarna ger en känsla av att man är på väg någonstans. Det skulle också kunna tolkas som att man färdas mellan olika minnen av platser. Sedan finns det en sorts melankoli i låten, men samtidigt en sorts lättnad. En känsla av att lämna något tungt bakom sig, men att ändå tillåta sig att befinna sig i ett stadie av vilande uppehåll.

Det som är mest personligt med låten är att minnas platserna och stunderna där dessa olika fältinspelningar ägde rum. Där en låtskrivare exempelvis skulle välja att uttrycka en känsla via en sångtext väljer jag att istället uttrycka den via mitt val av plats och minnet jag har av den platsen. I och med att denna metod inte använder sig av ord för att förmedla ett budskap möjliggör den för lyssnaren att tolka känslan i låten på sitt egna sätt.

### 4.3 *Chrysalis*

*Chrysalis*<sup>11</sup> hade från början arbetstiteln *All around us (trying to make the time stop)*. Då jag upplevde att detta var aningen för långt ville jag hitta ett enda ord som skulle förmedla en liknande känsla. Jag hittade ordet *chrysalis* av en slump i en fantasybok av Brandon Sanderson som heter *The Way of Kings*.<sup>12</sup> Översatt till svenska betyder det *puppa*. Jag landade dels i detta namn på grund av att det anspelar till något övernaturligt eller sagolikt (i kontexten av resten av albumets låttitlar), men även för att det kapslar in budskapet som väldigt tydligt fanns med i låtens preliminära titel.

Låten börjar med en fältinspelning som äger rum vid sidan av en sjö omringad av skog. Det som hörs är mestadels fåglar som kvittrar och människor som badar och ropar längre bort. Sedan tonas det även in en inspelning av en bil som åker förbi, men den försvinner snabbt. Under tiden tonas det även in två syntackord som är utklippta ur en längre inspelning. Sedan startas en ljus syntmelodislinga (00:34) som efter två takter backas upp av en lägre slinga med samma klang. Detta syntsound får mig att föreställa mig någon sorts skogsande och jag insåg efter att jag hade gjort klart låten att den associationen kändes passande för de teman som albumet är byggt kring. De två syntmelodierna fortsätter i ytterligare några takter tills att det återigen hörs en bil som åker förbi. Den ena melodislingan förhöjs med ett eko (01:20), varpå en djup subbasgång introduceras till ljudbilden. Ljudet av bilar som åker förbi ökar i frekvens i den här delen av låten och efter att det har gått ett par takter av bas, melodier, ackord och atmosfärljud försvinner basen och de andra atmosfärljuden och ger plats åt en ny fältinspelning. Här hörs det hur någon prasslar med någon sorts plast och nya sorters

---

<sup>11</sup> Audio 2 - *Chrysalis*

<sup>12</sup> Sanderson, Brandon. *The Way of Kings*. New York: Tor Books, 2011.

fågellåten kan också höras lite längre bort. Vid 01:53 säger en kvinnoröst: ”När man väl känner att det är dags, då vet man.” Valet att ha ett avbrott i mitten av låten som består av en röstinspelning var medvetet gjort som en hyllning till en låt av den elektroniska artisten *Submerse*.<sup>13</sup> Efter att rösten försvinner återvänder basen och de andra fältinspelningarna tillsammans med en ny, luftig melodislinga som är ännu ljusare än de föregående. Här hörs även en manlig röst som sjunger ordlöst i en enda takt. Efter ett par takter tonas basen ut med ett filter och gradvis försvinner även syntmelodierna för att endast lämna ackorden kvar bredvid fältinspelningarna. Låten slutar alltså spegelvänt från hur den började, med inspelningen av skogen vid sjön. Skillnaden är att denna gång är det mycket senare i inspelningen, när en and har kommit och ställt sig nära mikrofonen och står och tvättar sig. Syftet med att ha samma plats i början och slutet av låten är att jag vill skildra känslan av att försvinna in i en dvala, eller ett meditativt tillstånd, för att sedan vakna upp och åter lägga märke till platsen omkring sig. Fältinspelningen tonas ut och det sista som kan höras är ett ljud av anden som får en droppe att bryta vattenytan.

Låten är byggd kring en känsla av viktlöshet; en känsla av stillhet. Den är menad att vara hypnotisk och meditativ och det musikaliska är skrivet utefter det syftet. För att beskriva känslan som finns i låten skulle jag säga att det är en känsla av att stänga in sig inuti en bubbla som är fränkopplad från vardagens stress. ”När man väl känner att det är dags, då vet man”; såsom en larv som instinktivt förstår när det är dags att lämna sin kokong. Sedan är det även så att eftersom det är så mycket som försiggår och drar till sig lyssnarens uppmärksamhet, i atmosfärljuden i låten kan det musikaliska innehållet behållas relativt sparsmakat. Det jag har försökt göra är att hitta musikaliska fraser som fungerar bra att repetera ett flertal gånger utan att musiken ska kännas enformig.

I den större kontexten av albumet (i låtordningen) är denna låt menad att vara som en sorts förberedelse inför resan vidare in i andevärlden. En sorts meditation som möjliggör ens sinnen att vakna inför nya sorters intryck. Jag kan i efterhand se hur denna låt inspirerats av ett sound som kan hittas i musikgenrerna *ambient*, *electronic* och *downtempo* som började ta form runt

---

<sup>13</sup> Submerse. *It's all fun and games until someone loses*. Project: Mooncircle, 2016. <https://submerse.bandcamp.com/track/its-all-fun-and-games-until-someone-loses> (2020-04-16)

00-talet, men som förblivit populärt inom den elektroniska musikens kretsar även i mitten av 10-talet.<sup>14</sup>

#### 4.4 *Spiritvision*

Jag valde namnet till denna låt<sup>15</sup> utefter temat av att börja kunna se en andevärld som existerar bortom den fysiska världen. Samtidigt syftar namnet också på ett sätt att se världen som får en person att agera på ett nobelt sätt eftersom denne kan se själen hos personer eller andra varelser som de möter.

Låten börjar med två olika fältinspelningar som har behandlats med avsikten att låta som att det är en och samma inspelning. Det är en inspelning av en spårvagn som långsamt kör fram till en hållplats där det rinner vatten från sidan av en bergsvägg och en annan inspelning som består av en stenkammare med en vattenkälla. Efter en volymökning och en automation som skickar båda ljuden till en blöt effektkedja tonas de abrupt ut ur ljudbilden och en sjungande röst introduceras tillsammans med två nya fältinspelningar (00:11). En av inspelningarna innehåller ljudet av en fågel och repeteras för varje kommande takt. Detta är för att den ska anspela på en rytm som sedan byggs vidare på under låtens gång. På detta sätt används fältinspelningen som ett instrument som spelar mot resterande musikaliska element i låten och inte bara som en atmosfär i bakgrunden. Ett exempel på denna teknik kan höras i introt till en låt av producenten Machinedrum där han använder en undervatteninspelning av olika marina djurlåten som grund för låtens rytmik.<sup>16</sup> Den andra fältinspelningen är en inspelning av rinnande vatten som behålls intakt under en längre tid och hamnar i bakgrunden av ljudbilden. Sången repeteras och så småningom (00:35) introduceras ett harmoniskt element; en dov och svävande syntmatta som pausar och återvänder i varje takt. Vid 00:53 skickas röstloopen till en ekoeffekt, den rytmiska fältinspelningen hackas upp (som att den stammar) i sextondelstakt och leder in till nästa sektion av låten. Här introduceras det trummor som har processerats kraftigt med reverb och eko (00:56), samt att röstloopen har fördubblats med en version som är en oktav högre och är upphackad (ibland i sextondelstakt och ibland i åttondelstakt, även här på ett sätt som låter som att någon stammar). Det som driver denna del framåt är hur den oktavhöjda sångmelodin moduleras och formar nya melodier. Vid 01:19 läggs det även till en

---

<sup>14</sup> Suzanne Kraft. *Renee Sleeping*. Jonathan William Nash, 2015.

<https://www.youtube.com/watch?v=w98RxWf0Wyc> (2020-04-16)

<sup>15</sup> Audio 3 - *Spiritvision*

<sup>16</sup> Machinedrum. *Baby It's U*. Ninja Tune, 2013.

[https://www.youtube.com/watch?v=8GXqs0X\\_RwY](https://www.youtube.com/watch?v=8GXqs0X_RwY) (2020-04-19)

perkussiv loop som låter som en blöt shaker. Vid 01:36 försvinner trummorna kort och en ny del av låten inleds med ett urklipp ur en fältinspelning där en pojkes röst hörs ropa något. Här introduceras en subbassyt med ett distat sound, men tar inte över ljudbilden utan behålls svag. Den är även filtrerad så att man inte hör de lägsta basfrekvenserna. Samtidigt introduceras en ljus syntmatta som skimrar i de övre frekvensområdena, samt en arpeggiosyntslinga som ligger i bakgrunden och har en betydligt dovre klang än den första. Fältinspelningen med pojkrösten återkommer på flera ställen här, men från olika delar av inspelningen och formar en egen melodi som svarar på de andra melodierna. Ljudet av pojkropen påminner mig här om att jag uppskattar att bygga melodier och rytmer ur fältinspelningar eftersom den metoden ofta resulterar i ljud som är både unika och egna. Det känns som en slumpartad process, jämfört med att programmera en synt där jag vet vad jag har att förvänta mig och den faktorn av oförutsägbarhet är något jag dras till. Vid 01:53 återkommer den oktavhöjda sånginspelningen, men denna gång med ännu mer av den upphackade effekten som får det att låta som att rösten stammar. Vid 02:03 återintroduceras den perkussiva loopen ("blöt shaker") som först introduceras vid 01:19. Det tar åtta takter tills låten stiger in i nästa sektion (02:26), men i de sista två av dessa åtta takter tonas syntarna och shakern ner tills det bara är fältinspelningen med vattnet kvar, för att allting sedan kommer tillbaka igen i nästa takt. Det som följer här (02:26) är en röstsampling ur en video av YouTube-användaren "gmsihatemylife2".<sup>17</sup> Denna del av låten är kulminationen i låten (där ljudbilden är som tätast) och introducerar ett par nya musikaliska element. Det är en melodi som spelas av en marimba och ännu en ny perkussiv loop som är spelad av en sorts maracas. Här träder basen även in i full effekt, med hela det lägre frekvensregistret som tidigare var filtrerat. I denna låtsektion återvänder alla de föregående musikaliska elementen och läggs ihop, men vissa av dem är processerade på andra sätt än innan (den skimrande syntmattan har ett åttöndelstremolo t.ex.). I denna låtsektion pausas trummorna tvärt flera gånger för att skapa spänning i rytmiken. Den oktavhöjda sånginspelningen återvänder i mitten av denna del (02:49) i form av ännu en ny melodi, denna gång kraftigt synkoperad. Sedan spelar alla element tillsammans i fyra takter. Efter detta (03:12) tonas allting förutom den rytmiskt loopade fältinspelningen och basen ut ur ljudbilden, varpå det introduceras en ny fältinspelning där det hörs fåglar som sjunger. Sedan tonas även den ut och låten slutar.

---

<sup>17</sup> gmsihatemylife2. *WHAT WE HAVE IS MUCH MORE THAN THEY CAN SEE*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=X9MnBTLki9E&t=470s> (2020-04-14)

*Spiritvision* skiljer sig på många sätt från de andra låtarna på albumet. Detta är till stor del på grund av mitt tillvägagångssätt när jag skapade låten, som skiljer sig från hur jag brukar göra när jag påbörjar produktionsfasen. För det första baserade jag låten på en fältinspelning som främst innehåller min röst som sjunger ordlöst i en tunnel. Sedan byggde jag även vidare låten genom att återanvända röstinspelningen och bygga nya melodier med den genom att sänka eller höja tonen elektroniskt, även kallat att pitcha om något. Jag finner att mitt tankesätt kring hur jag skapade låten påverkades kraftigt utav faktumet att låten baserades på en inspelning av min egen röst, eftersom det kändes som något nytt för mig när jag var i skapandeprocessen av låten. Det gjorde att mitt arbetssätt blev annorlunda än vad det har varit med de andra låtarna, vilket resulterade i att denna låt blev arrangerad på ett helt annat sätt.

I de tidiga stadierna av albumets sammanställning ville jag gärna ha flera inspelningar av röster som skulle tala i olika språk som jag inte förstår. Jag lekte med tanken att boka inspelningar med personer som skulle kunna läsa upp olika texter i sitt modersmål, eller hitta ett språkcafé där jag skulle få möjlighet att spela in en större grupp personer som talade språk som jag inte förstår. Jag spelade även in mig själv pratandes från långt bort ifrån mikrofonen för att ha en röst som är otydlig och långt bort. Ännu en tanke var att jag skulle leta igenom YouTube efter röstmaterial på de språk som jag inte talar.

Min motvilja till att använda röster som talade språk jag kunde förstå kom från början ur mitt antagande att röster som jag kan begripa avgränsar lyssnarens uppfattning av låtens budskap och bakomliggande mening. Eftersom det är viktigt för mig att lyssnaren formar sin egen uppfattning av musikens tema var detta något jag ville undvika. Idén om användningen av röster filtrerades så småningom ut till att jag helt enkelt letade efter relevant röstmaterial på YouTube, även om det var på ett språk som jag kunde förstå. Denna ändring i min inställning kring begripandet av språket i fråga kom när jag insåg att det som sägs inte nödvändigtvis måste vara begränsande för lyssnarens associationer till musiken, utan att det fortfarande är öppet för tolkning om det som sägs är lösryckt ur en längre diskussion och inte refererar till ett specifikt ämne.

#### 4.5 *The Other Realm pt. i (sanctum)*

Denna låt<sup>18</sup> gjorde jag från början med avsikten att den skulle vara en introduktion till nästa låt på albumet. Den är också gjord med avsikten att kännas som en resa genom olika ljudmiljöer, som symboliserar en resa mellan olika världar. En av musikens funktioner i låten är att måla de olika miljöerna med samma känsla som jag upplevt när jag varit på de fysiska platserna där ljuden härstammar från. Den andra är att förstärka lyssnarens känsla av att det finns en "andevärld" som gradvis visar sig mer och mer. Känslan som jag ville uppnå när jag skrev musiken var känslan av ett harmoniskt lugn som man får av att befinna sig på en plats där man känner sig trygg men samtidigt utmanad. Denna känsla är starkt kopplad till ett träningscenter där jag tränar Kung-Fu två gånger i veckan och det är även där de flesta av ljuden i låten har spelats in.

Konceptuellt sett ville jag att den här låten skulle skildra en sorts övergång till "den andra världen" eller "andevärlden" som är temat för albumets övergripande koncept. Därför döpte jag den till *The Other Realm*. Den sekundära titeln, *sanctum*, valde jag för att belysa typen av plats som låten skildrar. Detta är ämnat att stärka associationerna som lyssnaren får utav ljuden av träningssalen, samt att ge ytterligare narrativt värde åt de olika ljudmiljöerna.

Låten börjar med en fältinspelning av en vattenkälla i en stenkammare (samma källa som i början av *Spiritvision*). Denna inspelning är dock annorlunda genom att den innehåller rörelse av mikrofonen i förhållande till vattenytan. Jag följde riktningen som vattnet föll i, från de olika plattformarna, för att skapa ett narrativ i inspelningen som jag sedan skulle kunna bygga vidare på i komponeringen av låten. Inspirationen till denna teknik fann jag i en annan del av artikeln om fältinspelning som jag refererade till tidigare, i en bild innehållandes en lista med övningar man kan göra när man är ute och spelar in ljud. I övningen som jag hänvisar till ska man skapa ett narrativ under loppet av en minut genom att använda sig av miljön man befinner sig i.<sup>19</sup> Samtidigt som det rusande vattnet hörs infinner sig även en svävande melodi som återkommer i korta omgångar under låtens intro. Denna melodi består av flöjten som kommer in senare men har sträckts ut och spelas upp baklänges. Vattenljudet smetas ut genom en automatisering som får ljudet att upplevas som större (p.g.a. användningen av reverb) och

---

<sup>18</sup> Audio 4 – *The Other Realm pt. i (sanctum)*

<sup>19</sup> *Sounds Outside: The art of field recording*. <https://www.ableton.com/en/blog/art-of-field-recording/> (2020-04-10)



tonas sedan ut ur ljudbilden. När ekot från vatteninspelningen klingar ut introduceras en ny fältinspelning där man kan höra fotsteg och en avlägsen bilväg. Vid 00:32 hörs det plötsligt ett rop från någon som tränar Kung-Fu som snabbt följs av ljudet av en dörr som öppnas och sedan smäller till när den stängs. Vid denna punkt i låten är lyssnaren inne i träningsalen. Längre i bakgrunden infinner sig även en inspelning av en regnskog. Syftet med regnskogsatmosfären är att förebåda bytet av ljudmiljöer som hörs senare i låten, samt att få träningsalen att låta som om den är bredvid ett skogsområde. Här hörs en flöjtmelodi som ackompanjerar ljuden av träning som pågår i salen. Flöjtmelodin uppkom ur en inspelningssession där jag spelade in en vän till mig som spelade på en flöjt hon hade köpt i Thailand. Melodislingan som finns i låten är ett resultat av hur jag klippte i och sedan placerade om, originalinspelningen. Min målbild för flöjtsoundet var kraftigt inspirerad av en genre som kallas för *ambient vaporwave*, där det ofta används samplingar ur traditionell asiatisk folkmusik som processerats elektroniskt.<sup>20</sup> Här hörs även samma kraftrop från innan som repeteras rytmiskt och har processerats med digitalt eko. En stund in i denna sektion av låten hörs ett ljud som har processerats för att låta som en grupp grodor, men som i själva verket är en inspelning av rinnande vatten, som repeteras rytmiskt för att bygga upp en förväntan inför det som kommer närmast. Vid 00:57 hörs tre kraftrop från Kung-Fu mästaren, denna gång med mörkare klang samt närmare i ljudbilden, som signalerar ett skifte i låten. I denna del av låten hörs en stråksynt med kraftigt reverb och eko som spelar mot flöjtmelodin. Tränarens röst i inspelningen av träningsalen känns här aningen nertonad jämfört med innan, vilket är menat att antyda att lyssnaren snart kommer att lämna salen. I denna låtsektion infinner sig även en perkussiv loop, bestående av olika vattenplask, i bakgrunden av ljudbilden. Flöjtmelodin och stråksynten ökar i intensitet genom användningen av efterklangseffekter och volymökning, tills 01:48 då de tvärt försvinner. Här hörs ännu en dörr som öppnas och stängs och ljudmiljön byts ut till en regnskog eller djungel i nattetid. Ljudet av dörren används här som ett hjälpmedel för det övergripande narrativet och symboliserar resan mellan de olika världarna.

---

<sup>20</sup> Nmesh. *Body Heat*. Dream Catalogue, 2015. <https://nmesh.bandcamp.com/track/nmesh-8> (2020-04-16)

#### 4.6 *The Other Realm pt. ii (waiting for dawn)*

Den andra delen<sup>21</sup> av *The Other Realm* skildrar en resa genom en drömlig djungel i natttid. Känslan i låten handlar om att hitta sin väg genom mörkret. Därför gav jag låten dess undertitel; *waiting for dawn*. I det bredare narrativet av albumet fyller låten rollen av att fördjupa konceptet av världen som finns bortom vår egen.

Låten börjar med samma fältinspelning som den föregående låten slutade med (djungel på natten). Snart hörs ännu en fältinspelning tonas in, där man kan höra hur någon prasslar i buskage. Efter en stund hörs ett ackordinstrument som långsamt tonas in i ljudbilden. Instrumentet som hörs här kallas för en ”steel tounge drum” och kan ses på bilden här bredvid.



Efter ett par takter tonas en metallisk perkussiv loop in i ljudbilden tillsammans med en ton som påminner om ljudet av en avlägsen och korthuggen mistlur (även dessa ljud är tagna ur inspelningen av ”tounge drum”-instrumentet). Vid 00:55 hörs ett fågelskri som markerar bytet av den tidigare fältinspelningen mot en ny, även denna en inspelning av en regnskog, där det är andra djur och insekter som hörs. Samtidigt spelar ståltrumman en ljus melodi som sedan fortsätter att vara med under hela låtens gång. När den ljusa melodin introduceras kan det också tydligare höras att ljudspåret med ståltrumman påverkas av en ljudeffekt som klipper ut små bitar av ljudet och repeterar dem.<sup>22</sup> Den metalliska perkussiva loopen och mistlursloopen tystnar i två takter tills en nertonad trumloop introduceras tvärt. Det mörkare av dessa trumslag består av ljudet av en metallstång som är fäst i en brygga och det ljusare slaget är ljudet av ett vattenplask. Rytmiken i denna trumloop är vad resten av låtens rytmiska element förhåller sig till. Den är spelad på ett hängigt vis som påminner om rytmer från instrumentala hip-hoplåtar från 90-talet.<sup>23</sup> Efter ett par takter till börjar ännu en perkussiv loop långsamt tonas in, även denna skapad från ljud av olika fältinspelningar. Vid 01:19 försvinner alla de tidigare introducerade looparna tvärt från ljudbilden och lämnar ståltrumman ensam i två takter. I den sista halvan av den andra takten (01:24) hörs ett ljud som påminner om ett djurläte. Detta ljud fungerar som en brygga för trummorna och basen som introduceras i takten efter. I denna låtsektion introduceras ännu ett perkussivt ljud som består av en insekt

<sup>21</sup> Audio 5 – *The Other Realm pt. ii (waiting for dawn)*

<sup>22</sup> dataflow. Hindsight 1.0. <https://maxforlive.com/library/device/4091/hindsight> (2020-04-15)

<sup>23</sup> J Dilla. *Jay Dee 43*. Yancey Media Group, 2016.

[https://www.youtube.com/watch?v=WRTfZm-pw\\_w](https://www.youtube.com/watch?v=WRTfZm-pw_w) (2020-04-15)

(ljudet liknar en syrsas sång) i en av fältinspelningarna.<sup>24</sup> Nästa skifte i låten sker vid 01:49, när det introduceras ännu ett perkussivt element som är skapat från en fältinspelning av glöden från en slocknad eld. Vid 02:02 hörs en avlägsen ton som låter som ett blåsinstrument och agerar som en förvarning om det som kommer härnäst. Vid 02:15 introduceras flöjtmelodin i sin helhet och höjer intensiteten i låten ytterligare en grad. Flöjtmelodin är densamma som i den föregående låten på albumet och återanvändningen av den är menad att agera som en koppling mellan de två låtarna. Här infinner sig även en tvåtonsmelodi som är en vidareutvecklad och mindre avlägsen version av det mistlursliknande ljudet. Vid 02:40 försvinner trummorna tvärt medan basen och de andra perkussiva elementen gradvis tonas ut. Även flöjten och syntmelodin tonas ut med reverb och eko och lämnar ackordgången ensam med ännu en ny fältinspelning utav en djungel. Ståltrumman försvinner med ett eko och kvar lämnas endast ljudet av djungeln, sedan slutar låten med att även den tonas ut.

Meningen med låtens slut är inte att få lyssnaren att känna att natten äntligen är över, utan snarare att få lyssnaren att känna sig fångad i en ändlös natt fylld med mystiska händelser. Från början hade jag för avsikt att få slutet på låten att kännas mer händelserikt, som för att symbolisera någon sorts transformativ upplevelse, men beslöt mig sedan för att lämna det mer öppet för lyssnarens egen tolkning.

#### **4.7 ...and the world slept**

*...and the world slept*.<sup>25</sup> är den sista låten på albumet. Låtens namn antyder ett slut på resan genom den andliga världen som albumet skildrar. Konceptuellt skildrar låten en mötespunkt där de två världarna kommer samman. I valet av ljudmiljöer har jag här försökt antyda att den mötesplatsen finns att hitta i naturen. Mitt personliga budskap med låten blir alltså en uppmaning till mänskligheten att koppla an till naturen.

Låten börjar med att en fältinspelning av en fågel i naturmiljö sakta höjs i volym. Det är ett kortare urklipp från en längre inspelning som spelar i två takter och repeteras. Vid 00:11 introduceras ett ljud av en vattendroppe som är manipulerat för att passa in i låtens rytm och

---

<sup>24</sup> *Clipping Insect In Bush, Frogs & Bird In Background.*

<https://freetousesounds.bandcamp.com/track/clipping-insect-in-bush-frogs-bird-in-background> (2020-04-12)

<sup>25</sup> Audio 6 – *...and the world slept.*

tonalitet, som i låten *Big Feelings* av Shlohmo.<sup>26</sup> Samtidigt introduceras även en baklängesversion av pianoackorden som kommer senare i låten och leder fram till låtens första skifte (00:34). Här hör man pianoackorden spelas både framlänges och i sin originella uppspelningsfart. Samtidigt hörs en ny fältinspelning i bakgrunden av ljudbilden, denna gång en inspelning av syrsor i ett stort fält. Efter att ackordgången spelats två gånger introduceras en rytmloop som ännu en gång består av processerade inspelningar av vattenplask. Efter att ackordgången fått spela i ytterligare en vända börjar en ljust klingande perkussiv loop spelas. Även denna är skapad från inspelningar av vatten och är kraftigt processerad med ett digitalt eko som kallas för ett ”ping-pong delay” eftersom det ekar fram och tillbaka i stereofältets två sidor (vänster och höger). Sedan försvinner den mörkare rytmloopen och en syntliknande melodislinga introduceras (01:21). Denna melodi består utav inspelningen av en katt som jamar, som jag sedan förde in i en sampler. Samtidigt läggs det till ännu ett lager av ackordloopen som är höjt en oktav, samt upphackat i sextondelstakt. Vid 01:43 försvinner allt förutom en upphackad del av pianot och fältinspelningen i bakgrunden svallar upp. I nästa takt introduceras en djup bastrumma som är ensam i ljudbilden under det första taktslaget. En bit av pianomelodin landar på en synkop innan det andra taktslaget, då de föregående elementen förs tillbaka in i ljudbilden. Introduktionen av musikaliska element på detta sätt syftar att spela på lyssnarens förväntningar av vad som kommer att hända närmast i musiken. Ett exempel på detta är låten ... *Girl* av Mura Masa.<sup>27</sup> I denna del av låten introduceras även en ny melodi som är avlägsen i ljudbilden och är filtrerad för att endast innehålla diskanten i ljudet. Vid 02:04 återvänder ”kattsynten” och de andra instrumenten pausas kort för att markera detta. Det här sättet att tvärt pausa olika element i musiken är inspirerat av en experimentell subgenre av instrumentala hip-hop beats som använder korta pauser i musiken som ett sätt att skapa spänning i musiken.<sup>28</sup> Vid 02:30 försvinner den hårda trumloopen och markerar övergången till en lugnare del av låten. Här introduceras en visslande melodislinga som innehåller mycket brus. Den är skapad från samma inspelning som pianot men den är höjd med en oktav och sedan filtrerad genom ett högpasfilter.<sup>29</sup> Tonen består utav ett

---

<sup>26</sup> Shlohmo. *Big Feelings*. Friends of Friends, 2011.  
<https://www.youtube.com/watch?v=UHsH9w4FN3Q> (2020-04-19)

<sup>27</sup> Mura Masa. ... *Girl*. Anchor Point Records, 2014.  
<https://www.youtube.com/watch?v=XEcKhamKyW4> (2020-04-20)

<sup>28</sup> Knxwledge. *mydesire[fortwin][vanuys]*. Stones Throw Records, 2015.  
<https://knxwledge.bandcamp.com/track/mydesire-fortwin-vanuys> (2020-04-20)

<sup>29</sup> Ett högpasfilter är ett filter som dämpar låga frekvenser men som släpper igenom höga frekvenser.

oavsiktligt ljud som skedde under inspelningen; troligtvis att pianopallen gnisslade. Jag blir ofta fascinerad av ljud som oavsiktligt hamnar i en inspelning och tenderar att använda de just därför. Sedan uppskattar jag också att de ljuden låter ”smutsigare” och mindre tydliga eftersom de ofta kommer från en annan ljudkälla än den som jag riktade mikrofonen mot. Då får det oavsiktligt inspelade ljudet ett avlägset sound från början och det är något som jag dras till. Vid denna punkt i låten försvinner de olika musikaliska elementen långsamt och lämnar endast en spökliknande efterklang av ackorden som ackompanjeras av en fältinspelning med en mängd olika fågelläten. Den relativa tystnaden fortsätter tills 03:31, då man kan höra ett piano som börjar spela. Det är en inspelning av mig som spelar improvisatoriskt på pianot i mina föräldrars hem och mot slutet av inspelningen (04:07) kan man höra samma ackordgång och melodi som tidigare har repeterats genom låtens gång. Sedan sträcks pianot och fåglarna ut (spelas upp långsammare) medan de tonas ut i volym och låten slutar.

Metoden jag använde mig av i skapandet av denna låt har senare kommit att bli en metod som jag ofta återvänder till. Jag ser hur den har format mitt konstnärliga uttryck under de senaste åren, samt blivit ett centralt tillvägagångssätt i min skapandeprocess. Metoden består utav att skapa ljud från olika fältinspelningar som ämnar att efterlikna olika ljud som man typiskt associerar till digital musikproduktion. Just därför består låten huvudsakligen av ljud som man hittar i naturmiljöer. Detta är ett koncept som jag tidigare hört i andra låtar som jag ville utveckla genom att forma den större delen av de musikaliska elementen i en låt kring detta arbetssätt, såsom i låten *Huldra* av Gidge.<sup>30</sup> Avsikten bakom metoden var att hitta ett sound till min musik som jag skulle uppfatta som mer mitt eget. Detta sker automatiskt genom användningen av denna metod, eftersom jag har en personlig koppling till ljuden och de olika platserna där de spelats in. Den uppfattade egenheten i musiken stärks sedan ytterligare utav faktumet att det bara är jag som förfogar över dessa inspelningar och därför finns det inte någon möjlighet för någon annan att använda sig av de ljuden. Denna metod är alltså i total motsats till handlandet av en samling royalty-fria ljudfiler via internet, som i marknadstermer kallas för ”sample packs”.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Gidge. *Huldra*. Atomnation, 2014. <https://soundcloud.com/gidgeofficial/gidge-huldra> (2020-04-20)

<sup>31</sup> Samplemagics hemsida, där man kan köpa sample packs. <https://www.samplemagic.com/sale> (2020-04-20)

## 5. Utvärdering

I den här delen av arbetet kommer jag att granska de sex låtarnas beståndsdelar utifrån en metod som beskrivs i *Making Music: 74 Creative Strategies for Electronic Music Producers* som författaren kallar *Avoidance List*. Metoden består av att man lyssnar igenom en låt man har gjort och försöker att identifiera vilka element man känner igen från sina tidigare kompositioner, för att sedan skriva ner dessa i en lista som agerar som en påminnelse av vilka konstnärliga val man ska hålla sig undan från nästa gång man skapar musik.<sup>32</sup>

Det första som blir tydligt när jag jämför de olika låtarna är att de alla har en ”blöt ljudbild”. Med detta menar jag att de flesta ljuden i låtarna har väldigt mycket efterklang eller reverb, vilket skapar en ljudbild som upplevs som stor och blöt. Ett tydligt exempel på detta är i låten *Spiritvision* där det inte finns ett enda element i låten som inte har processerats med olika reverb- och eko effekter. Utifrån detta kan jag konstatera att känslan av en stor atmosfär i ljudbilden är en central beståndsdel i musiken på albumet. Denna slutsats leder mig till att definiera min musik genom genrebenämningen *ambient* musik, som definieras som atmosfärisk och texturbaserad musik. Ett annat element som är genomgående i alla de olika låtarna är att de börjar med en fältinspelning av en utomhusmiljö som intro. Eftersom jag anser att det första ljudet i en låt är ett av de viktigaste kan jag konstatera att utomhusmiljöer är en central del i albumets estetik.

Vidare kan jag urskilja att alla låtar som innehåller trummor eller perkussiva element har något som jag listat som ”hängig rytmik”. Detta innebär är att de rytmiska elementen är spelade på ett sätt som påminner om rytmer som ofta hittas i hip-hopmusik. Eftersom jag själv känner till att det är ur mitt lyssnande av hip-hop som denna rytmiska spelstil är kommen är det så jag väljer att tolka detta listobjekt.

Eftersom min musik är skapad i en elektronisk arbetsmiljö, eller DAW<sup>33</sup>, och tydligt påvisar ljud som är elektroniskt manipulerade anser jag musiken kan benämnas som elektronisk. Samtliga sex kompositioner använder sig av harmoniska och melodiska loopar som grund. Mina initiala idéer till kompositionerna har i de flesta fall bestått av en melodi eller en ackordgång som jag sedan repeterar och bygger vidare på genom att lägga till musikaliska element som spelar mot dessa. I vissa fall tar jag till och med en sådan ackordloop och skapar

---

<sup>32</sup> DeSantis, Dennis, *Making Music*, 19-21

<sup>33</sup> En DAW, förkortning för Digital Audio Workstation, är en programvara som gör att en dator kan användas som en maskin för produktion och bearbetning av musik.

flera variationer av den för att bygga vidare på ett arrangemang och skapa fler låtsektioner. Ett tydligt exempel på detta är i låten *...and the world slept*. där jag återanvänder den grundläggande ackordloopen i låtens intro och outro för att låta lyssnaren få höra de olika former som idén har tagit genom processens gång. Det jag kan härleda från detta är att min musik är loop-baserad. Elektronisk musik är ofta byggd på repetitionen av loopar och därför kan jag ytterligare stärka min slutsats av att dessa låtar kan kallas för elektronisk musik.

En annan genomgående beståndsdel i alla de sex låtarna är mitt användande av fältinspelningar för att förstärka låtarnas narrativ, samt att underbygga den upplevda progressionen och uppbyggnaden som finns i kompositionernas arrangemang. Dessa narrativ är inte menade att vara specifika berättelser utan agerar istället som ett abstrakt ramverk för ett berättande som till stor del är menat att formas av lyssnarens egna associationer. Det allra tydligaste exemplet på detta är i låten *The Other Realm pt. i (sanctum)* där jag använder fältinspelningar för att försätta lyssnaren i olika platser där olika händelseförlopp äger rum. Fältinspelningar är alltså en viktig beståndsdel i min musik, men jag anser att det är funktionen som de har i kontext till musiken som är av vikt och inte fältinspelningarna i sig. Det jag finner i detta är att fältinspelningarna förhöjer den berättande aspekten i min musik, i form av att de introducerar fysiska platser i musiken och på så sätt stärker kompositionernas narrativa värde.

Här är det viktigt att poängtera att det är svårt att skilja på intentionen bakom användandet av ett visst element i min musik från den upplevda funktionen av det ljudande elementet, då det är jag själv som har både skapat musiken och som sedan undersöker och specificerar musikens beståndsdelar. För mig är det tydligt att fältinspelningarna jag använder mig av i min musik stärker musikens narrativa värde eftersom det var mitt syfte bakom användandet av dem. Det blir alltså problematiskt att hävda min slutsats av fältinspelningarnas funktion i min musik eftersom min valda metod för analys inte förser mig med några andra verktyg än mitt eget tycke och min egen smak.

Dessa är de tydligaste likheterna som jag hittat i min jämförelse av de sex olika låtarna och tillsammans skapar dessa attribut de konstnärliga val som jag huvudsakligen skulle beskriva mitt konstnärliga uttryck med. Något som blir tydligt när jag gjort undersökningen är att jag har lagt den större delen av mitt fokus på att analysera låtarnas form och struktur och inte fokuserat lika mycket på vilka sorts ljud jag använder mig av. Denna insikt fick mig att gå tillbaka till de olika låtarna och fördjupa analysen, denna gång med större fokus på vilka sorts ljud de består av.

Det första som är tydligt är att jag upplever större delen av alla ljud i låtarna som mjuka. Detta är delvis på grund av rumsligheten, eller användningen av reverb, men har också att göra med frekvensinnehållet i de olika ljuden. En genomgående tendens är att de flesta ljuden har en klangfärg som jag upplever som dov och grumlig. Detta beror till stor del på att jag har sänkt de ljusa frekvenserna i de flesta av ljuden eller använt mig av ljud som från början inte är skarpa i sitt frekvensmaterial utan snarare har en mörk klang. Det jag beskriver här exemplifieras bäst i den första låten, *The Passage*. Där hör man tydligt hur hela ljudbilden är mörk eftersom de flesta ljuden i låten inte innehåller så mycket ljusa frekvenser.

Efter att jag kommit fram till dessa slutsatser vill jag samla ihop dessa attribut för att förtydliga det konstnärliga uttryck jag gav upphov till när jag skapade musiken. Utifrån mina slutsatser anser jag att man kan kalla min musik för ambient, elektronisk musik med dominerande inslag av fältinspelningar som skapar ett platsbaserat narrativ och har influenser av hip-hoprytmik. För att vara ännu mer kortfattad och namnge musiken genom genrebenämningar skulle man kunna benämna min musik som *ambient beats*, där *ambient* syftar på den övergripande atmosfären och användningen av fältinspelningar och *beats* syftar på rytmiken som är tagen ur hip-hopmusik.

## **6. Diskussion och sammanfattning**

Här kommer jag att diskutera mina resultat i förhållande till syftet av arbetet, samt granska mina slutsatser. Därefter kommer jag avsluta arbetet genom att sammanfatta det jag kommer fram till.

Efter att ha använt mig av *Avoidance List* som metod för att finna likheterna mellan de sex kompositionerna har jag upptäckt att metoden skulle behöva stöd från ett tydligare definierat teoretiskt ramverk för att ge mig en djupare förståelse för mitt konstnärliga uttryck. Det som framkommer tydligt är att metoden inte bygger på sakliga fakta utan snarare på mina personliga känslor och associationer till kompositionerna. Sedan är det viktigt att nämna att det är oundvikligt att slutsatserna blir subjektiva när arbetet handlar om att jag granskar mitt eget konstnärliga uttryck. Undersökandet av en konstnärlig process är av en subjektiv natur eftersom den konstnärliga processen likaså är av en subjektiv natur.

Ett sätt att stärka mina slutsatser hade varit att låta andra komma till tals angående hur de upplever min musik. Varför jag inte valde att göra detta var för att arbetets poäng var att jag skulle undersöka mitt eget skapande, vilket för mig kändes som en väldigt intim process som endast jag var lämpad att utföra. Jag inser nu i efterhand att det inte nödvändigtvis stämmer



och att mina slutsatser hade kunnat utvecklas vidare genom att ta del av andra musikskapande personers perspektiv.

En annan sak jag noterat är att min slutsats av fältinspelningarnas roll i musiken bygger på min initiala avsikt att använda de i syftet att ge musiken ett starkare narrativt ramverk. Detta gör inte slutsatsen ogiltig, men det känns viktigt att belysa att den beståndsdel av mitt konstnärliga uttryck var planerad redan innan musiken skapades. Vidare känns det viktigt att särskilja metoden från slutsatsen, men samtidigt erkänna kopplingen mellan dem. Med detta menas att fältinspelningar både är en stor del av min metod i skapandet av musiken och samtidigt spelar en stor roll för hur det konstnärliga uttrycket upplevs i slutresultatet.

När det gäller implementeringen av albumets koncept och de olika låtarnas budskap anser jag att det är svårt att bedöma huruvida det ljudande materialet lyckas förmedla dessa utan att behöva externt stöd från, exempelvis, en förklarande text. Däremot ser jag tydligt hur konceptet hjälpte att vägleda mig och mina konstnärliga val under musikens skapandeprocess, vilket effektiviserade tiden som det tog för mig att fullborda de olika kompositionerna. Det gjorde att jag tydligt kunde avgränsa mitt val av ljud att använda i de fall där jag upplevde att det fattades ljud, samt att välja vilka ljud som kändes rätt att använda i musiken.

De resultat jag kommit fram till är delvis generaliserbara eftersom jag anger resultaten i termer som antingen förklarats inuti arbetet eller som är generella. Samtidigt löper vissa av resultaten risken att misstolkas eftersom de förklaras på ett vagt sätt som är för generellt. Det som hade kunnat göras annorlunda är att jag hade kunnat använda mig av mer tydligt definierade termer i mitt förklarande av resultaten.

En metod jag kunde använt för att ytterligare stärka mina slutsatser skulle varit att utföra ett experiment där jag testade att skapa ett nytt musikaliskt stycke. Experimentet skulle kunna utföras under premissen att jag aktivt undviker att använda mig av de konstnärliga val som jag identifierat i samtliga av mina tidigare kompositioner. Detta skulle skapa en möjlighet för mig att testa mina slutsatser genom att jämföra dem med de gamla resultaten gentemot det nya musikaliska verket.

För att fördjupa processen av att bredda mitt konstnärliga uttryck hade jag kunnat öva mig i att producera musik som tillhör andra genrer än jag är van vid. Detta hade jag kunnat göra genom att till exempel efterlikna en produktion som har en ljudbild som jag anser vara annorlunda än ljudbilderna i mina nuvarande produktioner, som till exempel mer kommersiella produktioner inom pop-musiksfären. På så sätt skulle jag tydligare kunnat

jämföra mitt nuvarande konstnärliga uttryck med andra musikaliska sounds och sett hur jag kan utveckla mitt skapande för att kunna skapa musik som hamnar inom ett bredare urval av musikaliska genrer.

Sammanfattningsvis kan jag se att denna metod har begränsningar i form av att den bygger på min subjektiva uppfattning av min musik som det enda verktyget för analys. Detta gör att jag löper risken att drabbas av tunnelseende och endast kan se de attribut som jag själv redan lagt märke till i mitt skapande av musiken. Om jag hade ett teoretiskt ramverk för analys där jag kunde sätta min egen musik i relation till något annat, exempelvis andra musikaliska verk, skulle analysen ge resultat som gav starkare slutsatser som ytterligare skulle fördjupa min förståelse för mitt konstnärliga uttryck. I detta fall är det endast jag och andra som är högt insatta i de olika musikaliska ämnen och teman jag berör som tar nytta av resultaten.

Samtidigt anser jag att det är rimligt att undersökningen resulterat i subjektiva slutsatser eftersom det rör sig om en konstnärlig process som i sig är subjektiv. Det jag vill påpeka är endast att jag i min egen reflektion kring min musik hade dragit nytta av att använda mig av ett teoretiskt ramverk som bryter ner olika musikaliska element inom en komposition på ett mer konkret sätt.

I förhållande till arbetets syfte, att för mig själv förtydliga mitt konstnärliga uttryck, ser jag detta som en lyckad process, men som har sina tydliga brister. Det jag anser vara positivt är att metoden har gett mig en grund till ett personligt ramverk som jag kan förhålla mig till när jag vill skapa musik på andra sätt, genom att helt enkelt undvika de konstnärliga val som jag kommit fram till och specificerat i arbetet. Samtidigt är resultaten något otydliga och skulle behöva vara tydligare för att kunna ge mig en djupare förståelse av de konstnärliga val min musik består av.

## 7. Källförteckning

### Litteratur

DeSantis, Dennis. "Avoidance List" i *Making Music: 74 Creative Strategies for Electronic Music Producers*, på sidorna 19-21. Berlin: Ableton AG, 2020. [https://cdn-resources.ableton.com/resources/uploads/makingmusic/MakingMusic\\_DennisDeSantis.pdf](https://cdn-resources.ableton.com/resources/uploads/makingmusic/MakingMusic_DennisDeSantis.pdf) (2020-04-10)

Hall, Manly Palmer. *The Secret Teachings of All Ages*. Reader's Edition. New York: Jeremy P. Tarcher, 2003.

Sanderson, Brandon. *The Way of Kings*. New York: Tor Books, 2011.

### Media

Audio 1 – *The Passage*

Audio 2 – *Chrysalis*

Audio 3 – *Spiritvision*

Audio 4 – *The Other Realm pt. i (sanctum)*

Audio 5 – *The Other Realm pt. ii (waiting for dawn)*

Audio 6 – *...and the world slept.*

*Clipping Insect In Bush, Frogs & Bird In Background.*

<https://freetousesounds.bandcamp.com/track/clipping-insect-in-bush-frogs-bird-in-background> (2020-04-12)

dataflow. Hindsight 1.0. <https://maxforlive.com/library/device/4091/hindsight> (2020-04-15)

Ferrari, Luc. *Presque rien avec filles*. INA-GRM, 1995.

[https://www.youtube.com/watch?v=ly\\_8cCwzyT0](https://www.youtube.com/watch?v=ly_8cCwzyT0) (2019-11-24)

Gidge. *Huldra*. Atomnation, 2014. <https://soundcloud.com/gidgeofficial/gidge-huldra> (2020-04-20)

gmsihatemylife2. *WHAT WE HAVE IS MUCH MORE THAN THEY CAN SEE.*

<https://www.youtube.com/watch?v=X9MnBTLki9E&t=470s> (2020-04-14)

J Dilla. *Jay Dee 43*. Yancey Media Group, 2016.  
[https://www.youtube.com/watch?v=WrtfZm-pw\\_w](https://www.youtube.com/watch?v=WrtfZm-pw_w) (2020-04-15)

Jaar, Nicolas. *Être*. Circus Company, 2011.  
<https://www.youtube.com/watch?v=tOCXKK1LbJ0> (2020-04-12)

Knxwledge. *mydesire[fortwin][vanuys]*. Stones Throw Records, 2015.  
<https://knxwledge.bandcamp.com/track/mydesire-fortwin-vanuys> (2020-04-20)

Machinedrum - *Vapor City*. <https://machinedrum.bandcamp.com/album/vapor-city> (2019-11-27)

Machinedrum. *Baby It's U*. Ninja Tune, 2013.  
[https://www.youtube.com/watch?v=8GXqs0X\\_RwY](https://www.youtube.com/watch?v=8GXqs0X_RwY) (2020-04-19)

Malliagh, Seamus. *Zen Champ: An Interview with Igloohost*. (2019-11-27)  
<https://www.popmatters.com/zen-champ-an-interview-with-igloohost-2495380831.html>

Mura Masa. *...Girl*. Anchor Point Records, 2014.  
<https://www.youtube.com/watch?v=XEcKhamKyW4> (2020-04-20)

Nmesh. *Body Heat*. Dream Catalogue, 2015. <https://nmesh.bandcamp.com/track/nmesh-8>  
(2020-04-16)

Outkast. *You May Die (Intro)*. LaFace Records, 1996.  
<https://www.youtube.com/watch?v=GyLun5egj7Y> (2020-04-14)

Samplemagic. <https://www.samplemagic.com/sale> (2020-04-20)

Shlohmo. *Big Feelings*. Friends of Friends, 2011.  
<https://www.youtube.com/watch?v=UHsH9w4FN3Q> (2020-04-19)

Submerse. *It's all fun and games until someone loses*. Project: Mooncircle, 2016.  
<https://submerse.bandcamp.com/track/its-all-fun-and-games-until-someone-loses> (2020-04-16)

Suzanne Kraft. *Renee Sleeping*. Jonathan William Nash, 2015.  
<https://www.youtube.com/watch?v=w98RxWf0Wyc> (2020-04-16)

Watson, Chris. *Sounds Outside: The art of field recording*.  
<https://www.ableton.com/en/blog/art-of-field-recording/> (2020-04-10)