



Lärandeprocessen som kreativ drivkraft

Vilka effekter ett nytt hantverk har för min kreativitet och konstnärliga utveckling

Demi Kull

Självständigt arbete, 15 högskolepoäng
Konstnärligt kandidatprogram i musik, individuell inriktning
Högskolan för scen och musik, Göteborgs universitet
Vårterminen 2023

Författare: *Demi Kull*

Arbetets rubrik: *Lärandeprocessen som kreativ drivkraft — vilka effekter ett nytt hantverk har för min kreativitet och konstnärliga utveckling*

Arbetets titel på engelska: *The learning process as a creative force — how learning a new craft affects my creativity and artistic growth*

Handledare: Universitetslektor Thomas Markusson

Examinator: Professor Anders Hagberg

SAMMANFATTNING

Nyckelord: *Sampling, sequencer, elektronisk, process, hantverk, teknik, loop, dansmusik, techno, rave*

Detta examensarbete kretsar kring en fördjupning av en syntrigg — ett, för författaren, nytt hantverk som bjuder in till nya elektroniska genrer och arbetsmetoder. Genom syntriggen och närmandet av ett nytt hantverk undersöker författaren hur lärandeprocessens mekanismer kan vara kreativt och konstnärligt stimulerande. Parallellt med lärandeprocessen pågår ett undersökande av hur den, för författaren, ovana loopbaserade musiken kontrasterar mot den vana tidslinjebaserade; vad det innebär att forma musiken i nuet kontra retrospektivt.

Innehållsförteckning

1. Inledning	3
1.1. Bakgrund	3
1.2. Syfte	4
1.3. Frågeställningar	4
1.4. Metod och material	4
2. Definitioner av centrala begrepp	5
2.1. DAW	5
2.2. Sequencer	5
2.3. MIDI	5
2.4. Sampling	5
3. Syntriggen	6
3.1. Signalkedjan	7
3.2. En fördjupning av riggen	8
4. Musikalisk och konstnärlig kontext	9
4.1. Konstnärlig vision	9
4.2. Konstnärliga referenser och inspirationskällor	9
4.2.1. Easter — Champagne (Luke Abbott remix)	9
4.2.2. Lokala ravescenen	10
4.2.3. VOSNE — Offshore Session # Melodic & Progressive Techno jam	11
5. Processen	12
5.1. Ambition och intention	12
5.2. Att jobba med loopar kontra med en tidslinje	12
5.3. Uppspel #1 — Reason	13
5.4. Uppspel #2 — Leva (Ind-fest)	15
5.5. Uppspel #3 — Champagne (cover)	17

5.6. Resultat #1 — harry potter	17
6. Diskussion och resultat	19
6.1. Kopplingscheman och köphets	19
6.2. Det teknik-nördiga kontra det konstnärliga	20
6.3. Självkritikens toxicitet	20
6.4. Utmaningar och utvecklingsområden	21
6.5. Det improvisatoriska och dess creative genie	22
6.5.1. Hur förändras min relation till musiken?	22
6.6. Lärande, okunskap och kreativitet	23
6.6.1. På vilka sätt kan lärandeprocessen gynna min kreativa process?	23
6.6.2. Vad sätter min okunskap för kreativitetsstimulerande begränsningar?	23
7. Avrundning och framöver	25
8. Referenser	26
8.1. Bok	26
8.2. Internetkällor	26
9. Bilagor	27
9.1. Ljud	27
9.2. Video	27

1. Inledning

1.1. Bakgrund

Jag skulle beskriva mig själv som väldigt rastlös, med en hunger efter teknisk, intellektuell, kreativ och konstnärlig stimulans. När jag får stimulera olika delar av hjärnan simultant, eller under en period, blir jag också som mest aktiv. Jag har kommit att inse att det händer någonting med min kreativitet när jag får lära mig något nytt. När jag parallellt med skapandet utsätter mig själv för en kognitiv stimulans.

Ofta när jag sett tillbaka på mitt konstnärskap de senaste åren har jag tänkt att det är ganska spretigt. Har inte riktigt haft ett tydligt spår och ett tydligt hantverk som jag har byggt på, utan har känt en slags kreativ rastlöshet och ivrighet att ständigt ge mig in i nya landskap, och pröva nya saker. För ett par år sen höll jag på med gitarrbaserad, känslösam och atmosfärisk alternativpop som jag både sjöng, framförde och producerade. Sen gick det försiktigt över till film, där jag även lekte med hur mina texter kunde yttra sig i detta format. Sen gick det över till en raveinfluerad instrumental översättning av en egenskriven novell, som senare blommade ut i en film med animationer. Sen blev det syntriggs-bygge och experimenterande med livebaserad elektronisk musik. Och så vidare.

Men jag har mer och mer kommit till insikt att det inte handlar om ett *spretigt* konstnärskap, utan snarare om att hitta nya uttryck för *samma* konstnärskap. Hantverken är bara fasaden — de speglar någonstans en och samma kärna. Jag vill tro, och har fått höra, att mitt konstnärskap skiner igenom oavsett vilket hantverk jag jobbar med eller vilken form det yttrar sig i.

Den senaste tiden har jag börjat testa och hitta former för livebaserad elektronisk musik. Ett helt nytt hantverk och en helt ny värld, som varit väldigt lustfylld att grota ner sig i. I början av 2022 påbörjade jag ett syntriggsbygge med införskaffande av en sequencer (en liten dator, en slags digital positiv, som skickar bl.a notinformation till syntar) för att kombinera syntar och trummaskin med mina gitarrloopar. Efter en termin av utforskande, övande, jammande och lekande, inom ramen för detta nya hantverk, bestämde jag mig i somras för att sälja av delar av riggen för att köpa ny avancerad utrustning inför sista läsåret. Detta för att på sikt ge mig möjligheten att ha längre och mer dynamiska livesets. Jag såg, och ser, en väldig potential i denna rigg. Rigger och dess musikteknologiska förutsättningar har redan från start varit förankrade i tydliga visioner — att forma den elektroniska musiken i nuet, där stämningen i rummet och den kollektiva dansen får vara med och styra musikens riktning.

Syntriggen och den livebaserade elektroniska musiken utgör ett nytt kapitel i mina konstnärliga processer. Processer som till stor del består av att närma mig och lära mig nya hantverk för konstnärliga ändamål.

1.2. Syfte

Detta sista läsår ämnar jag undersöka min nya syntrigg och vad den kan ge mitt konstnärliga arbete. Vad det innebär för min konstnärliga resa att lära mig ett nytt hantverk. Målet på sikt är att bli bekväm med att sätta min elektroniska musik i ett livesammanhang, och jag kommer undersöka resan dit. Hur min lärandeprocess kan vara en kreativ drivkraft, och vilka effekter ett nytt hantverk har för min konstnärliga utveckling. Det kommer inte handla om lärande för lärandets skull, utan om lärande som förnyelsekraft åt mitt konstnärskap.

Samtidigt som jag undersöker syntriggens effekter på min kreativitet och konstnärliga utveckling, undersöker jag också kontrasterna mellan att jobba live- och loopbaserat (fundamentet för detta nya hantverk) och att jobba med en statisk tidslinje i ett musikprogram (fundamentet för mitt äldre hantverk). Kontrasterna mellan att ha en överblick över tiden, och att vara i stunden.

Frågeställningarna nedan tar sin utgångspunkt i min nya syntrigg, och i processerna med att lära känna den.

1.3. Frågeställningar

Hur förändras min relation till musiken genom att jag jobbar live- och loopbaserat kontra med en statisk tidslinje i ett musikprogram?

På vilka sätt kan lärandeprocessen gynna min kreativa process?

Vad sätter min okunskap för kreativitetsstimulerande begränsningar?

1.4. Metod och material

Under projektets gång kommer jag att fördjupa mig i min syntrigg bestående av samplers, sequencer, syntar och effektpedaler. Med hjälp av manualer och intuitivt praktiskt utforskande kommer jag sätta mig in i detta, för mig, nya hantverk. Processen kommer noga dokumenteras i min loggbok, vilken jag senare bearbetar och analyserar i detta skriftliga arbete. Fokuset i det skriftliga arbetet kommer ligga på inre tankeprocesser, praktiska genomföranden och ljudande resultat, snarare än ingående tekniska beskrivningar.

Jag kommer även samla konstnärliga referenser och inspirationskällor för att utveckla och förklara mina konstnärliga visioner — den stora ledstjärnan för syntriggens lärandeprocess. Fördjupningen av hantverket kommer således att sättas i en tydlig konstnärlig kontext.

2. Definitioner av centrala begrepp

2.1. DAW

I boken *Performing Electronic Music Live* beskriver Kirsten Hermes begreppet DAW (Digital Audio Workstation) som ett musikprogram i datorn, där en oftast producerar och jobbar med musiken ur ett grafiskt tidslinje-perspektiv.¹

2.2. Sequencer

Som jag är inne på i inledningen skulle jag bäst beskriva en sequencer som en slags digital positiv, som skickar ut framförallt notinformation till olika ljudkällor (syntar). Genom att programmera in en liten melodislinga på t.ex 1 takt får en möjlighet att fokusera på andra saker än själva klaviaturspelet — såsom hur melodislingan låter. I mitt syntriggsprojekt har jag jobbat med en fysisk sequencer, men det finns även mjukvaru-sequencers implementerade i ett DAW.

För att citera Kirsten Hermes: "[...] This means that we can perform music with many parts live, even though we are not octopi."²

2.3. MIDI

MIDI, eller Musical Instrument Digital Interface, är ett teknologiskt språk som gör det möjligt att låta olika elektroniska enheter kommunicera med varandra. En hårdvaru-sequencers uppgift är som sagt att skicka information till externa ljudkällor, och det är via MIDI som denna information kan skickas. Sladdar, enkelt uttryckt. Som Kirsten Hermes redogör innefattar MIDI 16 olika kanaler³, vilket gör det möjligt att med samma sladd skicka olika information till respektive ljudkälla (som konfigureras till olika kanaler).

2.4. Sampling

Kirsten Hermes beskriver sampling som att spela in och spela upp, ofta processerade, ljudsnuttar. Sampling möjliggör framförandet av musik med en stor variation av textur utan att behöva skapa ljuden från grunden.⁴

Själv samplar jag nästan uteslutande egna ljud. Antingen korta ljudsnuttar (s.k. one-shot samples) som används som perkussiva element i olika programmerbara mönster, eller längre segment av t.ex synt-jams som ofta loopas.

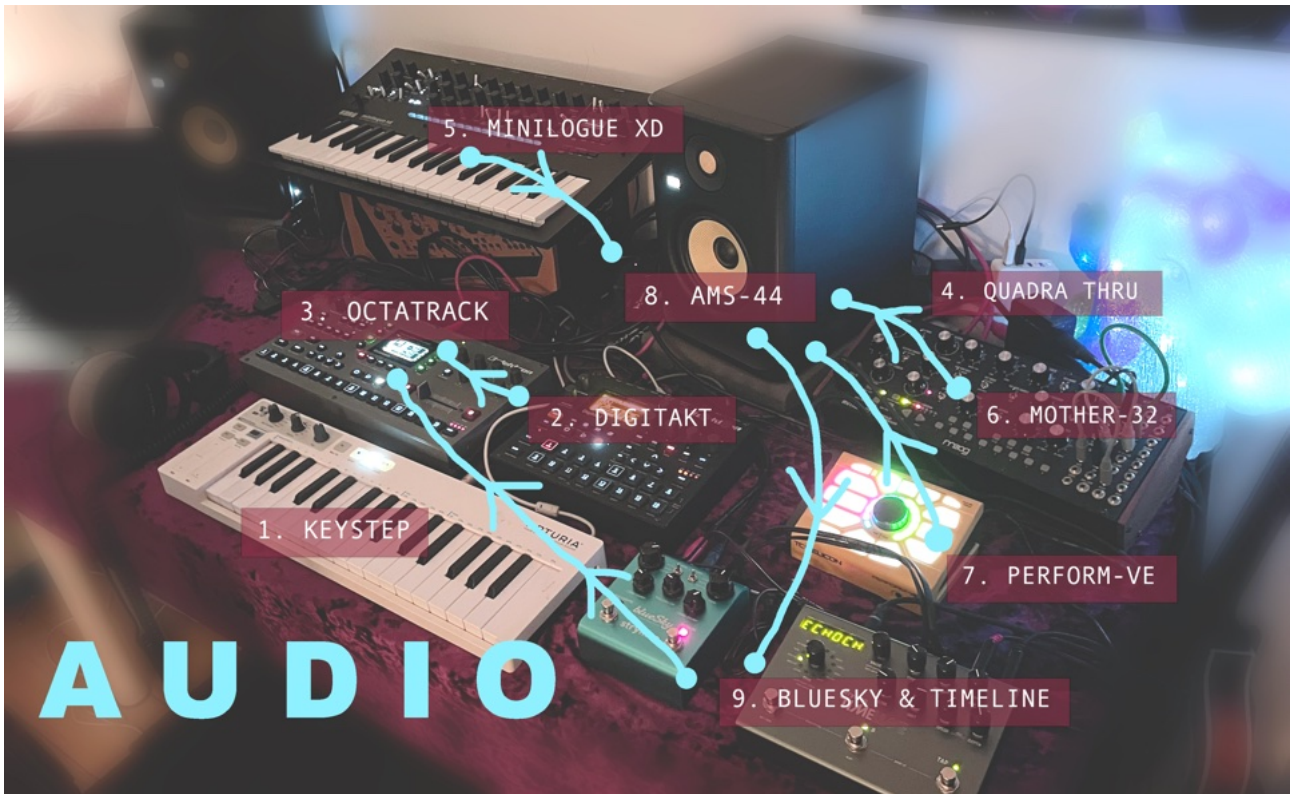
¹ Kirsten Hermes, *Performing electronic music live*, (New York: Routledge, 2021), 16-18

² Hermes, *Performing*, 60-61

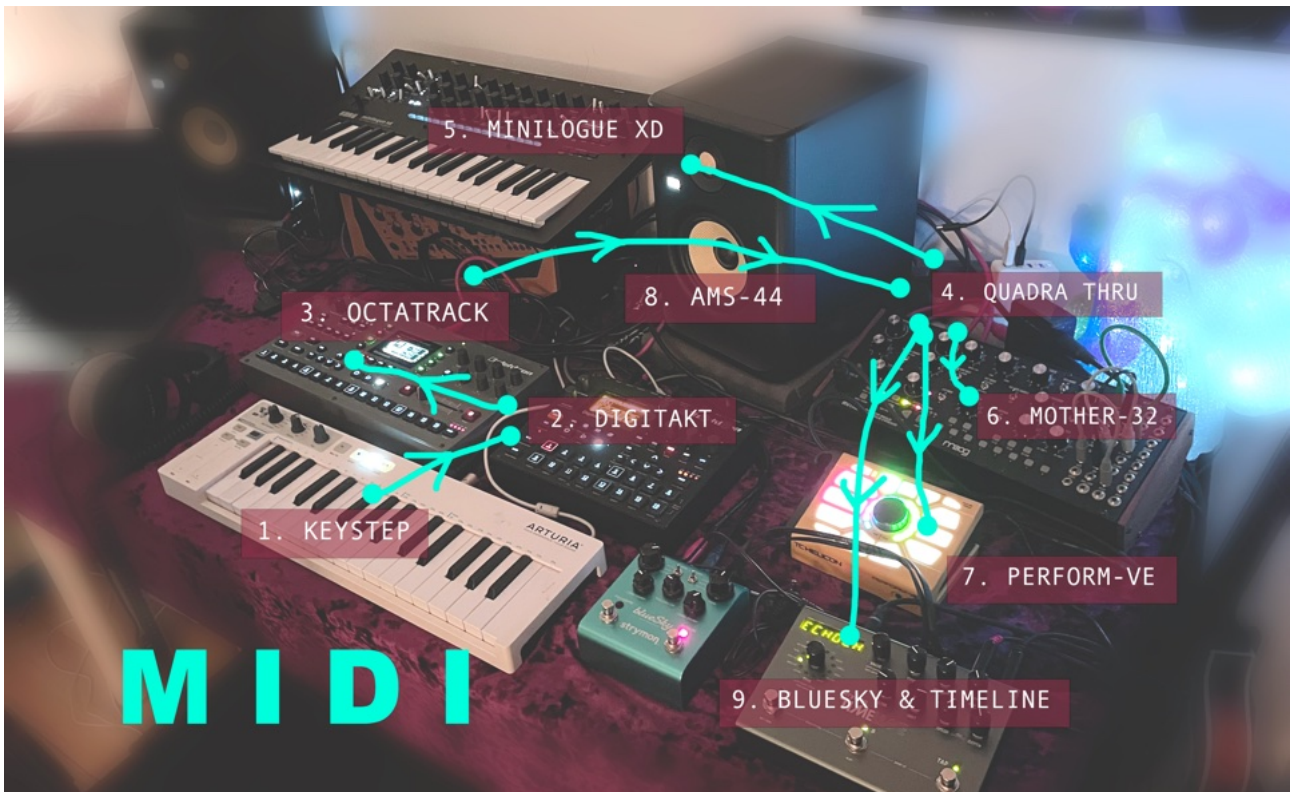
³ Hermes, *Performing*, 50-51

⁴ Hermes, *Performing*, 110

3. Syntriggen



Ljudsignalens riktning



MIDI-signalens riktning

3.1. Signalkedjan

1 Keystep

MIDI-knapp. Skickar ut notinformationen från händerna till sequencern och syntarna.

2 Digitakt

Sampler, trummaskin och sequencer. Dess sequencer används för att kontrollera både interna och externa ljudkällor. Digitaktens interna ljud består av i synnerhet one shot-samples, snarare än längre ljudsekvenser. Dessa samples är antingen sådana jag spelat in själv, köpt från internet eller Digitaktens egna.

Digitakten är mastern i min rigg — den som styr clock (tempo/synkronisering) och transport (start/stop).

3 Octatrack

Sampler, mixer och mitt ”fysiska DAW”. Får ljudsignaler från syntarna och Digitakten samt spelar in ljudsekvenser som kan tillägnas olika spår. Spåren kan innehålla vilka wav-ljudfiler som helst, även sådant jag hämtat från t.ex fältinspelningar eller datorn.

Octatracken beskrivs som en dynamic performance sampler, vilket bl.a innebär att den är särskilt utformad för att sömlöst sampla i realtid (en behöver alltså inte pausa musiken för att bearbeta ljudfilerna)⁵.

4 Quadra Thru

En liten dosa som delar upp midi-signalen från mastern (Digitakt) och skickar ut till syntarna, vocodern och delay-pedalen.

5 Minilogue XD

Polyfon⁶ synt med stereo-utsignal. Tar emot midi-information från midi-knappen eller Digitaktens sequencer.

6 Mother-32

Monofon⁷ synt med mono-utsignal. Tar emot midi-information från midi-knappen eller Digitaktens sequencer.

7 Perform-VE

Effektpedal och vocoder till röst. Vocodern kan styras av notinformation från midi-knappen eller Digitaktens sequencer.

⁵ Elektron. *Octatrack MKII User Manual*. Hämtad 23 mars 2023 från https://cdn.www.elektron.se/media/downloads/octatrack-mkii/Octatrack-MKII-User-Manual_ENG_OS1.40A_210414.pdf. Sida 11.

⁶ När synten kan spela flera toner samtidigt och således skapa ackord

⁷ När synten bara kan spela en ton i taget

8 Zoom AMS-44

Ljudkort vars huvudsakliga funktion i mitt rigg är som en liten smidig mixer. Samlar upp ljudet från syntarna och vocodern som gemensamt skickas till Octatracken genom effektpedalerna. Då Octatracken har begränsat med ingångar (4 st mono eller 2 st stereo) använder jag denna lösning. Ljudkortet låter mig även spela in syntarna och röstpedalen direkt i datorn utan att behöva koppla om någonting.

9 Bluesky och Timeline

Reverb- och delaypedaler med in- och utgångar i stereo.

3.2. En fördjupning av riggen

När jag klev in i terminsprojektet av att lära mig ny utrustning var det framförallt Octatracken och Digitakten jag syftade på. Dels deras tekniska djup i sig själva, men också deras funktion i min rigg, som sattes i nytt ljus efter deras tillkomst. Jag hade nosat på sequencer-baserad musik tidigare men på ett betydligt ytligare plan. Octatracken och Digitakten banade väg för en fördjupning i detta hantverk, som förutom att vara sequencer- och livebaserat också handlat om syntes och ljuddesign. Och det är denna fördjupning som detta examensarbete tar avstamp i.

Såsom jag beskriver att syntriggen är uppbyggd är en ögonblicksbild av december månads version — då jag började få fart på detta skriftliga arbete. Som jag kommer berätta om i texten har riggen fått byta skepnad under processens gång, och har utvecklats även efter versionen som beskrivs.

4. Musikalisk och konstnärlig kontext

4.1. Konstnärlig vision

Den konstnärliga visionen jag bar med mig igenom projektet, åtminstone till en början, var att kombinera en dansant rave-stämning med text, och i detta hitta en tydlig dramaturgi och storyline. Det skulle inte vara renodlad dansmusik, men ändå ta avstamp i och flörta med en underground dans/rave-scen, som därför fick bli en viktig referens och inspirationskälla i mitt arbete. En slags genremässig förankring och något att förhålla mig till, samtidigt som jag trevade mig fram i denna lärorika kunskapskälla som syntriggen innebar.

I tvåan tog jag mig an ett tvärkonstnärligt projekt som handlade om att översätta en egenskriven novell till instrumental musik. Texten utspelade sig på ett skogsgrave en sommarnatt, och med musiken syftade jag till att skildra berättelsens miljöer och dramaturgi. Musiken blev därför raveinspirerad och som en berättelse — orden fanns där, även om det bara var instrumentalt. Projektet blommade ut i en film med animationer, där den instrumentala musiken fick verka som filmmusik, och där orden från novellen fick komma fram även visuellt. Verket heter *We're in the middle of a neverending peak*. Och det var mot bakgrund av denna film jag klev in i syntriggsprojektet under hösten — filmen fick fungera som en referens, då jag strävade mot att göra något liknande, fast live. En livebaserad och raveinspirerad berättelse med kompmusiker och synkroniserade audiovisuella projektioner — detta var min stora vision och det som drev mig framåt i lärandets processer.

4.2. Konstnärliga referenser och inspirationskällor

Lärandet har inte verkat i ett vakuum. Det har skett sida vid sida med det kreativa, visionerna och referenserna/inspirationskällorna. Referenserna har varit ständigt närvarande, och en drivkraft framåt i symbios med mina visioner. Nedan beskrivs några betydande exempel ur ett större referensbibliotek.

4.2.1. Easter — Champagne (Luke Abbott remix) ⁸

Denna duos sätt att jobba med minimalistiska elektroniska beat och skriva finurliga texter som inte tar sig själva på så stort allvar har varit en inspirationskälla för mig. Deras vokala element befinner sig mellan, eller bortom, rap och spoken word på ett sätt som är väldigt uttrycksfullt och tilltalande. Just denna remix använder en vocoder-effekt som har inspirerat mig till att införskaffa en vocoder/röst-pedal och utforska hur jag harmonisera talad röst och integrera detta i musiken.



⁸ Låten kan höras här: <https://open.spotify.com/track/2CudtsgZpUDLcc0VC0uljK?si=c77ff1651c184746>

4.2.2. Lokala ravescenen

En annan viktig referens har varit (den lokala) ravescenen. Denna referens är relativt bred och icke-konkret, och innefattar en kultur, en estetik, en stämning och ett kontextualiserande av min konst. Genremässigt innefattar den olika former av techno och house (eller åtminstone den del av scenen som tilltalar mig, även om det finns fler genrer än så).

Även om jag inte nödvändigtvis ämnade komponera musik för just ett dansgolv, var dansgolvet ofta närvarande i mina konstnärliga processer och resultat. Det är något med dansens kollektiva och meditativa upplevelse, i ett tidlöst tillstånd, under musikens totem som tilltalat och inspirerat mig oehört. Att dansens deltagare får enas under en gemensam puls som vägleder dem in i en värld av soundscapes, soniska texturer, samples, ljudkollage och loopar. Att det tidlösa i musiken öppnar upp detaljsinnet och gör långsamma, subtila övergångar högst distinkta och meningsfulla.

På sätt och vis skulle en kunna säga att mitt konstnärliga arbete också innefattade fältstudier i den lokala ravescenen.

Exempel på musik som gifter sig med det jag menar med den lokala ravescenen är DJn Fia Fomos session på Spike Brewery (även om detta DJ-set inte var på ett faktiskt rave).⁹



Rejvet som mitt verk Neverending peak är baserat på.¹⁰

⁹ Sessionen kan höras här: https://soundcloud.com/fiafomo/fia-fomo-spike-brewery-september-2020?si=155cefc0cfc411da82a8d829f15e211&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing

¹⁰ Johannes Isaksson. (Juli 2021). [Bild]. Hämtad 23 mars 2023 från <https://www.facebook.com/photo?fbid=10218517109534238&set=pcb.1601127063552816>

4.2.3. VØSNE – Offshore Session # Melodic & Progressive Techno jam

VØSNE är en referens med ett snarlikt musikaliskt tillvägagångssätt som jag, och har därför varit en betydande inspirationskälla. Till skillnad från DJ-båsens förproducerade spår jobbar denna artist live med en syntrigg (om än betydligt mer avancerad än min) i ett genremässigt landskap som tilltalar mig – drömmig, melodiös och laidback techno.

Eftersom det är live och inte förproducerat får därför musiken en annan karaktär. Begränsningen i att det är live tvingar in musiken i en mer meditativ roll, där saker får ske långsammare och mer subtilt. Denna karaktär bar jag med mig även i mitt skapande, i synnerhet i stunder då det känns svårt att försöka efterlikna satsiga technoproduktioners detaljrikedom och snabba övergångar.



Inbäddad video av VØSNE's livesession¹¹

¹¹ Sessionen kan ses här: <https://www.youtube.com/watch?v=xRQvKqAObc8>

5. Processen

5.1. Ambition och intention

Min ambition med höstterminens syntriggsprojekt var att skapa och framföra livebaserad elektronisk musik. Jag ville vara i musiken, här och nu, och känna dess liv och riktning. Jag ville ta ett steg ifrån statiska produktioner i tidslinjebaserade musikprogram, och känna det levande i stunden. Det tillfälliga, det som sker i rummet, det som inte riktigt går att fånga i en inspelning. Jag ville helt enkelt ha ett livefokus i mitt konstnärskap, och tack vare min uppdaterade, mer avancerade rigg såg jag en möjlighet i att ha ett livefokus utan att i för stor grad kompromissa med ljudbildens djup och detaljrikedom. Jag började sträva efter att kunna återskapa mina produktioner i datorn i ett livesammanhang.

Jag uppdaterade riggen för att kunna ha längre livesets som håller sig dynamiska och intressanta, och såg fram emot att djupdyka och lära mig den nya riggens potential just för detta ändamål. Som jag tidigare nämnt är det alltså denna uppdatering av riggen, denna fördjupning av hantverket, som examensarbetet kretsar kring.

5.2. Att jobba med loopar kontra med en tidslinje

Jag kommer ifrån en bakgrund av att jobba med musikproduktion i ett klassiskt DAW — Logic. När jag skapade musik var det med primärt Logic som jag formade musiken — ofta utifrån en färdig låtskiss med text, ackord och melodier. Men ibland hela vägen ifrån låtskrivarfröet. Mitt arbetsflöde var ofta väldigt konkret och förutsägbart. Jag hade ett stycke ackord och melodier, spelade in en gitarr- eller syntslina, byggde, formade, försökte hitta ett groove, spelade in nytt, tog bort, ångrade, byggde, formade, osv. Jag kunde se en tydlig utveckling i låten; det var ett bygge som blev större och större tills det slutligen var fulländat och en färdig låt. Under processens gång kunde jag exportera ut en ljudfil som blev en ögonblicksskildring av projektet, och genom att ta ett steg tillbaka och lyssna i en annan miljö kunde jag höra detaljer i musiken som jag inte hörde tidigare — både det som fanns och det som jag föreställde mig borde få finnas. Detaljer som lätt gick att ändra på, och som ofta påverkade låtens rörelse och dynamiska kurva.

Musikprogrammet ger en grafisk överblick över låtens tidslinje. Det går att pausa, spela, spola och sätta ut tidsmarkören på vilken punkt en vill. Vill en lyssna på första frasen i andra versen om och om igen så går det att göra det med ett par musklick. Genom att ha en lättillgänglig grafisk överblick över låten är det väldigt nära till hands att jobba med dynamik och övergångar — otroligt viktiga ingredienser för att skapa en rörelse i musiken och göra den intressant. Dynamik och övergångar kom att bli lika viktiga inslag i mitt arbetsflöde som de enstaka inspelningarna i sig, ibland kanske ännu viktigare. Att låten tar sig framåt är viktigare än hur tajt en gitarrslina är.

Att börja jobba med livebaserad och fysisk elektronisk musik blev att kliva in i en helt ny värld, eller snarare, ett helt nytt universum med andra fysiska lagar. Hur väl jag navigerade mig fram (eller bak) i tiden i mitt vana Logic spelade ingen roll nu. Det enda jag kunde bära med mig var mitt öra för bra musik.

Till skillnad från tidigare har jag ingen grafisk överblick över musikens form — ingen synlig tidslinje. Och ingen möjlighet att hoppa fram och tillbaka i tiden. Musiken är livebaserad, sker i stunden och knådas i nuet, under tiden den pågår. Till skillnad från att jobba med tidslinje är musikens form och tidsutveckling inte statisk. Det enda som är statiskt är den förprogrammerade notinformationen till syntarna (midi-sequences) eller de förinspelade samplingarna. Vilket gör att det lätt kan bli *för* statiskt. Min tidigare närhet till att jobba med dynamik och övergångar är nu som bortblåst, och ingen livesession är den andra lik.

Jag kan spela in en livesession och lyssna i en annan miljö, men till skillnad från tidigare kan jag inte ändra specifika detaljer i musikens form. Jag kan skapa mig ett hum om vilka övergångar dynamiska utvecklingar som funkare och således bära med mig en föraning inför nästa livesession, men jag kan aldrig ”spara” en övergång och bearbeta denna som jag gjorde i musikprogrammet. Arbetsprocessen är inte längre lika synlig, konkret och förutsägbar. Tidigare hade jag makt över tiden, men nu har tiden makt över mig. Jag bara lära mig att förhålla mig till den.

5.3. Uppspel #1 — Reason

Under syntriggsprojektets gång har jag jobbat på olika etyder — övningsstycken som skrevs i samband med att jag lärde mig och testade grejer, för att ha något att jobba på. Det var helt enkelt lättare att lära mig samtidigt som jag jobbade på ett konkret stycke. Kreativiteten och lärandet fick gå hand i hand och stimulera varandra.

Höstens första etyd som utvecklades till mer än en skiss, och till något jag faktiskt kunde framföra, var Reason. Den var en vinkning till en ständigt återkommande referens — Champagne av Easter — och mitt första försök till att harmonisera spoken word. (Vinkningen syftar på en rad i Champagne som lyder ”you are the reason I’m dancing”).

Reason skrevs och arbetades med i perioden då jag fortfarande provade mig fram i olika kopplingar av riggen. Bl.a hade jag införskaffat en vocoder-synt som heter Microfreak. Det visade sig att jag inte föll för synten, men jag kunde ändå se det användbara i dess vocoder-funktion. Jag började utforska harmoniserad spoken word.

Under arbetet med Reason började jag också fundera på olika live-lösningar. Jag strävade efter att inte behöva använda hela min rigg live. Dels för att det kändes onödigt krångligt rent praktiskt, och dels för att jag inte blivit bekväm med syntriggs alla mekanismer i en performance-miljö. Jag ville skala av för att kunna fokusera på det lilla, och klurade på vad som skulle samplas på förhand och vad som skulle vara live. Slutligen kom jag fram till att Miniloguen skulle vara mitt live-instrument, tillsammans med bearbetade samples och MIDI-sekvenser från Octatracken och Digitakten.

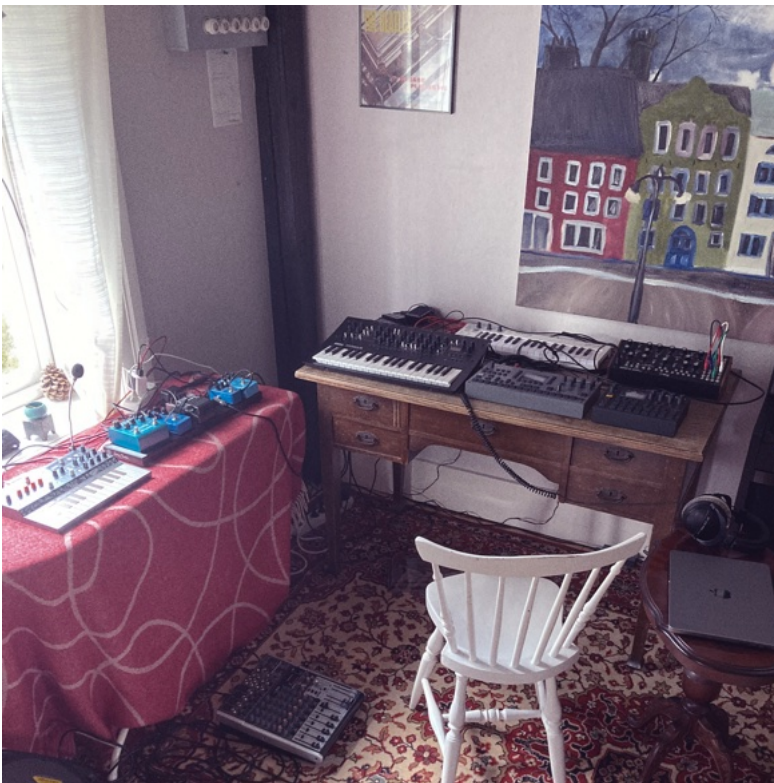
Höstens fördjupningsprocesser har alltså både handlat om att utforska syntriggen i en studiomiljö (i dess fulländade form) och i en live-miljö (i en avskalad form).

En sekvens ur Reason finns bifogad som en ljudfil vid namn "Uppspel #1 — Reason". Detta är en spontan inspelning under arbetets gång och är att betrakta som en ögonblicksskildring ur en process, och inte som ett färdigt resultat.

Texten till *Reason*:

*You are the reason
I'm alive and thriving and filled with lust for life
You are the reason
I'm in love, in the warmth of the depths of our hearts
You are the reason
I feel the autumn winds as kind as the spring
You are the reason
I'm dancing, I'm hearing the music and see its coloring*

*You are the reason
I'm as close as close can be, for me
You are the reason
I'm as comfortable as the comforting sun you see
You are the reason
I'm the sun in your sky, and you're the moon of my life
You are the reason
We're dancing, under the stars in the open air tonight*



Riggens uppsättning under ett litet musikläger i Mörtnäs, där en stor del av arbetet med Reason ägde rum. Längst till vänster syns synten och vocodern Microfreak, som jag efter denna låt valde att sälja.

5.4. Uppspel #2 – Leva (Ind-fest)

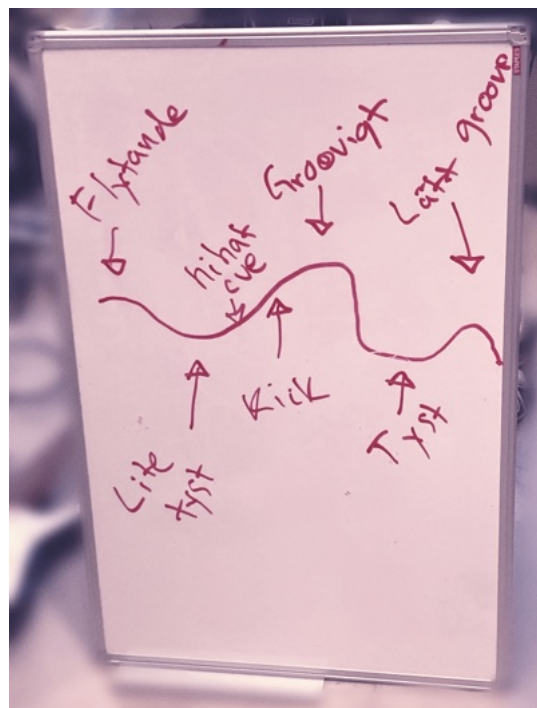
Första uppspelet var avklarat och projektet steg in i en ny fas: förberedelserna för individuella programmets höstkonsert (Ind-fest). Målen med detta uppspel var dels att hitta sätt att sammanfläta det elektroniska i rigget med externa kompmusiker, dels jobba med synkroniserade visuella projektioner, och dels sammanfläta något flytande och organiskt för att kontrastera mot techno-musikens monotona elektroniska karaktär.

Jag hade inför denna fas precis införskaffat delay-pedalen Timeline, vilket gjorde det både roligare och mer intressant att leka med enkla, enstaka toner. Pedalen skapade nämligen en överraskande rytmik som jag fann väldigt användbar. Genom pedalen såg jag en potential i att nu använda min Moog-synt som ett live-instrument, trots dess till synes relativt begränsade (i alla fall med mina dåvarande färdigheter) monofona uppbyggnad.

Det flytande och organiska elementet kom att bli ett litet stycke klassisk gitarr, med romantisk prägel, som jag skrev, spelade in och förde över till Octatracken. Jag kunde nu låta den elektroniska techno-inspirerade musiken glida över till det klassiska stycket, och således skapa en kontrasterande dramaturgi. Precis enligt min vision.



Från ind-fest



En grafisk partitur för mina medmusiker

Mina ackompanjerade medmusiker, som jag också delade en sammanflätad akt med, var Tobias Ljungman på trummor och Johan Almström på elgitarr. Jag ville hålla det relativt improvisationsbaserat, och under ett rep ritade jag ett vägledande grafisk partitur.

Efter att ha blivit väldigt inspirerad av ARASH PANDI's och SLØR's gemensamma akt på höstens GAS-festival¹² bestämde jag mig för att låta mina visuella projektioner vara livebaserade. Jag ville dra mitt nya live-fokus till sin spets, och då kändes det naturligt att även låta det visuella ske live. Jag spånade på olika idéer för att slutligen bestämma mig för att sätta upp en webbkamera som filmade rigget i realtid. Kameran var kopplad till en dator med programmet Touch Designer (som jag laddade ner och frenetiskt började lära mig kvällen innan konsert) vilket gjorde det möjligt att lägga på diverse visuella filter och effekter. Eftersom kameran filmade i realtid kom det synkroniserade elementet av sig självt. En rolig bonus som jag inte hade räknat med var att basen gjorde att kameran även vibrerade i takt till musiken.

Johan och Tobias spelade innan mig och jobbade med ambienta ljudvärldar som var väldigt suggestiva och utdragna. De skapade en stark stämning i rummet, som blev som luft under mina vingar när jag sedan klev upp på scen och avslutade akten. Mitt framförande blev en naturlig förlängning av deras, och i detta uppvärmda rum kunde jag uppleva en oerhörd närvaro i musiken, och att jag kanaliserade en energi som redan fanns där. Musiken var på så sätt bunden till stämningen i rummet och till den stunden, något som inte riktigt kunde fångas i en inspelning. Just där och då upplevde jag något i musiken som jag inte upplever i efterhand. En viktig dimension som var tillfällig.

I efterhand insåg jag också att jag under framförandet hade glömt ett viktigt spår i låten, vilket inte tycktes spela så stor roll just då. Men efteråt kan jag gräma mig över det något oerhört. Därför bifogar jag bara en ljudsnutt från en spontan inspelning under ett solo-rep (vid namn Uppspel #2 – Leva). Precis som med Reason är detta också att betrakta som i process och inte som resultat.

Texten till *Men det är ju så det känns att leva*:

*Det gör alltid så ont att komma tillbaka
Efter ha varit så ansträngt att lämna
Känslor gör sig påminda och vill vara fina
Men det är ju så det känns att leva
Och det visste jag redan*

*Vart ska en ta vägen när en har fastnat i ekot av gårdagen?
Vart bär det av, när en är rädd för att känna, och rädd för att inte känna?
När en är rädd för det nya, och rädd för att stampa i det gamla?*

*Det gör alltid så ont när murarna spricker
Och en lämnar stigarna, ens för en dag*

*Och när en påminns om allt som är fint
Och allt som är för fint för att glömma*

¹² Akten kan läsas om här: <https://gas-festival.com/event/arash-pandi-slør-ir-dk/>

5.5. Uppspel #3 – Champagne (cover)

Uppgiften inför andra indiveckan¹³, och syntriggens tredje uppspel, var att arbeta med en cover, och jag valde naturligtvis låten Champagne av Easter. Ambitionen med denna fas i höstens syntriggsprojekt var att utforska riggen som produktions-verktyg i en studiomiljö, och därför betraktade jag riggen som en fysisk version av musikprogrammet. Jag lade med andra ord det improvisatoriska live-elementet åt sidan och fokuserade på hur jag, enligt en förutbestämd mall, kunde bygga upp en låt utifrån mina erövrade färdigheter av riggen.

Arbetsprocessen bestod av att planka cover-låten och ratta fram olika ljud som jag tyckte matchade idealen för min version. Dessa spelade jag in till olika spår i Octatracken (ungefär som ett musikprogram i datorn), vilka jag sedan kunde sätta på/av och processera under framförandet.

Denna fas i processen kretsade kring, som jag är inne på, att på ett sätt utvärdera och praktisera mina lärdomar genom att göra något konkret med dem. Till skillnad från tidigare var vägen fram inte så luddig och flytande utan väldigt rak och tydlig. Jag hade en tydlig målbild och visste hur jag skulle ta mig dit.

Själva framförandet var inrepat och kontrollerat, snarare än improvisatoriskt lagt. Som ett backing track jag själv styrde över. På så sätt testade jag även en ny live-approach, som bestod av min Octatrack och min (nyinförskaffade) röstpedal Perform-VE. Röstpedalen fick notinformation från Octatracken och kunde på så sätt harmonisera min röst som en vocoder.

Dessvärre upplevde jag detta uppspel som väldigt misslyckat på grund av teknikstrul både före och under framförandet. Min scennärvaro och sinnesstämning hamnade kort sagt helt ur fas av tidskrävande tekniska komplikationer. Därför har jag klippt ut en ytterst kort instrumental sekvens av uppspelet, som finns bifogat som en filmfil vid namn Uppspel #3 – Champagne (cover). Mest för att ge läsaren en hum av ljudbilden.

5.6. Resultat #1 – ”harry potter”

Efter arbetet med covern fortsatte jag på det studioinriktade spåret. Jag ville testa hur det var att kombinera mina nya kunskaper med riggen med mitt gamla arbetssätt av att jobba med tidslinjen i Logic.

Det hela började med ett loopbaserat jam med riggen, där jag skapade ett groove som gav mig ett helhetsintryck av ljudbilden. När jag var nöjd med denna förde jag helt enkelt över de inspelade ljudklippen i Octatracken till musikprogrammet. På så sätt kunde jag skapa en bestämd form och låtutveckling, och dessutom ha en linjär arbetsprocess där jag jobbade mot ett konkret resultat. Jag kunde pausa och utvärdera under produktionens gång, allteftersom jag arbetade mig framåt. Som jag pratade om i ett tidigare kapitel har en tidslinjebaserad arbetsmetod en del fördelar när det kommer till konkret resultatsbygge.

¹³ Indiveckor kallas de tema- och uppspelsveckor där vi på individuella programmet får möjlighet att dela med oss av våra konstnärliga processer inför klassen.

Något jag direkt kände fattades när det kom till att jobba med tidslinjen var att det blev väldigt statiskt. Hela den flytande och levande dimensionen av att forma musiken i nuet försvann. Jag jobbade med färdiginspelade loopar, istället för att spela på och föra en dialog med en syntsekvens som utspelar sig under än längre tid än 4 takter (längden för de inspelade looparna). Jag påmindes om att mycket av den datorproducerade elektroniska musiken är statisk på detta sätt, och att det helt enkelt är av en annan karaktär.

En fördel med att jobba med ett tidslinjebaserad musikprogram är att det, till skillnad från octatrackens 8 spår, i princip inte finns någon begränsning i antal ljudande element, och hur dessa kan finjusteras. Det går att arbeta med saker på ett mycket mer detaljfokuserat sätt. Efter att jag fört över mitt groove till datorn kunde jag lägga på en massa andra element, och som sagt arbeta mig fram till ett mer detaljrikt resultat.

Inför den kommande indiveckans uppspel valde jag att helt använda mig av ett backing track, och således inte vara upptagen av en syntrigg på scen. Syntriggen var alltså under denna fas av processen ett studioverktyg, rätt och slätt. På scen använde jag bara en mikrofon och kunde således fokusera på mitt kroppsliga performance — en dimension som jag hade saknat efter alla liveframföranden med riggen.

Låten och dess uppspel mynnade ut i en liten musikvideo, som finns bifogad som en videofil vid namn Resultat #1 — harry potter. (På grund av inlämningens begränsningar i filstorlek har jag exporterat filmen i läge upplösning samt klippt ut c.a hälften av originalets längd.)



Från musikvideon

6. Diskussion och resultat

6.1. Kopplingsscheman och köphets

Början av höstterminens syntriggsprojekt handlade mycket om att undersöka olika kopplingsscheman. Jag kom att inse att hur en kopplar och bygger upp riggen är en stor del av hantverket och dess kreativa arbete. Som att bygga ett instrument. Syntriggens beståndsdelar har inga givna funktioner — dessa får en hitta och skapa på egen hand.

Jag såg olika musikaliska och kreativa möjligheter i olika sätt att koppla, och detta var ett tankearbete som pågick även utan riggen framför mig. Möjligheterna blev till ett ständigt visionerande, som gick in i en slags köphets där jag fantiserade även om prylar som jag inte hade. *Med den här synten skulle jag kunna göra si, med den där effektpedalen skulle jag kunna göra så.* Höstens fördjupningsarbete har inte bara handlat om att lära mig en statisk rigg såsom det varit från början, utan även om ett sökande efter den fulländade riggen. Det perfekta kopplingsschemat. Jag sökte något som jag kunde vila i, som kunde tillfredsställa alla mina kreativa riktningar och behov. Jag ville inte behöva koppla om en massa, utan strävade efter ett färdigt instrument.

Köphetsen och dess visionerande har skänkt mig nya kreativa vindar, energier och lustar, men har också haft en tendens att gå till överdrift, till en distraktion från det faktiska skapandet. Ett utdrag från min processloggbok lyder:

Köphetsen har distraherat mig från det faktiska skapandet. Men med köphetsen kommer också en slags kreativ energi — känner starka visioner i samband med dessa ryck. Ser alla möjligheter och blir peppad av dem. Det är en balans det där — mellan att ta vara på energirika visioner och mellan att utnyttja och se potentialen i det jag redan har. Det är som en balans mellan tekniska utmaningar (känner ett hunger efter att lära mig nya grejer, som i sin tur triggas en kreativ lust) och kreativa utmaningar som finns i att utnyttja det som jag i viss mån behärskar. Det är som att varje gång jag får ett kreativt flow så triggas detta igång mina visioner som flätas samman med en köphets. Kreativiteten blir en kick — och få saker gör mig så kreativ som en ny pryl som inspirerar och överraskar mig. En pryl som jag får lära mig — där lärdomarna ger mig lustfyllda och kreativtstimulerande belöningar. Som att min tekniska problemlösningsförmåga hela tiden sätts på pro och ger mig lust och energi.¹⁴

Som jag skriver har det hela tiden funnits en balansgång mellan vad jag beskriver som tekniska utmaningar och kreativa utmaningar. Köphetsen har varit lite sammanflätad med en hunger efter lärandet, de tekniska utmaningarna, som i sin tur ofta skapat en kreativ lust. Det ständiga förnyandet av riggen som köphetsen har inneburit har gjort det väldigt lustfyllt att hålla på, å ena sidan. Å andra sidan har det distraherat mig från att skapa något gediget och färdigt. Som jag beskriver i citatet har ett kreativt flow gett mig en kick som ofta avbrutit flödet för att istället gå över till att visionera över nya rigg, för att ironiskt nog få känna det kreativa flowet igen.

Till köphetsens försvar har dock höstens intention varit att lägga vikt vid processen, inte resultatet. Att undersöka ett hantverk och lärandets mekanismer och kreativa lustar — inte att i

¹⁴ Egen processloggbok, 21 oktober 2022.

första hand göra färdigt ett verk. På så sätt har köphetsen och dess visionerande anda haft sin meningsfulla funktion i det undersökande syntriggsprojektet.

6.2. Det teknik-nördiga kontra det konstnärliga

Ur min processloggbook:

På sistone har jag känt att syntriggen har varit lite motbjudande att dyka in i, just eftersom det har varit ett sådant närmast maniskt tekniskt nörderi.¹⁵

Att sätta sig in i en avancerad rigg, som ibland upplevts mer som en kontrollpanel i ett rymdskepp än ett musikaliskt instrument, har krävt mycket tankekraft ur min tekniska och logiska sida. Ibland har detta skapat kreativa lustar som gynnat konstnärskapet, men ibland har det också tagit mig längre ifrån min konstnärliga sida. I perioder då min konstnärliga ådra får ta stor plats lägger jag mycket tid och vikt vid att tänka stort och filosofiskt. I dessa perioder letar jag efter ett djup i det jag håller på med — efter en konstnärlig kärna som ibland kan beskrivas med ord, ibland bara med ljud eller bilder. Jag upplever här en huvudrymd som är väldigt stor, och ökar mitt sinne för symbolik och abstrakt tänkande. I mitt syntriggsprojekt har jag då och då kommit på mig själv med att sakna detta. Att fundera över kopplingsscheman, klura på tekniska problemlösningar eller lära mig olika knappkombinationer på Octatracken har gjort huvudet väldigt smalt och fokuserat, och i detta är det svårt att samtidigt ge plats åt det här andra, det som har ett konstnärligt djup.

Jag har med andra ord upplevt en motsättning mellan det teknik-nördiga och det konstnärliga. Och ibland en rädsla för att bli för teknisk. Det slutgiltiga ändamålet är ju trots allt att skapa och framföra konstnärligt meningsfulla verk, inte att bli programmerare för ett företag som bygger elektroniska instrument.

6.3. Självkritikens toxicitet

Under hela mitt konstnärliga liv har jag varit drabbad av en enorm självkritik. Den har varit grunden och en viktig motor för min tekniska utveckling. Utan min självkritik hade jag aldrig kommit in på Högskolan för scen och musik. Jag hade nöjt mig och inte ständigt strävat efter en högre ribba, något som krävs för att en ska utvecklas i sitt hantverk.

Men många gånger har självkritiken gått till överdrift och blivit något toxiskt och kontraproduktivt. Som att jag ofta grämt mig över uppspel och framföranden som inte blivit som jag tänkt mig. Självkritiken har gått hand i hand med en dränerande perfektionism, och många gånger har jag haft svårt att lyssna på inspelningar av framföranden eftersom jag bara hört det dåliga. Det har helt enkelt varit svårt att ha ett sunt utvärderande öra, och svårt att känna en pepp och förnyad lust efter ett framförande. Jag har helst velat förtränga, istället för att känna mig nöjd och med lätthet gå vidare i processen.

¹⁵ Egen processloggbook, 30 september 2022.

Jag har många års erfarenhet av att spela gitarr och producera musik i ett DAW, men är väldigt ny på att jobba med fysisk livebaserad elektronisk musik. Vilket har gjort att jag haft en väldigt hög ribba för detta nya hantverk – något som förstärkt den toxiska självkritiken.

6.4. Utmaningar och utvecklingsområden

Jag upplever att jag under höstterminens gång blivit bättre på att relativt snabbt hitta tilltalande sounds och texturer, skapa kompletta ljudbilder och hitta svängiga grooves av motrytmer. Syntriggen och dess kreativt inspirerande workflow har gjort det möjligt att skapa en ljudbildsmässigt fulländad sekvens musik betydligt snabbare än mitt tidigare workflow med enbart datorn. Det har blivit lättare att skapa musik ur intet, att så det första fröet till färdiga produktioner. Höstens lärdomar har utan tvekan utökat min verktygslåda när det kommer till musikproduktion, och jag har hittat nya workflows där jag kombinerar den fysiska riggen med att arrangera i datorn. Syntriggen har kommit att bli en naturlig förlängning av musikprogrammet, och dess fysiska överblick har gjort det betydligt mer inspirerande och lustfyllt att skapa musik av elektronisk karaktär.

Dock ser jag fortfarande stora utmaningar med själva liveframförandet. Jag införskaffade syntriggen, och fördjupade mig i detta hantverk, med ambitionen att kunna ha längre livesets som håller sig dynamiskt intressanta över tid. Men i detta ser jag fortfarande en lång väg att gå. Det är relativt lätt att skapa musiksekvenser och loopar ur intet (som i arbetet med *Uppspel #3 - Champagne* och *Resultat #1 - harry potter*), men betydligt svårare att, i ett performance-sammanhang, låta dessa gå över i nya musiksekvenser och loopar. Utmaningen ligger i att skapa en framåtrörelse i musiken för att inte stampa i samma träsk.

När jag ser tillbaka och lyssnar på höstens etyder så tycker jag inte att det är speciellt bra, men det är heller inte meningen. Samtidigt som jag grämer mig över inspelningarnas uttråkande banala enformighet, så gläds jag över utvecklingen jag fått följa. Fokuset hädanefter ligger i att öva på performance, övergångar, detaljrikedom och längre live-sets, snarare än att lära mig syntriggens alla mekanismer som varit mitt tidigare fokus. Med andra ord är det nu det roliga börjar, och jag kan se framför mig hur jag inom det närmsta året är tillräckligt bekväm för improvisationsbaserade live-sets i dansanta miljöer.

För att, både inför mig själv och för läsaren, visa en progression av mina färdigheter när det kommer till just performance bifogar jag ett snutt av en live-inspelning från en session i mitten på mars. Den är en del av en kompositionssvit jag fick i uppgift att göra, och är tänkt att integreras i min examenskonsert. Även om stycket i sig är i process, kan det ändå ses som ett slags resultat av höstens arbete. Det är en sista ljudande dokumentation inför inlämningen av examensarbetet. Ljudfilen heter Resultat #2 – Livesession.

6.5. Det improvisatoriska och dess creative genie

Syntriggsprojektet har till stor del handlat om att ta ett steg ifrån statistiskt tidslinjebaserat musikskapande, och genom att arbeta med nuet förändra mitt förhållningssätt till tiden. Även om delar av processen har gått ut på att utöka min verktygslåda i en studiomiljö, har detta livebaserade nuet-tänk varit en underliggande intention och drivkraft i mitt undersökande. Det är nämligen något alldeles magiskt och närmast spirituellt som händer när jag får forma musiken i stunden, och styra dess riktning utefter atmosfären och stämningen i rummet. När jag befinner mig i ett tidlöst tillstånd av en oerhörd närvaro, och där jag och mitt musicerande är en katalysator för något ovanför mig.

I ett Ted Talk pratar Elizabeth Gilbert om skillnaden mellan att *vara* ett creative genius och att *ha* en creative genius. Om att begreppet genius kommer ifrån en tid då en såg på kreativitet som något större än individen. Att ordet genius kommer ifrån ordet genie, som betyder ande, och att den som har ett starkt kreativt flow i själva verket besitter en kreativ ande som gjort entré för stunden.¹⁶

När jag tänker på de korta stunder då jag varit tillräckligt närvarande och bekväm i mitt hantverk för att känna den här magin jag pratar om, för det mina tankar till Gilberts Ted Talk. Att det är nånting i den där otroliga närvaron, när jag inte riktigt vet vart musiken tar vägen men dess riktning likväl är så självklar. Dessa stunder ger mig en stark drivkraft att fortsätta. Fortsätta utvecklas i detta nya hantverk så jag faktiskt förmår att hålla ett liveframträdande mer improvisationsbaserat. Ta ett steg ifrån det förutbestämda och inrepade, kontrollen av tiden, för att hänge mig åt rummets atmosfär och creative genie.

6.5.1. Hur förändras min relation till musiken?

I inledningen ställde jag mig frågan hur min relation till musiken förändras genom att jag jobbar live- och loopbaserat kontra med en statisk tidslinje i ett musikprogram. Och med dessa tankegångar jag närmar mig denna frågeställning. När Elizabeth Gilbert pratar om the creative genius syftar hon på kreativt flow i största allmänhet, men det är i ett sånt här sammanhang, där jag skapar och formar musiken i stunden, som jag mest relaterar till hennes tankar.

Förutom att jag kan uppleva en oerhörd närvaro och en förbindelse med rummet när jag formar musiken i nuet, upplever jag också att musiken ständigt förnyas. Att ingen session är den andra lik har gjort att musiken håller sig intressant på ett annat sätt – i alla fall inför mig själv som producent. Musiken låser sig inte till något statistiskt, som i mitt arbete med tidslinjebaserad musikproduktion, utan får ständigt nytt liv.

Men att göra livebaserad elektronisk musik på detta sätt gör också att kvaliteten på musiken, *känslan*, är väldigt bunden till dagsformen. Hur mycket feeling och flow jag för stunden har; huruvida den kreativa anden besöker mig eller inte. Jag har ofta känt en viss frustration över att jag inte alltid kan förlita mig på att musiken skapas och förmedlas med lika mycket tyngd och

¹⁶ Elizabeth Gilbert, *Your Elusive Creative Genius* (februari 2009). [Video]. Hämtad från https://www.ted.com/talks/elizabeth_gilbert_your_elusive_creative_genius

känsla. Å andra sidan gäller väl detta för all typ av livebaserad musik, elektronisk eller ej. Något en som musiker helt enkelt får lära sig att förhålla sig till.

6.6 Lärande, okunskap och kreativitet

6.6.1. På vilka sätt kan lärandeprocessen gynna min kreativa process?

Ur min processloggbook:

Att jag har lagt så mycket tid på grejer runt omkring det kreativa handlar egentligen på att samla på mig material och lärdomar som kan trigga kreativiteten. Det händer något i mig när jag får jobba motiverat, även om jag inte är direkt kreativ. Känner att det lönar sig på sikt. Det går liksom inte att vara kreativ hela tiden, och då känns det så bra att ändå kunna lägga tiden på ett arbetsflow som i längden gynnar det kreativa.¹⁷

Skrivkramp och stagnation är konstnärens värsta fiende, enligt mig. Jag kunde ofta uppleva detta för ett par år sedan när jag arbetade enligt väldigt invanda mallar, med verktyg jag var väldigt trygg i. Min musikaliska cykel bestod ofta av att — 1) skriva text 2) jamma 3) komponera 4) arrangera/producera 5) sätta i ett livesammanhang — vilket funkade väldigt bra i perioder av inspiration och flow. Men när jag inte hade inspiration och flow stod det helt stilla. Jag hade inte riktigt några medel för att komma ur dessa tomma perioder av skrivkramp, utan fick ofta helt enkelt vänta ut dem. Det var väldigt mycket tid som rann ur mina händer, och jag kunde inte göra annat än att lägga det konstnärliga arbetet åt sidan och försöka igen nästa dag.

När jag, däremot, ser tillbaka på dessa månader av att ha försökt bemästra och bli vän med min nya syntrigg, ser jag också ett konstnärligt arbete som alltid varit i rörelse. Även när jag inte skrev på ett konkret stycke, eller var inne i ett kreativt flow som ledde till konkret resultat, hade jag ändå ett flow med själva arbetet. Det fanns alltid något att lägga tid på, eftersom jag ständigt dök in i nya saker jag ville och behövde lära mig. Jag arbetade alltid med något som var i direkt anslutning till min kreativa process, på kort eller på lång sikt. Istället för att lägga det konstnärliga arbetet åt sidan i frustrerande skrivkramp, hittade jag nya mekanismer och funktioner i riggen att utforska och bemästra. Jag hittade ständigt nya dörrar att försöka låsa upp, och när jag väl fått tillträde till dem öppnade det sig helt nya världar av idéer.

På så sätt har jag upplevt att kreativiteten, lusten och det konstnärliga arbetsflödet gått hand i hand med lärandet. Det ständiga lärandet har gett mig något att arbeta med, istället för att vara arbetslös i skrivkrampen, samtidigt som lärandets belöningar har öppnat nya världar för kreativiteten.

6.6.2. Vad sätter min okunskap för kreativitetsstimulerande begränsningar?

Under mina år som konstnärligt aktiv har jag fått lära mig att begränsningar är kreativitets bästa vän. Det är så viktigt att sätta ramar för mig själv, gärna snäva, för att inte förlora mig i ett öppet hav av alla möjligheter. Begränsningar, i ett kreativt sammanhang, har för mig en positiv klang. Och okunskap är en slags begränsning. Att närma mig en ny konstform och ett nytt hantverk

¹⁷ Egen processloggbook, 27 oktober 2022.

tvingar mig att ständigt komma på sätt att komma runt det jag inte kan om hantverket. Jag baserar min kreativitet på det lilla jag hunnit lära mig, vilket sätter en någorlunda konkret ram för mig själv.

När jag klev in i detta projekt som examensarbetet handlar om gjorde jag också det med en övertygelse om att okunskap kan vara en otrolig inspirationskälla. Jag har tidigare upplevt att jag ofta får en renare relation till den konstnärliga kärnan när jag inte arbetar med invanda mönster av välbekanta verktyg. Jag har upplevt att det då slutar vara så teknikfokuserat och mer börjar handla om djupet jag vill förmedla.

Jag har dock svårt att se hur detta projekt varit ett bra exempel på okunskap som kreativt verktyg. Arbetet med att lära känna syntriggen har snarare handlat om vägen till kunskap, där jag fått tillträde till fler och fler kreativa världar allteftersom jag lärt mig mer och mer. Istället för att lägga teknikfokuset åt sidan till förmån för den konstnärliga kärnan (som vid tidigare projekt där jag äventyrat mig fram i ett nytt hantverk), har detta projekt varit väldigt teknikfokuserat. Okunskapens begränsningar har inte varit mer kreativtstimulerande än själva strävan efter kunskap, och viljan att lära sig mer.

7. Avrundning och framöver

Månaderna med syntriggen har handlat om att hitta nya former, uttryck och metoder för mitt konstnärskap. I min ivriga rastlöshet och hunger efter stimulans, som jag nämnde i inledningen, har jag dykt in i nya musikaliska världar för att hålla mig i rörelse och hitta ny inspiration. Lärandet har ständigt förnyat lusten att hålla på, och genom att varva kreativitet med lärande har jag kunnat arbeta runt skrivkrampen, istället för att vara arbetslös när skrivkrampen tilltar.

Det har varit väldigt teknikfokuserat och inte handlat så mycket om rent konstnärliga djup, budskap och undersökanden. Men teknikfokuset har gett mig nya verktyg att undersöka med och uttrycka mig på. Syntriggen har blivit mer och mer naturlig att jobba med, och framöver kan jag lägga teknikfokuset åt sidan för att fokusera på det konstnärliga innehållet. Jag kan fokusera på den konstnärliga kärnan, och låta uttrycken komma mer av sig självt.

Under dessa månader har jag arbetat nästan uteslutande med technoinspirerad musik. Genrer och musikaliska landskap som skiljer sig ganska avsevärt från mina tidigare konstnärliga identiteter. Men när jag kan lägga lärandet och det tekniska undersökandet åt sidan, kan jag också sträva efter att hitta tillbaka och bygga broar mellan dessa nya världar och världarna jag bekantat mig med tidigare. Arbetet med examenskonserten, som blir mitt nya huvudfokus, kommer handla om att hitta just broar mellan nya och gamla världar. Jag kommer att integrera syntriggen i en större scenisk och dramaturgisk kontext, där även de textbaserade filmerna och den gitarrbaserade popen får ta plats.

Efter en tid av musikaliska upptäcksfärder vill jag med examenskonserten synliggöra hur mitt spretiga konstnärskap, som jag pratade om i inledningen, kan härledas till samma konstnärliga identitet.

8. Referenser

8.1. Bok

Hermes, Kirsten. *Performing electronic music live*. New York: Routledge, 2021.

8.2. Internetkällor

"ARASH PANDI & SLØR [IR/DK]". Hämtad 23 mars 2023 från <https://gas-festival.com/event/arash-pandi-slør-ir-dk/>

Easter. *Champagne – Luke Abbott Remix* (juli 2017). [Ljud]. Hämtad 23 mars 2023 från <https://open.spotify.com/track/2CudtsgZpUDLcc0VC0uljK?si=58d1acd9bad44645>

Elektron. *Octatrack MKII User Manual*. Hämtad 23 mars 2023 från https://cdn.www.elektron.se/media/downloads/octatrack-mkii/Octatrack-MKII-User-Manual_ENG_OS1.40A_210414.pdf

Fia Fomo. *Fia Fomo @ Spike Brewery* (september 2020). [Ljud]. Hämtad 23 mars 2023 från https://soundcloud.com/fiafomo/fia-fomo-spike-brewery-september-2020?si=155cefc0cfc411da82a8d829f15e211&utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing

Gilbert, Elizabeth. *Your elusive creative genius* (februari 2009). [Video]. Hämtad 23 mars 2023 från https://www.ted.com/talks/elizabeth_gilbert_your_elusive_creative_genius

Isaksson, Johannes. (18 juli 2021). [Foto]. Hämtad 23 mars 2023 från <https://www.facebook.com/photo?fbid=10218517109534238&set=pcb.1601127063552816>

VØSNE. *Offshore Session Melodic & Progressive Techno Jam* (29 oktober 2021). [Video]. Hämtad 23 mars 2023 från <https://www.youtube.com/watch?v=xRQvKqAObc8>

9. Bilagor

9.1. Ljud

Uppspel #1 — Reason

Uppspel #2 — Leva

Resultat #2 — Livesession

9.2. Video

Uppspel #3 — Champagne

Resultat #1 — harry potter