

# Låtskriving og DAWs

*Kreativitet, muligheter og føringer*



**Solveig Margrethe Wang**

Masteroppgave i musikkvitenskap

*Institutt for musikkvitenskap*

Universitetet i Oslo

*Våren 2021*

# Takk

Først og fremst til jeg takke informantene mine: Juno Jensen, Marcus Forsgren, Sofie Tollefsbøl og Martin Sjølie. Tusen takk for at dere har tatt dere tid, og delt åpenhjertig fra deres kreative prosess. Det har vært et privilegium å jobbe med intervjumaterialet fra dere.

Jeg vil takke min veileder Ragnhild Brøvig-Hanssen for god og omsorgsfull oppfølging - en bedre veileder skal man lete lenge etter! Tusen takk for dine grundige og inspirerende tilbakemeldinger.

Jeg ønsker å takke familien min, venner og kjæreste for gode innspill, diskusjoner og korrekturlesing. Tusen takk for deres gode støtte og oppmuntringer.

Jeg håper denne masteren kan gi et spennende innblikk i låtskrivingsprosesser, og inspirere til å utforske DAWens kreative muligheter i låtskrivingen.

Solveig M. Wang,  
mai 2021

# Innhold

<b>KAPITTEL 1: INNLEDNING OG METODE</b> .....	<b>1</b>
BAKGRUNN FOR OPPGAVEN .....	1
TEMA OG PROBLEMSTILLING .....	1
OPPGAVENS FORMÅL .....	2
FAGLIG IDENTITET .....	3
AVGRENSING .....	4
SENTRALE BEGREPER .....	5
METODE .....	8
<i>Fenomenologisk utgangspunkt og kvalitativt forskningsintervju</i> .....	8
<i>Min forforståelse</i> .....	9
<i>Valg av informanter</i> .....	10
<i>Presentasjon av informantene</i> .....	11
<i>Intervjuedesign og intervjuet</i> .....	12
<i>Transkripsjon, analyse og tolkning</i> .....	13
<i>Utfordringer med kvalitativ metode</i> .....	15
<i>Oppgavens struktur</i> .....	15
<b>KAPITTEL 2: LÅTSKRIVINGSPROSESSEN</b> .....	<b>16</b>
JUNO JENSEN .....	16
MARCUS FORSGREN .....	18
SOFIE TOLLEFSBØL .....	21
MARTIN SJØLIE .....	23
FUNN OG TOLKNINGER .....	27
<i>Individuell og kollektiv prosess</i> .....	27
<i>Kreativitetsforskning</i> .....	28
<i>Tilnærminger til kreativitet</i> .....	29
<i>Tilnærminger til den kreative prosessen</i> .....	33
<i>Konklusjon</i> .....	36
<b>KAPITTEL 3: DAWENS ROLLE I LÅTSKRIVINGSPROSESSEN</b> .....	<b>37</b>
MARTIN SJØLIE .....	37
<i>Bakgrunn for valg av Ableton</i> .....	37
<i>Abletons rolle i låtskrivingen</i> .....	39
<i>«Don't Kill My Vibe»</i> .....	39
<i>Sound og produksjon i låtskrivingen</i> .....	40
SOFIE TOLLEFSBØL .....	42
<i>Bakgrunn for valg av Logic</i> .....	42
<i>Logics rolle i låtskrivingen</i> .....	43
<i>Fra band-demo til soloprojekt</i> .....	45
<i>Sound og produksjon i låtskrivingen</i> .....	47
MARCUS FORSGREN .....	48
<i>Bakgrunn for valg av ProTools</i> .....	48
<i>Pro Tools' rolle i låtskrivingen</i> .....	49
<i>Sound og produksjon i låtskrivingen</i> .....	52
JUNO JENSEN .....	54
<i>Bakgrunn for valg av Ableton</i> .....	54
<i>Abletons rolle i låtskrivingen</i> .....	55
<i>Sound og produksjon i låtskrivingen</i> .....	57
FUNN OG TOLKNINGER .....	60

<i>Studioet som instrument</i> .....	60
<i>Sound</i> .....	61
<i>DAWens bruksområder</i> .....	63
<i>Skillet mellom låtskriver og produsent</i> .....	65
<i>Konklusjon</i> .....	67
<b>KAPITTEL 4: DAWENS INNVIRKNING PÅ LÅTSKRIVINGSPROSESSEN</b> .....	<b>69</b>
MARCUS FORSGREN.....	69
<i>Lyden av Pro Tools</i> .....	69
<i>Verktøy og plugins i Pro Tools</i> .....	70
<i>Pro Tools' innvirkning på tempo og form</i> .....	71
<i>Føringer og innbydelser i Pro Tools</i> .....	72
MARTIN SJØLIE .....	73
<i>Lyden av Ableton</i> .....	73
<i>Verktøy og plugins i Ableton</i> .....	74
<i>Hvilke valg innbyr Ableton til?</i> .....	76
<i>Brukergrensesnitt</i> .....	77
JUNO JENSEN.....	77
<i>Lyden av Ableton</i> .....	77
<i>Verktøy og plugins i Ableton</i> .....	79
<i>Abletons innvirkning på form og tempo</i> .....	80
<i>Abletons utseende og oppsett</i> .....	80
SOFIE TOLLEFSBØL .....	81
<i>Lyden av Logic</i> .....	81
<i>Verktøy og plugins i Logic</i> .....	82
<i>Logics innvirkning på form og tempo</i> .....	83
<i>Legger Logic føringer for det musikalske?</i> .....	83
<i>Logics utseende</i> .....	84
FUNN OG TOLKNINGER .....	85
<i>Affordanser</i> .....	86
<i>Affordanser i DAW</i> .....	88
<i>DAWen som et medierende verktøy</i> .....	89
<i>DAW-bruk – et tveegget sverd</i> .....	90
<i>Privilegerte handlinger</i> .....	91
<i>Føringer i bruken av DAWen</i> .....	94
<i>Konklusjon</i> .....	96
<b>KAPITTEL 5: KONKLUSJON</b> .....	<b>98</b>
FORSLAG TIL VIDERE FORSKNING .....	101
<b>LITTERATUR</b> .....	<b>102</b>

# Kapittel 1: Innledning og metode

## Bakgrunn for oppgaven

Da jeg var 13 år oppdaget jeg at vi hadde et program på datamaskinen i kjelleren som het GarageBand. I dette programmet kunne jeg fritt sette sammen trommeloops, gitarriff og pianoakkorder til fine og snåle låter. Jeg og min kusine fremførte hjemmesnekrede låter i de fleste konfirmasjoner, gjerne akkompagnert av en musikkvideo vi hadde laget. I GarageBand kunne jeg komponere og kombinere nye sammensetninger av lyder, og programmet åpnet opp en ny verden til komposisjon og produksjon.

I mitt masterarbeid ønsker jeg å undersøke hvordan låtskrivere forholder seg til slike musikkprogrammer, også kalt DAWs (Digital Audio Workstations). For en tid tilbake satte jeg på et nytt album, tok på meg headset, og gikk meg en tur. Plutselig slo tanken meg: «Denne sangen må ha blitt laget i Ableton». Jeg hørte en effekt på artistens stemme som jeg kjente igjen fra Ableton. Det var ikke bare opplevelsen av at låta hadde blitt produsert i Ableton – effekten opplevdes som et bærende element i komposisjonen, og virket derfor å ha hatt innvirkning på selve låtskrivingsprosessen. Det er mulig at den eneste grunnen for at jeg kjente igjen effekten var at jeg selv hadde prøvd den, da den ligger tilgjengelig for alle som har Ableton Live. Etter flere år med musikkundervisning og utdanning har produksjon og DAWs iblant vært på dagsorden, men sjeldent har DAWs innvirkning på låtskrivingsprosessen vært en sentral tematikk. Så dette har gjort meg nysgjerrig: hvordan preger DAWs låtene vi lager og hører på?

## Tema og problemstilling

En låtskrivingsprosess er prosessen fra en musikalsk idé til et ferdig resultat, enten i form av en ferdig låt, en produksjon, notasjon eller en annen form for materialisering. Prosessen er i stor grad individuell og på veien kan låtskrivere bruke ulike hjelpemidler som noteark, taleopptak på mobilen, instrumenter, pedaler, teipmaskiner, DAWs, eller andre ting. Prosessen kan også være betinget av kreativitet og idéer, musikalsk kunnskap og erfaring, andre musikere og låtskrivere, spesielle instrumenter eller verktøy, rutiner eller omgivelser som inspirerer. Dagens teknologiske utvikling gjør at mange musikere og låtskriver benytter seg av DAWs i sitt arbeid, og tilgang på utstyr og programvarer gjør at komponering med musikkteknologi er mer tilgjengelig enn noen gang før. Man trenger ikke lengre å bli signert av et plateselskap for å ha råd og mulighet til å gå i studio. GarageBand er forhåndsinstallert

på alle datamaskiner du får kjøpt fra Apple, og kan lastes ned på mobilen med et tastetrykk. Men hvordan preger musikkteknologien måten vi lager musikk på?

Jeg vil i denne oppgaven undersøke låtskriveres kreative arbeidsprosess og metoder i låtskrivingen, og undersøke i hvilken grad DAWs kan ha en innvirkning på låtskrivingsprosessen. Pro Tools, Logic Pro og Ableton Live er tre av de mest populære DAWene i dag, og derfor vil disse være fremtredende eksempler på DAWs. Ved å intervju låtskrivere som bruker disse DAWene, håper jeg å få et innblikk i deres arbeidsprosesser, og hvordan de forholder seg til DAWs. Min problemstilling lyder som følger:

*På hvilken måte kan DAWs påvirke en låtskrivingsprosess?*

Jeg vil undersøke hvilke faktorer som låtskriverne anser som viktige i låtskrivingsprosessen. Hvordan vil de beskrive sin kreative prosess, og hvilken grad av innvirkning har DAWen i dette arbeidet? Hvilke funksjoner eller bruksområder er vesentlige? Kan det ligge noen føringer i de ulike programmene? For å kunne besvare denne problemstillingen, deler jeg opp oppgaven i tre forskningsspørsmål:

- 1) *Hvordan beskriver informantene sin låtskrivingsprosess?*
- 2) *Hvilken rolle har DAWen i låtskrivingsprosessen?*
- 3) *I hvilken grad opplever informantene at DAWen legger føringer for låtskrivingen?*

## **Oppgavens formål**

Målet for prosjektet er å få innsikt i låtskrivingsprosessen til fire valgte låtskrivere, og se hvilken innvirkning DAWen har som kompositorisk verktøy i deres prosess. Jeg vil undersøke hvilke fremgangsmåter låtskriverne har, hvordan de forholder seg til DAWen de bruker, og om DAWene har spesielle egenskaper som preger musikken. Kunnskap om hva som former musikken vi omgir oss med gir oss dypere innsikt i hvilken påvirkning musikkteknologi har på hverdagen vår. I et samfunnsperspektiv er det også interessant å bevisstgjøres på i hvilken grad og på hvilken måte musikkteknologi har en påvirkning på dagens musikkomposisjon. Dersom det er slik at programutviklere har stor makt i hvordan dagens musikk høres ut, er dette noe som bør belyses i forskningen. På den andre siden kan en antakelse om

at DAWen «forfører» brukeren kan bidra til å undergrave låtskriveres evne til selvstendig tenkning. Disse problemstillingene kommer vi nærmere inn på i oppgaven.

### **Faglig identitet**

Denne masteroppgaven ligger i krysningpunktet mellom låtskriving og musikkteknologi, men kan vinkles mot ulike fagtradisjoner som musikkpsykologi, pedagogikk, kreativitet, fonomusikkvitenskap, og studier i populærmusikk. Teorien i oppgaven er valgt på grunnlag av hva som utvider perspektivene i intervjumateriale, og som bidrar til å sette empirien som her fremkommer inn i den nåværende forskningen.

I behandlingen av informantenes låtskrivingsprosess, har jeg brukt «hands-on» låtskrivingslitteratur, som innehar tips og fremgangsmåter til låtskriving. Jason Blumes *6 Steps to Songwriting Success* (2004) og Jack Perricones *Great Songwriting Techniques* (2018) har her vært sentrale, samt John Seabrooks *The Song Machine* (2015), som i tillegg tilføyer perspektiver fra musikkindustrien. Jeg ser også på ulike tilnærminger til kreativitetsbegrepet, hvor Geir Kaufmanns *Hva er kreativitet* (2006) gir en oversiktlig innføring, samt Philip McIntyres *Creativity and Cultural Production* (2012). Når det kommer til kreativitet i komposisjon fra et akademisk perspektiv, gir Dave Collins' (redaktør) *The Act of Musical Composition* (2012), mange ulike vinklinger til dette temaet har vært gjeldene for å utvide kreativitetsbegrepet til å inneholde flere kreativiteter, og Robert Hasegawas kapittel «Creating with Constraints» (2018), som ser på rammeverk som en viktig del av en kreativ, kompositorisk prosess. I samme bok finner vi også «Songwriting, Digital Audio Workstations, and the Internet» (2018) av Joe Bennett, og «Composing with the Digital Audio Workstation» (2017) av Mark Marrington i *The Singer-Songwriter Handbook*, som begge behandler låtskriving og komposisjon i DAWen, samt hvilken innvirkning dette kan ha. Adam Patrick Bell skriver også i boken *Dawn of the DAW: The Studio as Musical Instrument* (2018) om studioet som et komposisjonsverktøy, og Moorefields *The Producer as Composer* (2010) er relevant når det kommer til skillet mellom låtskriver og produsent, i tillegg til Brian Enos «The Studio as Compositional Tool» (2004). I delen om føringer er Gibsons affordansebegrep sentralt, og særlig i perspektivene til Ian Hutchby i «Technologies, Texts and Affordances» (2001) og Donald A. Normans i «Affordance, Conventions and Design» (1999). Disse bidrar til å sette DAWens føringer og affordanse inn i et teoretisk rammeverk, samt Bells artikkel «Can We Afford These Affordances? GarageBand and the Double-Edged

Sword of the Digital Audio Workstation» (2015), som ser på DAWens mulige negative følger, som verktøy i undervisning. Jeg vil også trekke fra to masteroppgaver som har vært tematisk relevante, samt inspirasjon til oppsett og struktur. Disse er Ingunn Ekerens «Fire sanger-sangskrivere om låtskrivingsprosessen» (2013) og Peter Wallumrøds «Laptop som musikkinstrument» (2019).

## **Avgrensing**

Det er ikke mulig å finne et fullstendig svar på hvordan alle låtskrivere benytter seg av DAW. Det er heller ikke denne oppgavens intensjon. En låtskrivingsprosess består av et stort antall valg og faktorer som spiller inn i fra valg av DAW til kognitive, musikalske avgjørelser som leder frem til en ferdig låt. Komposisjonsprosessen er ulik fra låtskriver til låtskriver, men det endelige målet med oppgaven er, via intervjumateriale fra ulike låtskrivere, samt tolkning av dette i lys av teori, å bringe dypere innsikt i DAWens rolle hva gjelder musikalske valg. Dermed er det ikke det lydlige resultatet jeg er mest interessert i, men låtskrivernes refleksjoner rundt egen låtskrivingsprosess og DAW som verktøy i denne prosessen. Jeg kommer derfor ikke til å ta for meg det som skjer *etter* låta er ferdig skrevet, hva angår videre studioinnspilling, kommersielle aspekter ved utgivelse og liknende. Likevel vil jeg komme inn på, og argumentere for at produksjonsprosessen og låtskrivingsprosessen kan være tett sammenvevd og ikke alltid kan adskilles, slik et tradisjonelt syn på en låtskrivings- og produksjonsprosess tilsynelatende kan være. Jeg anerkjenner at et slikt skille i stor grad er flytende, og ambivalent da produksjonen også vil ha en stor rolle i det totale uttrykket av en låt. Når dette er sagt, kan låtskriving med DAW som verktøy ha mange formål; å manifestere en idé, å lage en skisse eller demo, å legge grunnlaget for en produksjon, eller å simpelthen komponere og produsere låten parallelt.

Jeg kommer ikke til å inngående behandle tekstaspektet i låtskrivingen, selv om den kan være viktig, og ofte bærer med seg melodians rytmikk og formidler en historie eller et budskap. Oppgavens fokus primært er det tekniske og kompositoriske i form av låtskrivernes metoder og teknikker, men tekst vil nevnes når det er sentralt for låtskrivingen. Ellers kommer jeg ikke til å gå i dybden i tekstenes eller låtenes tolkningsmessige mening. Dette begrunnes av at oppgavens omfang ikke skal bli for bredt, og at dette i hovedsak er et fenomenologisk studie, ikke musikkanalytisk. For videre lesning om tekstens plass i låtskriving, anbefaler jeg Ekerens masteroppgave, samt boken *Songwriters on Songwriting* av Paul Zollo.



Når det kommer til sjanger, vil oppgaven kun belyse sjangerne informantene skriver innenfor, som i hovedsak beveger seg i det populærmusikalske sjiktet; indie, rock, (eksperimentell) pop, soul, R&B og hiphop – som alle kan sies å tilhøre den store paraplyen «vestlig populærmusikk». Man kan også betegne informantenes musikk som «rytmisk», men dette er en ekskluderingskategori som kan være problematisk, da den ofte utelater «klassisk» musikk (som jo også kan være rytmisk). Sjanger er ikke en del av oppgavens sentrale tematikk, men vil nevnes når det kommer til musikalske rammer og assosiasjoner til DAWer. Oppgavens tematikk og kreativitets- og låtskrivningsbegreper kan etter min mening overføres til andre sjangere. For eksempel er det ikke noe i veien for å komponere klassisk musikk i DAW.

### Sentrale begreper

*Låt* og *låtskriving* kan ofte assosieres med singer-songwriter-tradisjonen i vestlig populærmusikk, der en låt består av melodi og tekst. Begrepene *låt* og *sang* kan brukes om hverandre, og i Merriam-Webster defineres en *sang* slik: «a short musical composition of words and music»<sup>1</sup>, og videre i Cambridge Dictionary slik: «a usually short piece of music with words that are sung».<sup>2</sup> En *sang* altså er ofte sammenkoblet til det å *synge*. Det er ikke nødvendig vesentlig å skille mellom låt og sang, men da *sang*-begrepet språklig impliserer synging, kan låtbegrepet å være noe friere fra syngingen rolle, og også inneholde instrumentalmusikk. William Moylan definerer i *Recording Analysis* (2020) begrepet «*song*» slik: «It includes the words, melody, chord changes, arrangement and structural design. It is the musical work that does not include the performance»,<sup>3</sup> og videre: “All that is critical to its identity could be contained in a lead sheet».<sup>4</sup> Jeg vil likevel argumentere for at produksjons- og fremførings-elementer kan være identitetsdefinerende i en låt, derfor vil jeg lene meg på McIntyres begrep, som favner noe bredere:

*In addition to lyric and melody, a contemporary western popular music songwriter must be aware of form and structure, rhythm, harmony, arrangement, performance and production characteristics that enable their work to be manifest in a material form.*<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup> «Song», Merriam-Webster, hentet 04.03.21

<sup>2</sup> «Song», Cambridge Dictionary, hentet 04.03.21

<sup>3</sup> Moylan, 2020, «Introduction»

<sup>4</sup> Moylan, 2020, «Introduction»

<sup>5</sup> McIntyre, 2001, s. 110

Når jeg i oppgaven bruker begrepet *låt* betyr dette en musikalsk komposisjon der elementer som melodi, sang, tekst, akkorder og harmonikk, arrangement og produksjonselementer kan ha en rolle. Når vi snakker om en låt i nåværende vestlig populærmusikk, bør dette begrepet også ta høyde for produksjonselementer, lydlige teksturer og *sound*.

Begrepet *sound* kan både definere en enkelt lyd, og et helhetlig klang- eller lydbilde til en låt, album, band, sjanger eller tradisjon. Denne definisjonen er inspirert av Ragnhild Brøvig-Hanssens behandling av *sound*-begrepet i masteroppgaven «Musikk og mediering – Teknologi relatert til *sound* og groove i trip-hop-musikk» (2007).<sup>6</sup>

DAW står for «Digital Audio Workstation», og er en samlebetegnelse på musikk-software som muliggjør innspilling, redigering, prosessering av MIDI og audio, miksing og mastering. DAWens kommersialisering vokste fram på 1980- og 90-tallet, og har siden tidlig 2000-tall vært sentrale i populærmusikkproduksjon – fra profesjonelle studioer til soveromsprodusenter.<sup>7</sup> På norsk kan den bli omtalt som en musikkarbeidsstasjon eller musikkprogramvare, men siden «DAW» er en internasjonal fellesbetegnelse, er dette mest naturlig å bruke. Flertallsbøyningen av DAW vil være «DAWs» eller fornorsket til «DAWer» og «DAWene». DAWen fungerer som et frittstående opptaksstudio med flersporsopptak, mikser, signalprosessorer og plugins (kompressor, EQ etc).<sup>8</sup> Med DAW er studioet flyttbart, og en er ikke avhengig av tungt hardware-utstyr, i prinsippet kun en laptop og strøm. Ulike DAWs har forskjeller i design og bruk, men felles for de aller fleste er at de har et lineært oversiktsbilde over spor, en mikser, en MIDI-redigerings funksjon («piano roll»), mulighet til å se lydens bølgeform og noter.<sup>9</sup> Man kan lagre ulike versjoner av samme komposisjon, og kan gå inn og endre detaljer, klippe og lime sammen materiale og lage soniske sammen-setninger.<sup>10</sup> I tillegg kan man ved hjelp av audio-opptak eller softinstrumenter tidlig lage et helhetlig *sound* i låtskrivingsprosessen; med for eksempel trommer, bass, gitarer, blåsere og strykere – ved å kun være én person med en software.

*MIDI* (Musical Instrument Digital Interface) er et digitalt språk som overfører informasjon som volum og tonehøyde, og kan overføres mellom instrumenter og softinstrumenter, som har

---

<sup>6</sup> Brøvig-Hanssen, 2007

<sup>7</sup> Marrington, 2017, s. 77

<sup>8</sup> «Digital Audio Workstation [DAW]», Case, 2013, Grove Music Online

<sup>9</sup> Marrington, 2017 s. 78

<sup>10</sup> Marrington, 2017, s. 78

muliggjort digital sekvensering av for eksempel trommemaskiner og syntner.<sup>11</sup> Soft-instrumenter er virtuelle software-instrumenter som ofte repliserer «ekte» instrumenter.

I min oppgave har jeg valgt å trekke frem DAWene Pro Tools, Logic og Ableton fordi det er disse DAWene informantene bruker, og de er blant de mest brukte DAWene. Andre DAWs som kunne vært interessant å undersøke nærmere er GarageBand, Cubase, Reaper og FL Studio, men på grunn av plass har jeg måttet avgrense. Jeg vil likevel komme inn på GarageBand, en DAW som er lett tilgjengelig og forhåndsinstallert på Apples datamaskiner, og FL Studio, men disse vil ikke bli videre utdypet. Pro Tools, Logic og Ableton mener jeg er representative DAWer, da de både har noen likheter og noen forskjeller, og kan gi grunnlag for å se om det finnes fellestrekk ved DAW-bruk. I tillegg har jeg forkunnskaper i alle tre programmene, noe som kan gjøre intervju- og oppgavearbeidet lettere. Derfor mener jeg at å undersøke disse tre DAWene kan si noe om DAWs innvirkning i låtskrivingsprosessen. De ulike DAWene har visse ulikheter i bruksområder, funksjoner og *brukergrensesnitt*.

*Brukergrensesnitt* (på engelsk «*user interface*») omhandler kontaktflaten mellom brukeren og datamaskinen, og omhandler brukervennligheten og hvordan man styrer programmets funksjoner, som for eksempel å ta lydopptak, redigering med mer. Dette omhandler også programmets visuelle uttrykk og design, som vi kommer tilbake til senere i oppgaven.<sup>12</sup>

Jeg har valgt å legge hovedfokuset på de DAWene som informantene bruker, nærmere bestemt Pro Tools, Logic Pro og Ableton. Pro Tools kom i 1989 og er laget av produsenten Avid Audio (tidligere Digidesign), og regnes i mange tilfeller som industristandard i profesjonelle studioer.<sup>13</sup> DAWen hadde fra start mange likheter med teipmaskinen. Pro Tools er kompatibel på både Windows og Apples macOS. Logic Pro (tidligere Notator Logic) kom i 1993, og er utviklet av Apple (opprinnelig laget av tyske C-Lab). Logic Pro er kun tilgjengelig på macOS. Ableton Live kom i 2001, og er utviklet av Ableton. I tillegg til å være utviklet til komposisjon, innspilling, miksing og liknende i likehet med andre DAWs, har den også blitt utviklet med tanke på live-spilling og DJ-ing. Ableton Live er tilgjengelig på både Windows og macOS. I denne oppgaven vil jeg iblant forkorte Ableton Live til «Ableton» og Logic Pro til «Logic».

---

<sup>11</sup> d'Escriván, 2012, s. 61-71 og Bell, 2018, s. 24

<sup>12</sup> «Brukergrensesnitt», Rossen (2020), Store Norske Leksikon og «grensesnitt», Bratbergengen og Bother-By (2019), Store Norske Leksikon

<sup>13</sup> Bell, 2018, s. 28

## Metode

For å kunne besvare min problemstilling anser jeg det som nødvendig å undersøke hvordan låtskrivere selv beskriver sin låtskrivingsprosess. En låtskrivingsprosess er ikke en nøyaktig vitenskap med absolutte sannheter, snarere en subjektiv og individuell praksis som begrunnes av blant annet låtskriverens bakgrunn, erfaringer, interesser og kunnskaper. Jeg er opptatt av hvordan låtskriverne jobber og hvilke refleksjoner de gjør seg rundt denne prosessen. Den nærliggende metoden for å gi svar på dette er kvalitative forskningsintervjuer. Denne oppgaven er derfor et intervjustudie i den forstand at innsikten jeg søker primært er å finne i intervjumaterialet, samtidig som dette diskuteres kritisk og sees i lys av teori. Jeg har valgt å intervju fire låtskrivere, og lener meg på Kvale og Brinkmanns bok *Det kvalitative forskningsintervju* (2018, 3.utg). Ved å intervju fire låtskrivere som bruker DAWene Pro Tools, Logic Pro og Ableton Live i sin låtskriving, får jeg et tverrsnitt av hvordan en låtskrivingsprosess med DAWs kan foregå, og det kvalitative intervjuet tillater meg å gjøre et dypdykk for å få frem en detaljrikdom jeg ellers ikke hadde fått med et kvantitativt studie med mange deltakere. Dermed er formålet med intervjuene å undersøke hvordan DAWs *kan* brukes i en låtskrivingssetting, ikke å finne et kvantitativt svar.

### *Fenomenologisk utgangspunkt og kvalitativt forskningsintervju*

Den kvalitative intervjumetoden, som fremgår i denne oppgaven, er til dels inspirert av fenomenologien, ifølge Kvale og Brinkmann. Fenomenologi er et fagområde innenfor filosofien som springer ut fra Edmund Husserl.<sup>14</sup> Kvale og Brinkmann skriver:

*Når det er snakk om kvalitativ forskning, er fenomenologi mer bestemt et begrep som peker på en interesse for å forstå sosiale fenomener ut fra aktørenes egne perspektiver og beskrive verden slik den oppleves av informantene, ut fra den forståelse at den virkelige virkeligheten er den mennesker oppfatter.<sup>15</sup>*

Fenomenologien omfavner den subjektive opplevelsen av et fenomen, og søker å forstå informantenes virkelighet ut ifra dens beskrivelser. Det er dette som er kjernen i fenomenologien; den subjektive erfaringen. I denne oppgaven er fenomenet jeg undersøker låtskrivingsprosessen, og det empiriske materialet jeg har samlet inn består av låtskrivernes beskrivelser av egne erfaringer.

---

<sup>14</sup> Kvale og Brinkmann (2018), s. 33

<sup>15</sup> Kvale og Brinkmann (2018), s. 45

Jeg har gjort semistrukturerte dybdeintervjuer der jeg tar utgangspunkt i noen sentrale spørsmål, og stiller oppfølgingsspørsmål underveis dersom informantene går inn på noe som er relevant for problemstillingen. At intervjuet er semistrukturert betyr at samtalen er basert på en intervjuguide som inneholder bestemte temaer og forslag til spørsmål, og er derfor hverken en åpen samtale eller lukket spørreskjemasamtale, men noe i mellom.<sup>16</sup> Jeg undersøker låtskriveres opplevde virkelighet, ut ifra deres perspektiver og erfaringer. Kvale og Brinkmann kaller dette for informantenes livsverden; dermed er metoden jeg her har brukt semistrukturerte livsverdenintervju.<sup>17</sup> Kvale og Brinkmann beskriver denne formen for intervju på følgende måte:

*Et semistrukturert livsverdenintervju brukes når temaer fra dagliglivet skal forstås ut fra intervjupersonenes egne perspektiver. Denne formen for intervju søker å innhente beskrivelser av intervjupersonenes livsverden, og særlig fortolkninger av meninger med fenomenene som blir beskrevet. Det ligger nær opp til en samtale i dagliglivet, men har som profesjonelt intervju et formål.<sup>18</sup>*

Intervjupersonenes perspektiver står i fokus, samt deres tolkninger og egenrefleksjon av eget arbeid. Sammen med informanten *forfatter* også jeg som intervjuer uttalelsene som kommer frem i intervjuet, fordi jeg stiller spørsmålene, og informantene svarer på dem.<sup>19</sup> Derfor preges både intervjuet og teksten av min livsverden og mine tolkningsperspektiver, og er en syntetisering av informantens og min livsverden.

Hver informant og hvert intervju er ulikt, og det krever en løpende tilpasning, slik det står beskrevet i Kvale og Brinkmann. Det ligger i prosjektets natur å en utforskende tilnærming til arbeidet, for eksempel i form av oppfølgingsspørsmål. Der informanten har gått inn på noe jeg opplever som interessant og relevant for oppgaven, har jeg forsøkt å følge det opp med å be dem dykke dypere i temaet. Det har likevel i denne prosessen vært fint å ta utgangspunkt i en håndfast intervjuguide, som jeg etter behov har kunnet justere.<sup>20</sup>

### *Min forforståelse*

Min forforståelse er blant annet forankret i min tidligere bachelor i musikkvitenskap, samt

---

<sup>16</sup> Kvale og Brinkmann (2018), s. 46

<sup>17</sup> Kvale og Brinkmann (2018), s. 45-46

<sup>18</sup> Kvale og Brinkmann (2018), s. 46

<sup>19</sup> Kvale og Brinkmann (2018), s. 218

<sup>20</sup> Kvale og Brinkmann (2018), s. 138

mitt eget virke som utøvende musiker og min egen erfaring med låtskriving med DAWs som verktøy. Denne forståelsen vil gjøre utslag i den grad at jeg står på tilnærmet likt faglig plan som mine informanter, hva gjelder fagbegreper og erfaring fra en låtskrivings- og produksjonssituasjon. Det betyr ikke at jeg selv har førstehånds erfaring med alle aspektene de forteller om, men jeg vil anse min kompetanse for tilstrekkelig for å utføre undersøkelsen. Min forforståelse og interesse har også vært en naturlig drivkraft i arbeidet og motiverende for å undersøke disse temaene dypere.

I intervjusituasjonen har jeg bestemt tema og stilt spørsmål, som kan føre til asymmetrisk maktforhold. I noen tilfeller har dette vært utfordrende, for eksempel i intervju med låtskrivere jeg selv beundrer eller kjenner fra før. I intervjuet med Sofie Tollefsbøl var det en særlig øvelse å forsøke å opprettholde en avstand til henne som informant, siden vi har gått på skole sammen, spiller i samme band og er venner. Jeg vil likevel si at dette lyktes, og at intervjuet var faglig rettet. Jeg har videre forsøkt å være bevisst på mine egne fordommer når det kommer til hva som er rett og galt i en låtskrivingssituasjon. Dersom man har en sterk forventning om svar, kan dette også forstyrre validiteten til funnene. Det er likevel ikke mulig å skulle være helt nøytral, men å forsøke å ha et reflektert forhold til dette kan hjelpe.

Det kan også være slik at informantene i intervjusituasjonen har blitt preget av måten et spørsmål har blitt stilt på, tonefall, trykk på noen ord som kan bære implikasjoner til svaret, og dette er viktig å være bevisst på i analysearbeidet. Som intervjuer har jeg vært bevisst på å forsøke å ikke avbryte informantene for mye, men la de snakke ut. Jeg har også forsøkt å holde spørsmålene åpne uten for mange føringer. Likevel, når jeg lytter tilbake på lydopptakene fra intervjuene, hører jeg det vanskelig å holde tilbake engasjementet når det er noe spennende som blir sagt. Dette kan både være en svakhet, i den forstand at interessante ting har blitt avbrutt, men også en styrke, da engasjement kan skape et positivt driv i samtalene.

### *Valg av informanter*

Jeg skulle gjerne hatt tid, plass og ressurser til å intervju mange flere låtskrivere om dette temaet, da det er et spennende og relevant tema med mange vinklinger og aspekter som jeg ikke har mulighet til å ta for meg i dette prosjektet. Gitt oppgavens begrensninger måtte jeg velge ut noen få informanter, og søkte derfor å finne et utvalg som kunne gi et representativt innblikk rundt problemstillingen jeg har valgt. Informantene er valgt på bakgrunn av følgende: Jeg ønsket å snakke med profesjonelle låtskrivere med ulik erfaring og bakgrunn. Noen informanter har derfor bred studioerfaring, andre har ikke, og noen skriver låter til egne

prosjekter, andre skriver og produserer til andre artister. I tillegg til å skrive låter, produserer også alle informantene. Alle informantene er informasjonsrike og reflekterende, og har delt åpenhertig av sine erfaringer. Låtskriverne har blitt spurt på grunnlag av at jeg har hatt en viss forhåndskunnskap om dem, og at jeg har visst, eller spurt meg til, at de bruker DAW, og til dels hvilken DAW de bruker. Med denne kunnskapen har jeg forsøkt å stille låtskriverne spørsmål på en slik måte så de best kan formidle sine erfaringer og kunnskap, og sammen mener jeg at disse fire låtskriverne både representerer noen sammenfallende opplevelser, samt dekker et spekter av ulike aspekter ved låtskriving i DAW. Som tidligere nevnt, har ikke låtskriverens sjangeruttrykk satt premissene for utvelgelsen, men oppgavens sjangerbehandling har gått ut ifra deres operasjonsfelt, som er innenfor populærmusikkfeltet. Det har også vært et poeng å ha en lik kjønnsfordeling i oppgaven.

#### *Presentasjon av informantene*

Marcus Forsgren er en låtskriver, produsent, tekniker og artist fra Klæbu. Fra ung alder spilte han i punk- og rockeband. Han startet bandet Lionheart Brothers, som i 2003 gav ut sin debutplate *White Angel Black Apple*. Han medvirker også i bandene Serena Maneesh, Silence the Foe og Jaga Jazzist, der han er gitarist. I 2015 gav han ut *Narcissus*, debutalbumet til solo-prosjektet hans, Bror Forsgren. Forsgren jobber i Pro Tools, og holder til i Studio Paradiso, der han jobber med egen musikk, og produserer for andre band og artister

Juno Jensen er en artist, låtskriver og produsent som lager musikk i sjangeren hun beskriver som «Northern Noir». Jensen spiller piano, synger, skriver og produserer, og har med solo-prosjektet sitt Pieces of Juno gitt ut flere singler, og blant annet tetralogien bestående av utgivelsene *Kalopsia*, *Tacenda*, *Metanoia* og *Euthymia*. Hun er også grunnlegger av klubbkonseptet, plateselskapet og kollektivet KOSO. Jensen komponerer også filmmusikk, blant annet til kortfilmen *SHE-PACK* (2018), som har vunnet flere priser, blant annet Amandaprisen i 2019. Jensen bruker Ableton i sin låtskriving og produksjon.

Martin Sjølie er en produsent og låtskriver fra Bærum. Sjølie er kanskje mest kjent for sitt samarbeid med artisten Sigrid og låta «Don't Kill My Vibe» som ble utgitt i 2017. I 2019 vant han Spellemann for Årets Produsent. Han har skrevet for og produsert artister som Dotan, Maria Mena, Cliff Richard, Gabrielle, Eva and The Heartmaker, og medvirket som keyboardist på innspillinger, konserter og turnéer.<sup>21</sup> Han gikk på Liverpool Institute for

---

<sup>21</sup> Hentet fra Martin Sjølies bio på SoundCloud

Performings Arts (LIPA), og har vært assistent for flere produsenter, blant annet David Eriksen. Fra 2006 har han jobbet selvstendig, og siden 2012 har Sjølie reist regelmessig til England for å jobbe med engelske artister og låtskrivere. Han holder til i Propeller Studio.

Sofie Tollefsbøl er en artist, låtskriver og produsent fra Eina. Hun er opphaver, låtskriver og vokalist i bandet Fieh. I 2014 ble hun Ukas Urørt på P3 med låta «My My My», som Tollefsbøl hadde produsert, som ble utgangspunkt for Fieh-bandet. Siden det har hun med Fieh gitt ut albumet *Cold Water Burning Skin* (2019), samt medvirket i utgivelser med andre artister og band, som for eksempel Tigerstate og Bård Berg. Nå jobber hun med soloprojektet sitt, og skriver og produserer i Logic Pro.

### *Intervjudesign og intervjuet*

I forkant av intervjuene søkte jeg om godkjenning av prosjektet hos NSD – Norsk Senter for Forskningsdata, som sikrer personvern. Fordi jeg har ønsket å bruke navnene til de jeg intervjuer, har jeg vært avhengig av godkjenning fra både NSD og informantene. Derfor har alle informantene skrevet under på et samtykkeskjema som godkjenner bruken av deres navn i denne oppgaven, og mulighet til å kunne trekke seg når som helst uten negative konsekvenser. I arbeidet frem mot intervjuet jobbet jeg med å tematisere stoffet jeg hadde, og med å skrive ned alle spørsmål som kunne vært aktuelle å stille ut ifra problemstillingen. Jeg sorterte og strukturerte spørsmålene i det jeg tenkte var en logisk progresjon, med hovedtemaer, viktige spørsmål og mulige oppfølgingsspørsmål. Slik tok intervjudesignet form, og jeg lagde en intervjuguide ut ifra dette. Det første intervjuet ble gjort med Sofie Tollefsbøl på våren 2019 i forbindelse med metodefag. Siden 2019 har prosjektet blitt noe mer spisset, og da jeg gjorde intervjuet med Marcus Forsgren desember 2020, hadde intervjuguiden blitt kortet ned og omstrukturert noe – men på tross av dette har de samme spørsmålene blitt stilt, som gjør at de fint kan sammenlignes. Jeg har senere gjort et oppfølgingsintervju med Tollefsbøl.

Intervjuene har primært foregått på informantenes arena, og i mitt studiorom i Propeller Studio; Tollefsbøl på Norges Musikkhøgskole og oppfølgingsintervju i Propeller, Martin Sjølie i hans studiorom i Propeller Studio, Marcus Forsgren i Studio Paradiso, og Juno Jensen i Propeller. Intervjuene har blitt tatt opp på en Zoom H5-opptaker, samt opptaker på mobiltelefon som en sikkerhet. Intervjuenes varighet har vært på ca én time.



### *Transkripsjon, analyse og tolkning*

«Å transkribere betyr å transformere, skifte fra en form til en annen», skriver Kvale og Brinkmann.<sup>22</sup> En transkripsjon illustrerer en medieendring fra muntlig til skriftlig språk, og dette gjør at man i transkripsjonsprosessen tar flere valg når man skriver ned en samtale. Til transkripsjonen har jeg brukt programmet F5, som tillater meg å justere hastigheten på lydklippet, og automatisk legger inn tidspunkter fra lydfiler i teksten, slik at jeg lett har kunnet gå tilbake og lytte på det som har blitt sagt. En transkripsjon kan i utgangspunktet gjøre at vesentlig kommunikasjon og informasjon kan ha gått tapt. Blikk, kroppsspråk, humor og ironi er eksempler på kommunikasjon som ikke fremkommer på et lydopptak. Jeg har likevel forsøkt å unngå dette ved å gjøre meg godt kjent med lydopptaket, og transkriberingen har funnet sted kort tid etter intervjuene. På den måten husker jeg utsagnetens uttrykk og kontekst. Det er også av stor betydning at jeg selv har utført intervjuene, transkribert og tolket.

De første intervjuene transkriberte jeg ordrett, deretter har jeg transkribert noe løsere på de siste intervjuene. Dette henger sammen med at transkribering er svært tidskrevende, og at jeg i arbeidet har måttet velge hvilket fokuspunkt som har vært viktige. Jeg har fokusert på delene av intervjuet som jeg mener er vesentlige og uttrykker informantenes meninger. De viktigste delene og sitater brukt i denne oppgaven er likevel transkribert detaljert. Målet med transkripsjonen har vært å kunne gjengi informantenes svar på en forståelig måte, i henhold til hva som er nyttig for min forskning, og for en akademisk tekst. Dette gjør at informantenes sitater er gjengitt i en noe mer formell, skriftspråklig stil, heller enn en ordrett talespråkstil.<sup>23</sup> Dette henger igjen sammen med valgene som blir gjort i transkripsjonen, for at informantenes meninger best skal komme frem i en lettleselig form.

Jeg har i transkripsjonene skrevet i klammer gester som latter, kremting og når man har sagt noe ironisk eller humoristisk for å klargjøre hvilken situasjon og stemning det blir sagt i. Ord som har en tyngre betoning har blitt satt i kursiv. Det hender også jeg som intervjuer har gitt bekræftende respons til det intervjusubjekt har sagt. Ord som «mhm» eller «ja» har jeg ikke tatt med i transkripsjonen, da det sjeldent bærer mening for teksten i helhet. Pilotintervjuet med Tollefsbøl transkriberte jeg ordrett, med avbrutte og ufullstendige setninger, pauser og fyllord som «for eksempel» og «liksom». Disse utelot jeg i større grad i de følgende intervjuene, nettopp fordi prosjektets intensjon er å gjengi informantenes svar i en noe mer

---

<sup>22</sup> Kvale og Brinkmann (2018), s. 205

<sup>23</sup> Kvale og Brinkmann (2018), s. 207-208

formell og litterær stil enn en gjengivelse av det muntlige. Det vil likevel ikke si at jeg har *endret* informantenes svar på noen måte, eller lagt til egne ord for å gjøre det formelt.

Hovedfokuset under intervjuene har vært å få svar på problemstillingen: *På hvilken måte kan DAWs påvirke en låtskrivingsprosess?* På let etter svaret på dette spørsmålet, har intervju-transkripsjonene vært et verktøy for videre fortolkning.<sup>24</sup> Etterhvert som intervjuene ble gjort, har jeg strukturert empirien etter temaer, som senere har blitt empirigrunnlagene for de ulike kapitlene. Ettersom de samme spørsmålene har blitt stilt informantene, har transkripsjonene har vært oversiktlige og relativt lette å tematisere. I stedet for å lage en komplett analyse av all informasjonen som har fremkommet under intervjuene, har jeg valgt å trekke frem de viktigste hovedtrekkene som besvarer problemstillingen best. Her har også forsknings-spørsmålene vært sentrale i valg av fokusområder i oppgaven.

Jeg har foretatt en meningsanalyse ut ifra informantenes svar på mine spørsmål. Det er som det fenomenologiske perspektivet og informantenes meninger som her er interessant. Derfor har jeg ikke gjort en lingvistisk analyse av samtalen, hvor jeg undersøker selve språket. Det er hvordan låtskriverne beskriver sin arbeidsprosess og sin livsverdensom som er interessant i denne sammenhengen.<sup>25</sup> Det har i både analysen og tolkningen vært viktig å være bevisst på at intervjuuttalelsene er et resultat av en sosial interaksjon og en dialog. Dermed kan det være problematisk å tillegge transkripsjonene en for bastant rolle som meningsbærer for informant, så dette har jeg forsøkt å unngå.<sup>26</sup>

Tolkningen har utgått fra en hermeneutisk perspektiv, der en sirkulær meningsfortolkning har vært relevant i arbeidet med empirien.<sup>27</sup> Med mye empirisk stoff, har det vært viktig å kunne forsøke å se materiale fra ulike standpunkt, lytte til materialet, transkribere, lese, skifte mellom de forskjellige informantene, tematisere, bearbeide, lese teori og forsøke å fortolke informantenes svar i lys av deres kontekst – og ut ifra min forståelseshorisont. En slik hermeneutisk sirkel, slik Kvale og Brinkmann beskriver, har vært en viktig del av bearbeidingen av stoffet til oppgaven.<sup>28</sup>

---

<sup>24</sup> Kvale og Brinkmann (2018), s. 218

<sup>25</sup> Kvale og Brinkmann (2018), s. 223

<sup>26</sup> Kvale og Brinkmann (2018), s. 218

<sup>27</sup> Kvale og Brinkmann (2018), s. 237

<sup>28</sup> Kvale og Brinkmann (2018), s. 236-237

### *Utfordringer med kvalitativ metode*

En av utfordringene med kvalitativ metode er at vi kun får et innblikk i et fåtalls subjektive meninger og livsverdensbeskrivelser. Utvalget av informanter gir kun et tverrsnitt, og kan ikke tale på vegne av alle låtskrivere. En annen utfordring med det kvalitative intervjuet er at informanten skal gjengi en kognitiv prosess i retrospekt, og faktorer som selvkritikk kan spille inn.<sup>29</sup> Fra intervju spørsmålene blir utformet til analysen blir skrevet, tar en som forsker mange valg, og legger føringer. Jeg som forsker har mine bakenforliggende tolkningsperspektiver som jeg underbevisst tar med meg i arbeidet når jeg for eksempel skiller ut meninger i en stor mengde transkribert materiale, og dette er også et punkt å være bevisst på. Videre er møtet mellom informant og meg som intervjuer i en sosial setting. Omgivelser, tonefall og formuleringer er faktorer som kan virke inn på en intervjusituasjon. I tillegg er vi som mennesker ulike i våre kommunikasjonsmåter; noen utveksler meninger etter å ha bearbeidet en tydelig mening, andre er mer utprøvende i samtaler, og tester ut teorier og meninger uten å nødvendigvis stå inne for dette som sin endelige mening. Man må derfor i analysen også ta høyde for at vi mennesker kommuniserer og ytrer oss på ulikt vis, som ikke lager et jevnt sammenligningsgrunnlag. Dette er likevel et premiss for både det fenomenologi og kvalitativ forskning.

### *Oppgavens struktur*

Oppgaven består av fem kapitler. De neste tre kapitlene (kapittel 2, 3 og 4) tar for seg hvert av forskningsspørsmålene, før jeg i kapittel 5 konkluderer. I dette innledningskapittelet har jeg begrunnet valget for oppgavens tema og problemstilling, samt gjort rede for metode. De videre kapitlene er strukturert slik at jeg i hvert kapittel først tar for meg empirien i en «ren» form, med noen innslag av mine fortolkninger underveis. Deretter setter jeg informantens svar inn i en teoretisk ramme, før jeg gjør en kort konklusjon i kapittelet. I kapittel 2 ser jeg på hvordan låtskriverne beskriver sin kreative prosess, og hvordan dette kan sees i lys av låtskrivings- og kreativitetslitteratur. Temaet i kapittel 3 er DAWens rolle i låtskrivingsprosessen et sentralt tema, og vi ser på studioet som komposisjonsverktøy, og litteratur om låtskriving med DAW som verktøy og produksjon. I kapittel 4 ser vi på i hvilken grad låtskriverne opplever at DAWen legger føringer for låtskrivingen, og diskuterer dette i lys av affordansebegrepet. Til slutt, i kapittel 5, sammenfatter jeg funnene i denne oppgaven, og besvarer oppgavens hovedproblemstilling.

---

<sup>29</sup> Collins, 2007

## Kapittel 2: Låtskrivingsprosessen

I dette kapitlet vil jeg se på det første av de tre forskningsspørsmålene: *Hvordan beskriver informantene sin låtskrivingsprosess?* Jeg undersøker her hvordan informantene selv beskriver sine metoder i den kreative prosessen, og hvilke faktorer de anser som viktig i denne prosessen. Vi kommer blant annet inn på kreativitet og idéer, hvilke faktorer som bidrar til inspirasjon, og hvilke hjelpemidler informantene bruker i prosessen. Jeg vil nå ta for meg hver enkelt informants svar, og til slutt se dette i lys av kreativitets- og låtskrivingslitteratur.

### Juno Jensen

Kreativitet er ikke et enkelt fenomen å gripe an. Tvert imot kan det være vanskelig å *pinpointe*, ifølge Juno Jensen: «Det er mer det at du bare må være der og tillate det», sier hun. Hun snakker om kreativitet som noe som man tillater å skje, å ha et «åpent rom i hodet ditt og livet ditt til at det kan skje med deg». Videre sier hun at det er som om noen bare «dropper noen idéer ned i hodet ditt». Jensen forteller at det som kommer i den kreative prosessen gjerne er påvirket av hva man har tatt inn av filmer, musikk, bøker, mennesker man har vært sammen med og hvilke ting man har gjort for seg selv. I Jensens prosess virker det ofte viktig at hun er alene, og at distraksjoner som mobiltelefonen legges vekk, så hun er *åpen* for at det kreative kan komme. Derfor virker det som at det å sette av tid og plass i hverdagen til det kreative er viktig for Jensen.

Jensen sier at hun både kan begynne i Ableton, eller ved pianoet når hun komponerer, men at hun gjerne må sitte ved et instrument for at det kan «skje noe». Låtskrivingsprosessen med Ableton og prosessen ved pianoet beskriver Jensen som «veldig forskjellig», og ved pianoet sier Jensen at «det er ofte jeg bare sitter ved pianoet og kommer på noen idéer». Med andre ord virker Jensens tilnærming til kreativitet å være intuitiv og spontan, og at hun gjør det som faller henne inn i øyeblikket. Videre forteller Jensen at hun også kan blir inspirert av omgivelsene sine, som for eksempel da den ene katten hennes gikk over pianoet, og tilfeldigvis «spilte» noe som var fint, som Jensen tok utgangspunkt i og komponerte videre på. På denne måten virker Jensen å finne inspirasjon og idéer i omgivelsene sine, og bruke dem inn i musikken. Den andre katten hennes er også med på albumet *Euthymia*, hvor Jensen har tatt opptak på mobilen at katten leker med en rangle:

*Mobilopptak har også en viss tekstur, ikke sant. Alt kan ikke være det, selvfølgelig, men det har en tekstur og det kan gjøre noe med viben. Det skaper en atmosfære. Så, både Tacenda og det andre albumet i den serien, er jo også masse mobilopptak her og der, sånn for å skape en stemning, eller - hvis du skriver en låt og den er skikkelig personlig og sår, og når du er i ferd med å knekke den, og du er i en sånn glød og en sånn trang til å formidle. Den råskapen synes jeg det ofte er vanskelig å komme tilbake til senere, akkurat så rått som det var, fordi når du har gjentatt det, og gjentatt det og gjentatt det, så mister det den... den mister liksom et par prosent av energien, eller hva det er.*

Mobilopptakets *tekstur* trekker Jensen frem som noe som kan bidra til å skape stemning og skape en atmosfære, og virker å skape en *umiddelbarhet* med mobilopptak, som Jensen verdsetter. Dette kan virke som at er vanskelig å gjenskape i etterkant og noe som virker å falme etter repetisjon, og Jensen virker å være bevisst på energien og formidlingen i opptakene. Jensen forteller at hun tar med «råopptak» fra mobil eller zoom-opptaker fordi hun føler: «Det her klarer jeg aldri å formidle igjen». Hun sier at hun har «ingen hemninger» ved å bruke mobilopptak, som kan vise til at hun bruker mobilopptak selv om det ikke nødvendigvis har særlig god lyd kvalitet, slik jeg tolker det. I enkelte kretser kan det være et ideal å ha god lyd kvalitet på musikkutgivelser, og at lyd kvaliteten kan forbindes med musikkens kvalitet. Dette står likevel i kontrast til lydidealer andre sjangere bærer, som for eksempel lo-fi-musikk, og Jensen virker å være bevisst på at mobilopptakene bidrar til å skape en ønsket tekstur og stemning, og er estetisk begrunnet.

Ved et annet tilfelle, forteller Jensen at hun satt alene i en leilighet i Spania med en lånt gitar i et rom belagt med marmor. Hun spilte gitar, og marmorbelegget skapte en *chorus*-liknende effekt. Jensen forteller at hun endte opp med å ta opp gitarlyden på datamaskinens interne mikrofon, i appen Evernote. Evernote er et notatverktøy hvor man skriver inn tekst, ta opp lyd og sette inn bilder, og er en app Jensen bruker som et samlingssted for idéer. Hun beskriver at lyden ble «mer *crappy*, enn den på mobilen», og at det ble en «helt annen tekstur». Videre sier hun: «men da jeg satt det sammen, og jeg kjørte det inn i prosjektet, synes jeg det låt kult for det». Jensen sier: «Det fanga rommet, og den der ekstremt isolerte og desperate følelsen som jeg satt med akkurat da». Denne typen opptak av idéer er også en form for forpliktelse i prosessen; romklangen på opptaket er ikke noe man kan ta vekk i ettertid dersom man tar opp gitar og vokal «tørt» i et studio. Det virker likevel viktig for Jensen å fange rommet, stemningen og den følelsen hun formidlet i øyeblikket.

Jensen sier hun kan gå ut på tur alene og komme på melodier som hun synger inn på mobilen. Når det kommer til tekst, pleier hun å improvisere på mumle-språk: «Det er ikke nødvendigvis ord, det kan bare være lyder. Og så former lydene seg etter ord. Og de ordene, hvor kommer de fra? Jo, de kommer jo fra ting jeg har tenkt eller sett eller lest eller hørt». Jensen beskriver det som at hun prosesserer sanseinntrykk eller ting hun har tenkt på, og at tekstene og musikken hun lager kommer som et resultat av denne prosesseringen. Jeg sier til Jensen at det høres ut som at hun har mange forskjellige innfallsvinkler til låtskrivingen sin. Til dette svarer hun:

*Ja, innimellom så er det vel kanskje det, at det blir en sankning av idéer, kanskje. Men det er jo andre ganger hvor jeg bare skriver en låt på pianoet, også har den vers, refreng, vers, refreng, bru, refreng, refreng, liksom [ler]. Og det kan skje på femten minutter, eller en time, eller whatever. En sånn helt klassisk låt. Så det er jo...ja, det kommer vel an på humøret, også instrumentene man har, eller inspirasjonskildene man har for øyeblikket, da. Kan jo også bli inspirert av å lese om en teknikk eller en annen låtskriver sin teknikk eller kattene, eller... ikke sant. Eller, bare det å gå tur.*

Det er med andre ord ikke én typisk rute Jensen bruker når hun skriver låter, men prosessen kan både være sankning av idéer eller komponering av en «klassisk låt» ved pianoet. Det virker som at de ulike startpunktene til låtskrivingen er betinget av humør, inspirasjon og instrumentbruk. Jensen virker også å være interessert i låtskrivingsfaget, og tilegner seg informasjon om nye teknikker som hun tester ut.

## **Marcus Forsgren**

Gitaren har alltid vært med i låtskrivingen til Marcus Forsgren. Han sier at de fleste låtene han har skrevet har blitt til med gitaren og han selv. Noen ganger tar han opp idéen på mobilen, eller så husker han den. Forsgren sier at han «er en sånn fyr som ikke lager så mange låter», men hvis han først husker eller sparer på en låt, så syns han den er bra. Jeg spør om han har en typisk «rute» han går når han komponerer. Forsgren svarer at han er opptatt av harmonikk, og ofte starter med en akkordrekke eller et riff på gitaren og en melodi som han synger oppå.

På et tidspunkt forteller Forsgren at han tenker: «nå føler jeg at jeg går i samme rute», med bruk av de samme akkordene og vendingene på gitaren, når han skrev til soloprojektet sitt

Bror Forsgren. Forsgren skjønte han måtte ha en ny innfallsvinkel, og begynte derfor å skrive mer ved pianoet. Ved å forandre på startpunktet, virker det som at Forsgren fikk nye idéer, og fant verdi i å bytte fremgangsmåte og ikke starte på «samme oppskriften hver gang». Forsgren sier:

*(...) de siste årene har jeg gjort mye mer at jeg sitter ved pianoet. Og mye mer at jeg har sittet i DAW, da, fordi jeg jobber jo mest i Pro Tools, og begynner å skrive der, rett og slett. Ofte da åpner jeg opp et MIDI-spor, så begynner jeg der. Eller ofte bare en trommemaskin først, bare for å holde takta, også MIDI-spor.*

Forsgrens startpunkter virker med dette å ha skiftet fra gitar og vokal, til piano og rett i DAWen. Det virker likevel ikke som at han har lagt helt fra seg sine tidligere metoder, men at nye instrumenter og verktøy gir en ny og frisk innfallsvinkel. Selv om Forsgren tidligere har fokusert på låtidéene han har husket eller spart på, sier han:

*Nå har jeg hatt mer positiv opplevelse av at jeg liksom bare spiller noen greier på iPhonen, så bare legger jeg det bort. Så hører jeg ikke på det før om en måned. Så bare hører jeg på det med friske ører, så tenker jeg sånn; «Oi, det var det noe», liksom, «det der var catchy». Så prøver å ha litt mer innfallsvinkel fra første-lytteropplevelse, enn det som kan være det litt mer intellektuelle. Og det er en sånn grøft jeg på en måte har litt lett for å falle inn i.*

Forsgren sier han forsøker å gå vekk fra det mer «intellektuelle» eller rasjonelle i sine musikalske avgjørelser, og heller prøve å tenke ut ifra perspektivet til en person som har sin første lytteropplevelse, samt legge vekk noen idéer for å nærmest å «gjenoppdage» dem senere. Jeg tolker dette som at han slik kan ta vare på idéer som ikke nødvendigvis føles gode der og da, men at han senere kan se verdien og potensialet i dem, eller å bearbeide dem etter å ha hatt dem litt på avstand.

Forsgren er på tidspunktet jeg intervjuer ham (desember 2020) i prosessen til det andre albumet til Bror Forsgren-prosjektet. Han forteller at låtskrivingsprosessen fra første album og den nåværende prosessen til det andre, har vært forskjellig. På det første albumet lagde han demoer på alle låtene i Pro Tools, tok dem med i studio og jobbet videre med dem der. På det kommende andrealbumet har han derimot gjort det annerledes. Forsgren forklarer hvorfor:

*Det er jo egentlig bare fordi jeg vil ha en annen «approach» til den skiva her. For nå har jeg på en måte et fast band og har en gjeng med meg som- og vi har øvd og greier! [ler] Det gjorde jeg ikke på forrige skive. Alt var bare mekka i studio. Hadde en demo, også mekka jeg ting i studio. Så sånn sett så syns jeg på en måte det er digg- det er mindre jobb nå. Og jeg føler at på en måte låtene er mindre rigide, kanskje. At det er mye mer organisk på en måte, når det ikke er så skrevet, da. Men det er jo for at andre folk har vært med å bidratt på arrangementsdelen. I stedet for at jeg skal gjøre alt, som jeg gjorde på forrige. Nå er folk med og arrangerer det.*

Forsgren har med sitt nye album altså byttet fremgangsmåte på veien til en ferdig låt. En vesentlig forskjell på den første og den kommende albumprosessen er bandets involvering, og at musikken til andrealbumet har blitt bearbeidet på øvingsrommet før innspilling. På det første albumet sier Forsgren at han selv gjorde alt hva gjelder låtskriving, arrangement, produksjon og miksing. Han forteller at han opplever at låtene nå, til det andre albumet, er mindre *rigide*, eller satte, og mener at det faktisk at andre musikere er med på å forme arrangementet bidrar til at musikken blir mer organisk. Videre snakker Forsgren om verdien av å ha «friske ører», og hvordan omgivelsene påvirker hvordan man hører musikk:

*Det er helt sinnsykt hvordan du- hvis du sitter og jobber en halv dag alene i studio med å sitte å skrive ting eller mikse, og har hørt det sikkert tretti ganger. Også kommer det noen på besøk, så skal du spille musikken for de. Den opplevelsen da - for deg sjøl, da, bare fordi det er noen i rommen sammen med deg i rommet når du hører på det, så hører du det helt annerledes. Det er helt sinnsykt.*

Det virker som at Forsgren beskriver en form for *selektiv lytting* – at man er fokusert på én eller noen få ting i en låtskrivings- eller mikseprosess. Når andre kommer inn i denne prosessen virker det som at man selv også hører musikken sin «utenfra», slik jeg tolker Forsgren. Kanskje kan vi koble måten Forsgren beskriver denne lytteendringen på mot det han tidligere har sagt om å høre sine idéer fra en første lytters perspektiv. Det fremstår som at Forsgren mener det kan være bra å høre seg selv «utenfra» for å få et nytt perspektiv på eget materiale. Dette er også noe Forsgren sier han kan bli bedre på; å vise det han jobber med til andre når det fortsatt er i en prosess, noe gjør at han selv også hører musikken i et nytt perspektiv. Dette fremstår som noe positiv i den evaluerende prosessen i låtskrivingen.



## Sofie Tollefsbøl

Tollefsbøl beskriver sin låtskrivingsprosess som intuitiv, og den er sjeldent basert på musikk-teoretiske dogmer. Oftest setter hun seg ned for å lage musikk fordi hun har *lyst til å lage det*. Når hun jobber med låter, enten til soloprojektet sitt, eller bandet Fieh, leter hun ofte etter noe interessant: «Det må hvert fall være én ting med låta som er interessant», sier hun, og hvis det ikke er én ting som føles nytt eller inspirert, «så er det ikke noe vits», sier Tollefsbøl.

Utgangspunktet for å jobbe med en låt kan være en melodi Tollefsbøl har kommet på, eller en idé hun har spilt inn på mobilen. Idéen må ikke nødvendigvis være *catchy*, men det må være *noe* spennende ved idéen, forteller Tollefsbøl; en interessant melodilinje, akkordrekke, basslinje, trommegroove eller noe annet som Tollefsbøl kan ta utgangspunkt i og bygge videre på. Idéen kan også innebære hva slags *funksjon* låta skal ha; om den skal være energisk, at melodien er fin, «trøkk» eller noe annet. Man *må* likevel ikke ha en tydelig tanke på forhånd; «Man kan jo bare lage den og se hva det blir», sier Tollefsbøl. Andre ganger kan Tollefsbøl ta utgangspunkt i en referanselåt, og inspirasjon av musikalske elementer eller instrumentering.

Det Tollefsbøl ofte starter med når hun skal skrive låter, er å åpne Logic og rigge til alle hjelpemidler; lydkort, mikrofon, MIDI-keyboard, og kanskje instrumenter som bassgitar, fløyte eller gitar:

*Jeg føler det er viktig å ha alle mulige instrumenter tilgjengelig, bare for at du raskt kan komme deg til- hvis jeg trenger en synth-greie, da er det viktig at jeg har den kobla til, at jeg ikke må bruke masse tid på å koble til den og skru lyd, og at jeg liksom bare går rett på og finner synthen, går inn på softsynthen, blar og bare «boom, den!», for eksempel. Også at jeg får spilt inn raskt, da. Med en lyd som gir et slags bilde av hvordan det skal være.*

Det at det er kort vei fra idéen til å få spilt den inn virker å være vesentlig for Tollefsbøl, og dersom mye tid går tapt på å rigge om eller skru lyder, så virker dette som noe som kan hindre prosessen. Det virker også som Tollefsbøl liker å få et overblikk på låtidéen, eller et «bilde av hvordan det skal være», for å vurdere hvor låta skal videre. Når Tollefsbøl skisserer en typisk låtskrivingsprosess, så kan hun ofte starte med å spille inn en trommegroove med Logics

innebygde MIDI-lyder, deretter en basslinje, og kanskje noen akkorder. Det virker på Tollefsbøl som at trommer og bass ofte er viktige elementer i låtene hennes.

Når Tollefsbøl snakker om musikken hun lager, sier hun at de ofte inneholder hiphop-elementer og er preget av minimalisme og repetitive basslinjer, med «en groove som bare går». Harmonisk beskriver hun musikken som «ikke veldig avansert», og at harmonikken både lener seg på hennes inspirasjonskilder og sjangerinfluenser (som i hovedtrekk består av hiphop, R&B og soul), samt sine egne begrensninger. Hun sier: «Det blir mye a-moll, a-moll7, fordi det kan jeg spille, liksom. Og sånn var det jo også helt i starten når jeg spilte inn ting i kjelleren på Eina». Med andre ord sier Tollefsbøl at begrensningene hun har ofte setter premisset for låtskrivingen. Likevel sier Tollefsbøl at hun ikke nødvendigvis har hatt en stor ambisjon om å lage noe mer avansert harmonisk, og virker ikke å være veldig begeistret for oppgaver hun hadde på Musikkhøgskolen hvor man lagde komposisjoner ut fra skalaer eller funksjonsharmonikk, «Da kan jeg liksom ikke bare sette meg og bare spille noe, sånn som jeg vanligvis gjør», sier hun. Det virker som at Tollefsbøl opplever slike teoretiske føringer eller rammer mer som et hinder for den kreative prosessen, i motsetning til at hun kan sette seg ned å «bare spille noe», slik hun gjør til vanlig. Det virker som at Tollefsbøl ikke opplever at hennes styrke ligger i musikkteori, men heller i en intuitiv tilnærming. Det betyr likevel ikke at hun ikke *braker* avansert funksjonsharmonikk eller skalaer, men hun sier at: «da skjønner jeg det etterpå». Tollefsbøl virker altså å trives best med å jobbe intuitivt, og spille på begrensningene hun har som musiker, og bruke disse som rammer i låtskrivingen.

Dersom Tollefsbøl har en god og tydelig idé, for eksempel en melodilinje, så tar hun utgangspunkt i denne og bygger videre. I Logic legger hun ofte flere lag med elementer, der for eksempel en akkordidé kan føre til at hun vil lage en kul trommegroove, som ikke bare er komplimenterende, men som er en tydelig idé i seg selv. Videre sier Sofie at «kanskje trommene er bedre enn kordrekka, så da fjerner jeg den første kordrekka», slik at hun bare beholder den nye idéen, som var bedre. Og slik kan det fortsette: å «begynne med no' random greier, bygge på det, også fjerne alt som ikke er bra», sier Tollefsbøl. Denne arbeidsmetoden virker å være preget av å stadig ta valg om hva man vil utforske videre, og hva man vil kaste.

Det er to år mellomrom mellom det første intervjuet og oppfølgingsintervjuet med Tollefsbøl, men det virker som at de fleste av hennes arbeidsmetoder er relativt uforandret. Jeg spør henne om hun opplever at låtskrivingsprosessen har endret seg fra 2019 til nå, da svarer hun:

*Det jeg merker mest er at det bare blir flere inngangsmåter jo lenger du har drevet med det. Sånn som nå som jeg har spilt, eller øvd på bass, ikke keyboard-bass, men bassgitar. Da er det helt naturlig at plutselig har jeg laget noe på bass. Det forandrer seg etter hvilket instrument du er på. Men det var erfaringen da også, tror jeg, uten at jeg sa det da, men det har mye å si hva du begynner med. Jeg hører det på sluttresultatet om jeg begynte på piano, eller om jeg begynte med bass, eller om jeg lagde trommegrooven først.*

Inngangsmåtene og startpunktene til låtskrivingen har med andre ord bare utvidet seg med tiden. Etersom Tollefsbøl lærer nye ting, som for eksempel bass, så er det naturlig at det nye tar del i og kommer inn i låtskrivingsprosessen. Tollefsbøl mener hun kan *høre* på sluttresultatet hvilke instrumenter hun har brukt for å komme frem til idéene. Hun sier for eksempel at noen akkorder er typiske for når hun skriver låter på piano eller MIDI-keyboard; «det er typisk Ab og Eb, eller Bb-tonearter». Mens hvis basslinja er laget på bassgitar, så er den gjerne mer sentral og danner utgangspunktet for låta. Da er ikke harmonikken like fremtredende, men «noe som passer» med basslinja. Det virker som at alle de ulike instrumentene gir ulike idéer, og skaper en stor idérikdom til sammen for Tollefsbøl. Instrumentene kan også virke å ha ulike fordringer; en idé på bass og en idé på piano blir forskjellig ut ifra hva instrumentene innbyr til, og hvilke fysiske og tekniske begrensninger instrumentet har. Når Tollefsbøl sier hun kan høre på idéen om den er laget på piano, bass eller med trommegroove, så støtter dette opp om forståelsen av at ulike instrumenter fordrer til ulikt bruk.

## **Martin Sjølie**

Låtskrivingsprosessen til Martin Sjølie er preget av samarbeid med andre artister og låtskrivere. Sjølie har blant annet vært med å skrive låter som «Don't Kill My Vibe» (Sigrid) og «Home For Christmas» (Maria Mena), som begge har blitt nasjonalt og internasjonalt anerkjent. Han forteller om prosessen:

*Ja, nå er det sånn at jeg skriver jo alltid sammen med andre folk, egentlig. Nesten helt uten unntak. Altså, jeg skriver- jeg tror ikke jeg har skrevet en låt aleine siden jeg var 20, liksom. Og det handler jo liksom bare om hvordan bransjen har blitt. Det er jo selvfølgelig noen, veldig få mennesker, som fortsatt skriver låter aleine, da. Men det er*

*liksom ikke der mitt kompetanseområde ligger. Så jeg er jo mer en sånn- hva kaller man det... En slags fødselshjelper, liksom. En jordmor! [ler]*

Sjølie beskriver det han gjør som å «hjelp folk til å skrive den musikken som de har lyst til å skrive», og på denne måten er han, i følge han selv, en slags jordmor. Han sier at han ofte fokuserer på «melodi og ned», og dette forklarer han som: «melodi, akkorder, arrangement, produksjon». Dette gjør at Sjølies hovedoppgave og fokus ofte ligger på å instrumentaldelen av låta, som ofte i musikkindustrien kalles for «track», i tillegg til melodien som i de fleste tilfeller står i sammenheng med akkordene og harmonikken. Tracket består ofte av en *beat*, trommer eller annet rytmisk underlag, bass, akkordprogresjoner og instrumentering.

Definisjonene mellom produsent, trackperson og *topliner* kan i Sjølies tilfelle være noe utfordrende å definere fordi de virker å gå inn i hverandre, men Sjølie forteller: «Men der det er et veldig tydelig skille, så er jeg mer en track-person enn en *topline*-person». Det han derimot ikke er særlig involvert teksten, fordi han «det er det så veldig mange som er gode til», sier Sjølie. Derfor har Sjølie en mer avgrenset rolle når det kommer til tekst, selv om han synes det er viktig. Låtskrivingssessionene fremstår derfor også som en kombinasjon av samarbeid og delegering.

En låtskrivingssession brukes ofte som betegnelse på en økt eller et tidsrom der flere personer møtes for å lage musikk. I en ordinær låtskrivingsituasjon, er de ofte mellom to og fire mennesker i en *session*, forteller Sjølie, og består gjerne av «en til to låtskrivere, eller en artist pluss en annen låtskriver som kan hjelpe til på tekst og melodi». Man kan per definisjon også ha en låtskrivingssession alene, men begrepet brukes ofte i kommersiell sammenheng, der låtskriving i teams eller grupper foregår på bakgrunn av at et plateselskap, management, eller artister selv, initierer til *sessions* for å skrive låter til aktuelle utgivelser.

Sjølie beskriver at han ofte pleier å sitte «ved 'roret'» under *sessions*, altså ved datamaskinen hvor han styrer prosjektfilen i DAWeN. Han har ofte ansvar for å programmere, spille inn, og «tenke *sound*». DAWeN er med andre ord der *tracket* tar form, og låtskrivingssessionene virker å bli en setting der man både komponerer, arrangerer, spiller inn og produserer musikken. Sjølie sier:

*(...) noen ville jo da kommet inn med ferdige tracks og sagt: «Her har vi en instrumental som allerede låter som en hit, tenker jeg, så kan dere skrive en låt oppå det». Men det pleier jeg aldri å gjøre, da. Jeg har ofte med meg idéer i tilfelle vi stopper helt opp, men det er ofte litt sånn røffe, på en måte bare startere, da. Litt akkorder med litt trommer på, eller litt akkorder med litt- gjort litt sånn lydvalg og sånn, men ikke egentlig utvikla track, da, med full struktur og sånn. Men jeg liker egentlig rett og slett at vi starter fra scratch, at du hører på litt musikk, finner ut hva vi har lyst til å gjøre. Kanskje noen har en idé. Kanskje jeg tar opp noen av mine idéer.*

Uten at Sjølie har formidlet situasjonens hierarki, fremstår han likevel som en slags prosjektleder, der han har en backup-plan dersom prosessen skulle stoppe opp. Situasjonen kan i starten være nervepirrende, men så fort idéene kommer, «så ruller det jo», og stemningen i rommet blir løsere, forteller Sjølie. Så fort det har begynt å «rulle», så «prøver man bare å bygge det ut stein for stein», og utvikle de musikalske idéene videre.

Sjølie forteller at han siden 2012 har reist til England jevnlig. Fordi Sjølie ofte reiser til England og andre steder, er han kun avhengig av å ha med laptop, et MIDI-keyboard og en mikrofon på tur. Det gjør at han kun trenger et par med høyttalere når han kommer til et nytt studio. Likevel kan det være bra for prosessen med andre lydkilder, og Sjølie sier det er lettere å få interessante lyder ut fra en gitar eller en analog synth; «Fordi litt av utfordringen nå er at alle har de samme verktøyene, og de samme samplebibliotekene». Sjølie sier at «det har blitt en sånn krig om å prøve å finne de lyden som ingen andre har», forteller Sjølie, som kan implisere en viss konkurransefaktor i miljøet.

Selv om det ikke er ofte Sjølie skriver akustisk og uten DAW, skjedde dette en gang han var i L.A. på en *session* med en artist. På grunn av oppussingsstøy fra etasjen over ble de nødt til å gå ut av studioet,. Derfor gikk de opp på taket med en gitar, og skrev en låt sammen der. Sjølie forteller: «Og det som var litt kult med det var at det ble kjempebra, og den låta er på plata hennes, liksom. Og det hadde jo selvfølgelig ikke blitt sånn hvis ikke vi hadde måttet gjøre det på den måten.». Det virker som at denne situasjonen gjorde at de ble tvunget til å jobbe annerledes enn de først hadde planlagt, men at det likevel endte opp som en bra låt fordi de måtte jobbe ut ifra andre rammer, og ut ifra gitarens konkrete begrensninger.

Når jeg spør Sjølie om han har vaner eller typiske «ruter», svarer han at han ikke egentlig har en bestemt rute, men i forberedelsesprosessen til en *session* har han gjerne funnet frem til noen lyder som skaper et sonisk «univers» som de i sessionen kan ta utgangspunkt i. Sjølie forteller at: «Etterhvert så lærer man seg litt hvilke lyder som inspirerer folk», og beskriver at han kan «fyre opp» bestemte lyder, presets eller samples i sessions, og at da «er det gode sjanser for at folk får en god følelse», sier han. Det virker som at disse lydene kan bidra til å engasjere de andre i prosessen, at de får lyst til å bidra, og som videre kan hjelpe med flyten i prosessen, slik jeg tolker det. I tillegg vil en kunne tro at denne gode følelsen også kan bidra til at låtskriverne i *sessionen* får en trygghet og selvtillit, som videre kan være nyttig for det kollektive samarbeidet.

Martin Sjølie har beskrevet at han ofte har noen idéer i bakhånd, og at han har gjort noen lydvalg i forberedelsesprosessen. Videre spør jeg hvordan hans kreative prosess rundt disse elementene er. Han svarer at han ikke er «så veldig glad i å skrive musikk i løse lufta», og sier at «det er veldig mye lettere å gjøre noe når jeg har et klart rammeverk eller en referanse eller noe som jeg vet det skal passe inn i», og derfor foretrekker han å først vite hvem han skal jobbe med før han utarbeider idéer. Han forteller han de siste årene har blitt flinkere til å gjøre en «researchfase» før *sessions*, for eksempel ved å ringe manager eller A&R'en til artisten han skal jobbe med. Slik kan Sjølie få vite hva som er «referansene for prosjektet»

Disse musikalske referansene som Sjølie beskriver, virker å komme fra en type *bestilling* fra management eller A&R's (*artists and repertoire*) i plateselskaper, som ofte kan fungere som beslutningstakere, som også gjerne er økonomisk ansvarlig for *sessions*, og har et ønske om å nå en type målgruppe i et kommersielt marked. Sjølies rolle i møte med musikkbransjen virker å være en som bidrar til å forme, utarbeide og virkeliggjøre artistenes musikalske uttrykk helt konkret, ved å bidra til å lage og produsere musikk som passer artisten. Jeg tolker det sånn at dersom artistene har behov for et visst type repertoar (for eksempel en ballade), så kan Sjølie bidra til å hjelpe artisten med å dekke dette behovet.

Dette rammeverket eller referansene kan bestå av lydreferanser fra andre artister, krysninger av artister, en tidsepoke eller andre musikalske referansepunkter, og ut ifra dette kan Sjølie komponere startidéer. Dersom referansen er Amy Winehouse, sier Sjølie at da «kan du på en måte lett dra fram en viss type akkorder, og en viss type instrumenter og en viss type trommer», som passer inn i et valgt lydunivers. Selv om Sjølie har forberedt musikalske idéer

eller lydvalg, hender det også at en artist kan ha en annen idé, og da kan det bli noe helt annet enn det han hadde forberedt seg på.

## **Funn og tolkninger**

Alle informantene har en egen tilnærming til sin låtskriving. Likevel kan vi peke på noen likheter og forskjeller, og vi skal nå se på hvordan informantenes låtskrivingsprosess kan sees i lys av kreativitetsforskning og låtskrivingslitteratur.

### *Individuell og kollektiv prosess*

For det første er det noe ulikt i hvilken grad informantenes låtskriving innebærer en *individuell* eller *kollektiv* prosess, altså hvorvidt de jobber alene eller sammen med andre. Både Jensen og Tollefsbøl virker å primært jobbe alene i låtskrivingsprosessen, selv om Tollefsbøl kan ta med låtmateriale på bandøving i Fieh. Forsgren virker derimot å ha nærmet seg en mer kollektiv prosess, der han involverer bandet tidligere i prosessen enn det han gjorde til det første albumet. Sjølie er den som gjennomgående har en utpreget kollektiv prosess fra starten. Han forteller at han utelukkende skriver låter med andre i *sessions*.

I *6 Steps to Songwriting Success* (2004) skriver Jason Blume at det kan være mange fordeler med å skrive sammen med andre, både med tanke på å utvide sin egen kunnskap ved å samarbeide med folk som er litt bedre enn seg selv, og med tanke på å skape et nettverk i musikkindustrien. Blumes fokus er i hovedsak på hitlåter og den kommersielle musikkindustrien, og han skriver at «The vast majority of hit songs are indeed cowritten», og trekker frem eksempler som «Yesterday» av Lennon og McCartney, «I Got Rhythm» av George og Ira Gerswin og låtskriver- og produksjonsduoen The Neptunes, som har skrevet låter for blant annet Justin Timberlake og P. Diddy.<sup>30</sup> Blume skriver videre: «Many successful collaborations take place with the cowriters in the same room, feeding off each other's creative energy».<sup>31</sup> Med andre låtskrivere i rommet kan man med andre ord trekke nytte av hverandres kreative energi. Denne beskrivelsen virker å særlig sammenfalle med Sjølies tilnærming. Vi skal likevel ikke se bort ifra at dette også kan gjelde Tollefsbøl og Forsgren i møte med sine band, der bandmedlemmenes kreative energi ha innvirkning på utformingen av låtmateriale, selv om de riktignok kan komme inn noe senere i prosessen enn i Sjølies tilfelle.

---

<sup>30</sup> Blume, 2004, s. 204-205

<sup>31</sup> Blume, 2004, s. 206

Joe Bennett skriver i «Constraint, Collaboration and Creativity» (2012) at låtskriving i samarbeid også kan bære preg av *forhandling* mellom låtskriverne. Han ser også på Csikszentmihalyis *flow*-teori (flyt eller flytzone<sup>32</sup>), og beskriver denne som en: «trance-like state where creative individuals lose track of time and become more productive because they are ‘in the zone’». <sup>33</sup> Flytsonen kan altså oppleves som en transe-likende tilstand, der man glemmer tid og sted fordi man er så oppsluk i det man gjør. Bennett skriver: «We can speculate that the co-writing process helps individuals to achieve this state through a mutually supportive but workmanlike creative environment». <sup>34</sup> Låtskrivingsprosessen kan være et kreativt miljø der likesinnede møtes, og sammen hjelper hverandre å oppnå en opplevelse av (kollektiv) flyt i arbeidsprosessen. Riktignok har også Sjølie en individuell kreativ prosess når han i forberedelse til *sessions* lager idéer og låtfragmenter til å ta med i *sessions*, som ofte er basert på tydelige referanser som et rammeverk for idéene. Dette kan virke å være en ovenfra-og-ned-tenkning i den kreative prosessen, noe vi snart kommer tilbake til. Låtskrivingsprosessen virker i alle informantenes tilfeller, kanskje med unntak av Jensen, å bestå av en kombinasjon av individuell og kollektiv prosess, hvor de har forskjellig vektlegging.

### *Kreativitetsforskning*

Kreativitetsforskning har siden 1960-tallet skutt fart, og har blitt forsket på fra ulike vinkler i ulike grener av vitenskapen. Særlig har forskningen innenfor psykologi og kognitiv psykologi preget kreativitetsbegrepet, men kreativitet har også vekt interesse i kulturelle og sosiologiske studier, historie, analyse og estetiske studier, for å nevne noe. <sup>35</sup> Kreativitetsforskning i musikkvitenskapelig kontekst har, særlig på 1970-tallet, vært sentrert rundt «sketch-studies». Der undersøkte man komponister, som Beethoven, sine personlige notater og dokumentasjon («traces») i den kreative prosessen. Videre har man i kreativitetsforskningen oppdaget at slike studier blir for ufullstendig. For eksempel skriver Nicolas Donin i kapittelet «Empirical and Historical Musicologies of Compositional Process: Towards a Cross-fertilisation» (2012), at vi i kreativitetsforskningen må gjennom det han kaller en «kryssfertilisering» av empirisk og historisk forskning for å kunne dekke bredden av kreativitetsbegrepet. <sup>36</sup>

---

<sup>32</sup> Ekern, 2013, s. 29-31

<sup>33</sup> Bennett, 2012, s. 166

<sup>34</sup> Bennett, 2012, s. 166

<sup>35</sup> Se Snyder, 2000; Boden, 2004; Sloboda, 1985; Csikszentmihalyi, 1996; Small, 1998; Hesmondhalgh og Baker, 2011

<sup>36</sup> Donin, 2012, s. 1



Kreativ tenkning kan i første omgang virke u håndgripelig, da kreativitet ofte kan assosieres med store artistiske personligheter innen for kunst og kultur, genier med utenomjordiske gaver som får og utøver grensesprengende idéer.<sup>37</sup> Denne oppfatningen kan være en romantisering av kreativitetsbegrepet. En slik måte å fremstille for eksempel komponister som store, «heroiske» og guddommelige skikkelser som skriver et verk fra start til slutt, blir for konstruert og baserer seg på myter. Dette mener blant annet Pamela Burnard i kapittelet «The Practice of Diverse Compositional Creativities» (2012) i *The Act of Musical Composition*. Joanne Cormac kaller også disse felles mytene, eller antakelsene om hvordan kreativitet oppstår, og kreative menneskers karakteristikk for «The Western Cultural Myth of Creativity».<sup>38</sup> Disse mytene *begrenser* synet vårt på kreativitet, mener Burnard, og dette synet på kreativitet tar ikke hensyn til for eksempel improvisasjon, låtskrivingssamarbeid, remixer eller musikkteknologi.<sup>39</sup> Derfor argumenterer Burnard for at vi må snakke om kreativitet i flertall; *kreativiteter* («creativities»)<sup>40</sup> Burnard skriver:

*How composers coordinate their efforts, how they think, how they start and, of course, how they finish their compositions – in performance, in musical association with ensembles, or in the immediacy of the performance creativity – show that compositional practices are multiply mediated, fluid and ever changing.*<sup>41</sup>

Burnard mener at kreativitetsforskningen må ta for seg alle aspektene ved kreativitet i alle ledd av en kreativ prosess som er i stadig endring. Kreativitet er ikke bare noe som er forbeholdt kunstnere, men kreativitetsforskningen viser at kreativitet er noe som berører alle deler av menneskelig aktivitet, inkludert vitenskap.<sup>42</sup>

### *Tilnærminger til kreativitet*

McIntyre skriver i *Creativity and Cultural Production: Issues for Media Practice* at kreativitetsforskningen kan deles inn i tre: den kreative personen, den kreative prosessen og det kreative objektet.<sup>43</sup> For å definere hva kreativitet er, skriver McIntyre, kan man starte slik: «(...) One can start by simply stating that when a person is to be creative they must start from

---

<sup>37</sup> McIntyre, 2012, s. 4

<sup>38</sup> Cormac, 2018

<sup>39</sup> Burnard, 2012b, s. 114-115

<sup>40</sup> Burnard, 2012b, s. 111-114,

<sup>41</sup> Burnard, 2012b, s. 113

<sup>42</sup> McIntyre, 2012, s. 3

<sup>43</sup> McIntyre, 2012, s. 10. For andre inndelinger av kreativitetsbegrepet, se særlig Csikszentmihalyi, 1996, s. 47-61, Schiffer, 1996 og Boden, 1994

somewhere and with something in order to create something».<sup>44</sup> Det kreative kan med andre ord ikke oppstå fra intet, men tar alltid utgangspunkt i *noe* og fra et visst ståsted. Dette kan sees som en videreføring av Aristoteles' tanker, som også gir *ressursene* eller *verktøyene* man bruker i det kreative produktet en viktig rolle.<sup>45</sup> I en låtskrivingskontekst kan dette være for eksempel musikkinstrumenter eller en DAW. Videre siterer McIntyre Linda Schiffer (1996), som tar inn *eksisterende* elementer i prosessen; «Creativity is the action of combining previously uncombined elements. From art, music, and invention to household chores, this is part of the nature of being creative».<sup>46</sup> Dermed innefatter Schiffers kreativtetsbegrep også å ha evnen til å kombinere elementer som ikke har blitt kombinert sammen før, på nye måter, og gjerne til noe som er nyttig.<sup>47</sup> I Kaufmanns *Hva er kreativitet*, skriver han om den kreative tankeprosessen:

*Som ledd i en kreativ tankeprosess må det være rom for åpen og søkende problemløsning uten spesifikke og klare forhåndsdefinerte mål, selv om denne formen for problemløsning i utgangspunktet kan virke både «vill» og «irrasjonell». Det må være en god nok målsetting at man ønsker å finne noe som er nytt, interessant og potensielt kunnskapsmessig betydningsfullt.*<sup>48</sup>

Selv om kreativitet sjelden oppstår fra intet, innebærer det ofte, slik sitatet ovenfor påpeker, noe som er ukonvensjonelt. Kaufmann skriver at et grunnleggende fenomen ved kreativ tenkning er at et etablert *paradigme* brytes opp.<sup>49</sup> Det kreative kan virke «ulogisk» eller «irrasjonelt», og Kaufmann skriver også at *lekenhet* er et «grunnleggende trekk ved kreativ virksomhet».<sup>50</sup> I tillegg skal det kreative gjerne være noe relativt *nytt*, og noe som er nyttig. Dermed er noen av kriteriene til kreativtetsbegrepet; nyhet, verdi og at noe er anti-konvensjonelt.<sup>51</sup> Den kreative personen står i sentrum for skapelsen, og egenskaper som kjennetegner kreative personligheter er for eksempel «utpreget uavhengighet, selvstendighet og stor selvtillit», som videre er kombinert med en type nysgjerrighet som gjør personen «høy» når den finner ut av noe som er nytt, skriver Kaufmann. Sensasjonen av en nyhet kan her altså være drivkraften hos den kreative personen.<sup>52</sup>

---

<sup>44</sup> McIntyre, 2012, s. 4

<sup>45</sup> McIntyre, 2012, s. 4

<sup>46</sup> Schiffer, 1996, sitert i McIntyre, 2012, s. 5

<sup>47</sup> McIntyre, 2012, s. 5

<sup>48</sup> Kaufmann, 2006, s. 16

<sup>49</sup> Kaufmann, 2006, s. 16

<sup>50</sup> Kaufmann, 2006, s. 18-21

<sup>51</sup> Kaufmann, 2006, s. 16

<sup>52</sup> Kaufmann, 2006, s. 18

Denne vektleggingen av at noe skal være relativt nytt eller antikonvensjonelt kommer også fram i intervjuet med Tollefsbøl: «Det må hvert fall være én ting med låta som er interessant», sier hun. Det virker som et felles kriterium for informantene at de har en idé de synes er god, som de ønsker å videreutvikle. Sjølie sier at de i *sessions* ofte starter fra *scratch*, og at låtskriverne kommer inn i med sine idéer. Forsgren sier han ikke nødvendigvis skriver så mange låter, men hvis han fullfører en låt, så synes han idéen er god, slik jeg forstår det. Jensen sier også at låtskrivingsprosessen iblant kan være preget av sinking av idéer, og enkeltidéene blir utgangspunktet for videre bearbeiding. Perricone skriver i *Great Songwriting Techniques* (2018): «A song idea is often a fragment – either a lyric phrase, a title, or a musical fragment – that asks us to develop it».<sup>53</sup> Låtidéen *ber oss* om å utvikle den, skriver Perricone, og gir leseren forslag til hvordan man kan utvikle idéer, enten i form av repetisjon, bearbeiding, videreføring, kontrast, oppbygning og struktur.<sup>54</sup> Perricone skriver at «'Simple and interesting' is the magical formula for writing a successful popular song».<sup>55</sup>

Hva eller hvem som bestemmer hva som er kreativt og ikke, kommer gjerne fra et sosiokulturelt rammeverk, skriver McIntyre, og er også på et vis avhengig av at noen anerkjenner eller bekrefter personen, verket eller prosessen som noe kreativt.<sup>56</sup> Her spiller sosial validering og informantenes ulike miljø en rolle, som ulikt kan gjenspeile hva som ansees å være originalt eller bra, ut ifra gitte kriterier innenfor den sosiokulturelle konteksten.

Selv om alle informantene virker å vektlegge nyskaping i låtmaterialet, fremstår det som at de har noe ulik tilnærming til dette – fra systematisk jobbing, til intuitive øyeblikk. Kaufmann skriver om to hovedformer for kreativ tenkning; en «regelorientert, rasjonell-analytisk form», som gjerne er kontrollert og omstendelig, og en «mer assosiativ, intuitiv form for tenkning», som baserer seg på forenklinger og skjønnsmessige vurderinger.<sup>57</sup> Heuristisk-intuitiv tenkning er vår måte å forenkle tankeprosesser og ta «snarveier» basert på intuitive følelser, og kan ofte oppfattes som springende eller usystematiske, og er gjerne det vi forbinder med kreativ tenkning, skriver Kaufmann.<sup>58</sup> Dette gjør at vi i heuristisk-intuitiv tenkning kan tenke «nedenfra-og-opp», der vi kommer fra en kreativ-innovativ tenkning som er assosiativ og

---

<sup>53</sup> Perricone, 2018, s. 153

<sup>54</sup> Perricone, 2018, s. 153

<sup>55</sup> Perricone, 2018, s. 97

<sup>56</sup> McIntyre, 2012, s. 5-6

<sup>57</sup> Denne todelingen har senere blitt kritisert for å være for enkel, men til denne oppgavens formål vil det være greit å akseptere denne todelingen for enkelthets skyld, selv om det ikke er tvil om at kreativ tenkning har mange nyanser.

<sup>58</sup> Kaufmann, 2006, s. 25-27

intuitiv. «Ovenfra-og-ned»-tenkning er det motsatte, der en går fra en kontrollert, logisk og begrepsmessig tenkning.<sup>59</sup> Kaufmann trekker frem Mozart som eksempel og hans uttalelser om at han bare skrev ned det han «hørte» i sine komposisjoner, som et ekstremt eksempel på «nedenfra-og-opp»-tenkning i kognitiv vitenskap. Kaufmann trekker også frem jazzmusikere som i improvisasjoner kan «høre» improvisasjoner i sitt «indre øre» før han eller hun spiller det på instrumentet.<sup>60</sup> Det virker også som at man i denne formen for kreativ tenkning kan oppleve at man nærmest overrasker seg selv, og bli en «observatør» til det man selv gjør.<sup>61</sup>

En nedenfra-og-opp-tenkning virker å oppstå når Tollefsbøl setter seg ned og begynner å jobbe uten en plan på forhånd. «Man kan jo bare lage den [låta] og se hva det blir», beskriver hun. Dette minner også om det Jensen forteller om at hun ofte «bare sitter ved pianoet og kommer på noen idéer». For begge virker det intuitive å prege den kreative prosessen, mens Sjølie og Forsgren virker å ha en noe mer systematisk tilnærming til sin prosess. Sjølie opererer for det meste innenfor populærmusikkfeltet, og skriver sjeldent uten å ha tydelige rammer. Dermed virker Sjølie å være den som har en mest systematisk prosess. Forsgren virker å kunne være både analytisk i sitt arbeid (for eksempel med tanke på form) og intuitiv, når han «spiller noen greier på iPhonen», for å se hva det kan bli. Dette betyr så klart ikke at Sjølie *ikke* er intuitiv i sin kreative prosess, eller at Tollefsbøl og Jensen ikke kan være systematiske. Alle låtskriverne virker å ha elementer av både analytisk og intuitiv tenkning. For eksempel sier Jensen at hun fint kan skrive en «klassisk» låt med en streng formstruktur, og i neste kapittel skal vi også se at hun iblant setter dogmer for låtene.

Slik Jensen beskriver sin holdning til kreativitet; å ha et «åpent rom i hodet ditt og livet ditt» så kreativiteten kan komme, kan minne om den vi finner i boken *The Artist Way* (2016), av Julia Cameron (forfatter, lærer, komponist og journalist). Cameron skriver at *alle* i utgangspunktet er kreative, og beskriver det å være kreativ som en form for spirituell praksis; en må bare åpne seg til det hun omtaler som «The Great Creator» (en slags kreativ kilde eller en spirituell skikkelse), slik at den kan jobbe gjennom en. Hun presenterer i sin bok et verktøyskrin med et tolvukers program for å fremme kreativitet, og lære sine lesere å «la seg selv være kreativ».<sup>62</sup> Jensen forteller hun kan oppleve i en kreativ prosess en opplevelse av at noen bare «dropper noen idéer ned i hodet ditt», og Kaufmann skriver følgende om slike tilfeller:

---

<sup>59</sup> Kaufmann, 2006, s. 26

<sup>60</sup> Kaufmann, 2006, s. 32

<sup>61</sup> Kaufmann, 2006, s. 33

<sup>62</sup> Cameron (2016), s. ix og xv

*Dette er det vi i kreativitetsforskningen kaller innsikt, og som består i at man plutselig ser et problem fra en helt ny vinkel, eller at en helt ny løsning plutselig «ramler ned i hodet på en». Et av de viktigste forskningsspørsmålene i moderne kreativitetsforskning går ut på å kartlegge hvilke psykologiske og kontekstuelle betingelser som ligger til grunn for dette fenomenet.<sup>63</sup>*

Vi kan i hovedtrekk se at informantene har en intuitiv eller analytisk tilnærming til det kreative. Felles for alle er at idéer, kreativitet og nyskaping er sentralt i prosessen.

#### *Tilnærminger til den kreative prosessen*

Problemløsning ligger i kjernen av det kreatives virkeområde, og Csikszentmihalyi hevder at det er i *selve problemformuleringen* det essensielt kreative ligger.<sup>64</sup> Vi kan se på en låtskrivingsprosess som en form for problemløsning; informantene setter seg ned for å løse en «oppgave»: de skal skrive musikk ut ifra sine tilgjengelige hjelpemidler, evner og tankekraft. Dersom vi ser på Sjølies låtskriving, ser vi også at det kan ligge en slags «bestilling» til grunn fra plateselskap, manager eller artister, som også virker som en form for problemløsning, der «løsningen» er å skrive en bra låt som kanskje gjerne slår an kommersielt. Slik kan det også gjerne være for de andre informantene, men denne problemløsningen virker ikke på samme måte å være like systematisert, slik jeg oppfatter det.

Jensen snakker om å *sette av tid* til det kreative arbeidet, noe både Blume og Cameron poengterer. Å sette av tid i kalenderen til kreativitet, kan både bidra til å bli mer produktiv, og kanskje også bidra til å ta det kreative mer på alvor. Vi ser at fra musikkterapeutisk ståsted at låtskriving kan være en form for selvhjelp eller terapi, og bidra som en bearbeidelsesteknikk og uttrykkelsesform.<sup>65</sup> Videre skriver Blume at det å lete i omgivelsene sine kan være en god måte å sanke kreative idéer på, for eksempler å finne titler til låter i filmer, samtaler, restaurantmenyer og kjedemails, og bringe dem inn i musikken.<sup>66</sup> Jensen virker å kunne inspireres av det rundt seg, for eksempel fra kattene hennes. Hun beskriver også kreativitet som et resultat av en reproduksjon av sanseintrykk og impulser, og virker å sette sammen «upolerte» mobilopptak og lyder fra omgivelsene sammen med annet musikalsk materiale for

---

<sup>63</sup> Kaufmann, 2006, s.20

<sup>64</sup> Csikszentmihalyi, 1996, sitert i Kaufmann, 2006, s. 60

<sup>65</sup> Ruud, 2016, s. 91-92

<sup>66</sup> Blume, 2004, s. 28

å skape ulike teksturer i musikken. Dette bygger på Schiffers kreativitetsbegrep, der det å kombinere ting og idéer som ikke er blitt kombinert før, ansees som kreativt.

Et annet aspekt ved den kreative prosessen som informantene virker å ha til felles, er at de trekker frem *rammer* som viktig. Boden sier følgende: «Constraints – far from being opposed to creativity make creativity possible. To throw away all constraints would be to destroy the capacity for creative thinking» (sisert i McIntyre).<sup>67</sup> Begrensninger er altså noe som *muliggjør* kreativitet, og er en *nødvendighet*, ifølge Boden. Rammeverket kan også være å lage seg strenge regelverk i musikken, og ta utgangspunkt i for eksempel musikkteori, slik Beate Lech forteller i Ekerens masteroppgave.<sup>68</sup> I «Rules, Tactics and Strategies for Composing Music» (2012) skriver også David Cope om å bruke «game theory» som et regelsett i musikkomposisjon, og som kan involvere kunstig intelligens og algoritmer. Dette kan bidra til å gjøre musikken mer åpenbar, men at tilfeldighet spiller en større rolle i komposisjonen.<sup>69</sup>

Å ta utgangspunkt i referansemusikk er også en form for ramme, slik Sjølie og Tollefsbøl beskriver: å ta inspirasjon fra *soundet*, instrumentering, elementer, akkorder, melodilinj, eller liknende. Imitasjon av musikk og musikalske forbilder trekkes også frem i litteratur som en *læringsmetode*.<sup>70</sup> I artikkelen «Creating with Constraints» i boken *The Oxford Handbook of the Creative Process in Music*, peker Robert Hasegawa på fire former for begrensninger i musikkomposisjon: materielle, formmessige, stil- eller sjangermessige begrensninger og prosessbegrensninger.<sup>71</sup> Selv om han skriver ut ifra klassisk konsertmusikk, kan disse faktorene også gjelde annen komposisjon. Disse begrensningene kan kombineres, og både være «pålagt eller valgt, arvet eller oppfunnet», skriver Hasegawa.<sup>72</sup> De materielle begrensningene kan for eksempel være bruk av bestemte instrumenter, forbud fra å bruke instrumenter eller gitte toner, eller å bestemme rammer som går på elementers forhold til hverandre. Hasegawa skriver:

*Instruments and voices are physically limited to certain ranges of pitch, dynamics, and timbre (even with the use of extended playing techniques). A composer's selection of a*

---

<sup>67</sup> Boden sisert i McIntyre, 2012, s. 8

<sup>68</sup> Ekeren, 2013, s. 70

<sup>69</sup> Davis, sisert i Cope, 2012, s. 256

<sup>70</sup> Burnard, 2012a, s. 93

<sup>71</sup> Hasegawa, 2018, s. 7

<sup>72</sup> Hasegawa, 2018, s. 7

*particular ensemble of instruments results in a number of limitations on the types of sounds available.*<sup>73</sup>

Ulike instrumenter og ensembler er gjerne begrenset til registerspenn, dynamikk og klangfarger, ifølge Hasegawa. I tillegg foreligger *spillerens* fysiske begrensninger, for eksempel hva som er *mulig* å spille, eller hva de kan, slik Tollefsbøl beskriver. Komponister kan også sette dogmer basert på slike begrensninger, for eksempel Ravels «Piano Concerto for the Left Hand», eller Peter Gabriels album *Melt*, som unnlater bruk av cymbaler.<sup>74</sup>

Informantenes bruk av forskjellige instrumenter virker å fungere som et valgt rammeverk, som en metode å få nye idéer på og for å bryte med vaner, slik Forsgren beskriver. Dette virker å være både en materiell begrensning og en prosessbegrensning. Selv om Forsgren ikke har uttrykt at han setter stramme rammer, kan det å spille en bi-instrument skape naturlige begrensninger, slik også Tollefsbøl beskriver; at hennes ferdigheter setter premissene for låtskrivingen. Slik vil det være for alle informantene; deres tekniske og kognitive evner lager også rammer for arbeidet. Det kan virke som at informantene *leter* etter nye begrensninger som er annerledes enn det de vanligvis bruker. Slik kan også nye instrumenter og verktøy utvide kreative muligheter.

Hasegawa skriver de formelle begrensningene kan bestå i komposisjonens form og struktur. Denne begrensningen kan også sies å være en «ovenfra-og-ned»-tenkning, der en først setter de strukturelle rammene, og derfra «fyller inn» med musikalsk materiale.<sup>75</sup> En slik ramme kan f.eks. være en «tradisjonell» poplåt-struktur, på slik både Jensen og Sjølie virker å bruke. Låtstrukturer er viktig i populærmusikken, og kanskje særlig innenfor hitlåtskrivingen. Blume har viet det første kapittelet i *6 Steps to Songwriting Success* til nettopp å identifisere de mest suksessfulle låtstrukturene. Dette fører oss også videre til Hasegawas «sjangermessige begrensninger», som viser til Leonard Meyer (1989) som beskriver at sjangerbegrensninger ofte er en *taus kunnskap*, som bygger på et hierarkisk regelverk, normer og strategier som ikke nødvendigvis er bevisst hos komponisten. Disse rammene er gjerne kulturelt, og muligvis sosialt betinget, og kan inneholde både materielle og formelle begrensninger.<sup>76</sup> Selv om dette virker som noe som kan være underbevisst, og kanskje være forankret i informantenes *smak*, så virker dette som noe for eksempel Tollefsbøl er bevisst på sine

---

<sup>73</sup> Hasegawa, 2018, s. 7

<sup>74</sup> Hasegawa, 2018, s. 11

<sup>75</sup> Hasegawa, 2018, s. 15

<sup>76</sup> Hasegawa, 2018, s. 17

komposisjoner. Hiphopens repetitive grooves kan ansees å være én begrensning eller ramme. Tollefsbøl bevisst virker å benytte seg av, fordi dette også er hennes inspirasjon og sjangerpåvirkning.

Hasegawas siste begrensningskategori er *prosessen*, som vi også tidligere har vært inne på. Prosessbegrensningene kan innebære å sette tidsrammer, lage dogmer slik som kunstneren Robert Morris som tegnet verkene sine i blinde (*Blind Time Drawings*, 1973), eller å bestemme at man skal gå for den første idéen man kommer på.<sup>77</sup> Jensens forpliktelse til for eksempel romklngen i opptakene hun gjør er en form for ramme, eller at hun prøver ut en annen komponist sin teknikk, slik hun har nevnt. Prosessbegrepet kan også inneholde materielle begrensninger, slik som å begrense seg til gitte instrumenter, å jobbe på teip, eller å kun bruke laptopen.

### *Konklusjon*

I kapittelets spørsmål *Hvordan beskriver informantene sin kreative låtskrivingsprosess?* ser vi at informantene har ulike tilnærminger til om prosessen er individuell eller kollektiv. Vi har sett på ulike kreativitetsforskning, og at kreativitet ofte innebærer noe som er ukonvensjonelt, nytt og paradigmebrytende. I hovedtrekk kan Tollefsbøl og Jensens prosess virke å være preget av det intuitive og inspirasjonsbaserte, mens Sjølie virker å være preget av mer analytisk tenking, og Forsgren et sted i mellom. Låtskrivingen kan i lys av kreativitetsforskning ansees som en problemløsning, der målet for informantene er å skrive en låt, og hvordan de kreativt «løser» denne oppgaven er individuell. Rammer er noe som muliggjør kreativitet, og informantene har bevisst og ubevisst ulike rammer for sin låtskriving, ut ifra sin instrument- eller laptop-bruk, sjangeridealer, miljø, valgte regler eller annet. Tilnærmingen til den kreative prosessen kan være mangfoldig, og informantene virker å kombinere ulike kreative aspekter som problemløsning, tidsbruk og tidsutnyttelse, bruke og finne kreativitet og inspirasjon i omgivelser og på ulike måter å bruke rammer for den kreative prosessen.

I dette kapitlet har vi sett på hvordan informantene beskriver sin kreative låtskrivingsprosess, og hvordan denne prosessen kan sees i lys av kreativitetslitteraturen. I det neste kapitlet skal vi se på hvilken rolle DAWen har i låtskrivingsprosessen.

---

<sup>77</sup> Hasegawa, 2018, s. 20



## Kapittel 3: DAWens rolle i låtskrivingsprosessen

I dette kapitlet skal vi se nærmere på oppgavens andre forskningsspørsmål: *Hvilken rolle har DAWen i låtskrivingsprosessen?* Jeg er ute etter å undersøke hvilke opplevelser mine fire valgte informanter har med låtskriving i DAW. Har DAWen en sentral rolle i låtskrivingen, og hvordan skiller låtskrivingen med DAW seg fra låtskriving uten DAW? Jeg vil også undersøke bakgrunnen for valg av DAW, for å se hvilke faktorer ved DAWen som er viktige for informantene. Som tidligere nevnt er låtskrivingsprosessen ulik fra informant til informant, og i noen tilfeller har er DAWens innvirkning fremtredende, og i andre tilfeller spiller den en mindre rolle. Videre vil jeg undersøke hva informantene tenker om *sound* i låtskrivingen, og hvilket syn de har på skillet mellom låtskriver og produsent. Til slutt ser vi på teorier om studioet som et instrument, sound og produsent- og låtskriverens rolle.

### Martin Sjølie

#### *Bakgrunn for valg av Ableton*

Martin Sjølie forteller at han det siste året har byttet DAW fra Logic til Ableton Live. Da Sjølie begynte som assistent i studioer på 90-tallet var det Logic (tidligere Notator) som ble brukt. «Det var jo der jeg lærte alle triksene, liksom», sier Sjølie. Logic har vært en «kjempestor del av arbeidsflyten», forteller Sjølie. Jeg spør *hvorfor* Sjølie byttet DAW. Han forteller at flere produsenter rundt han begynte å bruke Ableton, og «solgte det inn» til ham, i tillegg til at Sjølie registrerte at det ble brukt mye live. Videre sier han:

*Grunnen for at jeg har blitt der at jeg ser at jeg jobber veldig raskt der. At det er veldig raskt, kjapt å få idéer opp å stå. Og veldig lett å organisere lyder inn i favorittmapper og plugins i favorittmapper. Jeg har jo hatt et ønske om å «strømlijeforme» arbeidsprosessen min litt de siste årene fordi at jeg har sittet med en kjempestor harddisk med masse trommesamples og sånn. Også syns jeg liksom at Ableton gjorde det ganske lett for meg, da. Så nå har jeg liksom kokt det ned til ti kicks og ti snares som jeg bruker hele tiden. (...) Og hvis du da er flink og sampler deg selv og legger det i biblioteket, så har du det til neste gang, da blir det desto mer effektivt, da. Det er sikkert mange grunner til at jeg syns at Ableton fungerer bedre, men det er først og fremst bare sånn arbeidsflytsspørsmål, altså.*

Sjølie trekker frem arbeidsflyt og effektivitet som viktig, samt sampling, organisering. I lys av låtskrivingssituasjonene han oftest befinner seg i, («ved roret» i en *session*), er det naturlig å tenke at effektivitet og flyt også er viktig for den kollektive prosessen. Videre spør jeg om Sjølie opplever stor forskjell på Ableton og Logic, og om det er noe han kan gjøre i Ableton som han ikke kan gjøre i Logic, eller visa versa. Sjølie trekker frem «time-stretch»-funksjonen som en av Abletons styrker, som gjør det lett å jobbe med loops, trommer og samples, og gjør at et lydklipp eller sample kan strekkes eller komprimeres uten at det endrer *pitch* og karakteristikk, eller går på bekostning av lyd kvaliteten.<sup>78</sup> Videre trekker han frem hvordan plugins arrangeres, som firkanter nederst på siden. Sjølie sier videre at det er «veldig lett å manipulere audio, automasjonen er veldig rask og fin, og pålitelig timing-messig, det er ikke alltid Logic». Elementene Sjølie trekker frem virker å både gå på funksjon og design.

Sjølie forteller at dersom han skal gjøre vokalinnspilling og -produksjon, må han bytte til Logic, og sier at *playlist*-funksjonen i Logic er bedre enn i Ableton.<sup>79</sup> Videre har han Pro Tools installert i tilfelle han spiller inn trommer eller stryk et annet sted, og han har behov for å åpne filene eller redigere. Men ellers virker han å mene at Ableton dekker hans behov:

*Kanskje det er litt av grunnen for at jeg syns Ableton er så inspirerende også, at jeg har klart å koke ned de funksjonene jeg trenger, og få vite hvordan jeg skal gjøre det, ikke sant. Mens Logic hadde jeg på en måte «runda» etter 20 år, ikke sant. Så det var liksom ingenting jeg ikke hadde gjort eller ikke visste hvordan man skulle gjøre der, da. Så det er egentlig litt godt poeng på samme måte som at jeg har kokt ned alle trommelydene- og at man blir enda mer sånn konkret, liksom, i arbeidsprosessen, så det ikke blir så mye annen støy. Så sånn sett så har det jo vært en fordel å bytte DAW. Faktisk. Fordi det har gitt en ny palett og litt ny inspirasjon, da.*

Det fremstår som at Sjølie opplevde han var «utlært» i Logic, og at å jobbe med Ableton skapte en kreativitet og ny inspirasjon fordi det var nye funksjoner å utforske. Det kan også virke som at Sjølie har konkretisert og nærmest forenklet prosessen sin i byttet til Ableton, og det Sjølie kaller for «støy», virker å være funksjonene i Logic han kan, men ikke trenger.

---

<sup>78</sup> I Ableton kalles denne funksjonen også for *warp* eller *warping*, der en kan velge tempoet klippet skal tilpasse seg til.

<sup>79</sup> *Playlist*-funksjonen er et verktøy som ofte brukes i sammenheng med vokalopptak, der man kan gjøre flere opptak i samme seksjon, og opptakene vil legge seg nedover i en rekke. Denne funksjonen kalles også *comping* i Logic. Dette gjør at en kan gjøre et utvalg av opptak og sette sammen en kombinasjon av de beste opptakene.

### *Abletons rolle i låtskrivingen*

Ableton virker å være svært sentral i Sjølies låtskriving, i og med at han i *sessions* jobber i DAWen med *track* og melodi. Jeg spurte Sjølie om det var andre verktøy eller instrumenter han er avhengig av for å skrive låter. Til dette svarte Sjølie: «Det korte svaret er nei, egentlig», og sier videre at dette er en årsak av at han reiser mye. Han sier at på grunn av reise har han «bare måttet innstille meg på at det jeg har, det er laptopen». Derfor er altså laptopen blitt Sjølies hovedverktøy. Som nevnt i forrige kapittel, så *har* Sjølie skrevet låter helakustisk, men disse tilfellene virker å være unntakene som bekrefter regelen. Det er primært i DAWen låtskrivingen foregår for Sjølie, slik jeg forstår det, og med Sjølies rolle i *sessions* som delvis låtskriver og delvis produsent, virker DAWen å være nærmest uunnværlig. Fordi Sjølies låtskrivingsprosess foregår i samarbeid med andre, vil også låtskriverne og artistenes arbeidsmetoder prege prosessen Sjølie er involvert i. Han forteller om samarbeidet med Sigrid:

*For eksempel når vi jobba med Sigrid-albumet, så var det jo- hun er jo veldig glad i å sitte og spille piano og synge, sitte ved pianoet og skrive. Så det hendte jo ganske ofte der at vi kanskje startet med track, og skrev litt til tracket, men hvis hun skal videreutvikle idéen så vil hun gjerne ha noen tangenter som hun kan trykke på, og så sitte der og jobbe det ut videre. Så der kunne det godt hende at vi skrudde av det vi holdt på med, og bare gikk inn i det andre rommet og satt oss ved pianoet og holdt på med det.*

I dette tilfellet fremstår låtskrivingsprosessen som skiftende mellom å jobbe med tracket i DAWen, og å spille idéene ut på piano for videre utarbeiding. Å skifte fra DAW til akustiske instrumenter, og forflytte seg fysisk, virker å bidra til et miljøskifte som kan virke positivt. Når Sigrids låtskrivingsprosess ofte involverer piano og sang, virker det som en naturlig konsekvens av kollektiv låtskriving at man følger hverandres arbeidsprosess. Det virker derfor helt naturlig at Sjølie også «følger» Sigrids låtskrivingsmetoder og prosess, og bidrar som en «fødselshjelper», slik han tidligere har betegnet seg som.

### *«Don't Kill My Vibe»*

I prosessen til låta «Don't Kill My Vibe» kan vi få et innblikk i hvordan Sjølie bruker DAWen inn i låtskrivingen. I mini-dokumentarserien *Menneskene bak musikken* forteller Sjølie om den konkrete låtskrivingsprosessen med Sigrid, og denne gir et bilde av Sjølies

samarbeidsprosess, samt hvordan han bruker DA Wen i låtskrivingen.<sup>80</sup> Sjølie sitter med Logic-prosjektet, og forklarer prosessen. Dette er altså før Sjølie byttet til Ableton. I filmen forteller han at de skrev «Don't Kill My Vibe» på to dager, og det startet med at Sigrid satt seg ned og spilte det som ble versakkordene, og Sjølie sier: «Jeg tipper at hun satt og sang litt samtidig». Sjølie lagde et synthlag som bakgrunnsstruktur som han beskriver som «atmosfærisk», som med sine synkoperte sekstendelsbevegelser skaper energisk og framdrift. Pianolyden har blitt EQet og fått en *sidechain* som gjør at den «pulserer litt».<sup>81</sup> Til refrenget spilte Sjølie en akkordrekke på tangenter, og Sigrid lagde melodien over, hvor tittelteksten «Don't Kill My Vibe» gjentas i starten og slutten av refrenget. I hver nye del kommer utrope: «Hey!», og Sjølie sier dette er han selv og to andre menn som roper, men opptaket er pitchet opp slik at det er nærmere Sigrids toneleie. Trommene har Sjølie samlet fra en annen låt. Senere, i «post-produksjonen» la Sjølie til det han beskriver som en «signatur» på introen som han mener manglet, et «vocoder-aktig vokalsample».<sup>82</sup> Samplet er Sigrids vokal på refrenget, som Sjølie har *pitchet* ned en oktav så det går halvparten så fort, med *pitchshifter*, vring, filter og ekko. Sjølie sier at han ville ha denne effekten i starten av låta som noe som kunne bidra til å gjøre den gjenkjennelig. Sjølies rolle virker å altså å være en blanding av produsent, låtskriver og arrangør, og produksjonen virker å gå parallelt med låtskrivingen. Produksjonselementene Sjølie nevner bidrar til å forme *soundet*, inkorporere gjenkjennelsesfaktorer (vocoder på introen) og skaper identitet i låta.

### *Sound og produksjon i låtskrivingen*

Sjølies befinner seg oftest i låtskrivingssammenheng, foran DA Wen, med ansvar for å programmere, spille inn og «tenke *sound*». *Soundet* fremstår som en av Sjølies hovedoppgaver. Ofte har han noen idéer i bakhånd på grunnlag av artistens eller managementet og plateselskapets musikkreferanser. Han har også sagt at disse idéene ofte består av «litt akkorder med trommer på», eller at han har gjort noen lydvalg før *sessionen*, basert på rammene Sjølie har fått, og hans tolkninger av disse. Ut fra Sjølies beskrivelse av prosessen til «Don't Kill My Vibe», virker låtskrivingen og produksjonselementer å være vevd inn i hverandre, og det kan være vanskelig å skille hvor låtskrivingen starter og hvor produksjonen stopper. Selv om dette er et potensielt vanskelig tema, er det, når det kommer til *rettigheter*, ofte for Sjølie avklart på forhånd. I *sessions* forklarer han at «låtsplitten» (TONO-

<sup>80</sup> NRK, «Sigrid – Don't Kill My Vibe» på *Menneskene bak Musikken*, 2019

<sup>81</sup> EQ betyr "equalizer" og er et verktøy for å justere og kontrollere frekvenser og frekvensområder. Sidechain er en effekt der en et instrument komprimeres relativt til et annet instrument, som skaper en pulserende effekt.

<sup>82</sup> På videoen forklarer NRK dette som: «en effekt som minner om en 'snakkende synthesizer'».

rettighetene<sup>83</sup>) alltid blir fordelt likt dersom man var i rommet. Sjølie beskriver det som en «uskreven regel», og sier videre at det ikke er verdt å krangle i etterkant om graden av viktighet på det man har bidratt med. Dette fremstår som en slags sosial kode som alle involverte er innforstått med. Sjølie sier: «Da er det ganske åpenbart at det du bidro med i rommet den dagen det inspirerte det som skjedde», med andre ord virker det ikke som at *hva* man bidro med i låtskrivingen er det viktigste, men at man var *tilstede*, og at tilstedeværelse og energien man bringer i samarbeidet verdsettes like høyt som konkrete bidrag til musikken.

Å dele TONO likt gjør at man kan slippe forhandlinger i etterkant, og forhindre rettighetskonflikter. En lik fordeling kan også implisere at man ikke gjør et betydelig skille mellom låtskriving og produksjon. Sjølie beskriver TONO som: «Bare en valuta som folk forhandler med», og sier: «Hvis du har noe som er bra som du kan bidra med, så skal du jo få kreditt for det, og potensielt penger for det». Sjølie sier om låtskriver- og produsentrollen at: «Det går jo veldig hånd i hånd». Men dersom man kommer inn i etterkant og for eksempel programmerer trommer, blir det litt annerledes. Det Dersom Sjølie derimot ikke var i rommet da låta ble skrevet, men kommer inn som produsent i ettertid og får tildelt en låt som han skal produsere, virker fordeling av rettigheter være noe mer utfordrende. Sjølie mener da at: «det er ikke noen automatikk i at jeg skal ha TONO på den låta». Videre sier han:

*Men hvis jeg tilfører melodisk materiale som gjør den låta gjenkjennelig så tenker jeg at det er en samtale man bør ha hvert fall, da. Og det har jo skjedd det, at jeg har tilført ting, at det kan være en strykelinje inne i refrenget eller et synthhook, da. Eller noe sånn. Det må på en måte gå utover det å bare spille akkordene eller gjøre det som allerede er der på demoen. Eller gjøre generiske gitarparts og sånn. Det må på en måte være helt tydelig gjenkjennelig melodisk materiale som er tilført.*

I etterkant av låtskriving er rettigheter noe en må etterspørre, og eventuelt forhandle med beslutningstakerne i prosessen, slik jeg forstår Sjølie. Det virker rimelig å kunne spørre om TONO dersom man har tilføyd *gjenkjennelig melodisk materiale*, men hvis ikke virker det ikke som at man kan «regne med» å få TONO som produsent. Jeg spør Sjølie om hvor grensene mellom låtmateriale og produksjon går. Dersom en gitar har en tydelig og definerende effekt som preger låta i stor grad – kan dette ansees som en del av

---

<sup>83</sup> TONO er et forvaltningsorgan som på vegne av opphavspersoner og musikkforlag forvalter det økonomiske rundt opphavsrett.

komposisjonen? Sjølie svarer: «Jeg syns ikke egentlig det å velge en kul gitarlyd kvalifiserer til TONO», men likevel er det slik i noen deler av bransjen at *track* og *topline* kvalifiserer til en 50/50 fordeling, mens det i andre tilfeller er annerledes. Sjølie uttrykker her at TONO-fordelinger er forskjellige fra miljø til miljø, og praksisen varierer. Dette sier også noe om at hva som kvalifiserer til TONO-rettigheter i Sjølies bransje er basert på tolkninger, og derfor virker problemstillingen rundt låtskriver og produsent i rettighetssammenheng enten å gå ut fra forhåndsavtaler, uskrevne regler eller sosiale koder, eller forhandling i etterkant.

## **Sofie Tollefsbøl**

### *Bakgrunn for valg av Logic*

Sofie Tollefsbøl bruker Logic i sin låtskrivingsprosess. Hun startet med GarageBand, men byttet til Logic i løpet av videregående. Jeg spør Tollefsbøl om hun mener det at GarageBand er forhåndsinstallert på datamaskinen når du kjøper en Mac har innvirkning på at hun begynte med nettopp GarageBand. Hun svarer: «Ja, hvis ikke jeg hadde hatt Mac, så hadde jeg ikke hatt GarageBand», videre sier hun at det var helt tilfeldig, og at hun sannsynligvis ikke hadde oppsøkt en DAW på annet vis. Dette viser at datamaskinens forhåndsinstallering av DAWs kan være helt avgjørende for hvilket program man begynner å bruke, og kanskje grunnen for at man lager musikk i DAW i det hele tatt. Det virker i hvert fall som at dette hadde stor betydning for Tollefsbøl. Hun sier:

*Ja, det kan hende jeg hadde lagd låter uten Logic, men kan også hende jeg ikke hadde lagd låter uten Logic. Og hvis jeg ikke hadde lagd låter, så hadde jeg jo ikke hatt et band, og hvis jeg ikke hadde hatt et band, så hadde jeg ikke gått på NMH [Norges Musikkhøgskole]. (...) Det har sannsynligvis vært skikkelig viktig. Faktisk.*

Tollefsbøl virker å trekke en viss årsakssammenheng fra låtskriving i Logic til sin videre musikalske virke og utdanning, og det kan virke som at hun nærmest gir Logic honnør for at hun har fortsatt med musikk. Videre sier hun at hun har mislikt å bruke noteprogrammer som Sibelius og Finale, mens bruken av Logic «har jo gjort at det har vært morsomt, liksom. Å lage musikk». Det skinner igjennom at Tollefsbøls bruk av Logic virker å være lystbetont og morsomt, og dette har muligvis gjort at hun har villet fortsette med låtskriving og musikk.

Hun forteller om grunnen til at hun byttet fra GarageBand til Logic: «Motivasjonen var jo egentlig bare at det ligna masse på GarageBand», og videre forteller Tollefsbøl at hun ikke er så veldig interessert i det tekniske, «så det viktigste er bare sånn at spora, de ligger der», forteller Tollefsbøl. Det at Logic liknet på GarageBand visuelt, og hadde fler og mer avanserte funksjoner virker å være viktig for Tollefsbøls bytte. Logic er som GarageBand laget av Apple, og er en DAW med noenlunde likt brukergrensesnitt som GarageBand. Likevel har Logic flere avanserte funksjoner og er mer rettet mot profesjonell musikkproduksjon og komposisjon. I markedsføringen av Logic, brukes også GarageBands likhet som et salgsargument, der overgangen fra GarageBand til Logic fremstilles som knirkefri.<sup>84</sup> Dette kan tolkes som at Tollefsbøl regnet det som en enklere prosess å «avansere» til Logic, i stedet for å sette seg inn i en ny programvare med et annet brukergrensesnitt.

### *Logics rolle i låtskrivingen*

Da jeg intervjuet Tollefsbøl for første gang i mai 2019, jobbet hun mest med låtskriving til bandet Fieh, men i oppfølgingsintervjuet i 2021 hadde hun tillegg begynt å produsere sitt eget soloprojekt. Jeg ønsker derfor å se på Tollefsbøls overordnede forhold til låtskriving med og uten DAW i begge disse prosjektene, og hva som har endret seg. I det første intervjuet med Tollefsbøl spurte jeg om hun kunne si litt om hvilken rolle DAWen har i låtskrivingsprosessen. Hun svarte: «Ja, det er faktisk drittviktig. Har jeg skjønt». Videre sier hun at DAWen er viktig, «ettersom det er såpass essensielt for meg å lage trommegroover og basslinjer og sånn», forteller hun. Da det ikke er noe alternativ å lære seg alle instrumentene hun vil bruke i komposisjonene, er særlig MIDI-keyboardet og softinstrumenter viktig. Det virker som at DAWen er fundamental for at Tollefsbøl skal lage musikk, som ofte består av blant annet trommer og bass – selv om hun også kan komponere på piano. Softinstrumenter virker å være vesentlig for å formidle for eksempel tromme- og bassidéer. Tollefsbøl sier: «Det er jo dét som på en måte er Logic for meg, da. Å kunne bruke MIDI-keyboardet». Idéene, som både kan være et riff, en groove eller en mer ferdig låt, skal formidles til bandet, og det virker å være hovedformålet; å lage en demo som skisserer låta og idéene hun har. Tollefsbøl forteller videre at «Det viktigste er jo bare å få ned idéen, for meg da». I demoene til Fieh virker ikke *lydene* å særlig viktige; «(...) om det låter dritt av den bassen, det er jo

---

<sup>84</sup> I markedsføringsteksten til Logic skriver Apple: "Make the move from GarageBand to Logic Pro. Stepping up from GarageBand to the professional features of Logic Pro is one of the smoothest transitions you'll ever make. For starters, you're greeted with a familiar interface. And your GarageBand projects from Mac, iPhone, or iPad open in Logic Pro exactly as you left them. When you're ready, turn on more advanced features. Here are just a few incredible tools and instruments you'll find in Logic Pro"

samme det. Så lenge man hører hva basslinja er». Det er altså representasjonen av den musikalske idéen som virker å være viktigst, ikke selve lyden.

Jeg lurer på om Tollefsbøl opplever noen forskjeller i låtskrivingen med og uten Logic. Tollefsbøl forteller at dersom hun sitter ved pianoet og ikke har Logic tilgjengelig, er ofte akkorder og melodi mer i fokus, mens det rytmiske og basslinja er mer fraværende. Hun forteller at hun tror hun jobber mer bevisst med melodien og akkordene ved pianoet. Hun sier at: «Jeg tror det kanskje iblant blir litt bedre korder og melodier. Hvert fall kanskje mer avanserte, jeg vet ikke. Men mer sånn singer-songwriter-aktig». Tollefsbøl sier videre: «Mens når jeg er i Logic, da er jeg mye mer tilbøyelig til å gjøre hiphop-ting. Da er jo beaten, de rytmiske greiene veldig i fokus». I Logic forteller hun at trommene kan være det som er viktig, mens hun med melodien er «mye mer tilbøyelig til å lage noe sånn rappete, monoton melodi, ikke så stort registerspenn», fordi *beaten* er i fokus. «Men det ville jeg aldri gjort hvis jeg laga låta på piano», forteller hun.

Det virker som om Tollefsbøl skifter fokus i låtskrivingen med og uten DAW, og at låtene synes å få ulike sjangertrekk som resultat av om de er skrevet i DAW eller ikke, slik jeg forstår Tollefsbøl. Man skal ikke se bort ifra at dette også kan gå begge veier; at Tollefsbøl søker til DAWen hvis hun har et «rytmisk» idé, og til pianoet (eventuelt MIDI-keyboardet) dersom hun har en mer harmonisk eller melodisk idé. Tollefsbøl forteller at dersom hun ikke hadde brukt Logic, er det mange ting hun ikke kunne gjort:

*Hvis jeg ikke hadde hatt Logic, også hadde jeg ikke kunnet noen annen software, da er det jo drittmange ting jeg ikke kunne gjort, sånn som å få ned idéer i et instrument, og spille det inn og legge flere lag. Og det å teste ut, for eksempel hvis jeg har laget et komp, eller en trommegroove, så skal jeg prøve å finne en basslinje, så bare spiller jeg; «bass, bass, bass», og så hører jeg på dét, også kan jeg mute den, også legger jeg en ny bass; «bass, bass, bass», også kan jeg høre på alle de basstracksene. Det er nesten det beste med Logic óg, da. Eller det er enda en bra ting. At jeg kan bare prøve, finne fram, liksom. Og beholde det forrige sporet, og så kan jeg sortere hva som skal med. Og så når jeg er sikker på hva som er best, så bare sletter jeg de andre tinga. Og samme med når jeg legger jeg vokal, så lager jeg komp, også improviserer jeg vokal over, helt til det blir bra, liksom. Det er jo helt sjukt. At det går an!*



Tollefsbøl trekker her frem funksjonene hun benytter seg mye av i DAWen. Det fremstår som at DAWen muliggjør de forskjellige behovene Tollefsbøl virker å ha. Jeg tolker det Tollefsbøl sier om å få «idéer i et instrument» som at hun kan manifestere en idé hun har for trommer, med en trommelyd med softinstrumenter i Logic. Dette kommer ifølge Tollefsbøl som en erstatning for noe som eventuelt måtte skjedd «live»: «Da måtte jo andre folk ha spilt det kompet, da, i ti minutter, mens jeg prøvde å finne melodien over», sier hun. Dermed virker også DAWen å ha et praktisk aspekt; bruken av DAW gjør både at hun hverken trenger å kunne instrumentene hun vil bruke i demoen, eller å ha et band tilstede for å teste ut idéer. Med andre ord gjør DAWen at Tollefsbøl kan sitte og komponere *alene*. Noe av det beste med Logic for Tollefsbøl virker som nettopp dette med at en kan prøve seg frem, legge lag og eksperimentere med idéer. Denne prosessen sier Tollefsbøl blir å: «improvisere seg fram til man vil beholde alle delene». Jeg forstår på Tollefsbøl som at denne funksjonen med å *mute* og å kunne sette noen spor i *solo*, for å vise musikerne idéen til deres instrument er viktig for hennes bruk.

Jeg spør Tollefsbøl hvordan hun jobber når hun komponerer i DAW, og hvordan Logic-prosjektene hennes ser ut. Hun sier at hun ofte åpner mange nye prosjektfiler. Når hun jobber med en idé, kan hun komme på nye idéer som ikke passer det hun gjør, og da åpner hun et nytt prosjekt og spiller inn den nye idéen der. «Ganske ofte så blir det til at jeg lager mange prosjekter i samme strekk. Sånn fem-seks små ting.» Det fremstår som at Tollefsbøls kreative prosess består av det å komme på mange nye idéer, og legge dem i hver sine prosjekter. Tollefsbøl virker å være veldig produktiv i denne idéfasen, og sier at det derfor heller ikke nødvendigvis blir så veldig detaljert, «Kanskje litt fordi jeg vet at det kommer til å endre seg når det blir spilt av det bandet uansett, da, så. Det viktigste er bare idéen, liksom», forteller Tollefsbøl. Jeg tolker denne prosessen som at hun befinner seg i en slags flytsone<sup>85</sup>, der mange idéer kommer til henne, og hun på et vis må «fange» dem ned i Logic-prosjektene. Når det kommer til å gå tilbake til idéene, sier Tollefsbøl: «Ganske mange tar jeg aldri opp igjen», men hvis hun føler hun har laget noe hun liker, «så husker jeg det,» sier Tollefsbøl.

### *Fra band-demo til soloprojekt*

Som tidligere nevnt har Tollefsbøl siden første intervju begynt å produsere sitt eget soloprojekt. Her bruker hun også mange av de samme komposisjonsmetodene som hun har

---

<sup>85</sup> Csikszentmihalyi, 1996

tidligere har gjort til Fieh. Jeg spør Tollefsbøl om forholdet hennes til Logic har endret seg noe fra første til andre intervju. Hun svarer: «Nei, jeg har kanskje bare lært mer. Delvis fordi jeg har oppsøkt den informasjonen», og videre forteller hun at hun for eksempel har begynt å kjøpe mer plugins<sup>86</sup>. Med andre ord virker det først og fremst som at kunnskapen rundt produksjon og funksjoner i DAWen har utvidet seg fra første intervju, fordi hun har oppsøkt informasjonen. I demoene til Fieh var ikke plugins like viktig fordi det uansett skulle bearbeides av et band. Nå som Tollefsbøl produserer soloprojektet i Logic, har plugins større betydning for *sound* og produksjon.

I første intervju virket motivasjonen for å skrive låter i DAW både å være det kreative og det komposisjonsmessige, i tillegg til det praktiske aspektet ved å kunne formidle og vise frem låtskissene til bandmedlemmene. Fra Tollefsbøls demoer utformer bandet låtene i samarbeid på øving. Jeg er interessert i om arbeidet i DAWen har endret seg, siden låtskrivingens formål har gått fra å i hovedsak være demoskisser, til å være grunnlaget for produksjonen av låta. Tollefsbøl svarer:

*Ja, det har jo endra seg helt. I de tilfellene jeg lager låter som jeg vil bruke i det prosjektet som jeg skal produsere sjøl, altså solo-greia. Da må jeg jo faktisk finne lyder som funker, da, for eksempel synth. Okay, det er det jeg som skal spille, jeg skal ikke ha noen andre til å spille synth. Da må jeg jo faktisk finne en synthlyd som faktisk er bra. Og derfor har jeg jo kjøpt softsynth, for eksempel, da. Som faktisk låter bra. I motsetning til MIDI-greien som jeg brukte før. Da brukte jeg bare «Wurlitzer» i Logic, fordi det skulle noen andre spille. Også prøver jeg i større grad å bruke samples til trommer, for eksempel.*

Det virker som særlig dette med lydvalg i DAWen har endret seg fra å være en *veiledende* lyd i demoen som tidligere musikerne i bandet har satt sitt preg og *sound* på, til å bli en mer *gjeldende* lyd som Tollefsbøl velger og spiller inn selv. «Wurlitzer»-lyden Tollefsbøl refererer til, er en *preset* i Logic, altså en forhåndsinnstilt lyd som man kan velge i Logics soft-instrumentbibliotek. Trommesamplene Tollefsbøl snakker om, tolker jeg som samples utenfor DAWen, altså ikke softinstrument-*presetene* som hun tidligere brukte til Fieh-demoer, men

---

<sup>86</sup> En plugin er et softwaretillegg til programvaren en jobber i. I sammenheng med DAWs, er en plugin en komponent som legger til funksjoner i tillegg til DAWens egne funksjoner, det seg være softinstrumenter eller effekter som klang, reverb etc. Inne i DAWen ligger det som regel programvarens egne plugins, men det er også mulig å laste ned (kjøpe, lisensiere eller laste ned gratis) enkelstående plugins fra andre forhandlere. Eksempler på pluginsprodusenter er Waves, FabFilter og Izotope.

enten samples hun har lastet ned, samlet selv eller sampletjenester som *Splice*.<sup>87</sup> Hun nevner også at hun spør andre musikere om å spille dersom hun opplever at for eksempel trommene ikke har lått bra nok, for å supplere til det hun har laget i Logic.

Logic-prosjektet, som tidligere var Tollefsbøls har skitet rolle fra låtskisse\_til selve produksjonen. Til Fieh har Tollefsbøls skisser blitt utarbeidet, øvd inn og spilt inn i et studio. Dette har gjort at det musikalske produktet i Fieh har vært lenger unna hennes opprinnelige demo, enn det som nå er tilfelle i soloprojektet, hvor låtene er skrevet og produsert om hverandre. I tillegg er ikke musikken bearbeidet i band på samme måte og musikerne virker å ha en annen rolle enn før – å legge pålegg på Tollefsbøls produksjon.

### *Sound og produksjon i låtskrivingen*

Slik Tollefsbøl beskriver det, hun ikke særlig opptatt av å uforme *soundet* på demoene til Fieh, annet enn å velge lyder ut ifra låtens helhetlige karaktertrekk («smooth» eller «hard» låt). Dette har med soloprojektet endret seg. Tollefsbøl forteller at dette er «poenget med å ha det prosjektet», og at motivasjonen var å kunne bestemme *soundet* selv. Dette har gjort at hun har lært seg mange nye ting, og at soloprojektet springer ut fra et ønske om å gjøre mer selv, og være selvstendig i lydvalg, spilling og produksjon. Selv om musikere kommer inn og legger på «sitt *sound*», så er dette i en mer avgrenset form enn i Fieh, der bandet utformer mer sammen. I sammenheng med *soundet* på det nye prosjektet, trekker Tollefsbøl linjer til da hun startet å lage musikk i GarageBand, og la det ut på SoundCloud, før Fieh-bandet ble til. Hun sier: «Før syns jeg det var dumt at det låt MIDI, eller da var jeg veldig sånn ‘ånei, MIDI - det låter jo veldig data. Og for at det skal endre seg, så må noen spille det, i *real life*’», og derfor ble Fieh-bandet med musikere en naturlig vei å gå. Tollefsbøl sier at de første demoene noe fint ved seg, og nå prøver hun å finne tilbake til *soundet* hun hadde på de første demoene hun lagde, uten at det skal låte MIDI og «hjemme-mekka». Det at noe låter MIDI virker som en negative assosiasjon, og kan tolkes som at det bærer preg av å være amatørmessig. Det virker derfor som at Tollefsbøl forsøker å finne en riktig dose av MIDI-*soundet*. Når jeg spør Tollefsbøl om hvor skillet går mellom låtskriving og produksjon svarer hun:

(...) Særlig når man jobber i Logic så er det jo samme ting, nesten. Mens hvis jeg lager låta på et instrument uten Logic, da er det liksom låtskriving, og alle produksjons-lyd-

---

<sup>87</sup> *Splice* er en populær sampletjeneste der man abonnerer for å ha tilgang på tusenvis av samples.

*greiene kommer til å skje senere. (...) Mens i DAWen så kan det hende du finner ut synth-lyden før du har funnet ut hvilken akkord det skal være. Det skjer jo hele tida, at du har bestemt kanskje lyder lenge før låta er ferdig, så du jobber med lydene.*

Med bruk av DAW virker låtskriving og produksjon å tvinnes mer sammen, og Tollefsbøl trekker særlig frem at *lydene* kommer tidlig, kan skje før låt-idéene. Mens uten DAW, kan det være lettere å skille ut låtskrivingen, slik jeg forstår Tollefsbøl. Hun sier at låtskriving og produksjon når Logic er involvert «går jo veldig hånd i hånd», og det er ikke nødvendigvis slik at låtskrivingen slutter når produksjonen starter. Produksjonen kan også være en del av å arrangeringsbiten i låta, sier Tollefsbøl. Jeg spør henne om en gitareffekt bør ansees som en del av komposisjonen eller produksjonen. Hun svarer: *Jeg tenker nok på det som en del av produksjonen, samtidig som at man skjønner jo at låta ville ikke vært låta hvis det ikke var for den gitaren.*» Videre sier hun at jo færre elementer i låta, jo mer har muligens gitarlyden å si. Samtidig er låta akkordskjemaet og melodien, og det man tar med seg dersom man for eksempel skal gjøre en pianocover, sier Tollefsbøl. Likevel sier hun at «produksjonen kan ha absolutt alt å si», og kan være det som gjør låta «fet». Hun sier videre at dersom man er en god låtskriver, så har kanskje produksjonen mindre å si. Dermed gir Tollefsbøl sitt svar på om gitareffekten er en del komposisjonen eller produksjonen: «Gitarlyden er produksjonen. Ja, det er produksjon, men det kan ha alt å si for låta». Dette leder videre til at vi kommer inn på sjanger, og Tollefsbøl sier at i singer-songwriter-musikk og sjangere som ofte har akustiske instrumenter og ikke er like produsert, kan det være lettere å skille låt fra produksjon. Men Tollefsbøl trekker frem samplebruk i hiphop som en utvidelse av problemstillingen. Der samples er det bærende elementet, vil klipp fra andres ferdigproduserte musikk være en del av en ny komposisjon (gitt at man sampler andre artister), og produksjonen er det rytmiske og harmoniske underlaget. I tillegg, sier Tollefsbøl, at «du har vokalen, teksten, og *flowen*, og den framførelsen fra den som rapper», som også har innvirkning på låta. Dermed kan sjanger bidra til å bestemme i hvilken grad låtskriving og produksjon kan og bør adskilles.

## **Marcus Forsgren**

### *Bakgrunn for valg av ProTools*

Forsgren bruker Pro Tools som DAW når han lager og produserer musikk. Grunnen til at han startet med Pro Tools, var at han jobbet i forskjellige studioer der Pro Tools var standard DAW, og er derfor det han bruker og kan best. Forsgren gir uttrykk for at «Det har bare blitt

sånn», uten at det var en større tanke bak. Med andre ord virker valget av Pro Tools mer som en naturlig fortsettelse enn et tydelig standpunkt. Pro Tools er fortsatt industristandard i mange profesjonelle studioer, deriblant i Studio Paradiso, der Forsgren holder til. Selv om Forsgren nå bruker Pro Tools, har det ikke alltid vært sånn. Da han først startet med musikkproduksjon, så var det teip som gjaldt:

*Nesten hele 20-årene, i starten så var jeg sånn teip-dogmatiker. Så jeg hata egentlig Pro Tools. Så sånn på tidlig 2000-tallet, det som kom- når folk jobba i Pro Tools på den tida, så syns jeg det låt Pro Tools på en litt sånn døll måte, da. Men jeg hadde en tiltrekning til soundet på 70-tallet, altså det gamle soundet som er litt rundere og tjukkere. Mens på 90-tallet så var det jo veldig- [den] digitale teipmaskina kom, og så begynte etterhvert Pro Tools å komme, Digidesign var første selskapet som lagde Pro Tools. Så da kom det mer og mer, og det var veldig crispy og litt tynt, sånn digitalt. Og jeg digga ikke det. Så det tok litt tid før jeg på en måte «embrace 'a» Pro Tools, og DAWs og måten man jobber på i dag, da.*

Det fremstår som at 1970-tallets lydideal også var en begrunnelse for at Forsgren var en «teip-dogmatiker», slik han beskriver. 1970-talls-soundet låt ifølge Forsgren «rundere og tjukkere», og kan ha med den lydlige klangfargen den fysiske teipen og teipmaskinen gir, ofte kalt *saturation*. Forsgren virket å drøye så lenge som mulig med å gå over til Pro Tools, fordi «det låt aldri bra nok», og han mislikte lyden som ikke tilfredsstille Forsgrens lydideal. Rundt 2010 forteller Forsgren at han begynte å jobbe i Pro Tools, men sier: «Jeg jobba mest med teip. Alle Lionheart skivene og sånn var teip, spilt inn på teip», og teipen virker å være sentral både i Forsgrens arbeid og lydideal. Videre sier Forsgren at for han er ikke hvilken DAW man bruker så viktig: «Man kan lage gull på alt, liksom». Han sier at han har jobbet litt i Ableton Live, og vært litt borte i Reaper. Selv om han sier at han ikke kan andre DAWs så godt, sier han at han «hadde sikkert hatt kjempegodt av å jobbe mer med det», kanskje for å bryte ut av vaner eller å få nye idéer.

### *Pro Tools' rolle i låtskrivingen*

Jeg spør Forsgren om han opplever forskjell i låtskrivingen sin, med eller uten DAW. Som beskrevet i forrige kapittel, var prosessen på første og andre Bror Forsgren-album ulik. På det første albumet laget han demoer i Pro Tools på alle låtene, og la deretter pålegg med «ekte»

trommer. Det virker altså som at musikken var mer ferdigskrevet når innspillingen startet. På det nye albumet er derimot bandet mer involvert på et tidligere stadium i prosessen, og virker å ha større definisjonsmakt når det kommer til arrangement. Forsgren beskriver videre det han anser som en fallgruve når det kommer til jobbing i Pro Tools:

*[En] fallgruve med å sitte og jobbe i Pro Tools er at man har uendelige muligheter med å legge på ting. Man kan bli litt sånn overivrig. Og jeg- det er en sånn fallgruve jeg har veldig lett for å falle i. «Åh, fy søren, jeg skal gjøre dét», også blir det bare arrangert sånn supertett, da. Og til slutt ender det opp med at det bare er en slags mølje og ingen ting som stikker seg ut på en måte.*

Fallgruvene Forsgren beskriver kan resultere i at alle elementene blir en «mølje», noe som kan hindre de musikalske idéene å få plass og luft, slik jeg forstår ham. Han virker å være bevisst på dette i egen musikk, og prøver å jobbe imot dette. Men ikke alt er negativt med å skrive i Pro Tools. Forsgren sier: «jeg merker at jeg skriver ting mye mer sånne kjappe linjer og sånn, i Pro Tools. Ting som går mye mer sånn [knipser kjapt med fingrene]», mens hvis han jobber med ting organisk, «så er det ofte melodiene mye mer lange». Forsgren merker altså en forskjell på måten han skriver melodier på, med og uten DAW. Med DAW kan man skrive inn melodier og idéer i MIDI som man ikke nødvendigvis kan gjenskape selv med instrumenter eller sang, og dette kan være positivt. Dersom han derimot jobber akustisk, uten DAW, kan melodiene ofte bli lengre, ifølge Forsgren. Jeg tolker «kjappe» og «lange» melodier som at Forsgren sikter til noteverdier, ikke hvor kjapt eller treigt de komponeres. Forsgren sier likevel med et smil: «det har jo blitt skrevet kjappe ting før Pro Tools kom. Men for meg har det vært litt sånn, da». Forsgren sier: «Man har kontroll på liksom masse informasjon på kort tid», og at «Jeg kan se det, jeg kan skrive en MIDI-fil, så kan jeg se ‘åja, jeg må bare flytte en tone ned der’». Forsgren peker her på muligheten til å kunne gå inn og redigere på enkelttoner i MIDI, og flytte på tonehøyde og rytmer i ettertid, noe man ikke nødvendigvis kan gjøre like lett med audio-opptak.

Jeg spør Forsgren om det er noe han opplever at han kan gjøre med DAW, versus uten DAW når det kommer til låtskriving. Han sier at «det er lett for at ting spilles inn på grid», altså rutenettet i DAWen som er sammenkoblet med metronom og viser takter.<sup>88</sup> Forsgren trekker

---

<sup>88</sup> «Grid'en» er et visuelt rutenett og er en funksjon i DAWen som representerer underdelinger og takter, og er sammenkoblet med metronomfunksjonen. *Griden* brukes som referansepunkt for metronomenes slag, og kan hjelpe brukeren å orientere seg i musikken, å tilpasse audio- eller MIDI-sporene til å være mer presise og metriske. Ved å for eksempel bruke kvantiseringsfunksjonen, vil lyden «snap to grid», eller flytte seg til nærmeste valgte 8-del eller 16-del.

også frem editeringsmuligheter som en tydelig forskjell: «du kan inn og flytte på slag, flytte på toner, bytte ut toner.» Det å aktivt kunne gå inn og editere, og forandre fragmenter eller elementer ved idéer er noe en ikke kan gjøre på samme måte uten DAW. Forsgren sier at dette er en «sinnsykt handy verktøy», men også at det kan misbrukes. Forsgren sier at med DAW står man i fare for at man ikke tillater feil, og at alle feil blir korrigert. Ifølge Forsgren er dette noe man ikke nødvendigvis ser i øyeblikket, men i etterkant kan man skjønne at: «den feilen er jo på en måte prikken over i'en», og at ved å redigere for mye kan man miste det som i musikken er «cherry on top». Det virker på Forsgren at dersom man blir for opptatt av å rette opp i feil, polere og korrigere, så en mister man noe i musikken som er interessant.

Selv om Forsgren har mye bra utstyr i studioet sitt, erklærer han: «Jeg er ikke opptatt av det tekniske på grunn av det tekniske, jeg er opptatt av det tekniske på grunn av det musikalske». Teknikken må ha en *bruksverdi*, ifølge Forsgren. Men selv om Pro Tools er DAWen Forsgren jobber mest i, har han likevel ikke lagt helt fra seg teipmaskina:

*Når det gjelder innspilling elsker jeg fortsatt å jobbe på teip. Hvert fall med bra band, folk som er flinke til å spille og har et konkret sound. Da elsker jeg å jobbe på teip. Rett og slett for at du har litt mindre muligheter, så da blir det du spiller betydelig veldig mye. Så musikere blir litt sånn; «shit, nå må jeg spille bra.» Det elsker jeg. I tillegg blir det luftigere fordi du har ikke like mange spor, du må alltid tenke at: «Hvis jeg legger på dette nå, så har jeg fem spor igjen. Men vi må ha plass til vokal, kor etc.». Du begynner å tenke helhetlig med én gang, i stedet for at man bare gønner på og ser hva det blir for noe. Fra starten av må du tenke hva du skal legge og antall spor. Hvis du for eksempel skal legge perk, så må du kanskje bruke to mindre mikker på trommene. Så det er noe kreativt kult som skjer når du har de begrensningene. Som blir mye mer effektivt. Du må alltid tenke sluttproduktet med en gang.*

Det er tydelig at Forsgrens forkjærlighet for teip består, og han trekker frem teipmaskinens begrensninger som toneangivende for innspillingsprosessen, og mener at det skjer noe «kreativt kult» med å ha disse begrensningene. Det krever også en større planlegging fra start, med et begrenset antall spor. Det virker som at forutsetningen for at Forsgren bruker teip er at det må være «bra band». Jeg får likevel inntrykk av at arbeidet med teip ofte ender opp med å føres inn i Pro Tools for videre redigering og miksing.

### *Sound og produksjon i låtskrivingen*

Jeg er nysgjerrig på å undersøke hvor viktig *soundet* er for låtskrivingen. Når kommer *soundet* inn i prosessen, og hvor viktig er det for låtskriveren? Jeg spør derfor Forsgren om hvor i prosessen han opplever at *soundet* kommer. «I min musikk så er det jeg tenker på fra første stund. ‘Det her må jo være en fuzzgitar, og ganske mye fuzz på den gitaren’ .», forteller Forsgren. Han sier at han sannsynligvis er opptatt av dette både fordi han har vært på begge sider av miksepulten, og at han alltid har hørt musikk som er: «sterkt prega av artikulasjon, eller sterke uttrykk når det kommer til effekter». *Soundet* er også noe han tenker på tidlig når han produserer andre band. Videre sier Forsgren at fokuset på *sound* kan være sjangerbetinget: Når du spiller country, kanskje du ikke er så opptatt av det da». Han sier også at han tror mange fler er opptatt av *sound* i dagens musikk, «fordi at alle har det verktøyet i fanget sitt, fra de får sin første datamaskin», noe jeg tolker som at Forsgren setter fokuset på *sound* i sammenheng med tilgjengeligheten til DAWer. En videre refleksjon av dette kan også være at dagens populærmusikksjangere er preget av musikkproduksjon og at *soundet* til dagens populærmusikk er mer preget av digital musikkproduksjon enn for eksempel country.

Jeg spør Forsgren følgende spørsmål: «Hvis du har en gitarlinje med en spesiell effekt på. Vil du si at effekten er en del av komposisjonen?». Til dette svarer Forsgren: «Ja, helt klart». Jeg spør videre om han anser dette som en del av låtskrivinga, og om lyden er låta. Forsgren sier:

*Ja, helt klart. Man kan sammenligne en effekt med artikulasjon, da. I forhold til klassisk musikk, om man skal spille med vibrato eller glissando. Så det er jo effekter det og, på en måte. Ta for eksempel «Toxic» med Britney Spears [synger «hooket», fiolinlinjer med glissando], altså det uten glissando, da er ikke den melodien den melodien, på en måte. Da blir det [synger «hooket», men nå stakkato], sant. Det blir en helt annen melodi. På samme måte kan en ekko på en måte påvirke hvordan en gitarmelodi er. Samme med vokal også. Med Chers «Do You Believe in Life After Love», er den melodien den melodien uten den effekten? Spørsmålstejn. Jeg tror egentlig ikke det. Jeg tror ikke det hadde vært like stor hit uten det. Så der er jo den effekten helt klart en del av komposisjonen, tenker jeg da.*

Forsgren trekker frem flere eksempler på låter der artikulasjon og produksjonselementer er viktige - de hadde ikke vært det samme uten effektene, og dette bruker han som et argument for at *lyden*, eller effektene er en del av komposisjonen. Videre spør jeg Forsgren om han har



noen tanker om hvor skillet mellom låtskriving og produksjon går. Han sier at dette er noe han har jobbet mye med, fordi han på et tidspunkt opplevde at han, når han skulle produsere andre artister og band, endte opp med å bli en arrangør, medarrangør, og medkomponist – som, ifølge han, ofte endte opp med å bli «en dårlig versjon» av ham, i stedet for at det blir den beste versjonen av bandet. Selv om dette kan være grunnen for at man i første omgang ble spurt om å være produsent, at bandet ønsker å bli produsert av noen dem beundrer musikalsk, kan det ifølge Forsgren ende opp som en «intetsigende hybrid». Derfor er det viktig å være sin rolle som produsent bevisst, sier Forsgren. Videre sier han: «Så når jeg produserer så er jeg veldig lite engasjert i låtskriving og arrangering i stor grad. Jeg er jo med på det, så sier jeg hva jeg synes er bra og dårlig, på en måte», men han er nå mer opptatt av at bandet skal gjøre mer selv, fordi det ifølge Forsgren blir bedre, og mer særegent for bandet. Forsgren forteller videre om produsentens rolle:

*Som produsent så er du ansvarlig for at det skal bli et produkt. Så du må ta grepene som gjør at det skal bli et kommersielt produkt. Du er, tradisjonelt sett, leid inn av plateselskapet som skal sørge for at de faktisk får en fysisk ting som de kan selge. Så en produsent har ikke så mye å med låtskriving å gjøre, per se. Men noen ganger må du blande deg inn for at det skal bli et produkt. Bare å gjøre de grepene som må til, da. Og det er jo det som gjør jobben veldig interessant, for det er jo forskjellig fra hver gang. Det er jo folk du jobber med, og mange ganger må du være psykolog, liksom, å være en miljøarbeider for å få det til å funke. Men det er det en produsent er: du er ansvarlig for at det skal bli et produkt.*

Produsentrollen kan med andre ord være innholdsrik og være en slags alt-mulig-person, slik jeg forstår Forsgren. Likevel virker Forsgren å ha et tydelig skille mellom produsent, låtskriver og medarrangør når han selv har fått rollen som produsent. Dette virker å være kunstnerisk begrunnet og for å avgrense sin rolle, slik jeg forstår det. I utgangspunktet, virker det som at Forsgren tolker produsentrollens grunnoppdrag som ansvarlig for å levere et produkt til plateselskapet. Men virker å mene at han også kan gå utover sin rolle som produsent for å nettopp få levert et produkt.

## **Juno Jensen**

### *Bakgrunn for valg av Ableton*

Juno Jensen startet å bruke Ableton Live fra omtrent 2011, etter et samarbeid med Magnus August Høyberg (Cashmere Cat). I pop-prosjektet deres, *Kinee*, produserte Høyberg i Ableton og Jensen var låtskriver. Det var via Høyberg at Jensen prøvde Ableton, og hun beskriver Ableton som intuitivt og fint, men at det samtidig var tilfeldig at det ble akkurat Ableton. «Man må jo bare velge noe, også hvis du har en bra *workflow* i det, så må man jo bare holde på», sier Jensen. Arbeidsflyten virker likevel å være viktig for at hun har fortsatt i Ableton. Hun har også testet GarageBand, men hun forteller: «jeg får ikke til å gjøre det jeg vil», med andre ord virker ikke GarageBand å være like intuitivt for Jensen. «For meg har det vært viktigst å utfordre meg selv med mitt uttrykk», sier Jensen. Etter å ha jobbet med andre, kjente Jensen på et behov og et driv til å «gjøre sin egen greie», og ville produsere mer selv. «Jeg trengte egentlig å skape mye mer enn det jeg gjorde når noen andre produserte for meg, da. For jeg skrev låter, men jeg produserte ikke selv», forteller Jensen. Derfor begynte hun med produksjon:

*Så jeg begynte å eksperimentere mer og mer med musikkproduksjon, som førte til at uttrykket mitt ble helt- altså vokal og tekst bare forsvant helt. Fordi det var så mye i software og med synther og softsynths og sånn, som jeg utforsket. Som var veldig morro. Og det var da, når musikken min ble instrumental, at jeg fikk en sånn idé om at: «nei, jeg har lyst til å lære- jeg har ikke bare lyst til å flikke med synther, jeg har lyst til å lære meg å produsere beats!», (...) for jeg hørte masse på Drake og på Weekend, (...) Og jeg tenkte: «det her kan jeg gjøre», fordi jeg kan skrive melodier, jeg har lyst til å lære meg å produsere beats.*

Det musikalske fokuset gikk fra harmoni, melodi og tekst, til fordel for beats og et mer instrumentalt uttrykk med bruk av Ableton. Det fremstår også som at Jensen ønsket å lære mer om beats *fordi* hun allerede kunne skrive melodier, og med produksjon kunne hun utvide kunnskapen. Jensen har siden 2013 produsert og mikset alle sine utgivelser til soloprojektet sitt, *Pieces of Juno*, med unntak av *Metanoia* som i tillegg har et mer akustisk preg.

Hun fikk reisestøtte fra Music Norway og dro i 2016 til Los Angeles hvor hun var innom flere musikkproduksjonsmiljøer, møtte produsenter, var med på *sessions* og gjorde flere remixes. Sin første remix gjorde hun av en Lindstrøm-låt. Jensen møtte flere hiphop-produsenter og

forteller at hun lærte mye om hiphop-produksjon, der mange produsenter brukte DAWeN FL Studio (også kjent som FruityLoops). Musikken hennes var i starten hiphop-inspirert, fikk kritikk fra andre hiphop-produsenter i Los Angeles for at den ikke var like repetitiv og mer melodisk forankret, som gjorde det vanskeligere å legge rappevers på hennes beats, fordi de var i stadig forandring.

### *Abletons rolle i låtskrivingen*

Jensen har tidligere nevnt at hun har brukt piano, gitar, mobilopptak og appen Evernote som verktøy i sin låtskriving, i tillegg til sin egen stemme. Jeg spør henne om det hender hun starter å skrive låter «rett inn i DAWeN». Da svarer hun: Ja, spesielt i starten, når jeg begynte med musikkproduksjon», og dette forteller hun var fordi lydbibliotekene var spennende. Det virker som at det første møtet med Ableton inspirerte Jensen, fordi det var en type nyhetsverdi i lydbiblioteket som møtte henne. Hun forteller at: «de låtene jeg har skrevet som er mest sånn rett i DAWeN, det var jo med hip-hop-produksjonen», og da startet hun ofte med trommer. Trommelydene besto ofte av *samplepacks* eller «egne sampla ting». Nå virker det derimot som at Jensen har gått fra å finne inspirasjon i lydbiblioteket i DAWeN, til å finne inspirasjon andre steder, for eksempel et gammelt keyboard fra da hun var yngre:

*Akkurat nå så driver jeg og skriver på et sånt gammelt keyboard som jeg fant hjemme hos faren min, faktisk. (...) Og der jobber jeg jo med re-amping av det, jeg kjører ikke keyboardet rett inn i lydkortet mitt, jeg kjører det gjennom en sånn drittførsterker, også skrur jeg på drive, også bare booster jeg den, sender den ut i poolen<sup>89</sup>, så tar jeg opp det med mikrofoner som jeg har plassert rundt, også kjører jeg det inn i Ableton, ikke sant. Men så putter jeg også på effekter i Ableton, og de effektene kan også gjøre at jeg for eksempel chopper ting på et spesifikt sted, så det er jo en del av den kreative prosessen i DAWeN, da. Fordi jeg hører: «det her, akkurat den lyden her, låter veldig kult.», så bare chopper jeg det, også for eksempel fryser jeg det sporet, med alle effektene og sånn. Også drar jeg sporet ut til et nytt audiotrack, og da har jeg fryst akkurat den lyden. Så jeg har sampla meg selv, da, ikke sant.*

Her forteller Jensen om sin kreativ audioprosessering som en viktig del av hennes prosess, hvor hun bruker ulike audio-opptak og innspillingsteknikker inn i DAWeN for å prosessere

---

<sup>89</sup> Juno Jensen bor i en leilighet med et tomt badebasseng inn i stua, som hun bruker som hun tidvis bruker som et innspillings- og ambiensrom

dem videre der. Jensen forteller om nærmest en «inspirasjonsreise» som går i sirkler. Før var DAWen et sted der hennes idéer startet, men nå virker det som inspirasjonen kommer fra å jobbe mer med kreativ lydprosessering, som å bruke nye lydkilder på nye måter.

Jeg spør Jensen om hun er opptatt av å lære alle funksjonene i Ableton. Hun svarer: «Nei», og ler. «Når det er noe jeg trenger, så lærer jeg meg det. Men jeg gidder ikke å lære meg alt for å lære meg det». Jensen forteller at idéene står i fokus. «Selvfølgelig kan jo idéer komme av å lære seg ting. Det er bare aldri sånn jeg har jobba. Jeg jobber med noe, også lærer jeg mens jeg jobber med akkurat den idéen», forteller Jensen. Hun betegner seg som en «mer intuitiv person», og forteller at hun lærer og vokser i de prosjektene hun gjør, og så går hun over til noe annet og lærer mer der. «Jeg oppdager stadig ting jeg ikke kan. Og enda godt er det, ellers så hadde jo livet mitt vært dritkjedelig», sier Jensen. Det virker som hun har et avslappet forhold til teknikken, og er mest opptatt av å lære av prosessen hun er i.

Utgivelsen *Metanoia*, som kom ut i 2019, ønsket Jensen at skulle ha et litt annet uttrykk og fundament enn de andre utgivelsene sine. Hun gjorde innspillingen i et studio i Halden, og hadde et ønske om at låtene skulle stå i fokus. Målet var «å gjøre ting så nedstrippa og enkelt som mulig», slik at hun ikke ble sittende «i flere år og produsere det ihjel», forteller hun. Jensen og to sessionmusikere gjorde innspillingene i løpet av et par dager, og Jensen forteller at de kun spilte inn tre *takes* på hver låt: «Hvis ikke du klarer det etter tre *takes*, så må du bare ta det beste av de tre, da, ikke sant. Det var premisset for den plata». Dermed virker prosessen å være styrt av et sett med regler, eller dogmer, Jensen hadde bestemt. Det virker som at disse begrensningene også skulle bidra til at musikken ikke skulle «overarbeides», men at det gav et «rått» uttrykk. Jeg spør Jensen om hun opplever at låtskrivingen til *Metanoia* var annerledes enn de andre albumene hennes. Hun svarer: «Ja. Låtene var jo ferdig på en helt annen måte. Sånn, jeg kunne sitte og spille disse låtene på piano. Låta er der, ‘vær så god, her er låta’, ikke sant». Mens med *Euthymia*, *Tacenda* og til dels *Kalopsia*, så forteller Jensen at: «Veldig mye av låtene ble til ved å sitte foran datamaskinen og teste ut forskjellige ting».

*Metanoia* fremstår som et unntak fra hvordan Jensen komponerte de andre platene, som i større grad ble til ved å sitte i Ableton og eksperimentere i DAWen. Et eksempel på denne sistnevnte prosessen er låta «Black Acres», som forøvrig er en coverlåt, men den illustrerer, ifølge Jensen, arbeidsmetodene som hun også bruker på eget låtmateriale. Sammen med artist Anana tok Jensen utgangspunkt i en coverlåt som inngang til et første samarbeid. De hørte

gjennom ulike lyder i softinstrumenter, og endt opp med en «digital støy-aktig lyd». Jensen forteller at lydvalg i denne prosessen kan komme av «Hva slags lyder er det som gir deg lyst til å lage noe». I tillegg kom lyden av tastelåsen til Jensens mobil med på et opptak, og hun tweeket lyden slik at den utgjorde en del av sangens perkussive element. Videre gjorde de opptak av piano, som de delte opp i samples, og de jobbet med en «flytende pianolyd», med effekter og klang, som plutselig kuttet av. Jensen sier: «Jeg liker sånne brutale klipp. Sånn at du blir sugd inn i et miljø, eller en stemning også bare er du ikke der lenger, også blir du dratt med til noe annet». Jensen sier at «når låta utvikler seg med produksjonen, som er en veldig gøy måte å jobbe på». Særlig på den siste utgivelsen, *Euthymia*, har mye blitt til ved slike eksperimenter i DAW. Ofte har det startet med en idé, for eksempel et mobilopptak eller melodi, som Jensen videre «har lappet ting sammen» i Ableton. Lyd- og idémateriale virker med dette å komme sammen med en type kollasjeteknikk. På *Euthymia*, fikk hun sopran Kristin Bolstad til å synge i badebassenget i stua, som Jensen la flere lag av, og videre «lekte» Jensen med effekter, blant annet pitch-effekter. Videre sier Jensen av hun klippet ut noen av Bolstads opptak som ikke var helt perfekte: «Jeg valgte likevel å fremheve noen av de bitene hvor tonen hennes ikke er helt klokkeklar fra starten av», hvor det etter Jensens beskrivelser «skurrer litt», men Jensen sier at «det er det som er fint, at det er litt uperfekt, at det er litt sånn, at det låter litt off. Det er det jeg liker». Dermed er Jensens utvalg av det uperfekte et estetisk og bevisst valg.

Låta «Needing» på Jensens siste album «Euthymia», er skrevet med det Jensen beskriver som sine gamle teknikker, hvor hun har prosessert lyden av et gitaropptak hun har fått tilsendt av en medmusiker, hvor hun har doblet lyden, *pitchet* opp en oktav, og lagt på *shimmer*<sup>90</sup>. Hun sier at denne prosessen er et tilfelle hvor: «produksjonen har kommet og blitt en såpass stortatt så stor del av eierskap i låta». Dette virker å være en teknikk Jensen gjør mye av, og hun sier at idéene *fullføres* i DAWen: «Melodien er utenfor, også kjører du den inn, og da får den plutselig bein å stå på», sier Jensen. Jeg tolker dette som at DAWen er et viktig verktøy i Jensens utarbeiding av idéer i låtskrivingen.

### *Sound og produksjon i låtskrivingen*

Når det kommer til *soundet* forteller Jensen at de siste platene hennes springer ut fra en konseptuell idé. *Kalopsia*, det første av de fire konseptalbumene, ville hun skulle høres ut som

---

<sup>90</sup> En shimmer-effekt bidrar til at lyden får en nærmest metallisk karakter

Kanye Wests beats, mikset med lyder av bass og fiolin som hun fikk fra samarbeidspartner Freddy, som hun eksperimenterte med. Miksen av disse elementene var utslagsgivende for at *soundet* på den plata ble som det ble, forteller Jensen. Hun sier at dette likevel ikke var planlagt. «Du vet, det skjer så mye gøy når du bare leker litt med ting», forteller Jensen. Jensen sier at det var annerledes med de andre utgivelsene:

*Jeg ville at Tacenda skulle være en sånn jazza- jeg ville at det skulle låte litt som en... ung kvinne, men også som et barn. Det var sånn jeg ville det skulle låte. Og den tredje, jeg visste at det skulle være akustisk, at det skulle være tilbake til røttene, til det ekle, til det som var mer sånn, improvisert fram. Den siste, jeg visste- jeg ville ha en kombinasjon av alt, men samtidig så ville jeg at det skulle være mer spirituelt, og da visste jeg at jeg ville ha sopran, ikke sant. Eller, egentlig så ville jeg ha Sølvguttene, men det ble Kristin Bolstad [ler]. Ja, så da satt jeg meg vel bare noen sånne idéer, da.*

Det virker som at Jensens *sound* kommer fra en kombinasjon av konkrete referanser (Kanye West, jazz) og overordna og konseptuelle visjoner og inspirasjon som ikke nødvendigvis er forankret i konkrete lyder med tydelige assosiasjoner (ung kvinne, barn). Dette peker også mot en viss abstrakt og tolkningsmessig lydliggjøring, som fremstår som rammer eller begrensninger Jensen setter for arbeidet sitt. Det er først og fremst sine egne assosiasjoner for musikken og komposisjonen som virker å være viktigst, ikke nødvendigvis at publikum hører at «dette er lyden av en ung kvinne», slik jeg tolker det. Hun virker å ha satt tydelige konseptuelle idéer og referanser for *soundet*, og videre å legge rammer for arbeidsprosessen.

Jeg spør Jensen om hun har noen tanker om hvor skillet mellom låtskriver og produsent går. Hun svarer: «Ja, jeg har vel masse tanker om det. Men jeg vet ikke om de er så nyttige, eller om vi kommer noe nærmere svaret [ler]». Jeg spør Jensen videre om hun opplever låtskriving og produksjon som en adskilt prosess. Til dette svarer hun: «Nei, jeg føler at det er samme. Det ene må eksistere med det andre». Jensen trekker frem *Metanoia* som et eksempel:

*Selv om det var en setting hvor jeg ikke var produsent på samme måte, så var jeg fortsatt produsent - jeg valgte musikerne, jeg valgte studio, location, jeg valgte hvem som skulle mikse det, og jeg visste, da vi satt der, jeg visste hva jeg likte og hva jeg ville ha. Når jeg sier til musikerne: «det der var dritbra, la oss gjøre det der, og*

*forsterk gjerne den viben», så er det produksjon. Det er bare ikke produksjon på samme måte som når du sitter i Ableton og legger trommer, for eksempel.*

Jensen sier videre: «Produsentrollen har jo utviklet seg ekstremt mye siden man starta med studioopptak og fram til i dag». Før, sier Jensen, var produsentrollen kanskje mer preget av å samle et team, ha ansvar for økonomiske midler, og sørge for et *sound* for bandet eller artisten. Produsentrollen Jensen beskriver virker å være en slags prosjektleder, både produsentrollen før, og fra hennes egen erfaring. Men i Jensens eksempel fra studioet, er hun i tillegg kunstnerisk leder i tillegg til å være artist. *Dagens* produsentbegrep kan, ifølge Jensen, være assosiert med at noen sitter på soverommet sitt og produserer ved hjelp av MIDI og loops, med en som rapper over. «Og det er jo likeverdig produsent det også», sier Jensen.

Når jeg spør om en gitareffekt er en del av komposisjonen eller produksjonen, svarer Jensen først at det er et vanskelig spørsmål. Videre sier hun at dersom man jobber med en produsent som vil ha TONO fordi de mener de har bidratt på en stor del av låta, sier Jensen at hun syns det «er et veldig viktig poeng, og veldig viktig diskusjon å ta». Hun har selv opplevd å ikke bli kreditert for låtskrivingsarbeid- og fremførelser hun har gjort på innspillinger. Derfor virker det også som at hun selv er opptatt av å gi kreditering der det er berettiget. Jensen sier videre at hun er i en situasjon hvor hun jobber mye alene, og er den som tar valgene. Derfor har disse problemstillingene i hovedsak kommet opp tidligere i karrieren da hun jobbet med andre, og de gangene hun har vært i *sessions*, og de har delt rettigheter 50/50. Til sistnevnte fordeling sier hun:

*[Det] er en ryddig måte å gjøre det på, syns jeg. Lydbilde og atmosfære har ekstremt mye å si for hvordan du mottar en låt, og hvordan en låt også kan slå an, eller ikke slå an, eller... bare hvordan det påvirker deg. Ja, det går jo hånd i hånd, da. Det er stemninger. Det er et veldig godt spørsmål, og det er ikke sikkert vi trenger å si det ene er det andre, eller det tredje er det fjerde, hvis du skjønner hva jeg mener.*

Det fremstår med dette som at det ikke så viktig for Jensen å definere hva som er låtskriving og hva som er produksjon, slik jeg forstår det, for Jensen virker det å gå hånd i hånd, særlig når hun jobber alene, noe hun gjør mest.

## Funn og tolkninger

### *Studioet som instrument*

Alle informantene bruker DAW som verktøy i sin låtskriving, men på noe ulikt vis. Idéer virker å kunne komme både fra lyder, effekter, eller funksjoner i DAWen, melodi- eller akkordfragmenter i andre instrumenter, lyder, lydopptak, referansemusikk eller annet. Altså kan idéene komme med bruk av DAWen, og utenfra. DAWen kan og bør anses som et instrument, på lik linje som tradisjonelle instrumenter. Dette argumenterer blant annet Marrington for i «Composing with the Digital Audio Workstation» (2017) og skriver at DAWen er «an instrument in its own right which impacts upon the conception and organization of musical ideas».<sup>91</sup> Marrington er ikke den første som mener dette, men spinner videre på blant annet Brian Eno, som i 1979 holdt foredraget «The Recording Studio as Compositional Tool» på The Kitchen i New York. Det er i tillegg mange akademikere som har skrevet om dette, og Virgil Moorefields *The Producer as Composer – Shaping the Sounds of Popular Music* (2005) blir ofte trukket frem i denne tematikken.<sup>92</sup> Eno forteller kapittelet i «The Studio as Compositional Tool» fra *Audio Culture: Readings in Modern Music* (2005), om komposisjonstilnærmingen han utviklet ved å jobbe i studio, kalt «in-studio composition». Han beskriver dette begrepet som følger: «[in-studio composition], where you no longer come to the studio with a conception of the finished piece. Instead, you come with actually rather a bare skeleton of the piece, or perhaps with nothing at all».<sup>93</sup> Eno beskriver en form for komposisjon (eller kanskje en *innstilling* til komposisjon) der man ikke trenger å komme med en plan. Videre beskriver han denne «studiokomposisjonen» som et resultat av den additive tilnærmingen til komposisjon og studioarbeid som utviklet seg på 1970-tallet, via firesporsopptakeren, og teknologiutvikling som gav rom for lydeksperimentering og mulighet til å legge på flere lag i musikken. Eno beskriver sin prosess slik:

*I often start working with no starting point. Once you become familiar with the studio facilities. You can begin to think in terms of putting something on, putting something else on, trying this on top of it, and so on, then taking some of the original things off, or taking a mixture of things off, and seeing what you're left with – actually constructing a piece in the studio.*<sup>94</sup>

---

<sup>91</sup> Marrington, 2017, s. 77

<sup>92</sup> Se også Lacasse, 2000; Katz, 2010; Frith 1986; Théberge, 1997, Moore, 2012

<sup>93</sup> Eno, 2004, s. 129

<sup>94</sup> Eno, 2004, s. 129



Den additive tilnærmingen Eno beskriver står i tråd med hva særlig Tollefsbøl har beskrevet om sin prosess. Hos Tollefsbøl virker det å legge lag og improvisere idéer, legge til og trekke fra, til hun finner frem til noe hun liker å være en vesentlig del av prosessen. Forsgren virker også å bruke denne metoden, men nevner også at denne additive tilnærmingen kan være en fallgrube dersom man overdriver. I vår tid er studioet som komposisjonsverktøy kanskje særlig assosiasjoner til hjemmestudioet, eller den mobile laptopen som gjør at en kan sitte hvor som helst i verden og komponere. Studioet er ikke lenger et fysisk sted, slik skriver Adam Patrick Bell skriver i *Dawn of the DAW: The Studio as Musical Instrument*.<sup>95</sup> Sjølie underbygger dette, da han forteller at han kun er avhengig av laptopen for å kunne skrive og produsere, da han ofte er på reise. Sjølie betegner laptopen og DAWen som sitt hovedverktøy i låtskriving og produksjon.

Bruk av DAWen som musikkinstrument framkommer også ved Forsgrens bruk av MIDI. Muligheten til å plote inn og redigere gjør at Forsgren kan skrive hurtigere melodilinjer, og kan komponere og lydliggjøre idéer han ikke kan gjenskape med organiske instrumenter. Likevel virker han å være bevisst på de negative konsekvensene av disse mulighetene, så de ikke kommer i veien for det musikalske. Å bli overivrig med antall spor og fortetning i musikken kan gjøre at man mister en egenart. Jensen sier at ved å ta inn en idé inn i Ableton, så «får den plutselig bein å stå på». Dette indikerer at DAWen også blir et verktøy for videreutvikling av idéer. Slik forholder altså informantene seg dualt til DAWen som et instrument – DAWen åpner for mange muligheter og ulikt bruk, men kan også inneholde fallgruver.

### *Sound*

Eno skriver at med komposisjon i studio går man fra en tradisjonell måte å komponere på, til å jobbe direkte med *lyden*, noe som gjør at komponistrollen i større grad kan sammenlignes med en maler, som er i direkte kontakt med malingen.<sup>96</sup> Studioinnspillinger har også gjort at lydinnspillinger kan rives ut av en «naturlig» kontekst, og inn i noe som ikke er mulig å gjenskape akustisk. Slik Eno skriver at dersom man gjør opptak, kan også lyden bli «transponert» inn i hvilken som helst situasjon: «You take it out of the ambience and locale in which it was made, and it can be transposed into any situation».<sup>97</sup> Særlig Jensen virker å bruke lydige brudd aktivt, og jobbe med bråe kutt fra ett miljø til et annet, slik hun beskriver

---

<sup>95</sup> Bell, 2018, s. xvii

<sup>96</sup> Eno, 2004, s. 129

<sup>97</sup> Eno, 2004, s. 128

det: «Du blir sugd inn i et miljø, eller en stemning også bare er du ikke der lenger, også blir du dratt med til noe annet». På denne måten plasseres lydene og musikken inn i det Moorefield beskriver som en «pseudovirkelighet»; en skapt virkelighet bestående av lydlig elementer som i vår virkelighet ikke hadde vært mulig fysisk mulig å kombinere. Dette bryter med plateinnspillingens originale formål, som var å gjenskape en live-opptreden.<sup>98</sup> Pioneer som Phil Spector og George Martin skapte også nye, lydlige virkeligheter med kreativt studioarbeid, for eksempel med Spectors «Wall of Sound», der den massive lydveggen, ofte bestående av store ensembler med mange instrumenter som spilte det samme, gjorde det vanskelig å skille de ulike instrumentene fra hverandre for lytteren. På denne måten ble også studioet et komposisjons- og arrangementsverktøy.

Perricone skriver at «Texture has moved up in the hierarchy of the elements that draw listeners into a song»,<sup>99</sup> teksturer og *sound* virker altså å klatre opp på stigen over hva som fanger lyttere. Kanskje betyr også dette at *soundet*, for både lyttere og for låtskrivere, er et aspekt som tidligere kanskje ikke har fått den anerkjennelsen den fortjener. *Soundets* plass i låtskrivingen virker å være sentral der DAWens innvirkning også er sentral. Dette ser vi for eksempel hos Sjølie i session, i Tollefsbøl låtskriving, der hun forteller lyden kommer *før* idéen med DAW. *Sound* og effektbruk er noe Forsgren tenker på tidlig, på bakgrunn av hans produsent- og artisterfaring og hans inspirasjonskilder. For Jensen virker *soundet* å være et resultat av hennes konkrete lydreferanser sammen med konseptuelle idéer som lydliggjøres. Det er altså ingen tvil om at DAWens innvirkning bidrar til å forme *soundet*, hvor hørbarheten av DAWens påvirkning eller lydlige signaturer kan variere, ut ifra bruk og sjanger. Sjanger og instrumentbruk (der også DAWen regnes som et instrument) er også noe som kan virke å ha en gjensidig påvirkning, noe vi for eksempel ser på Tollefsbøls tilbøyelighet til å skrive i singer-songwriter-sjangeren ved pianoet, og nærmere hiphop-sjangeren i DAWen. Jensen opplevde også at ved å først jobbe i DAW, ble melodi og harmonier mindre fremtredende. Joe Bennett skriver i artikkelen «Songwriting, Digital Audio Workstations, and the Internet»: «Popular song is arguably now more of a timbral and production language than ever before, and DAW production is clearly a large part of why listeners like a particular recording».<sup>100</sup> Klangfarger og produksjon er nå en stor del av populærmusikkens helhet i mye større grad enn før, ifølge Bennett, og DAWens rolle er i dette uunnværlig.

---

<sup>98</sup> Moorefield, 2005, s. xiv-xv

<sup>99</sup> Perricone, 2018, s. 206

<sup>100</sup> Bennett, 2018, s. 27

### *DAWens bruksområder*

Valget av DAW virker å være betinget av ulike faktorer hos de ulike informantene, men for alle informantene virker det som at valget av DAW ikke bare kommer fra indre ønsker, behov eller motivasjon, men også er preget av ytre faktorer som oppfordringer fra samarbeidspartnere eller bekjente, studiomiljøer, eller hva som ligger tilgjengelig.

Informantene virker gjennomgående å mene at å jobbe i en *ny* DAW, nye plugins, softinstrumenter eller andre instrumenter bringer ny inspirasjon og hjelper informantene til å bryte ut av vaner. Forsgren sier for eksempel at nye plugins og instrumenter kan «inspirere til å skrive litt annerledes ting». Sjølie virker også å søke etter nye, interessante lyder som skiller seg fra andre låtskrivere og produsenter som har like samplepacks. Tollefsbøl virker også å gå utenfor Logics egne softinstrumenter, særlig når det kommer til tromme-samples, eller at hun får andre musikere til å spille inn som supplement til produksjonen. Jensen virker å inspireres av å eksperimentere med nye lyder, og lydprosesserings, kreative opptaksteknikker og effekter. Det virker derfor som at alle informantene får inspirasjon og nye kreative idéer av å møte nye verktøy, og at dette også er noe de aktivt jobber med å bringe inn i prosessen. Dette peker mot et ønske om nytenkning og originalitet, som vi i kreativitetslitteraturen ser er et viktig premiss for kreativitet. Opplevelsen av at noe er nytt sammenfaller gjerne med opplevelsen av kreativitet og at noe har nyhetsverdi.<sup>101</sup> Det at en kan legge til nye funksjoner i DAWen, med plugins og softinstrumenter gjør også at DAWen som instrument kan være under stadig utvidelse og utvikling.

Forsgren forteller også at begrensningene teipmaskina har kan føre til kreativitet fordi man for eksempel har begrenset med spor. Moorefield beskriver at 16- og 24-sporsopptakeren ankomst på 1970-tallet førte til både bedre lyd kvalitet, men også kreative muligheter låtskriving, instrumentering, arrangering og produksjon.<sup>102</sup> Det som på 1970-tallet virket å være et kreativt ved ny teknologi og utvidede muligheter, fremstår på Forsgren som gjensidig kreativt, men på bakgrunn av *begrensningene* teipen har. Kanskje kan dette tyde på at rammeverk og begrensninger er etterlenget i en hverdag med uendelige muligheter.

Informantene trekker frem *arbeidsflyt* i sammenheng med DAWen, der arbeidsflyten er noe som både Sjølie og Jensen trekker frem ved bruk av Ableton, samt organiseringen av mapper,

---

<sup>101</sup> Kaufmann, 2006, s. 16

<sup>102</sup> Moorefield, 2005, s. 44

samples og plugins bidrar til effektivitet og produktivitet. For Tollefsbøl virker det å kunne lydfeste idéer ettersom de kommer fortløpende å være viktig, og de mange Logic-prosjektene som ofte inneholder én idé hver bidrar til å organisere idéene hennes. På denne måten virker DAWen å bli et slags idébibliotek. DAWen som arbeidsstasjon og plattform for arbeidsflyt og samling av idéer er dermed noe informantene trekker frem som viktige.

Studioets muligheter preget *hvem* som kan bli komponist, ifølge Eno. Han sier selv at studioet og teknologien er det som har gjort at han kan kalle seg komponist, da han hverken kunne skrive eller lese noter eller var særlig god på et instrument.<sup>103</sup> Dette kan også lede oss videre til dagens produsenter, som i dag også er preget av en «DIY»-kultur (Do-it-yourself). På YouTube kan en lære seg musikkproduksjon på et par tastetrykk, og flere musikere og produsenter tilnærmer seg låtskriving og produksjon ved å lære seg dette på egenhånd. I *Dawn of the DAW* skriver Bell at både produsent- og musikerrollen har «erodert» gjennom tidene, og han undersøker hvordan produksjonsteknologi er sammenkoblet komposisjon (music-making), med casestudier i Brooklyn, USA. Han skiller profesjonelle og det han kaller DIY'ere slik:

*DIY-ers and professionals inform and influence each other, and at times distinguishing one from another is a difficult task. I attribute “professional” to the music industry, meaning that professional practices exist to produce recordings to be commodities. DIY covers the spectrum, as some DIY-ers set out to make money, while others simply see recording as recreation. What these DIY-ers share in common is a desire to be self-sufficient; to engage in recording as music-making.*<sup>104</sup>

DIY-ers er ifølge Bell musikere og produsenter ønsker å være selvdrevne og som bruker opptak og produksjonsverktøy som et komposisjonsverktøy. Bell skriver DIY-produsenter er ofte automatisk produsenter fordi de jobber alene.<sup>105</sup> Det er også tydelig at i DIY-begrepet ligger det et ønske om læring, og Bell beskriver at mange lærer av prøv-og-feil-metoden.<sup>106</sup> Marrington skriver også om at DAWen underbygger ønsket om selvstendighet; låtskriving i DAW betyr for mange en økt *autonomi*, en kontroll over den kunstneriske prosessen, og frihet til å kunne jobbe alene uten å være avhengig av andre.<sup>107</sup> Dersom vi ser på våre informanter i

---

<sup>103</sup> Eno, 2004, s. 130

<sup>104</sup> Bell, 2018, s. 5

<sup>105</sup> James Williams, sitert i Bell, 2018, s. 32

<sup>106</sup> Bell, 2018 s. 205

<sup>107</sup> Marrington, 2017, s. 78

lys av Bells definisjon av «profesjonelle» og DIY-ers, kan Forsgren og Sjølie betegnes som «profesjonelle», da de begge er en del av profesjonelt utstyrte studioer, og leverer produkter i form av produksjoner (for andre artister) til musikkindustrien. Både Tollefsbøl og Jensen har i intervjuene ytret et ønske om å være selvstendige, noe som etter Bells definisjoner kan betegne dem som DIY-ers.

### *Skillet mellom låtskriver og produsent*

DAWen bidrar til å gjøre skillene mellom komponist eller låtskriver, arrangør, tekniker, utøver, musiker, artist og produsent mer uklare, og ressurser som DAWs, musikkteknologi, internett, streaming og muligheter rundt utgivelser er mer tilgjengelig enn noen gang, skriver Bennett og refererer Strachan.<sup>108</sup> Nærmest alle informantene sier nesten ordrett og uoppfordret at låtskriving og produksjon går «hånd i hånd», uten at dette begrepet har fremkommet i intervju spørsmålene. Vi ser også på deres prosess at deres prosess også innebærer arrangering, å være tekniker, og i tillegg drive sin næring i dette feltet. Vi ser at alle informantene bruker DAWen i låtskriving og i produksjon, og Tollefsbøl, Jensen og Forsgren er også artister som fremfører musikken. Sjølie gjør også opptredener med musikken han har medkomponert, men ikke under eget artistnavn.<sup>109</sup> Sjølie og Forsgren er begge produsenter som også produserer for andre band og musikere, i tillegg til å selv være låtskrivere. Forsgren, Jensen og Tollefsbøl skriver både låter og produserer sin egen musikk, mens Sjølie utelukkende skriver og produserer for andre artister.

Å skulle definere hvor skillene mellom låtskriving og produksjon går er ikke bare krevende, men man kan også spørre: Er det nyttig å skille disse begrepene, og eventuelt hvorfor? Kanskje er det først og fremst viktig å danne et skille når det kommer til rettighetsfordeling og copyright, slik både Sjølie og Jensen har trukket frem. Selv om låtskriving og produksjon ofte er tett sammenvevd, kan beskrivelser av produsenter *som låtskrivere* også være viktig for å løfte frem produsentens posisjon som komponist. Moorefield skriver i *The Producer as Composer* (2005) om produsentens rolle som komponist, hvor han påpeker at teknologien og kunstnerisk virksomhet er gjensidig avhengig av hverandre: «The creative involvement of the producer in the shaping of a record's sound also reflects how technology and artistic creation are increasingly interdependent in our culture».<sup>110</sup> Moorefield peker på at produsentens rollebeskrivelse har utvidet seg gjennom årene, og har i hovedsak har gått fra en teknisk rolle

<sup>108</sup> Strachan referert i Bennett, 2018, s. 27

<sup>109</sup> NRK, Maria Mena på Kvelden før Kvelden, fremfører «Jula Hjemme» («Home for Christmas»)

<sup>110</sup> Moorefield, 2005, s. xiii-xvii

til en kunstnerisk rolle («auteur», som kan bety kunstnerisk leder eller regissør).<sup>111</sup> Videre beskriver Moorefield denne krysspollineringen av produsent og komponist som en «all-in-one figure», kanskje i mangel på en bedre betegnelse. De underliggende faktorene som driver dette fremover er teknologisk utvikling.<sup>112</sup> Moorefield har likevel fått kritikk for å blant annet ikke være i kontakt med feltet, og å la sin «komponist»-definisjon stå uforklart.<sup>113</sup>

Dersom vi sammenlikner DAWens rolle i informantenes låtskrivingsprosess kan vi finne følgende: Sjølies låtskrivingsprosess er alltid preget av samarbeid, der Sjølie sitter med sitt hovedverktøy: DAWen. Dette er med unntak av noen enkelttilfeller der akustisk låtskriving har fungert som et avbrekk eller miljøskifte. Låtskrivingen og produksjonen virker å gå parallelt, i tillegg til post-produksjon slik det for eksempel fremstår i tilfellet med «Don't Kill My Vibe». Denne komposisjonsmåten likner den vi finner i Seabrooks *The Song Machine*, med produsenter som Max Martin og Stargate.<sup>114</sup> Jensen og Forsgren kan virke som å ha en motsatt prosess når det kommer til Forsgrens andre Bror Forsgren-album og Jensens *Metanoia*. Forsgren forteller om det første albumet at låtskrivingen først ble gjort i Pro Tools, og derfra ble låtene produsert ut videre i prosjektet. Til det andre albumet, har han i motsetning tatt med låtskisser til bandet sitt hvor de virker å ha arrangert låtene i fellesskap. Til kontrast virker Jensens prosess som regel å bestå av å komponere i DAWen ved å eksperimentere med låt- og lydmaterialer. *Metanoia* skiller seg ut da låtene i større grad var ferdigskrevne før innspilling. Dermed virker Jensen og Forsgren å ha en ulik tilnærming både til sitt låtmateriale i møte med band, og hvorvidt låtene var ferdig forberedelsesprosessen til studioinnspilling. Tollefsbøls demoer fra Logic til Fieh har ofte bestått i grove idéer og låtskisser, og har hatt som formål å vise idéene sine for å bli utarbeidet i band. Til soloprojektet har dette tatt en helomvending, og Logic-prosjektet er nå produksjonen, som går parallelt med låtskrivingen. Dermed har tilnærmingen og viktigheten av Logic-prosjektet endret seg.

For å sitere Marrington: «Ultimately, how the DAW is used in songwriting will be determined by the place it holds in the process», det er altså DAWens plass i prosessen som bestemmer dens påvirkning. Dersom DAWen kommer inn på et tidlig stadium, kan den bidra til å definere musikkens karakter. Marrington trekker eksempelvis frem looping som en «stimulans» for musikalske idéer. Dette er likevel individuelt og avhenger av låtskriverens

---

<sup>111</sup> Svendsen, «Auteur», 2019, Store Norske Leksikon.

<sup>112</sup> Moorefield, 2005, s. xvii-xiii

<sup>113</sup> Moore, 2007

<sup>114</sup> Seabrook, 2016

åpenhet for eksperimentering i prosessen.<sup>115</sup> Det fremstår som en svakhet hos Marrington at han i introduksjonen skriver at det er lite indikasjon på at DAWen har en stor rolle når det kommer til kreativ tenkning, men i slutten av teksten konkluderer han med at DAWen kan bidra til å definere musikkens karakter. Han virker å begrunne dette basert på *fraværet* av artisters referering til DAWen som verktøy i intervju litteratur av låtskrivere, deriblant Daniel Rachels «Isle of Noise: Conversations with great British songwriters» (2013), og Zollos «Songwriters on Songwriting (2003).<sup>116</sup> Han skriver riktignok at studiet er rettet mot singer-songwritere som skriver låter på konvensjonelle instrumenter, og vil undersøke hvilken posisjon DAWen har som en tilleggsrolle utover opptak og redigering. Han trekker frem relevante eksempler, som for eksempel James Blake, men virker inkonsistent i studiet av DAWens som et komposisjonsverktøy, som tross alt er tittelen på hans kapittel.

Det er trygt å påstå at DAWen har innflytelse på låtskrivingsprosessen til informantene, og at musikkteknologien tilgjengelig har en form for påvirkning, noe også Bennett skriver om i «Songwriting, DAWs and the Internet». Bennett skriver: «The DAW encourages some creative activities while discouraging others, and we can reasonably infer that a change of process will lead to a change in the product». DAWen tilbyr noen funksjoner, og forhindrer andre. Marrington bemerker også rettmessig i sin konklusjon at en ikke må glemme at DAWens *medierende* aspekt, og at dette har innvirkning på DAWen som verktøy. Dette kommer vi inn på i neste kapittel.

### *Konklusjon*

Vi har i dette kapittelet sett på forskningsspørsmålet *Hvilken rolle har DAWen i låtskrivingsprosessen?* Selv om DAWens rolle i låtskrivingsprosessen er noe ulik fra informant til informant, ser vi at DAWen er av stor betydning for alle informantene. Det er Sjølies hovedverktøy, som med sitt design og funksjoner hjelper ham å skrive og produsere med god arbeidsflyt. Tollefsbøls Logic-bruk har utvidet seg fra et låtskrivings- og demoverktøy til et produksjonsverktøy. Forsgren har tidligere brukt Pro Tools både til demoer og produksjon, men har den siste tiden gått «tilbake» til å begrense DAW-bruk, og involvere bandet mer. Jensen bruker DAWen som et låtskrivings-, produserings- og eksperimenteringsverktøy, og med sin kreative lydprosessering skapes nye idéer og inspirasjon. Vi har sett at DAWen som et musikkinstrument tilbyr til komposisjon uten å måtte ha en plan på forhånd, og informantene kan legge lag og eksperimentere. DAWen gir muligheten til å skape et *sound*

---

<sup>115</sup> Marrington, 2017, s. 82 og 85-86

<sup>116</sup> Marrington, 2017, s. 77

tidlig, som for alle informantene virker å være viktig, og det tvinner låtskrivingen og produksjon sammen og gir mulighet til å skape en «pseudovirkelighet». Det kan samtidig være en fallgrube å bli for ivrig i DAWen, og dette virker som noe av grunnen for at Forsgren har i større grad jobbet «organisk» til sitt kommende album, og teipmaskinen tilbyr Forsgren en lyd og noen begrensninger som han liker. Jensen og Tollefsbøl mener også DAWen kan innby til å for eksempel komponere nær hiphop-sjangeren. DAWen er et kreativt verktøy som kan gi idéene «bein å stå på», ifølge Jensen. Låtskriverne virker å bruke både DAWen og andre instrumenter for å skape nye idéer og musikk. Vi ser altså at DAWen i låtskrivingen ha mange ulike roller i informantenes prosess, og brukes blant annet som:

- Et musikkinstrument
- Et idébibliotek og organiseringsplattform til lyd- og effektmateriale
- En arbeidsstasjon for utarbeiding, strukturering og arrangering av idéer og komposisjoner
- Et programmeringsverktøy
- Et opptaks- og innspillingsverktøy
- Et prosesserings- og effektverktøy
- En idégenerator og eksperimenteringsplattform
- Et program som muliggjør både autonom komposisjon og samarbeid
- Et verktøy for å lage demoer
- Et profesjonelt produksjonsverktøy

Informantene virker å bruke DAWens ulike egenskaper og bruksområder, og vektlegger disse ulikt. Dette er likevel ikke en fullkommen liste over DAWers egenskaper, og informantene kan også bruke DAWen på en måte som ikke fremkommer i intervjuene, for eksempel koding, algoritmisk komposisjon eller annet.

Vi har i dette kapitlet sett hvordan DAWen brukes som verktøy i informantenes låtskrivingsprosess. I neste kapittel ser vi nærmere på i hvilken grad informantene opplever at DAWen legger føringer for låtskrivingen.



## Kapittel 4: DAWens innvirkning på låtskrivingsprosessen

I dette kapittelet vil jeg se på mitt siste forskningsspørsmål: *I hvilken grad opplever informantene at DAWen legger føringer for låtskrivingen?* Jeg vil gå dypere inn på hvordan informantene bruker DAWen i låtskrivingen, og hvilke valg informantene opplever at DAWen innbyr til. Jeg vil se på hvilke refleksjoner informantene har rundt lyden av selve DAWen – gir programmet noen lydlige signaturer? Dersom programvaren har et eget *sound*, hvordan forholder informantene seg eventuelt til dette? Gjør bruk av DAWs utslag på for eksempel tempo eller form? Opplever informantene at DAWen legger noen type føringer for musikken? Til slutt ser vi hvordan informantenes svar står i forhold til affordansebegrepet, DAWen som en medierende struktur, og DAWens innbydende handlinger i den musikalske prosessen.

### Marcus Forsgren

#### *Lyden av Pro Tools*

Forsgren er tydelig på at han opplever at ulike DAWer har sitt eget *sound*: «Det låter jo DAWen. Den har jo en sound den også». Om Pro Tools *sounds* forteller Forsgren at det fra tidlig av var «veldig kaldt og crispy, klinisk». Nå, sier Forsgren, som de har fått 32bit (større oppløsning), er lyden nærmere digitale båndspillere fra 1980-tallet, som gjør lyden «åpent, klart og naturelt», med lite farge på. Man kan selv sette farge på lyden, forteller Forsgren, med hardware convertere<sup>117</sup> som kan bidra med å prege den overordnede lyden som kommer ut av Pro Tools-prosjektet. Forsgren reflekterer videre over dagens musikk:

*Jeg føler at musikken låter ganske likt nå, da. Alle ender opp med å bruke de samme plug-insene. Men det gjorde man før også, man brukte jo ofte de samme båndmaskinene. Det er kanskje litt fordi man sitter midt i tida nå. At man ikke ser det helt. Når man ser tilbake kan man jo høre soundet på 70-, 80- og 90-tallets sound. Det er jo på grunn av teknologien som var tilgjengelig da. Så ja. Det kan godt være om 20 år så sitter vi og tenker tilbake til 2020 og hvordan det låt da, at det var Pro Tools-tida, eller Ableton Live-tida, da. Alt låt som Ableton Live. For Ableton Live har et veldig særegent sound.*

---

<sup>117</sup> *Convertere* omformer eller konverterer signalene fra analogt til digitalt når det skal inn i DAWen, og tilbake fra digital til analogt når lyden skal ut igjen av høyttalerne. Et lydsignal går gjennom lydkort til en ADC (analog-digital-converter), som omformer det analoge signalet til et digitalt signal. Deretter går lyden inn i DAWen, og så går den gjennom DAC (digital-analog-converter), som gjør det digitale signalet til analogt signal, så det kan gå ut gjennom høyttalerne igjen.

Forsgren beskriver Abletons *sound* som «digitalt mykt»: «Det låter litt som en seng, en pute som er litt myk. I mine ører, da». Tilgangen på teknologi og teknologiske fremskritt preger musikalske tidsperioder, og bruk av samme instrumenter og verktøy kan før som nå resultere i at musikk låter likt. Forsgren mener også dette gjelder dagens, moderne musikk:

*Og en ting jeg reagerer veldig på, med moderne musikk, alle skriver jo i DAWs også sitter de i hver sin ende av verden, så sendes det opp til hverandre i hytt og pine. Jeg synes listemusikk nå er så sinnsykt likt. Alt er kliss likt. Man skulle tro at det blir mer unikt når det er flere låtskrivere og mange som jobber på en låt. Men for meg virker det som at det er det motsatte som skjer, at det blir mer likt. Det tror jeg handler om at når man har mange som bidrar så blir det mye mer generelt enn hvis det er én fyr som er litt snål og som vi ha sin idé ut. Så blir det mer særegent.*

Forsgren virker her også å kritisere *komposisjonsmetodene* som preger listemusikken, og mener det låter likt fordi flere er involvert. Forsgren etterlyser mer *særegen* musikk som kan komme fra én person sin idé, ikke flere låtskrivere. Det virker likevel her som at det ikke er én DAW i seg selv her som Forsgren her kritiserer, men heller låtskrivingsmetodene og bruken.

#### *Verktøy og plugins i Pro Tools*

Når jeg videre spør Forsgren hvilke verktøy og plugins han bruker mest, svarer han: «Copy-paste!», altså klipp og lim-funksjonen. I tillegg trekker Forsgren frem en funksjon som heter Beat Detective, som er et kvantiseringsverktøy i Pro Tools som han ofte bruker til trommeopptak. Den kvantiserer audio, så en kan flytte opptakenes transienter seg nærmere til *griden*, ettersom hvor kraftig en ønsker kvantiseringen skal ta i tillegg til mengde sving. For å bruke denne effekten er en avhengig av å ha spilt inn på klikk.<sup>118</sup> Dersom et band ikke har «verdens beste trommis», sier Forsgren at Beat Detective kan «gjøre plata.» En bakside ved bruk av slike verktøy er at det, ifølge Forsgren, kan føre til at artister kommer gjennom nåløyet som kanskje ikke burde det, og dette kan danne et uriktig bilde av hvordan bandet *egentlig* spiller. Forsgren sier videre at han også generelt bruker kvantiseringsfunksjonen i Pro Tools, også med MIDI, der han kvantiserer prosentvis: «Det er sjeldent jeg kvantiserer *helt* på grid», sier Forsgren, altså flytter han ikke alle sporene så de er hundre prosent metriske, men han flytter

---

<sup>118</sup> Å spille inn på klikk betyr å spille inn med metronom, som er sammenkoblet til *griden* i prosjektet i DAWen.

dem prosentvis nærmere *griden*. Forsgren sier videre at han også bruker en del *pitching*<sup>119</sup>, med verktøyet Elastic Audio i Pro Tools, og på teip. «Der er teip overlegen», sier Forsgren, og forteller at omtrent alle Beatles-produksjoner har pitcha vokal, der de drar ned tempoet på teipen, spiller inn vokal, og skrur den opp igjen, så stemmen blir litt lysere. Denne effekten kalles for varispeed, og Pro Tools stimulerer denne effekten i Elastic Audio, som har sin opprinnelse fra teip.

Når det kommer til plugins, spør jeg om Forsgren bruker Pro Tools sine innebygde plugins. Forsgren forteller at han bruker noen, i AIR-serien, for eksempel AIR lo-fi og AIR Fuzz. «De er litt *crappy* på en kul måte», sier han. Han forteller også at han bruker flere eksterne plugins. Forsgren sier at det å skaffe seg nye plugins kan være en fin måte å bryte opp vaner på, slik han nevnte i forrige kapittel. Nye plugins eller instrumenter kan bidra til å inspirere låtskrivingen, og gjøre at man skriver litt annerledes.

#### *Pro Tools' innvirkning på tempo og form*

Jeg spør Forsgren om han opplever at bruken av DAWen har en innvirkning på tempo i låtskrivingen. Han sier at: «Ja, det har jo selvfølgelig det», men mener han ikke reagerer på tempo når det kommer til innspilling. Han forklarer at dette sannsynligvis kommer av at han er vant med å høre på musikk som er spilt inn på klikk. Å spille på klikk live, fremstår som noe negativt, og Forsgren sier han kan reagere på at det blir «så sinnsykt metrisk».<sup>120</sup> Når det kommer til tempo i DAWen sier Forsgren at det kan være en tendens at tempoet ofte ender opp på runde tall, som 120 eller 130 BPM (*Beats Per Minute*), i stedet for tempoer med desimaler, som 128,75 BPM. Kanskje kan dette ha en innvirkning på hvilke tempoer DAW-prosjektene ender opp i. I DAWen kan en både sette tempo på forhånd, *tappe*, eller slå inn tempoet med musepekeren, eller la elementer som en trommeloop man tar inn i prosjektet bestemme tempoet. Tempoet kan automeres slik at det kan endre seg underveis, og man kan også velge å ikke forholde seg til tempoet i prosjektet.

Blir låtenes formstruktur påvirket av DAW-bruk? Forsgren svarer: «Ikke med min musikk! Jeg har alltid en veldig klar tanke med én gang jeg skriver låta om hvordan det skal være». Med andre ord virker ikke Pro Tools å være sentral i formstrukturen i Forsgrens låtskriving – den virker å komme før låta spilles inn i DAWen. Dette står i kontrast til bandet Jaga Jazzist,

---

<sup>119</sup> Pitching kan på norsk oversettes til tonehøydejustering.

<sup>120</sup> Dette innebærer ofte at musikerne i bandet har en monitor (in-ear) med metronom

der han er gitarist. Forsgren beskriver komponist Lars Horntveths metode som motsatt fra sin, og sier at: «Han bare spiller inn noen greier, og bare fortsetter uten å høre så mye på det». Etter å ha lagt mange ting, kan de gå tilbake til noe de «slang inn» for tre dager siden og flytte på delene. Forsgren sier: «Men det er bare hvordan folk er og hvordan man hører musikken», men at denne metoden er forskjellig fra hans, som har en tydelig formtanke fra start.

### *Føringer og innbydelser i Pro Tools*

Jeg er nysgjerrig på om det er noen valg DAWen innbyr brukeren til. Til dette svarer Forsgren: «Det spørs jo- det kommer jo med noen instrumenter som følger med...», noe jeg forstår som virtuelle soft-instrumenter, samplere og liknende. Videre spør jeg Forsgren om han mener DAWen legger føringer for det musikalske, han svarer: «Jeg tenker egentlig ikke det, altså, nå. Foruten om det at man kan *over do it*. Ikke i forhold til låtskriving. Jeg gjorde det før, men ikke nå». Dette med å «*over do it*», har han tidligere beskrevet som *fallgruver*: å legge på mange lag slik at arrangementene blir tette og nærmest mettet. Likevel sier Forsgren at han ikke tenker at DAWen legger føringer i forhold til *låtskriving*. Men, Forsgren åpner for at DAWen kan ha innvirkning på det musikalske: «Det blir mindre tilfeldig i DAWen. Det er mer gjennomtenkt». Han beskriver dette både som en styrke og en svakhet, da man kan overredigere, og ikke tillate feil i musikken. Jeg tolker Forsgren som at DAWens påvirkning kan bidra til færre tilfeldigheter, og at man står i fare for å fjerne elementer egentlig er fine.

Forsgren har tidligere nevnt at han liker å spille inn på teip, fordi det låter bra, og det krever en annen type planlegging. Man må på forhånd tenke gjennom hva man vil spille inn. Selv om dette er en vesentlig forskjell fra Pro Tools, virker det ikke som Pro Tools og teipen stiller ulikt med tanke på for eksempel form. Forsgren sier at: «En annen ting jeg savner, og syns er bra med teip er å stoppe og spole tilbake. Og at det tar litt tid. Det savner jeg». Forsgren forteller om pausen man får når man spoler, at man underbevisst reflekterer litt over musikken, og det man har hørt. I DAWen er det å flytte seg fra en del til en annen gjort på et blunk. Det virker som at *tiden* er noe han verdsetter med spoling, og at det kan gi en nyttig puste- og refleksjonspause. Forsgren sammenligner også denne pausen med det å legge musikk fra seg etter å ha jobbet med noe intensivt, når man da tar det opp, hører man på en annen måte, med «friske ører». Forsgren sier at han tror denne spolepausen kan gjøre at man er «litt mer effektiv og jobber kjappere», muligvis fordi man da får mulighet til å reflektere og

ta gode og riktige valg, slik jeg forstår ham. Videre spør jeg Forsgren hva Pro Tools sitt brukergrensesnittet har å si for hans prosess. Han trekker frem et viktig poeng:

*Man ser musikken! Det at man ser musikken tror jeg gjør masse med måten man skriver på og hører på, og alt sånn der. Det savner jeg sinnsykt med å jobbe med teip, man bare hører. Man blir ikke påvirket av lydbølger man ser, også hører man ting annerledes fordi man ser det samtidig.*

Hva man ser påvirker hva man hører, ifølge Forsgren. Det visuelle aspektet ved DAWen virker altså Forsgren å mene utgjør en stor forskjell musikalsk. Det å se musikken kan både ha positive og negative sider, men ofte kan det være negativt å se musikken, dersom det fører til at man perfektionerer musikken og gjør endringer bare *fordi man ser* lydbølgene, sier Forsgren. Dette påpeker Forsgren som en fallgrube, å bli for opptatt av det man ser. For å unngå dette, sier Forsgren at han iblant kan skru av skjermen når han jobber i DAW.

Forsgren forteller videre at det lineære oppsettet i Pro Tools passer ham bra, fordi: «Jeg er også sånn i hodet, jeg tenker musikken veldig lineært. Det er sikkert fordi jeg begynte med teip, jobba og begynte å skrive på teip først, så det er sånn det funker for meg». Derfor virker ikke Abletons «Session View» å være attraktivt for Forsgren, slik jeg forstår ham.

## **Martin Sjølie**

### *Lyden av Ableton*

Når jeg spør Martin Sjølie om han opplever at Ableton har en egen lyd i seg selv, forteller han at folk «i gamle dager» sa de kunne høre forskjellen på Pro Tools og Logic, fordi Pro Tools var 32-bit fixed, og Logic var 24-bit floating point. Men andre ord; fordi internprosesseringen var noe annerledes, mente noen at dette gav lydlig utslag. I alle DAWs kan en velge hvilken *bit depth* og *sample rate* prosjektet skal ha, og i korte trekk spiller dette inn på lydens dynamiske spekter, hvor detaljert lyden skal være og filstørrelse på prosjektet.<sup>121</sup> Sjølie forteller om lyden i Ableton:

*Jeg synes jo at ting som kommer fra Ableton ofte har lått litt ræva, jeg synes at det er mange som lager musikk som er ganske ræva i Ableton, fordi det er veldig lett å*

---

<sup>121</sup> Standard samplerate er 44.1kHz (44 100 samples per sekund), men 48kHz, 88.2kHz og 96kHz er også valgmuligheter, der sistnevnte er mest detaljert, men krever også mye prosessorkraft og plass på maskinen. De vanligste bit depths er 16bit, 24bit og 32bit, der høyere tall tilbyr høyere oppløsning på lyden.

*prosessere ting ganske hardt og sånn, (...) og da er det fort gjort å glemme seg litt, tror jeg. Og liksom, hvis du bare tenker at du kan drive å pitche ting i alle bauer og kanter, så låter jo ganske redusert etterhvert, da, du mister en del mat, liksom, i lyden. Så man må jo, samtidig som det er veldig gøy og intuitivt og sånn, så må man kanskje holde tunga litt rett i munnen på det der.*

Det virker på Sjølie som at det er «fort gjort» kan bli overivrig med prosesseringer i Ableton, og at dette er noe man må være obs på, og nærmest «passe seg» for. Dette er et interessant perspektiv når vi senere kommer inn på hvilke føringer ulike DAWen gir. Jeg tolker at når Sjølie snakker om «mat» i lyden, så mener han frekvensområdene, og at noen frekvenser kan bli borte ved å prosessere lyden mye. Sjølie mener at Logic ikke takler å prosessere mye, slik en kan gjøre i Ableton, «eventuelt at det låter så dårlig at du ender opp med å skru det av», sier Sjølie. Men selv om Ableton «låter tilsynelatende bra på ganske drøye ting», sier Sjølie at man «mister hvert fall hi-fi-tankegangen veldig fort, da». Hi-fi betyr «High fidelity» og omhandler en gjengivelse av lyden som er av høy kvalitet. Lo-fi, «low fidelity», er på den andre siden betegnelsen på at lyden eller produksjonen er av lav lyd kvalitet, noe som kan innebære at lyden har noe støy eller et kornete preg. I noen sjangre er lo-fi en del av en valgt estetikk eller sjangertrekk, og kan i mange tilfeller tilknyttes såkalt «soveromsproduksjon» som ofte forbindes med uskolerte produsenter som lager musikk med budsjettvennlig musikkteknologi. Dette kan likevel også være et *sound* som «profesjonelle» også etterstreber, og kan oppnås med effekter som skal emulere vinylknitter eller teipen på en kassett.<sup>122</sup>

Det er, ifølge Sjølie, likevel ikke nødvendigvis slik at internprosesseringen er dårligere i Ableton; «Jeg tror at hvis du fyrer av 24 spor helt flatt fra Logic og Ableton, så hører du ikke forskjell», sier Sjølie. Dette virker altså i størst grad å omhandle *bruken* av programmet, mer enn *lyden av* Ableton i seg selv.

### *Verktøy og plugins i Ableton*

Jeg spør Sjølie om det er noen funksjoner eller effekter i Ableton han opplever at han ikke kunne vært foruten. Han svarer først at han ikke nødvendigvis vil si det er noe han ikke kan være foruten, fordi det finnes andre måter å gjøre ting på, men han trekker blant annet frem Abletons sampler som noe han bruker mye, «med vokal, og med pads, altså alt av lyder», sier

---

<sup>122</sup> Vallee, Mickey, 2014, «Lo-fi», Grove Music Online

han. Sjølie videre: «Hvis du har et sample av en tone, så dobbeltklikker du bare på den, også er det en sampler, så kan du bare brette den ut på keyboardet». Videre kan man *warpe* den, «så den er like lag i tid uansett hvor du er hen på keyboardet, eller hvor lav eller høy *pitchen* er», forteller Sjølie. Videre trekker han frem makroredigering, både i Ableton og Logic, dersom man skal doble takter, fjerne takter eller sette inn flere takter med stillhet – altså redigering av form og lydmateriale i store trekk, gjennom looping, dobling, klipp og lim. Sjølie nevner at han i disse prosessene bruker hurtigtaster, som gjør redigeringen kjapp og effektiv. Videre er grupperinger av spor er noe Sjølie virker å benytte mye i arbeidsprosessen:

*Jeg har ofte grupper i grupper, at du grupperer tre synther som hører sammen inn i en større keyboardgruppe, kanskje, også har du den inne i en instrumentgruppe igjen. Og det gjør det også lettere å mute og unmute ting, eller kjøre automasjon på større grupper og sånn. Som er litt kreativt og morsomt, da. Også selvfølgelig så angrer man etterpå når man skal sende til miks og alt er bare ball [ler] (...) men jeg syns at det at det er så intuitivt gjør det morsommere og mer inspirerende, da.*

Sjølie virker å bruke grupperinger både for å systematisere prosessen, og til å teste ut musikalske idéer. Sjølie forteller at dette i Logic er litt mer «klurete», tungvinn prosess, og at dessuten timingen på automasjonen ikke alltid er til å stole på. Derfor forteller han at dette i Ableton er lettere, særlig med hurtigtaster:

*Så når du skal ta sånne kjappe musikalske valg, si at du liksom bare skal ha et filter på alle instrumentene i pre-chorus, så gjør du bare det, altså «velg alt», «eple-g», så har du gruppert det, så er det FilterFreak på, også «A» for automasjon, også bare tar du på den frequency-knappen, også er du der, liksom. Så kan du tegne den kurven, ikke sant. Så akkurat det der går utrolig mye kjappere enn i Logic, da.*

Sjølie forteller videre at han ikke bruker Abletons ferdiginstallerte plugins, bortsett fra «DrumBus», som er en bus-kompressor. Sjølie sier at den «låter kjempefett på trommer», «men ellers så har jeg på en måte tatt med meg veldig mange av de vanlige pluginsene som jeg brukte fra før, som jeg syns låter bra og morsomt, som jeg syns er kreative og fine å jobbe med», forteller Sjølie. Med andre ord bruker han flest plugins fra andre produsenter, og Sjølie forteller dette også gjaldt da jobbet i Logic. Sjølie bruker plugins fra blant annet SoundToys, FabFilter og Goodhertz.

*Hvilke valg innbyr Ableton til?*

Når det gjelder DAWens påvirkning på tempo og form, virker ikke Sjølie å mene at DAWen har særlig stor påvirkning. Likevel kan en måte Ableton innvirker på formen være makro-redigeringen han tidligere har nevnt – at det er lett å «flytte rundt på ting og teste ting kjapt». Jeg tolker dette som at Sjølie tester ut ulike former på låter i *sessions*, der man ikke nødvendigvis vet om idéen er et vers eller et refreng. På denne måten kan man teste ulike låtformer. Sjølie legger til at han «selvfølgelig er veldig opptatt av struktur», og skape kontraster i låtene og mellom deler.

Sjølie sier om Ableton: «Det er definitivt rigga for å lage musikk». Dette sier noe om at Sjølie opplever at Ableton er tilpasset komposisjon, og jeg tolker det slik at dette er noe DAWen innbyr til. Jeg spør Sjølie videre om han tenker Ableton, eller DAWen, preger åssen låta blir. Til dette svarer Sjølie:

*Ja, det gjør den nok. (...) Jeg tror, hvis du hører på de låtene jeg lagde før jeg bytta til Ableton, og etter, så tror jeg kanskje, uten at jeg kan forklare helt hvorfor, at Ableton tilrettelegger for at du tar litt drøyere valg. Jeg tar hvert fall meg selv i å gjøre litt villere ting, da. Fordi alt er litt mer tungvint i Logic, sånn at hver gang du liksom skal åpne en plugin, og legge inn en ny plugin på et spor og sånn, så tenker du deg litt mer om. Og det kan være bra, det. Da blir man på en måte litt mer sånn: «thresholden må stå der, og ratioen må stå der» og sånn, mens fordi Ableton går potensielt så fort, så kan du på en måte kaste idéer, eller kaste maling på lerretet i litt større grad, da. Og det opplever jeg at man kan høre. Rett og slett at det blir en større idérikdom, fordi du orker å gjøre mer nettopp fordi du orker å gjøre mer, nettopp fordi det går fortere, da. Å få gjort mer på kortere tid.*

Videre sier Sjølie at han *gjør mer* i Ableton: «Både gjør mer *timestretching*, gjør mer automasjon, kjører på med mer plugins. Og kanskje tenker litt mindre og tester litt mer. Bare på grunn av at det er så intuitivt», og dette virker Sjølie å mene at er hørbart. Det virker altså som at Abletons brukergrensesnitt tilrettelegger for at man kan gjøre drøyere valg, fordi det potensielt går fort og er intuitivt. Sjølies «drøyere» bruk forstår jeg som at effekter blir brukt på en mer ekstrem måte, og er mer fremtredende i musikken enn det kanskje er med andre



DAWs - muligvis fordi man i andre DAWs må gå en lenger «rute» i programvaren for å få til nettopp dette. Sjølie sier også at Ableton «tilrettelegger så veldig for å behandle lyden respektløst, å gjøre mye med den». Videre sier han: «Men jeg må jo også si at jeg er litt sånn redd for at jeg noen ganger glemmer meg litt, da», når det kommer til å gjøre drøye valg i Ableton. Med andre ord virker dette som en form for fallgrube, hvis vi skal bruke Forsgrens begrep, og dette virker som noe en må være bevisst på. Igjen impliserer dette at Ableton muligvis legger opp til noen valg for sine brukere. Det er også særlig interessant at Sjølie trekker frem sin egen musikk før og etter Ableton – at man kan *høre* forskjell på musikken som ble laget i Logic og Ableton, og Sjølie virker å knytte dette til at bruken av Ableton kan innby til å prosessere musikken hardere.

### *Brukergrensesnitt*

Tilbøyeligheten til å gjøre drøyer valg, virker å ha sammenheng med Abletons brukergrensesnitt. I Ableton kan man fort manøvrere seg fram, og programmet har i større grad enn Logic klikk-og-dra-funksjoner, der man kan dra klipp og plugins fra menyen på sidepanelet, som også har en søkemotor. Logic har i større grad stegvis menyvalg, som gjør at man må gjennom flere steg for å for eksempel legge på en plugin. Opplever Sjølie selv at Abletons utseende eller brukergrensesnitt har innvirkning på låtskrivingsprosessen? Sjølie svarer at han ikke har tenkt så mye på dette, og at Ableton «ser jo egentlig ganske kjedelig ut, da. Det ser jo ut som et Excel-ark», og ler. Likevel trekker Sjølie frem layouten og organiseringen av mapper er noe av det som gjør Ableton attraktivt. «For nå vet jeg hvor jeg har alt til enhver tid. Og det går så sinnsykt mye kjappere å få gjort det jeg skal. Og å få gjort de operasjonene jeg gjør ofte, da», sier han. Abletons tilretteleggelser skaper arbeidsflyt, og virker vesentlig, og legger teknisk til rette for at det er kort vei fra en idé til å utføre den.

## **Juno Jensen**

### *Lyden av Ableton*

I intervjuet med Juno Jensen kommer vi inn på lyden og *soundet* til DAWen gjennom hvilke verktøy Jensen bruker i låtskrivingsammenheng, og hva som derfra kjennetegner DAWen. Jensen sier at hun har brukt Ableton Push<sup>123</sup> til å «trigge ting» når hun har spilt live, men ikke i låtskrivingsammenheng. Jensen sier heller at hun liker å jobbe rett i programmet; «selv om jeg liker også å ha et stykke hardware som kan respondere. Jeg har prøvd å skrive verk bare

---

<sup>123</sup> Ableton Push er en kontroller utviklet av Ableton, gjør at man kan jobbe på denne kontrolleren uten å se på dataskjermen.

på den [Ableton Push], og det har blitt litt for påvirka av Ableton, syns jeg, da». Jensen forklarer på hvilken måte Ableton påvirker:

*Fordi da må man trigge ting på det og det tidspunktet, og ting blir liksom mye mer satt i en grid, også blir det mye mer effekt på de effektene som ligger i Ableton, da føler jeg at det begynner å låte mer Ableton, enn hvis... altså, «the medium is the message», ikke sant, hvor du har et verktøy, og når du spiller Nord Electro så låter det Nord Electro, ikke sant. Eller Voyager eller, ikke sant. Du kommer liksom ikke utenom det, men samtidig når du driver med audio, så er det så mye som kan gjøre det originalt, da. Men jeg syns kanskje at når jeg jobba med den Pushen, at det ble litt for mye Ableton-sound.*

Jeg tolker dette som at Jensen mener Abletons effekter kan bli mer fremtredende (dersom man bruker dem) ved bruk av Push. Jensen siterer også Marshall McLuhan, som i boken «Understanding Media: The Extensions of Man» fra 1964 argumenterer for at *mediet* i seg selv bærer mening. Jensen overfører dette til musikken, hvor instrumenter og Ableton Push fungerer som mediet som bærer «the message», som er de musikalske idéene, slik jeg forstår henne. Jensen virker å mene at det låter mer Ableton ved bruk av Push enn å jobbe rett i programmet. Ableton-*soundet* er mer en personlig preferanse – det er mer en *følelse* hun har hatt som låtskriver, enn hvordan det låter, og for henne føltes det ikke riktig, sier hun. Jensen sier videre at hun ikke nødvendigvis kunne gått på en konsert og hørt at noe var laget i Ableton, med mindre hun hadde sett bruk av det på scenen, eller med mindre de hadde brukt klassiske *presets* som hun selv også har brukt, og tar Abletons «Ping-Pong-delay» som eksempel. Dersom man er ny i Ableton eller ikke har *tweaket* så mye på *presets*, kan det være mer hørbart, slik jeg forstår Jensen. Hun sier: «det er jo veldig lett å bare ta noen av de *presets* og bli gira på det», og hun forteller hun selv gjør bruk av *presets*, for eksempel i SoundToys-pluginsene hun har. Dette virker likevel også som en måte å lære seg hva et plugin gjør, og kan gjøre. Å bruke en preset, innebærer å legge en effekt på et spor, og bevare forhåndsinnstillingene uten å justere på parameterne inne i effekten. Noen plugins har også flere forhåndsinnstillinger man kan velge mellom. Man skal kanskje ikke se bort ifra at effektens særpreg også kan høres selv om parameterne justeres på. Det virker på Jensen som at hun ikke nødvendigvis kan høre om noe er laget i Ableton, men at noen effekter kan ha en viss gjenkjennelsesfaktor. Hun trekker også linjer til «soveromsproduksjon» i Ableton, og denne musikken kan bære preg av bruk av *presets* i Ableton.

Videre forteller hun om hvordan andre programvarer kan legge forventninger til sjangere. Hun forteller at en venn, Kim Dürbeck (artist og produsent), gav ut et ambient-spor, og fortalte Jensen at det var laget i FL Studio. «Da ble jeg veldig overrasket», forteller Jensen, «For det her var en sånn ambient-track, og jeg hadde en assosiasjon til hvordan FL Studio høres ut», forteller Jensen, og sier hun synes det var overraskende, men kult. Muligens var denne assosiasjonen knyttet opp til at mange hiphop-produsenter bruker FL Studio, og dette kan si noe om hvilke sjangermessige forventninger en har til ulike programvarer, og hva disse kan innby til.

#### *Verktøy og plugins i Ableton*

Jensen forteller at hun ofte bruker sampler-funksjonen i Ableton til å sample seg selv. Særlig i starten av Pieces of Juno-prosjektet samlet hun stemmen sin med mange effekter og spilte på det, i tillegg til at hun i starten brukte samplepacks eller egensamplede lyder som rytmiske elementer i låtene sine. Nå, forteller hun, jobber hun mer med effekt-plugins og sjeldnere med softsynther, selv om hun gjorde dette mye før. Det hender likevel hun bruker de innebygde softinstrumentene i Ableton, blant annet et som heter «Hip-Hop Sub Bass», som er en *preset* til synthen Operator. Denne forteller Jensen at hun bruker fordi den «gjør jobben».

Av plugins er det ifølge Jensen den integrerte kompressoren og EQen i Ableton hun bruker mest, i tillegg til SoundToys' plugins. Jensen forteller at hun har vurdert på å kjøpe en pakke plugins fra FabFilters som hun testet da hun skrev musikk til filmen *CamBoy*. Det virker som at effektbruk er noe kreativt og gøy i Jensens prosess, kanskje noe som gir flere idéer og muligheter i musikken. Av verktøy og funksjoner i Ableton trekker Jensen frem grupperingsmulighetene, i tillegg til at man kan «ha farger på ting», og sortere klipp ut fra farge.

Når Jensen skriver filmmusikken (for eksempel til den prisbelønte kortfilmen *She Pack*), bruker hun Abletons videofunksjon som gjør at man kan importere videofiler inn Ableton-prosjektet, og sammenkoble filmen til lydfilene, som gjør at Jensen kan komponere direkte til spesifikke filmklipp. Med film kan man ikke jobbe med grid på samme måte, hvert fall ikke der Jensens har justert musikken etter filmklippene, noe Abletons videofunksjon har muliggjort.

### *Abletons innvirkning på form og tempo*

Jeg spør Jensen om hun opplever at DAWen har innvirkning på tempoet. Hun svarer at hun for øyeblikket har sluttet å spille inn på klikk, med unntak av hvis hun skal spille inn eller programmere trommer. Nå lager hun mer synthteksturer, og er derfor ikke avhengig av metronom. «Det viktigste er å fange idéen», sier hun, og uten metronomen, «da er jeg på en måte ikke låst til noe som helst».

Tidsmarkører, eller nåler, i Ableton er også en funksjon Jensen bruker, særlig når hun skriver for film og TV. Tidsmarkørene kan hjelpe Jensen i å vite hvor oppbygninger skal lede frem til, og dabbe av. Dersom Jensen har en tydelig formtanke i sin egen musikk, bruker hun av og til også tidsmarkører; «Men det er jo hvis jeg vet at jeg må ha en form», sier Jensen. Ellers virker ikke Jensen å mene at Ableton har en særlig påvirkning på form i hennes musikk. Ut ifra forrige kapittel, er Jensens audio-opptak og prosesseringer en stor del av materiale, og derfor kan det være naturlig å tenke at denne klipp-og-lim teknikken også har innvirkning på formen. Jeg får inntrykk av at Junos musikk ofte starter med mange idéer, og at prosessen videre består av å konkretisere og plassere idéene inne i prosjektet. Hun sier at «helt i starten av idéene, så ser jo prosjektene helt bomba ut, ikke sant. Da har jeg jobba litt der og litt der», og Jensen beskriver for eksempel at prosjektet til *She Pack* var «det verste rotet.» Det er virker altså som at prosjektene er preget av at idéene kommer først, og systemet kommer etterpå, slik jeg tolker det, og at det viktigste er å følge den intuitive prosessen.

### *Abletons utseende og oppsett*

Jensen forteller at hun nesten alltid bruker lineær-oppsettet til Ableton, «Arrangement View», men at hun har brukt vertikale oppsettet, «Session View», til live-spilling, når hun har trigget *tracks* og «wierde lyder, bass-synthlyder og mest trommer og sånt», med Ableton Push, i tillegg til synth, rhodes og andre tangentinstrumenter. Jeg spør Jensen om hun opplever at DAWen visuelt påvirker låtskrivinga. Jensen tar en liten pause før hun svarer:

*Ja, jo. Nå for tiden når jeg har gjort mye opptak- jeg tester mye idéer, jeg kjører rett inn i Ableton for å se, liksom... Det gjør at jeg føler at jeg jobber produktivt [ler]. Og gjør eksperimenter, også tar jeg ofte mange opptak etter hverandre. Også når jeg kjenner at «det her var noe gøy», så markerer jeg det, for eksempel med en farge, sånn: «Det her er gult, det betyr at det er dritbra, mens det her er blått, det kan*

*kanskje sløyfes». Så det blir en sånn fargekoding som er veldig lett å finne fram i for meg, som har et system på det oppi huet mitt når jeg jobber med det. Så sånn sett så påvirker jo det positivt, i og med at jeg blir mer effektiv, og jeg klarer å rydde og sortere idéene mine kjappere. Og det samme med grupperingstingene og hvordan du kan klippe ting så enkelt, og klippe mange ting samtidig (...) Og det hjelper i prosessen, det er en støtte i låtskrivingsprosessen, fordi det gjør at jeg fanger idéene kjappere, og da blir det mindre hindringer, som gjør at det blir lettere å skrive. Og når det er lettere å skrive, da flyter jo idéene, ikke sant. Da har du det gøy!*

Jensen betegner Ableton som blir en *støtte* i prosessen, som gjør arbeidet lettere og skaper arbeidsflyt. Noe som derimot kan *forhindre* den kreative prosessen, er ifølge Jensen tekniske problemer. Jensen forteller at hun i et års tid har opplevd at Ableton gir en skurrelyd som kommer opp iblant når hun jobber med audio-opptak, og kan i blant komme med på opptaket. «Der legger det føringer, fordi det irriterer meg, jeg vet ikke hva det er som gjør det», sier Jensen. Det kan ifølge Jensen sperre for kreativiteten og ødelegge *flowen*. På denne måten virker DAWen for Jensen å både kunne være en støtte og et hinder i den kreative prosessen.

## **Sofie Tollefsbøl**

### *Lyden av Logic*

Jeg spør Tollefsbøl om hun opplever at Logic har en lyd i seg selv. Da svarer hun: «Nei, jeg har nok ikke tenkt på lyden av DAWen, men jeg har tenkt ekstremt mye på den MIDI-lyden.<sup>124</sup> Som jeg har hørt mye fra tinga jeg har laget selv.» Hun forteller videre at hun har reagert på at MIDI-lyden i Logic ikke låter så proft, og da «senker det kvaliteten i mine ører», forteller hun. Tollefsbøl refererer til MIDI-lydens *karakteristikk* og ikke nødvendigvis hvordan *selve* DAWen låter. Likevel forteller Tollefsbøl at det er *noe* med MIDI-lyden som hun liker, og som hun ønsker å få med i soloprojektet sitt – uten at det låter *for* MIDI. Det virker som at Tollefsbøl mener denne MIDI-lyden har en lydlig signatur som kan gjenkjennes, og dette virker å bidra til at Tollefsbøl på et vis virker å trekke negative assosiasjoner til denne lyden. Videre sier hun: «I noen av låtene mine så hører jeg liksom for meg metronomen i Logic, det er sånn, jeg tenker at «det her kommer folk til å høre at jeg har laga i Logic med MIDI». Dette kan tolkes nærmest som en frykt for å bli «avslørt» for bruken av Logic.

---

<sup>124</sup> Når Tollefsbøl sier «MIDI-lyden», tolker jeg det som at hun refererer til Logics softinstrumenter, lyder og *presets*, for eksempel wurlitzer-lyden. I utgangspunktet har ikke MIDI en lyd i seg selv, da det er et digitalt språk. At noe «låter MIDI» kan peke mot at et soft-instrument kanskje ikke klarer å gjenskape et akustisk eller digital instrument. For eksempel kan man i enkelte tilfeller oppleve at et softinstruments simulering av strykeinstrumenter er like overbevisende som «ekte» strykeinstrumenter. Jeg bruker likevel Tollefsbøls «MIDI-lyd»-begrep videre, men det er altså da snakk softinstrumentlyder.

Tollefsbøl virker å mene at metronom- og MIDI-bruken i sin musikk er hørbar. Hun forteller videre: «Nesten alt jeg har er i time», og at hun alltid bruker metronom og fast tempo: «fra start til slutt i låta er det for eksempel en groove, og det går aldri ut i en frittflytende greie». Hun forteller videre:

*Å spille inn frijazz i Logic, for eksempel. Det blir veldig motsetninger i hodet mitt. Fordi Logic forbinder jeg nok veldig med sånn: riff, bass, trommer som er sånn og sånn, som loops. Det er liksom en egen komposisjonsform som er «Logic-komponering». Mens frijazz passer ikke inn i hele tanken om Logic for meg.*

Tollefsbøl lager begrepet «Logic-komponering» om det hun forbinder med å skrive musikk i Logic. Det å komponere «fri» musikk, noe jeg tolker som musikk som er mer uavhengig av et fast rytmisk underlag eller skiftende tempi, er motstridig og unaturlig å gjøre i Logic, ifølge Tollefsbøl. Dette kan både ha med Tollefsbøls egne vaner å gjøre og sjangertrekk i musikken hun selv skriver, men opplevelsen av hva programvaren kan innby til. Metronombruk kan være en av dem. «Selvfølgelig kunne du spilt inn frijazz i Logic», modererer Tollefsbøl, men sier det vil bli noe helt annet: «Det er som at de er to forskjellige verdener som ikke passer sammen. Jeg skulle jo kanskje ønske at jeg kunne blande de to», forteller hun. Det virker som at Tollefsbøl opplever måten kun komponerer på, med metronom og ofte fire akkorder som repeteres, er vanskelig å bryte ut fra. Kanskje har måten å komponere på en sammenheng med sjanger. Tollefsbøl har tidligere sagt at hun i Logic er «mer tilbøyelig» til å lage mer hiphop-inspirert musikk, med det rytmiske er i fokus.

#### *Verktøy og plugins i Logic*

Metronomen er altså et verktøy Tollefsbøl forteller hun ofte bruker i låtskrivingen. Av andre verktøy i Logic trekker Tollefsbøl frem redigeringsverktøy som klipp-og-lim, oppdeling av MIDI- eller audiospor, repetisjon, for eksempel i form av looping. Dette gjelder for eksempel når hun lager trommegroover. Dersom Tollefsbøl vil redigere noe hun har laget i MIDI, går hun til «pianoroll», der MIDI-notene er representert grafisk, og flytter på enkelttoner «hvis det er veldig *utight*». En annen viktig funksjon er *mute* og *unmute*-funksjonen, samt *solo*-funksjonen. Den bruker hun både i komposisjonsprosesser når hun tester ut forskjellige idéer og spiller inn ulike forslag til hun er fornøyd, i tillegg til øvingsprosessen med band. Under

bandøvinger kan Tollefsbøl *mute* og sette spor i *solo* så musikerne får et bilde av idéen de skal spille i sitt instrument eller sin stemme.

Når det kommer til plugins har Tollefsbøl tidligere ytret at hun i starten ikke var særlig opptatt at dette, og sjeldent brukte plugins til demoer til Fieh. Da kunne hun bruke *presets* på vokal- og audio-spor, for eksempel *preseten* «warm voice». I det første intervjuet sa hun: «Det er ikke førsteprioritet å sende rhodesen gjennom en amp», fordi det uansett var en demo, og lyd- og *sound*idéer kunne formidles muntlig på øving. Nå som Tollefsbøl produserer selv, har hun kjøpt plugins og softinstrumenter, og lært seg mer om dette.

#### *Logics innvirkning på form og tempo*

Tollefsbøl forteller at «det er ganske lett å sjekke forskjellige former på en låt», når hun komponerer i Logic. Formstrukturen virker ikke nødvendigvis å være forhåndsbestemt. Tollefsbøl sier at «jeg bare lager det jeg kommer på, også må jeg prøve å organisere det etterpå». Hun forteller:

*Jeg bare lager masse greier, masse forskjellige deler, liksom. Også må jeg prøve å klippe og lime de sammen sånn at det funker. Og det hadde jo også vært vanskelig uten Logic, da.*

Logic hjelper med utprøving av forskjellige sammensetninger av deler for å kunne høre hvordan det vil låte, ifølge Tollefsbøl. Dette gjør henne både uavhengig av bandet i låtskrivingsprosessen, og det er tidsbesparende. Metronombruken bidrar også til at flytting på deler er enklere, da *griden* bidrar til å holde oversikt over takter. Vi ser også her at klipp-og-lim-funksjonen virker å spille en rolle i Tollefsbøls utforming av låtstrukturer.

#### *Legger Logic føringer for det musikalske?*

Jeg spør Tollefsbøl videre om hun opplever at Logic legger føringer for komposisjonen. Hun svarer: «Du kan jo lage hva som helst- altså, du kan jo bare spille inn audio». Man *må* ikke ha på metronomen, poengterer Tollefsbøl. Videre sier hun at hun ikke vet om Logic har ført henne i retning å lage musikken hun gjør nå, men sier at hun sannsynligvis ikke hadde klart å

lage musikken hun lager i en annen DAW, som for eksempel Max.<sup>125</sup> Hun sier om musikken sin at «det har jo vært veldig lett å lage den musikken i Logic». Det virker derfor som at Tollefsbøl mener hun ikke hadde fått til å gjøre det hun gjør i Logic, i Max, og at musikken hadde vært annerledes dersom hun hadde brukt Max. Tollefsbøl sier den typen komposisjoner hun lager «er jo ganske lette å lage i Logic», og hun peker videre på verktøy som er tilgjengelige: metronomen er der, og softinstrumentene er der, og det er lett å finne frem til antall takter. Jeg spør henne videre om hun opplever at Logic legger føringer, eventuelt tilrettelegger, for sjangeren. Hun svarer: «Jo, det legger jo på en måte føringer, da. Det gjør det hvert fall veldig lett... for hvem som helst. Og det gjør det veldig tilgjengelig for folk å lage musikk.» Videre sier hun:

*Ja, det vil jo alltid legge føringer- alle DAWs legger jo noen føringer. Hva går an å gjøre i programmet, liksom? Så ja, det legger føringer, det kan man jo fastslå. Fordi noen ting er jo mulig og noen ting er ikke mulig, på en måte, i en DAW. Det er ingen DAWs som gjør alt mulig. Så ja, jeg kan jo fastslå at det legger føringer. Men for meg har ikke det vært sånn... en frustrasjon. For meg har jo det vært en glede, liksom, at det er så lett å- det går kjapt, jeg kan bare lage greiene og jeg får uttrykt det jeg vil ganske enkelt.*

Tollefsbøl virker å konkludere med at en kan fastslå at DAWen legger føringer, fordi programmet består av muligheter og begrensninger; «noen ting er mulig, og noen ting er ikke mulig». Men for Tollefsbøl virker det viktigste at hun kan utnytte DAWen til sitt bruk; å lage musikk og få uttrykke seg. Tollefsbøl trekker også frem demokratiseringen DAWen representerer – den muliggjør at hvem som helst kan lage musikk.

### *Logics utseende*

Når det gjelder Logics utseende, sier Tollefsbøl at programmet er visuelt oversiktlig. Jeg spør Tollefsbøl om hvordan hun opplever at programmets utseende har innvirkning på musikken. Hun svarer:

*Det legger jo helt klart føringer for hva som skal skje. Det er jo veldig sånn, takt, og du kan velge «skal det være 3/4 eller 4/4», også ser du tonearten og BPM, og det skal*

---

<sup>125</sup> Max er både software og et programmeringsspråk for musikk og multimedia, mer basert på koding og kodespråk enn andre mer visuelle DAWer som Ableton, Logic og Pro Tools. Wikipedia, «Max (software)», hentet 04.04.21



*tydeligvis være et fast tempo, da. Fordi du har en metronom som du kan velge å benytte deg av. Og jeg gjør jo alltid det. Så det legger jo helt klart føringer for hva slags musikk det skal bli. Også loop- det gjør jeg jo ofte, da, lager looper. Og det har jeg på en måte alltid gjort. Men kanskje jeg alltid har gjort det fordi utforminga har vært sånn, da. At det er veldig lett å klippe det og putte det etter hverandre. Så kanskje det er derfor jeg har alltid endt opp med å alltid gjøre det, fordi DAWen legger jo veldig opp til det. Eller det er veldig lett å gjøre sånn visuelt. Ja ass. Så det, kanskje har det alt å si for hva slags musikk jeg lager, liksom [Ler]. Eller, kanskje jeg ikke ville begynt å lage sånn musikk i det hele tatt hvis det ikke var for den DAWen. Den har jo helt klart- eller ja, jeg har jo noen vaner som sikkert er mye fordi den DAWen muliggjør det.*

Tollefsbøl fastslår at DAWen legger føringer for hva som skal skje, og hva slags musikk det skal bli. Logics utforming kan bidra til at man tar gitte valg, slik jeg forstår Tollefsbøl. Hun tar metronomen som et eksempel på noe hun alltid bruker. Det virker også som at den visuelle utformingen med gitte verktøy lett tilgjengelig, som taktart, toneart, tempo, også kan bidra til å legge føringer for musikken. Kanskje har Tollefsbøl endt opp med å lage musikken hun gjør, fordi DAWen legger opp til det, og kanskje hadde hun ikke laget musikk i første omgang hvis det ikke var for Logic, reflekterer hun. Det virker derfor som at Tollefsbøls benyttelse av føringene er begrunnet i hva DAWen muliggjør. Med andre ord opplever hun at føringene har innvirkning på musikken, og at også vanene hennes i låtskrivingen er betinget av Logics muligheter, føringer og hva som ligger visuelt tilgjengelig. Likevel gjør Tollefsbøl flere valg i sin prosess, med hvilke verktøy hun både bruker og *lar være* å bruke, i tillegg til at hun lager og bearbeider sitt låtmateriale.

## **Funn og tolkninger**

I dette kapitlet ser vi på forskningsspørsmål nummer tre: *I hvilken grad opplever informantene at DAWen legger føringer for låtskrivingen?* Informantene virker å ha ulike opplevelser av hvorvidt DAWen legger føringer, og på hvilke områder. For eksempel skal vi se om informantene opplever DAWen har innvirkning på tempo og form? Det er viktig å presisere at informantene bruker ulike DAWs, og der kan opplevelsen av programmets føringer også være ulikt. I møte mellom låtskriveren og DAWen finner vi uansett et samspill mellom mennesket og teknologien, og spørsmålet om låtskriveren opplever at DAWen legger

føringer, omhandler hva DAWen inviterer brukeren til. Dette leder oss videre til *affordansebegrepet*.

### *Affordanser*

Persepsjonspsykologen James J. Gibson var den som først teoretiserte «affordance»-begrepet, som i følge hans teorier går ut på at omgivelsene våre *tilbyr* oss noen handlinger. For eksempel tilbyr en ball å bli sparket eller rullet, og en stol tilbyr at man kan sette seg ned. Altså går Gibsons affordansebegrep ut på menneskets (eller dyrs) interaksjon med sine omgivelser, og hvilke *muligheter* tingen tilbyr til brukere.<sup>126</sup> Hva som for brukeren oppfattes som muligheter eller affordanser kan være ulikt og være avhengig av kontekst. På norsk kan «affordance» oversettes til «overkommelighet», eller «fordringer», men i og med at disse begrepene har litt andre betydninger vil jeg i denne teksten fornorske Gibsons begrep til «affordanser». Tia DeNora og Eric Clarke har begge satt Gibsons begrep inn i musikkvitenskapelig kontekst, og overført affordansebegrepet til utgangspunkt for tolkning- og meningsdannelse. Clarke mener også at musikkens affordanser er påvirket av sosial og kulturell kontekst, samt den enkelte lytterens persepsjonskontekst.<sup>127</sup> Ian Hutchby ser affordansebegrepet i lys av teknologi, og skriver i «Technologies, Text and Affordances» (2001) følgende: «Affordances are functional in the sense that they are enabling, as well as constraining, factors in a given organism's attempt to engage in some activity».<sup>128</sup> Affordanser både muliggjør og begrenser en organismes forsøk på å utføre en handling. Affordansene til en artefakt tvinger seg ikke på mennesket, men de setter grenser for hva som er mulig, skriver Hutchby. Dette resonnerer med det vi har sett i kapittel 2, med rammer og begrensninger som en viktighet i møte med en kreativ prosess. Det er mange måter å forholde seg til affordansene teknologien tilbyr, men vi må akseptere at teknologiens artefakter ikke bare utgår fra brukeren affordanser, men oppstår mellom menneskets mål og artefaktens affordanser, mener Hutchby.<sup>129</sup> Mulighetene er, med andre ord mange, men ikke vilkårlige.

Donald A. Norman, forsker og professor i design og kognitiv vitenskap, ser Gibsons affordansebegrep i lys av et designperspektiv, med hovedvekt på hva *brukeren* opplever som en affordanse.<sup>130</sup> Norman lager en tredeling: «affordances», «constraints» og «convention»,

---

<sup>126</sup> Gibson i Ruud, 2016, s. 70-71

<sup>127</sup> DeNora og Clarke i Ruud, 2016, s. 70-71

<sup>128</sup> Hutchby, 2001, s. 148

<sup>129</sup> Hutchby, 2001, s. 453

<sup>130</sup> Bell, 2015, s. 47

hvor sistnevnte forklares på følgende måte: «a convention is a constraint in that it prohibits some activities and encourages others». Konvensjoner både begrenser og muliggjør noe, og er i tillegg under stadig utvikling, og avhenger av et praksisfellesskap.<sup>131</sup> I «Affordance, Conventions and Design» (1999) forklarer Norman forskjellen på affordanser og konvensjoner: «Affordances reflect the possible relationships among actors and objects: they are properties of the world. Conventions, conversely, are arbitrary, artificial, and learned».<sup>132</sup> For eksempel er en vanlig brukt konvensjon i DAWen et virtuelt miksevindue som skal etterligne den analoge mikseren. For de som er kjent med den fysiske, analoge (eller digitale) mikseren, er denne metaforen gitt, men for unge brukere er ikke dette nødvendigvis en kjent metafor. Derfor gjør Norman en distinksjon mellom «konvensjoner» og brukerens «oppfattede affordanser» («perceived affordance»)<sup>133</sup> Norman skriver:

*In graphical, screen-based interfaces, the designer primarily can control only perceived affordances. The computer system already comes with built-in physical affordances. The computer, with its keyboard, display screen, pointing device, and selection buttons (e.g., mouse buttons) affords pointing, touching, looking, and clicking on every pixel of the screen.*<sup>134</sup>

I software-designet til en DAW kan designeren kun kontrollere brukerens oppfattede affordanser, de fysiske affordansene er allerede gitt i datasystemet og operativsystemet softwaren opererer i, for eksempel Windows eller Apple. Norman skriver videre:

*When you first see something you have never seen before, how do you know what to do? The answer, I decided, was that the required information was in the world: the appearance of the device could provide the critical clues required for its proper operation.*<sup>135</sup>

*Utseende* gir med andre ord brukeren ledetråder på hvordan noe skal brukes. Norman skriver fra en designers perspektiv, som legger grunnlaget for hvordan brukerne forholder seg til programvaren. I intervjuene gjør Forsgren også et lignende poeng i sammenheng med DAW – man *ser* musikken, og dette har en innvirkning til hvordan man hører og hvordan man

---

<sup>131</sup> Norman sitert i Bell, 2015, s. 47-48

<sup>132</sup> Norman, 1999, s. 42

<sup>133</sup> Bell, 2015, s. 54

<sup>134</sup> Norman, 1999, s. 39

<sup>135</sup> Norman, 1999, s. 39

forholder seg til det man hører. Forsgren sier at han savner å jobbe på teip fordi man *ikke* ser musikken. DAWen gjør lyden synlig, og designet i DAWen har som «ansvar», slik jeg forstår Norman, å *vise* brukeren hvordan den skal brukes. For Norman er det viktigste i et suksessfullt design den underliggende konseptuelle modellen, og at alt annet er tro mot denne.<sup>136</sup> Dette sier noe om DAW-utviklernes makt i påvirkningen av hvordan brukerne av DAWer tilnærmer seg programmet, og tar valg basert på design og brukergrensesnitt. Både musikalske og grensesnitt- og designmessig tilnærming til affordanser er nyttige når vi skal se hvordan et softwareprogram (DAWen) tilbyr brukeren (låtskriveren) ulike handlinger.

### *Affordanser i DAW*

At en DAW legger føringer for musikken kan oppfattes som noe negativt, at man blir ledet eller forført inn i forhåndsbestemte handlinger som man ikke har kontroll over. Er det slik av DAWen dikterer komponisten? Er man «dømt» til å bruke det programmet innbyr til? Adam Patrick Bell skriver i artikkelen «Can We Afford These Affordances? GarageBand and the Double-Edged Sword of the Digital Audio Workstation» følgende: «While the affordances of an instrument guide user actions, they are not necessarily deterministic».<sup>137</sup> Det at et instrument *kan* lede an brukeren til handling betyr ikke nødvendigvis at denne handlingen er forhåndsbestemt. Bell argumenterer likevel i sin artikkel for at bruk av GarageBand, som ansees som et «enkelt» komposisjonsprogram, i undervisningssammenheng bør brukes med bevissthet på hvilke affordanser den kan ha. Sosiologiprofessor Richard Sennett, som Bell siterer, sier at tilnærmingen til verktøyet utvikles når verktøyet utfordrer oss, og bruken kan både «spille på lag med» verktøyets egnede funksjon eller imot den, eller spekteret imellom disse ytterpunktene.<sup>138</sup> På lik linje som et piano er velegnet for å spille arpeggioer, og tromboner å spille glissandoer, har også DAWen egenskaper som den er velegnet til å utføre.<sup>139</sup> En kan likevel, slik Sennett skriver, gå utover instrumentets intensjonelle bruk eller verktøyets affordanser, og ved å overkomme instrumentenes begrensninger kan nye teknikker oppstå (Bell tar Van Halens gitar-tapping som eksempel på et utvidet instrumentbruk).<sup>140</sup> Bell siterer videre Andrew Brown:

---

<sup>136</sup> Norman, 1999, s. 39

<sup>137</sup> Bell, 2015, s. 48

<sup>138</sup> Sennett, sitert i Bell, 2015, s. 49

<sup>139</sup> Bell, 2015, s. 48

<sup>140</sup> Bell, 2015, s. 48

*Digital technologies have their own design characteristics that determine a particular set of musical possibilities, some that are obvious and others that are less so. As such, technologies, old and new, are never neutral or invisible in the music-making process.*<sup>141</sup>

Digital teknologi tilbyr et sett med musikalske muligheter, både åpenbare og mindre åpenbare, ut ifra designkarakteristikken. De er likevel aldri *nøytrale* i komposisjonsprosessen, hevder Brown.<sup>142</sup>

*DAWen som et medierende verktøy*

Dette leder oss videre til DAWen som et *medierende* verktøy. Marrington skriver:

*First, it is important to be aware that all DAWs are mediating structures—that is, they each have their own properties which influence how they may be used by the songwriter and these are often bound up with particular forms of media used for music creation in the past, ranging from the score to the sampler. Theoretically, it should be possible for a songwriter to employ any DAW effectively provided they are prepared to learn to recognize these characteristics and negotiate the tool for their own purposes.*<sup>143</sup>

Alle DAWer er medierende i den grad at de alle har egenskaper som påvirker hvordan låtskrivere tilnærmer seg dem. Men hvorvidt er denne medieringen hørbar? I kapittelet «Listening To or Through Technology: Opaque and Transparent Mediation» i boken *Critical Approaches to the Production of Music and Sound*, skriver Brøvig-Hanssen nettopp om medieringens *hørbarhet*. Her skiller hun mellom to typer mediering, *transparent* og *opak*. Hva man som lytter fokuserer på kan være forskjellig og betinget av for eksempel forhåndskunnskap; en produsent vil sannsynligvis lytte annerledes enn en tenåring. En *transparent mediering* impliserer at lytterens fokus er rettet mot *hva* som blir mediert, mens en *opak mediering* impliserer at lytterens fokus er på medieringen i samspill med *hva* som blir mediert.<sup>144</sup> Medieringen kan være preget av redigeringsverktøy og/eller prosesseringseffekter som klang, kompressor og liknende. Hvordan man bruker teknologien, og hvordan man oppfatter den, vil også være betinget av ulik bakgrunn, sjangerestetikk og smak hos lytteren.

---

<sup>141</sup> Brown sitert i Bell, 2015, s. 47

<sup>142</sup> Brown sitert i Bell, 2015, s. 47

<sup>143</sup> Marrington, 2017, s. 85

<sup>144</sup> Brøvig-Hanssen, 2018, s. 109

Brøvig-Hanssen skriver også i «Music in Bits and Bits of Music: Signatures of Digital Mediation in Popular Music Recordings» om den digitale medieringens *signaturer*, i konteksten av produksjonsprosessen i populærmusikken.<sup>145</sup> Disse digitale signaturene («digital signatures»), kan blant annet innebefatte prosesseringseffekter som klang og delay, digital stillhet og klipp-og-lim-verktøyet.<sup>146</sup>

I spørsmålet om DAWen har et *sound* i seg selv, virker Jensen, Tollefsbøl og Sjølie å mene at DAWen utgjør en transparent mediering – at DAWen i seg selv ikke nødvendigvis setter lydfarge. Forsgren virker på den andre siden å oppleve at Pro Tools har en egen lyd i seg selv, som er klar og naturell, altså en opak mediering. Beskrivelsen Forsgren gir, kan likevel gjerne være et resultat av DAWens bruk og prosesseringer, at *sluttsummen* av bruken av Pro Tools og Ableton gjør at DAWene får denne gitte karakteristikken. Som Sjølie har nevnt, er det lett å *gjøre* mye, bruke mange effekter og bearbeide lyden fordi det er lett tilgjengelig, og en kan manøvrere programmet fort. Jensen nevner at bruk av Ableton Push kan gjøre at det «låter mer Ableton». At noe «låter Ableton» virker for både Sjølie og Jensen å være noe de ønsker å styre unna, da det virker som de assosierer dette med noe negativt. Sjølie har for eksempel nevnt at han er redd for at han selv kan «glemme seg» litt, når det kommer til prosessering i Ableton, og dette virker som noe han vil motvirke. Jensen og Sjølie trekker assosiasjoner til et lo-fi-uttrykk i møte med Ableton, og kanskje er det slik at Abletons føringer og affordanser spiller inn på den lydlige summen som kommer ut av høyttalerne. Det virker likevel som at informantene ikke *ønsker* en opak mediering i prosessen, de vil ikke at DAWen skal høres. Men er det likevel slik at designet og brukergrensesnittet i DAWen påvirker brukeren til å gjøre valg som høres? Eller gir DAWens bruksområder brukerne mulighetene til å virkeliggjøre sine egne idéer?

#### *DAW-bruk – et tveegget sverd*

Bell skriver at selve kjernen av problemstillingen med DAW-bruk i komposisjon handler om hva eller hvem som «styrer» komposisjonsprosessen. Bruker du teknologien, eller bruker den deg? Det er dette som gjør problemstillingen rundt DAW-bruk til et tveegget sverd; på den ene siden er DAWen «enkel» å bruke, og tillater hvem som helst lage musikk. På den andre siden kan programmets design og affordanser potensielt bli såpass dominerende at det styrer brukeren. Bell skriver:

---

<sup>145</sup> Brøvig-Hanssen, 2013, s. 3

<sup>146</sup> Brøvig-Hanssen, 2013, s. 154-155

*The DAW user lives in constant tension between the two poles of either directing or being directed by the software, and using the conventional terminology of affordances, constraints, and conventions to detail this experience is constraining.*<sup>147</sup>

Hvordan DAW-utviklerne velger softwarens muligheter og begrensninger ut ifra sine preferanser og forståelse kan ha stort utslag på hvordan komposisjonene i DAWen blir.<sup>148</sup> Brown peker på at dersom man velger å bruke en DAW, tar man også et standpunkt til utviklerne av softwaren, i form av at man (bevisst eller ubevisst) sier seg enig med utviklernes komposisjonsforståelse.<sup>149</sup>

Bell har laget et analyseverktøy for DAWs, som består av fem punkter som angår handlingene i DAWen, nærmere bestemt om de er: «presumed», «privileged», «provided», «protected» og «prevented». Bell trekker frem spekteret av handlinger som går fra de «selvsagte» og fremhevede funksjonene, til funksjoner DAWen ikke har eller tillater. Jeg vil særlig se på punktet «privileged», da dette er punktet som ligger nærmest kapittelets problemstilling. Bell tar bruken av GarageBand på Apples datamaskiner som eksempel, til tross for at GarageBand strengt tatt også er en «MAW» (mobile audio workstation) – GarageBand kan brukes på både mobil og nettbrett, men er begrenset til kun Apples produkter.<sup>150</sup> Selv om GarageBand er et mer «amatøraktig» verktøy med færre funksjoner enn DAWene vi ser på i denne oppgaven, kan det likevel være trekk i Bells analyseverktøy som kan kobles til våre DAWer.

### *Privilegerte handlinger*

Bell skriver videre at noen programvarer privilegerer noen handlinger over andre ved å forenkle bruken av dem.<sup>151</sup> Softwaredesignerne gjør, med andre ord, noen funksjoner lettere tilgjengelig enn andre, og Bell kaller disse for privilegerte handlinger, og beskriver dem slik: «privileged actions follow the path of least resistance».<sup>152</sup> Dette er altså de funksjonene som krever minst av brukeren, fordi de nærmest «serveres». For eksempel kommer det opp tre muligheter når man åpner GarageBand; «New Project», «Learn to Play», og «Lesson Store».<sup>153</sup> Dersom man åpner et nytt prosjekt, kan man enten velge en *template*<sup>154</sup> eller et «tomt» prosjekt. *Templaten* «Hip Hop» består for eksempel av instrumenteringen trommemaskin, strykeensemble, piano og fire synther, samt 75BPM og et loop-vindu som popper

---

<sup>147</sup> Bell, 2015, s. 54

<sup>148</sup> Bell, 2015, s. 53-54

<sup>149</sup> Brown sitert i Bell, 2015, s. 54

<sup>150</sup> Bell, 2015, s. 55

<sup>151</sup> Bell, 2015, s. 56

<sup>152</sup> Bell, 2015, s. 56

<sup>153</sup> Bell, 2015, s. 56

<sup>154</sup> En *template* er det samme som en mal

opp. Selv om man velger «tomt» prosjekt, «tvinger» GarageBand brukeren til å først velge et instrument, som visuelt representerer instrumenteringen til et klassisk rockeband; vokal, gitar, bass og trommer (eller «Software Instrument», representert med et ikon av en Mini Moog). Prosjektet er også innstilt på tonearten C-dur og med et tempo på 120 BPM.<sup>155</sup>

Selv om Logic, Ableton og Pro Tools i mindre grad har disse type privilegerte handlingene som for brukeren kan oppleves som «enkle» valg, kan vi finne privilegerte funksjoner også i våre DAWer. Logic, som er GarageBands eldre og mer avanserte søsken, har på lik linje med GarageBand de samme *template*-mulighetene og «Drummer»-funksjonen tilgjengelig. Dersom du velger et nytt, tomt prosjekt, tvinger også Logic deg til å velge enten «Software Instrument», «Audio», «Drummer», «External MIDI» eller «Guitar or Bass». «Software Instrument» er allerede markert, og derfor kan det for brukeren være lett å videre trykke «Create» for å kunne begynne å jobbe i redigeringsvinduet. I redigeringsvinduet er tempoet satt til 120 BPM, taktart 4/4 og tonearten er C-dur. Når man åpner Pro Tools, åpnes det et vindu som gir brukeren valgmuligheten til å opprette et nytt prosjekt, nylige prosjekter, eller en oversikt over alle prosjekter. Dersom man vil åpne et nytt prosjekt, tvinger Pro Tools brukeren til å først gi navn til «Sessionen<sup>156</sup>», som er markert og heter «Untitled». Man kan videre velge om man vil åpne en ny «session» fra en *template*, som enten er Pro Tools egne *templates* («Blues», «Drum and Bass» etc), men man har også mulighet til å lage egne *templates*. Videre kan man velge prosjektets overordnede innstillinger, som filtype, samplerate og bit-depth og hvor på maskinen prosjektet skal lagres. Når man så åpner et nytt, tomt, prosjekt er også innstillingene her på 120 BPM og 4/4. Ableton har ikke et valg-vindu som popper opp på samme måte som i Logic og Pro Tools, men dersom man åpner et nytt prosjekt kommer man rett til «Session View», med to MIDI-spor og to audio-spor, i tillegg til *return tracks*<sup>157</sup> med klang og delay. Metronomen er satt til 120 BPM, og taktarten er 4/4. Vi ser altså her at alle DAWene tar utgangspunkt i den samme taktarten og tempoet i nye prosjekter. Disse «privilegerte» handlingene er i noen tilfeller mulig å endre på, slik at standardinnstillingene er annerledes, men disse funksjonene er i flere tilfeller mer «gjemt».

Vi kan anse bruk av *presets* i plugins og softinstrumenter som en privilegert handling. Når man åpner en plugin (som i seg selv kan være en handling under Bells «provisions»-punkt), så består *preseten* gjerne av innstillinger DAW- eller plugin-produsenten har gjort på forhånd.

---

<sup>155</sup> Bell, 2015, s. 57

<sup>156</sup> Prosjektene i Pro Tools kalles for *sessions*, men må ikke forveksles med låtskrivings-*sessions*, et tidsrom der låtskrivere komponerer sammen.

<sup>157</sup> Abletons *return tracks* er det samme som *bus* eller *sends*, en metode for å rute spor gjennom effekter som klang, delay etc,



Slik bruk av *presets* forklarer Jensen at kan ha en viss gjenkjennelsesfaktor. Slik Tollefsbøl har beskrevet Logics «MIDI-lyd», virker denne også å kunne høres av lytteren. Dette virker å være lydlige signaturer i en opak mediering som kan hinte til bruken av DAW. Likevel kan en spørre om disse lydlige signaturene er hørbare for publikum, eller kun hos dem som har kjennskap til DAWene og effektene.

For Bell fremstår ikke det at GarageBand er «enkelt» i bruk som noe positivt – i følge han forenkler programmet komposisjonsprosessen i negativ forstand, nærmest til en fordummende grad. At en DAW fremstår som enkel og rask å sette seg inn i ser heller ikke ut til nødvendigvis å bli oppfattet som noe positivt av våre informanter. Sjølie mener at det er lett å gjøre mye i Ableton, fordi det er et enkelt brukergrensesnitt og det går rask. Mitt inntrykk er likevel ikke at operasjonene Sjølie refererer til kun er privilegerte handlinger, selv om dette kan gjøre at man lett tyr til dem. Sånn sett kan det til og med være en fordel at man i Logic har en lengre «rute» for å gjøre musikalske valg, fordi man i større grad må tenke seg om. Denne sammenligningen gjør også Forsgren, men med Pro Tools og teip: I Pro Tools kan man bli overivrig og legge mange lag, mens man på teip har flere begrensninger, sier han. At en programvare er intuitiv og bidrar til god arbeidsflyt oppleves også som noe positivt for informantene. Jensen, Tollefsbøl og Sjølie har beskrevet at det å få ned idéene kjapt er viktig og positivt for prosessen, og alle informantene virker også å sette pris på mulighetene DAWen gir, i sammenheng med arbeidsflyt og kreativ prosess. Bennett sier i konklusjon i «Songwriting, DAWs and the Internet»:

*So it is certainly accurate, if unremarkable, to state that songwriters are influenced by the technologies they use. These case studies, along with other music creativity research cited at the beginning of this chapter, demonstrate that songwriters make creative decisions because of, in spite of, or in sympathy with the available technologies. The DAW encourages some creative activities while discouraging others, and we can reasonably infer that a change of process will lead to a change in the product.* <sup>158</sup>

Hans studie viser at låtskriverne tar kreative valg i møte med DAWen. Toulson og Burgees skriver også i «Singer-Songwriter Meets Music Production and Studio Technology» (2017) følgende: «The role of music production technology in the songwriting process is highlighted

---

<sup>158</sup> Bennett, 2018, s. 25

as a key benefit for the creative process itself». <sup>159</sup> Uavhengig av hvorvidt, og i hvilken grad, DAWen og musikkteknologien legger visse føringer, er det ingen tvil om at de er nyttige verktøy i låtskrivingen, slik vi også har sett i kapittel 2 og 3.

### *Føringer i bruken av DAWen*

Hvorvidt informantene opplever at DAWen legger føringer, kan også ha med i hvilken grad informantene *ønsker* at DAWen skal legge føringer. Dersom man har en tydelig tanke på forhånd, er kanskje målet med å jobbe i DAWen å utføre den musikalske visjonen man har i forkant av møtet med DAWen. I andre tilfeller kan man gå inn med en innstilling at nettopp *samspillet* med DAWen være et mål i seg selv, å sette seg ned og se hva som skjer. Dette står i stil med de to retningen Toulson og Burgees beskriver. De tar Dave Grohl (Foo Fighters) og Brian Eno som eksempel på to ulike tilnærminger til låtskriving med studio som verktøy, der Grohl lagde demoer på forhånd før han gikk i studio, mens Eno gjorde en «hyppigere reflekterende prosess», der han fortløpende gjorde valg om hvilke opptak som skulle beholdes og kastes. Toulson og Burgees mener disse forskjellene går på «reflection and decision-making». <sup>160</sup> I Grohls tilfelle, virker ikke DAWen å ha spilt en stor rolle i komposisjonsprosessen, mens Eno brukte DAWen aktivt i komposisjonen. DAWen fremgår i Enos tilfelle som et *speilingsverktøy*, som reflekterer tilbake til brukeren. Eno har også uttalt at: «The first thing about recording is that it makes repeatable what was otherwise transient and ephemeral». <sup>161</sup> DAWen lar deg gjenta det som tidligere var flyktig, og på denne måten kan musikken reflektere og respondere på brukeren. De to tilnærmingene Toulson og Burgees presenterer kan vi også se hos våre informanter, der særlig Jensen og Tollefsbøl har uttrykt en holdning nær å «sette seg ned og se hva som skjer». Sjølie har til dels også en slik holdning, men hans prosess er også forbeholdt de andre låtskrivernes idéer og visjoner. Dette virker å kunne variere fra session til session. Forsgrens prosess mot det første albumet virker å samsvare med Grohls prosess i dette eksempelet, mens med det andre albumet virker prosessen å være nærmere å «ta med noen idéer til bandet og se hva som skjer».

Tollefsbøl virker å være den som i størst grad har en opplevelse av at DAWen legger føringer, og sier: «Alle DAWs legger jo noen føringer», og dette står i stil med affordansebegrepene vi tidligere har dekket i denne delen; affordanser både muliggjør og begrenser noen handlinger. Tollefsbøl konkluderer likevel med at hun ikke nødvendigvis anser dette som noe negativt,

---

<sup>159</sup> Toulson, R. And Burgess, R.J., 2017, s. 112

<sup>160</sup> Toulson, R. And Burgess, R.J., 2017, s. 98

<sup>161</sup> Eno, 2004, s. 127

fordi Logic virker å dekke hennes behov. Selv om Tollefsbøl forteller at hun opplever føringer, kan dette også være et uttrykk for at hun er *bevisst* på hvilke føringer DAWen kan ha, uten at nødvendigvis alt hun gjør i DAWen er forhåndsbestemt. Hun forteller at hun ofte i DAWen gjør det hun kaller for «Logic-komponering», som jeg tolker som den komposisjonsmetoden Tollefsbøl opplever er mest naturlig å utføre, med grunnlag i hva DAWen tilbyr.

Føringer kan fremstå som en negativ følge av at man ubevisst benytter seg av det programmet tilbyr, og er derfor som regel noe man ikke ønsker å assosiere seg med. Å la seg føre av en DAW kan stå i motsetning til å være en autonom kunstner som tar valg basert på sin kunstneriske og musikalske visjon. Vi ser her en dualitet i DAW-bruken og autonomi: på én side gjør bruk av DAWen at låtskriveren blir mer autonom, slik vi har sett i kapittel 2, men dersom teknologien fører brukeren i stor grad virker denne autonomien å kunne slå sprekker. Likevel kan DAWenes opplevde føringer, som forhåndsinnstillingen av 120 BPM, ansees som en positiv ting, fordi ved å bruke en standardverdi på tempo, læres brukeren til å forstå at dette er noe man kan endre – den kan representere en kjent konvensjon. Alle informantene forteller også at de bruker det lineære oppsettet i DAWen, og dette kan også være begrunnet i at et slikt oppsett er en kjent konvensjon for dem, og derfor fremstår som «logisk» for informantene å bruke. Det motsatte ville kanskje innebåret å måtte lære seg en ny måte å tenke komposisjon på.

Når det kommer til DAWens føringer på form og låtstruktur, virker særlig Forsgren å ha en klar tanke på forhånd, og at DAWen ikke virker å legge noen føringer for denne. Dette står i kontrast til både Jensen og Tollefsbøl der prosessen virker å være preget av å lage mange idéer og deretter sette dem sammen i en form. Jensen forteller at Ableton-prosjektet ofte er et kaos, og at det bare er hun som finner frem. Med audioprosesseringer og eksperimentering med lyder virker Jensen å klippe ut deler hun liker, sample og plassere etter hvert i prosessen. Tollefsbøl mener også det er lett å «sjekke ut» ulike former, og teste ulike sammensetninger etter hun har laget flere deler. Sjølie forteller han er opptatt av struktur og Ableton gjør det lett med makroredigering, som å flytte på ting, loope og repetere.

Når det kommer til tempo, forteller Tollefsbøl at hun alltid bruker metronom i sin låtskriving, og låtene har som regel en fast *time*. I motsetning, bruker Jensen sjeldent klikk i sin nåværende prosess, og fordi musikken hun lager nå ikke virker å være avhengig av det. Likevel bruker Jensen metronom hvis hun skal spille inn eller programmere trommer. Forsgren forteller at det kan være en tendens at tempoer ofte kan få runde tall. Dette virker

som noe Forsgren opplever at er en fordring DAWen gir. En fordel med metronombruk virker å være at prosjektet kan bli lettere å redigere, særlig med tanke på formen. *Griden* bidrar til at tempo og takter stemmer overens visuelt, og dette er noe alle DAWene har som funksjon. Metronombruk kan på den andre siden gjøre prosjektet mer «låst», slik jeg forstår det på Jensen, og det virker nærmest som hun opplever det som en befrielse å ikke ha på metronom.

Tollefsbøl sier hun er mer tilbøyelig til å skrive i hiphop-sjangeren ved DAWen enn ved pianoet, og at frijazz-komposisjon sammenfaller ikke med Tollefsbøl assosiasjoner til DAWen. Jensen forteller også at hun ble overrasket over å vite at et ambient-track ble laget i FL Studio. Dette kan peke mot en type sjangerforventning en har til ulike DAWs, som muligvis bygger på assosiasjoner, forbilder eller visse musikk- eller produksjonsmiljøer. Selv om enkelte DAWs kan assosieres med visse DAWs (for eksempel hiphop og FL Studio), kan også hiphop eller beatbasert produksjon foregå i Max, selv om programmet ikke nødvendigvis legger opp til det på samme måte. En kan velge å gå imot det som virker å være programmenes tilgjengelige verktøy, eller affordanser. Som Tollefsbøl har sagt: «En kan velge å skru av metronomen», og f.eks. spille inn frijazz i hvilken som helst DAW.

Disse assosiasjoner og oppfatninger kan sees i lys av en sammenfatning av Bells analysepunkter. De handlingene som er mulig og ikke i DAWene bidrar tilsammen til en gitt brukeropplevelse for informantene. For eksempel sier Sjølie at Ableton er «rigga for å lage musikk». Dette forstår jeg som at summen av Bells handlingspunkter «presumed», «privileged», «provided», «protected» og «prevented» ender opp med en oppfatning av at Ableton egner seg til komposisjon, også fordi Sjølie opplever at DAWen leder brukeren til å ville komponere, i tillegg til at dette er Sjølies *intensjon* i møte med DAWen.

### *Konklusjon*

I dette kapitlet har vi sett på følgende forskningsspørsmål: *I hvilken grad opplever informantene at DAWen legger føringer for låtskrivingen?* Hvorvidt DAWen legger føringer for virker å være betinget av en kombinasjon av hva programmet konkret innbyr til, hvilken innstilling brukeren går inn i prosessen med, og hvilke valg brukeren gjør i møte med de mulige handlingene programmet tilbyr. I dette kan det være utfordrende å skille føringer fra nyttige og nødvendige funksjoner i en låtskrivingprosess. Vi kan ut ifra dette også se DAW-utvikleres makt i softwareutforming, og hvilke «priviligerte» handlinger de legger frem for brukeren. Funksjonene som er lett tilgjengelig er ikke nødvendigvis deterministiske, slik Bell slår fast, men de er likevel viktige å belyse. Informantene har ikke et samlet, entydig svar på

om de opplever DAWen legger føringer eller ikke. Tollefsbøl peker likevel på at alle DAWer *har* føringer, fordi det er noe man kan gjøre, og noe man ikke kan gjøre. Vi har også sett at DAWen ikke er nøytral, men en medierende struktur som enten kan ha transparent eller opak mediering. Det virker som at en opak mediering, altså dersom DAWen avgir hørbare signaturer, assosieres med noe negativt for informantene. Dette virker likevel i hovedsak å gå på *bruken* av DAWen, ikke nødvendigvis lyden av DAWen i seg selv.

Bells tveeggede sverd går ut på hvem av brukeren og DAWen som *styrer* prosessen, og i dette virker informantenes intensjon i møte med DAWen å være sentral. Forsgren virker for eksempel å gå inn i prosessen med en tydelig formtanke, mens de andre informantenes prosess er mer utprøvende i formstrukturene i møte med DAWen. Tempoet kan bli påvirket av DAWen i form av at man kan velge rundere tall på metronomen, ifølge Forsgren, mens Jensen har metronomen som regel avskrudd. Tollefsbøl virker å alltid bruke metronom, muligvis fordi det er en «privilegert» handling, men også fordi dette står i stil med hennes «Logic-komponering», og dette er Tollefsbøls naturlige arbeidsmetode i møte med DAWen, slik jeg tolker det. Sjølie forteller musikken han lagde i Logic og Ableton kan høres ulik ut, muligvis fordi Ableton fordrer til drøyere bruk og prosesseringer enn det Logic gjør. Abletons effektive brukergrensesnitt kan også være grunnen for dette, som kan være positivt når det kommer til arbeidsflyt og utprøving, samt organisering og produktivitet. Logics lengre «rute» kan på den andre siden være positivt, da det kan gjøre at man gjør mer reflekterte valg, i likhet med teipens begrensninger, som Forsgren har trukket frem.

Det virker likevel som at informantene opplevelse av DAWen er begrunnet i den samlede sum av muligheter og begrensninger DAWen har, som for eksempel gjør at Sjølie mener Ableton er «rigga for å lage musikk», at Tollefsbøl bruker «Logic-komponering», at Jensen opplever Ableton som en støtte, og at Forsgren er bevisst på Pro Tools' fallgruver. Slike karakteristikk virker å komme av informantenes helhetsvurdering av føringer og begrensninger DAWene har. Det er likevel tydelig at alle informantene bruker DAWen for å tjene sitt musikalske formål.

Vi har i dette kapittelet sett i hvilken grad informantene opplever av DAWen legger føringer for låtskrivingen. I det neste kapittelet skal vi i lys av oppgavens hovedproblemstilling samle trådene, og se hvordan DAWer påvirker låtskrivernes låtskrivingsprosess.

## Kapittel 5: Konklusjon

Vi har nå sett på de fire informantenes låtskrivingsprosess, hvilken rolle DAWen har i denne prosessen, og i hvilken grad de opplever at DAWen legger føringer. Disse kapitlene forsøker å finne svaret på oppgavens hovedproblemstilling: *På hvilken måte kan DAWs påvirke en låtskrivingsprosess?*

I kapittel 2 så vi på spørsmålet: *Hvordan beskriver informantene sin låtskrivingsprosess?* Vi undersøkte videre informantenes låtskrivingsprosess i lys av kreativitetsteori og låtskrivingslitteratur. Der så vi at den kreative prosessen til alle informantene er preget av å finne nye, kreative idéer i musikken, som kan komme fra bruk av forskjellige instrumenter, DAW, idéfragmenter man husker eller har opptak av, omgivelser eller musikkreferanser. Det virker på alle informantene som at det å bytte fremgangsmåte, enten innad i en låtskrivingsprosess, eller over lengre perioder, bidrar til nytenkning. Nye verktøy innehar gjerne et nytt rammeverk og begrensninger, som også er et viktig aspekt i låtskrivingen. Rammer er en forutsetning for at det kreative kan finne sted, har vi sett. Vi har også sett at Tollefsbøl og Jensen i hovedsak har en individuell prosess, mens Forsgren og Sjølie hadde en mer kollektiv prosess, hvor andre er involvert i låtskriving og arrangering. Tollefsbøl og Jensen virker å ha en intuitiv «nedenfra-og-opp»-tilnærming til prosessen, mens Sjølie virker å ha en mer systematisk og analytisk tilnærming til låtskrivingen, og Forsgren virker å være et sted imellom. I tråd med teorier rundt kreativitet kom det i intervjuene fram at den kreative prosessen kan være preget – bevisst eller ubevisst – av å sette av tid så det kreative kan oppstå, av problemløsning, eller å på ulike måter forholde seg til begrensninger; materielle, formmessige, sjangermessige eller prosessbegrensninger.

I lys av litteratur om produksjon, DAWs, og studioet som et komposisjonsverktøy, undersøkte vi i spørsmålet: *Hvilken rolle har DAWen i låtskrivingsprosessen?* Vi så at DAWen i låtskrivernes prosess virker å være sentral, og i flere tilfeller essensielt. Alle låtskriverne bruker DAWen til låtskriving og produksjon, men på ulik måte. Prosessen kan både starte rett i DAWen, og fra andre kilder som akustiske eller elektroniske instrumenter, mobil- eller feltopptak eller eksperimentering med lyd. Ved å ta med idéer inn i DAWen, kan de få «bein å stå på». DAWen og studioet som komposisjonsverktøy kan like fullt ansees som et instrument på lik linje som tradisjonelle instrumenter. DAWen bidrar til arbeidsflyt, og er en arbeidsstasjon som muliggjør blant annet komposisjon, produksjon, arrangering,

programmering, innspilling, prosessering, eksperimentering, og både autonom og kollektiv komposisjon og produksjon. DAWen bidrar til at informantene kan lage et helhetlig *sound* i låtskrivingen, lage demoer, eller å produsere parallelt. Låtskriving og produksjon går hånd i hånd, ifølge våre informanter, og i flere tilfeller virker de å avhenge av hverandre. For noen informanter er det å skrive i DAW en egen komposisjonsmetode, og kan i noen tilfeller være førende for hvilken sjanger man skriver i. Flere av DAWene har særegne verktøy og funksjoner som gjør DAWen attraktiv for brukerne. Informantene er også bevisst på programmenes «fallgruver», som kan prege prosessen eller musikken negativt.

I kapittel 4 så vi på følgende: *I hvilken grad opplever informantene at DAWen legger føringer for låtskrivingen?* Dette ble diskutert i lys av affordansebegrepet. Vi så at informantene i ulik grad opplevde at DAWen la føringer for prosessen deres. Noen effekter og funksjoner i DAWen kan potensielt være hørbare, men dette virker å ha sammenheng med *bruken* av DAWen mer enn lyden av DAWen i seg selv. På denne måten er DAWen et medierende verktøy, som kan være transparent eller opakt. Én opplevelse av DAW-bruk er at man *gjør mer* og tar drøyere valg, fordi dette er noe DAWen innbyr til. Det at man *ser* musikken har også en mulig innvirkning på hvordan man hører og redigerer musikken. Alle DAWer legger en form for føringer, fordi den har noe man kan gjøre, og andre ting som man ikke kan gjøre, og inneholder med dette noen affordanser som den tilbyr brukeren. DAWen tilbyr muligheter og begrensninger, som informantene i ulik grad benytter seg av, og i bunn og grunn er det brukerens ønske og valg som styrer denne prosessen – bruken er altså ikke nødvendigvis deterministisk. Det at en DAW er enkel i bruk, effektiv og kjapp i bruk kan være positivt for den kreative prosessen, og gjør det enkelt å teste idéer og bidra til arbeidsflyt. På den andre siden kan det være negativt i den forstand at man «gjør mer og tenker mindre», og derfor ikke reflektere skikkelig over valgene man gjør. DAWens innvirkning på tempo og formstrukturer på komposisjonene virker å variere. Noen informanter velger å skru av metronomen, mens andre har den alltid på. En påvirkning DAWen kan ha, er at man stiller inn metronomen ofte har runde tall. Noen har en tydelig formtanke før idéene kommer inn i DAWen, og andre eksperimenterer med formstrukturer underveis som de skriver. Vi ser også at ulike DAWs bringer med seg assosiasjoner til sjanger og bruk, for eksempel virker FL Studio å forbindes med hiphop, og noen informanter opplever at bruk av en DAW inviterer til å skrive i en type sjanger. Selv om tekniske problemer kan være et hinder i låtskrivingen, virker DAWen primært for informantene å være et viktig verktøy som støtter opp under låtskrivingen.

Oppgavens formål har vært å undersøke på hvilken måte DAWene Pro Tools, Logic Pro og Ableton Live påvirker låtskrivingsprosessen til fire utvalgte låtskrivere. Det å belyse ulike aspekter ved musikkteknologiens innvirkning på låtskriving og musikk vi omgir oss med, er nyttig både i et komposisjonsperspektiv, i populærmusikkstudier og med tanke på musikkteknologi. Vi har sett, med eksempler fra fire låtskrivere som bruker DAWene Ableton Live, Logic og Pro Tools, at låtskriving i DAW er et samspill mellom musikkteknologien og låtskriverne. DAWen er et viktig instrument for låtskriverne, som tilbyr et mangfold av muligheter som informantene velger å benytte seg av på forskjellig måte, og dens begrensninger bidrar til å sette et rammeverk brukerne kan være kreativ innenfor. Selv om DAWens påvirkningskraft virker å være varierende fra informant til informant, kan vi likevel slå fast at DAWen er et medierende verktøy, og derfor har en form for påvirkning, på lik linje som andre tradisjonelle instrumenter.

DAWen muliggjør en visuell fremstilling av musikk, komposisjon, redigering og produksjon. Designet og brukergrensesnittet i DAWen innbyr til gitte valg, og på denne måten ser vi at DAW-utviklere innehar en stor påvirkningskraft, som er viktig å ta i betraktning som brukere. Selv om vi har sett at DAWen *kan* ha noen negative sider, som kan oppleves førende og legge noen «fallgruver» for overdrivelse eller bli påvirket av det visuelle designet, virker det likevel som at DAWens innvirkning i størst grad *hjelper og støtter* informantene i å muliggjøre det de ønsker å oppnå; nemlig å skrive musikk, eksperimentere, komponere og produsere. DAWen ser ut til å skape et frirom og en selvstendighet for musikerne, bidrar til effektivitet og arbeidsflyt og muliggjør nytenkning, eksperimentering og skapelse.



## Forslag til videre forskning

Under arbeidet med denne oppgaven, har det vært mange spennende problemstillinger som underveis har dukket opp, som jeg kunne ønske jeg hadde anledning til å dykke dypere i. For eksempel kunne det vært interessant å gjøre en mer detaljert studie av hvordan låtskrivere og produsenter konkret bruker DAWen, fra et brukergrensesnitt-perspektiv – observere og analysere i hvilken påvirkning programmenes visuelle utsnitt påvirker en kreativ prosess. Dette kan videre utdype programutvikleres påvirkning og posisjon. Det kunne videre vært interessant å se nærmere på ulike DAWs, og gjort en sammenlikningsstudie hvor de samme låtskriverne fikk i oppgave å utarbeide en idé i ulike DAWs – for å se i hvilken grad musikken preges av ulike DAWer. Det hadde også vært interessant å intervjuer ulike DAW-utviklere, og få et innblikk i deres arbeidsmetoder og hvordan de tar hensyn til brukernes behov, marked eller eksterne aktører. Et videre interessant aspekt ved dette er hvordan DAWs nærmer seg hverandre. For eksempel har den nyeste versjonen av Ableton, Ableton 11, en utarbeidet *playlist*-funksjon, mens Logic Pro har i sin nyeste versjon et looping-verktøy som kan minne om Abletons «Session View». Dette kan si noe om hvorvidt utviklerne har et ønske om å fylle brukernes behov, og om konkurransedyktighet. Når det kommer til tilgjengelighet på DAWs, samples og effekter, hadde det også vært interessant å sett på betydningen av internett, og om tilgjengelighet på (gratis) samples betydning for originalitet eller kvalitet i musikken. Låtskriving i *sessions* og samarbeid over internett, på tvers av landegrensener, hadde også vært et interessant tema å undersøke, med DAW som verktøy.

DAWer og musikkteknologi er i stadig utvikling, det er også måten vi forholder oss til dem. Musikalske trender, ny teknologi, sosiale medier, undervisning og utdanning, låtskrivings- og studiomiljøer er alle krefter som drar utviklingen i ulike retninger. Og godt er det, for det er også noe som gjør feltet dynamisk, spennende og med stadig nye aspekter å utforske. Musikkteknologi og komposisjon er et felt jeg mener treffer både låtskriveren og produsenten på individplan, forskningsfeltet og alle som liker å høre på musikk.

## Litteratur

- Ableton. (u.d.). *Push*. Hentet 12.04.21. fra Ableton Live: <https://www.ableton.com/en/push/>
- Apple Inc. (u.d.). *Logic Pro*. Hentet 27.03.21 fra Apple.com: <https://www.apple.com/logic-pro/garageband-to-logic/>
- Bell, A. P. (2015). Can We Afford These Affordances? GarageBand and the Double-Edged Sword of the Digital Audio Workstation. *Action, Criticism & Theory for Music Education* (Volume 14, Number 1).
- Bell, A. P. (2018). *Dawn of the DAW: The Studio as Musical Instrument*. Oxford University Press.
- Bennett, J. (2012). Constraint, Collaboration and Creativity in Popular Songwriting Teams. I D. Collins (Red.), *The Act of Musical Composition* (ss. 139-169). Farnham: Ashgate.
- Bennett, J. (2018). Songwriting, Digital Audio Workstations, and the Internet. I N. Donin (Red.), *The Oxford Handbook of the Creative Process in Music*. New York: Oxford University Press.
- Blume, J. (2004). *6 Steps to Songwriting Success*. New York: Billboard Books.
- Boden, M. A. (2004). *The Creative Mind: Myths & Mechanisms*. London: Routledge.
- Boden, M. (1994). *Dimensions of Creativity*. Cambridge: MIT Press.
- Bratbergsengen, K., & Bothner-By, H. (30.09.19). "Grensesnitt". Hentet 24.02.21 fra Store Norske Leksikon: <https://snl.no/grensesnitt>
- Brøvig-Hanssen, R. (2007). *Musikk og mediering - Teknologi relatert til sound og groove i trip-hop-musikk*. Universitetet i Oslo, Institutt for Musikkvitenskap.
- Brøvig-Hanssen, R. (2013). *Music in Bits and Bits of Music: Signatures of Digital Mediation in Popular Music Recordings (PhD)*. Universitetet i Oslo.
- Brøvig-Hanssen, R. (2018). Listening To or Through Technology: Opaque and Transparent Mediation. I S. Bennett, & E. Bates, *Critical Approaches to the Production of Music and Sound* (ss. 195-210). Bloomsbury Academic. Hentet fra DUO vitenarkiv: <http://urn.nb.no/URN:NBN:no-62554>
- Burnard, P. (2012a). *Musical Creativities in Practice*. Oxford: Oxford University Press.
- Burnard, P. (2012b). The Practice of Diverse Compositional Creativities. I D. Collins (Red.), *The Act of Musical Composition* (ss. 111-138). Farnham: Ashgate.
- Cambridge Dictionary. (u.å.). "Song". Hentet 23.03.21 fra Cambridge Dictionary: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/song>
- Cameron, J. (2016). *The Artist Way: A Spiritual Path to Higher Creativity*. New York: TarcherPerigee.
- Case, A. U. (31.01.14). *Grove Music Online*. Hentet 24.02.21 fra Digital Audio Workstation [DAW]: <https://www-oxfordmusiconline->

- com.ezproxy.uio.no/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-1002256346?rskey=Ym2tvF&result=1
- Collins, D. (Red.) (2012). *The Act of Musical Composition: Studies in the Creative Process*. Farnham: Ashgate.
- Collins, D. (2007). Real-time tracking of the creative music composition process. *Digital Creativity* (Vol. 18, No 4), ss. 239-256.
- Cope, D. (2012). Rules, Tactics and Strategies for Composing Music. I D. Collins (Red.), *The Act of Musical Composition* (ss. 255-280). Farnham: Ashgate Publishing.
- Cormac, J. (2018). Cinematic Depitctions of Music Creative Process in Classical and Popular Music. I N. Donin (Red.), *The Oxford Handbook of the Creative Process in Music*. Oxford University Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention*. New York: HarperCollins.
- d'Escriván, J. (2012). *Music Technology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Donin, N. (2012). Empirical and Historical Musicologies of Compositional Process: Towards a Cross-fertilisation. I D. Collins, *The Act of Musical Composition* (ss. 1-26). Farnham: Ashgate.
- Ekern, I. (2013). *Fire sanger-sangskrivere om låtskrivingsprosessen*. Universitetet i Oslo, Institutt for Musikkvitenskap, Oslo.
- Eno, B. (2004). The Studio as Compositional Tool. I D. W. Christoph Cox, *Audio Culture: Readings in Modern Music* (ss. 127-130). London: Continuum.
- Frith, S. (1986). Art Versus Technology: The Strange Case of Popular Music. *Media, Culture and Society* (8, 3), ss. 263-279.
- Hasegawa, R. (2018). Creating with Constraints. I N. Donin (Red.), *The Oxford Handbook of the Creative Process in Music* (ss. 1-28). Oxford University Press:  
<https://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780190636197.001.0001/oxfordhb-9780190636197>
- Hesmondhalgh, D., & Baker, S. (2011). *Creative Labour: Media Work in Three Cultural Industries*. London: Routledge.
- Hutchby, I. (2001). Technologies, Texts and Affordances. *Sociology (Oxford)*, ss. 441-456.
- Katz, M. (2010). *Capturing Sound: How Technology has Changed Music*. University of California Press.
- Kaufmann, G. (2006). *Hva er kreativitet*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Keislar, D. (2011). A Historical View of Computer Music Technology. I R. T. (editor), *The Oxford Handbook of Computer Music* (ss. 11-43). Oxford Handbooks Online.
- Kvale, S., & Brinkmann, S. (2018). *Det kvalitative forskningsintervju* (3. utgave. utg.). Oslo: Gyldendal Norsk Forlag AS.

- Lacasse, S. (2000). *Listen to My Voice (PhD)*. University of Liverpool.
- Marrington, M. (2017). Composing with the Digital Audio Workstation. I J. Williams og K. Williams (Red.), *The Singer-Songwriter Handbook* (ss. 77-89). New York: Bloomsbury Academic.
- McIntyre, P. (2001). The Domain of Songwriters - Towards defining the term 'Song'. *Perfect Beat*, V5 N3 July.
- McIntyre, P. (2012). *Creativity and Cultural Production: Issues for Media Practice*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- McLuhan. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. McGraw-Hill.
- Merriam-Webster. (u.å.). "Song". Hentet 04.03.21 fra Merriam-Webster: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/song?src=search-dict-hed#other-words>
- Moore, A. (2012). *Song Means: Analyzing and Interpreting Recorded Popular Songs*. New York: Routledge.
- Moore, Allan. (2007). "Virgil Moorefield, The Producer as Composer: Shaping the Sounds of Popular Music. *twentieth-century music* (4/1), 127-129.
- Moorefield, V. (2005). *The Producer as Composer: Shaping the Sounds of Popular Music*. Cambridge: The MIT Press.
- Moylan, W. (2020). *Recording Analysis*. (Focal Press) Hentet 04.03.21 fra O'Reilly Online Learning: <https://learning.oreilly.com/library/view/recording-analysis/9781317207153/xhtml/Ch01.xhtml>
- Norman, D. A. (1999). Affordance, Conventions, and Design. *interactions*.
- NRK. (19.03.19). «Sigrid – Don't Kill My Vibe» på *Menneskene bak Musikken*. Hentet 20.03.21 fra NRK: <https://tv.nrk.no/serie/menneskene-bak-musikken/2019/MYNR27000119/avspiller>
- NRK. (23.12.20). *Kvelden før Kvelden*. Hentet 18.04.21 fra NRK: <https://tv.nrk.no/serie/kvelden-foer-kvelden/2020/MUHU35000020/avspiller>
- NRK. (02.02.21). «Smerz» på *Kulturstripa*. P2. Hentet 18.04.21 fra NRK: <https://radio.nrk.no/serie/kulturstripa/sesong/202103/MKAK04004321>
- Perricone, J. (2018). *Great Songwriting Techniques*. New York: Oxford University Press.
- Rossen, E. (11.08.20). "brukergrensesnitt". Hentet 24.02.21 fra Store Norske Leksikon: <https://snl.no/brukergrensesnitt>
- Ruud, E. (2016). *Musikkvitenskap*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Schiffer, L. (1996). *Definitions of Creativity*. Hentet 02.04.21 fra <http://members.optusnet.com.au/~charles57/Creative/Basics/definitions.htm>
- Seabrook, J. (2016). *The Song Machine - Inside the hit factory*. New York: W. W. Norton & Company.

- Sjølie, M. (u.d.). *Martin Sjølie*. Hentet 11.03.21 fra SoundCloud:  
<https://soundcloud.com/martinsjolie/tracks>
- Sloboda, J. (1985). *The Musical Mind : The Cognitive Psychology of Music*. Oxford: Oxford University Press.
- Small, C. (1998). *Musicking: The Meanings of Performing and Listening*. Hanover: University Press of New England.
- Snyder, B. (2000). *Music and Memory: an Introduction*. Cambridge: MIT Press.
- Svendsen, T. O. (19.08.19). *Auteur*. Hentet 17.04.21 fra Store Norske Leksikon:  
<https://snl.no/auteur>
- Théberge, P. (1997). *Any Sound You Can Imagine: Making Music/Consuming Technology*. Hanover: Wesleyan University Press.
- TONO. (u.d.). *Om TONO*. Hentet 14.04.21 fra TONO: <https://www.tono.no/om-tono/>
- Toulson, R., & Burgees, R. (2017). Singer-Songwriter meets Music Production and Studio Technology. I J. Williams, & K. (. Williams, *The Singer-Songwriter Handbook* (ss. 91-112). Bloomsbury Academic.
- Vallee, M. (2014). *Lo-fi*. Hentet 11.04.21 fra Grove Music Online:  
<https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-1002267083?rskey=5m4FGw>
- Wallumrød, P. (2019). *Laptop som musikkinstrument*. NTNU, Institutt for musikk.
- Wikipedia. (u.d.). *Max (software)*. Hentet 04.04.21 fra Wikipedia:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Max\\_\(software\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Max_(software))
- Zollo, P. (2003). *Songwriters on Songwriting*. Cambridge: Da Capo Press.