



**Linnéuniversitetet**

Kalmar Växjö

*Examensarbete*

## Förutsättningslös Musikproduktion

*Fem sätt att skapa en låt*



*Författare:* Alexej Viktorovitch  
*Handledare:* Patrik Ahlm  
*Examinator:* Hans-Erik Holgersson  
*Termin:* VT15  
*Ämne:* Musikproduktion  
*Nivå:* Grundnivå, Kandidat  
*Kurskod:* 2MU80E

# ABSTRAKT

Syftet med arbetet var att ta reda på hur olika källor till inspiration påverkade min kreativitet. Genom att slumpvis generera fram olika sätt att låta inspireras har jag kunnat studera inspirationskällorna inverkan på kreativiteten, samt dokumentera vilken av dessa som har givit bäst resultat. Jag har även tagit reda på hur pauser från skapandeprocessen påverkar kreativiteten.

Jag lärde mig att inspirationskällor kan sporra mig till att skriva musik, men att de också kan häva skapandeprocessen om man väljer att luta sig mot dessa genom hela processen. Jag har även konstaterat att ruvning har en positiv inverkan på kreativiteten.

# ORDLISTA

**Break** är ett stillsamt parti i en låt. Det fungerar som kontrast mot droppet.

**Buildup** är en del av breaket som gradvis ökar i intensitet i syfte att bygga upp stämningen till droppet.

**DnB** är en förkortning för "Drum 'n' Bass", vilket är en musikgenre inom EDM. Vanliga kännetecken är ett snabbt tempo och mycket fokus på bas och trummor.

**Dubstep** är en musikgenre inom EDM. Ursprungligen har den växt fram från reggae, men har tagit en mer aggressiv vändning de senaste åren. Vanliga kännetecken är ett långsamt tempo, halvtakt och maffiga basljud.

**Drop** kallas det mest energiladdade partiet i en EDM-låt.

**EDM** är en förkortning för "electronic dance music".

**House** är musikgenre inom EDM med många undergenrer. Vanliga kännetecken är en bastrumma som upprepas fjärdedel och ett tempo som kretsar kring 128 bpm.

**Inspirationskälla** är en grupp med idégivande ting som är tänkt att främja den kreativa processen. Till exempel en grupp med noveller, eller låtar.

**Inspirationsobjekt** är ett specifikt objekt eller alster som är tänkt att främja den kreativa processen. Detta kan vara till exempel en novell eller en låt.

**Inspirationsstyrka** talar om hur stor påverkan ett inspirationsobjekt har på min kreativitet.

**Kreativetsflöde** uttrycker hur enkelt det har varit att behålla kreativiteten genom produktionsprocessen.

**Kreativitetsfrämjande nivå** är ett sammanställt värde av inspirationsstyrkan och kreativitetsflödet.

**LFO** står för "Low-Frequency Oscillation" och är en elektronisk signal som förändrar ett ljud på olika sätt. Med en LFO kan man till exempel skapa ett vibrato eller tremolo.

**Mixning** är konsten att sammanfoga flera ljudelement så att de bildar en helhet.

**Pad** är ett ambient ljudelement som kännetecknas av lång attacktid, lång efterklang, mycket reverb och en flytande karaktär.

**Ruvning** är ett medvetet avbrott från den kreativa processen som tillåter en att glömma vilseledande detaljer. Det ger ett klarare perspektiv på projektet.

**Sampling** är en kort ljud eller musiksekvens.

**TAB** är en förkortning för tonart, ackord och bpm (tempo). Blandningen av dessa element är ett av de inspirationskällor som jag kommer att använda mig av i undersökningen.

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<b>1. Vision</b>	<b>7</b>
1.1 Inledning	7
1.2 Syfte	8
1.3 Metod	8
1.3.1 En sampling	9
1.3.2 En låt	10
1.3.3 En bild	10
1.3.4 En novell	10
1.3.5 TAB	11
<b>2. Genomförande</b>	<b>12</b>
2.1 En sampling	13
2.1.1 Låt 1 - Alien Weapon	13
2.1.2 Låt 2 - Sub Wolf	14
2.2 En låt	16
2.2.1 Låt 3 – Zabaione	16
2.2.1 Låt 4 - Detection Limit	18
2.3 En bild	19
2.3.1 Låt 5 - Fantasia I	19
2.3.2 Låt 6 - Behind The Eucalyptus Tree	19
2.4 En novell	21
2.4.1 Låt 7 - How To Find A Star	21
2.4.2 Låt 8 - Connection Errors	21
2.5 TAB	22
2.5.1 Låt 9 – 370	22
2.5.2 Låt 10 - Micro Life	23
<b>3. Resultat</b>	<b>25</b>
3.1 Sammanställning av poäng	25
3.2 Lista – Kreativitetsfrämjande	26
3.3 Ruvningens effekter	27

<b>4. Diskussion</b>	<b>28</b>
4.1 Inspirationskällornas för- och nackdelar	28
4.1.1 En Låt	28
4.1.2 En Sampling	29
4.1.3 En Bild	29
4.1.4 En Novell	30
4.1.5 TAB	30
4.2 Ruvningens fördelar	31
4.3 Brister i Studien	32
<b>5. Källhänvisning</b>	<b>33</b>

# 1. VISION

## 1.1 Inledning

Under hela min uppväxt har jag ständigt utvecklat min förmåga att producera EDM-musik snabbt. Jag har då enbart fokuserat på den tekniska delen av skapandeprocessen. När en idé dyker upp är det nödvändigt att tekniken blir ett hjälpmedel och inte ett hinder för ens kreativa skapande.

Jag har effektiviserat produktionen genom att eliminera så många tekniska delmoment som möjligt utan att försämra slutprodukten. Detta, bland annat genom att skapa färdiga och ihopmixade loops och instrument, istället för att bygga upp allt från grunden varje gång jag börjar på en ny låt. Någonting som aldrig slog mig under min jakt på snabbare framställning av musik var att den kreativa delen var minst lika viktig som den tekniska. Välpolerade produktioner är ej relevanta om där inte finns en idé att börja med.

Inspiration och kreativitet är någonting som alla förstår, men har svårt att sätta ord på. Inom konstnärliga yrken är kreativiteten nödvändig för att skapa en produkt. Jag anser mig ha en bra musikalisk kreativitet. En anledning till detta är mitt goda musikaliska minne, som tillåter mig komma ihåg ljud under en längre tid. Detta gör i sin tur att jag har många låtar i mitt minne att inspireras av när jag skapar nya verk.

Människor hämtar inspiration från händelser som har gjort intryck på dem. Dessa intryck omvandlas till minnen. Det kan vara t.ex. en berättelse, en bild eller låt. När vi sedan gör musik hämtar vi information från vårt undermedvetna och använder i skapandeprocessen. Allt kreativt skapande börjar med att man låter sig inspireras av någonting. Även om man börjar skapandeprocessen utan en konkret idé, så finns där mängder med undermedvetna tankar som spelar en central roll vid skrivandet och som formar resultatet.

Jag kommer att studera de element som främjar kreativiteten och ta reda på hur jag kan använda dessa till min fördel.

## 1.2 Syfte

Syftet är att ta reda på hur fem olika inspirationskällor främjar kreativiteten inom mitt skapande av EDM-musik.

## 1.3 Metod

Jag har nu skrivit och producerat tio låtar. Låtarna i projektet har tillkommit efter det att jag har låtit mig inspireras av fem olika inspirationskällor. En inspirationskälla har valts slumpmässigt inför varje verk som skulle påbörjas. Detta, för att minimera mina egna tankars inverkan på skapandet. Inspirationskällorna har agerat både som ett kreativetsfrämjande hjälpmedel, men också som musikteoretiska regler att förhålla sig till.

För varje inspirationskälla har två låtar skrivits. En av dessa har blivit ruvad. Ruvning är ett medvetet avbrott från den kreativa processen som tillåter en att glömma vilseledande detaljer. Det har givit ett klarare perspektiv på projektet.

Efter varje skrivet verk har jag poängsatt inspirationsobjektets inverkan på det kreativa skapandet i form av inspirationsstyrka samt kreativetsflöde. Inspirationsstyrka talar om hur stor påverkan ett inspirationsobjekt har på min kreativitet. Kreativetsflöde uttrycker hur enkelt det har varit att bibehålla kreativiteten genom processen.

Genom att ställa samman resultaten från poängsättningen har jag klarlagt för och nackdelar med inspirationskällorna, samt avslöjat i vilken grad ruvningen har påverkat den kreativa processen. Jag har använt mig av följande inspirationskällor:

<> En sampling

<> En låt

<> En bild

<> En novell

<> TAB



### 1.3.1 En sampling

Jag har använt en sampling som inspirationskälla. Samplingen har yttrat sig i form av ett inspelat och ett syntetiskt framställt ljud. Följande restriktioner tillämpades:

<> Samplingar med en berättande karaktär har inte inkluderats för att min inspiration inte skulle influeras av innebörden i texten. Detta skulle i så fall falla in i kategori "en novell". Samplingar på tal har uteslutits

<> Samplingar mellan 2 och 8 sekunder har godkänts för att avskilja inspirationskällan från kategorin "en låt"

<> Samplingar med tydlig harmonik eller melodi har uteslutits, då detta skulle falla in i kategorin "en låt"

Jag har skrivit en låt där jag har låtit mig inspireras av ett inspelat ljud samt ett syntetiskt framställt ljud för att ta reda på ljudkaraktärens inverkan på inspirationen. Jag har slumpat fram samplingarna med hjälp av följande webbsidor:

<> [random.org](http://random.org)

<> [freesound.org/browse](http://freesound.org/browse)

### 1.3.2 En låt

Jag har lyssnat på en låt för att ta reda på hur den har inspirerat mig till att skriva. Följande restriktioner tillämpades:

<> Samma artist eller genre har inte fått förekomma på de två olika låtarna

<> Låtarnas längd har inte fått inte understiga två minuter

<> Låten har inte fått innehålla en text på ett språk som jag förstår, eftersom jag då skulle komma att ta intryck från textinnebörden. Detta skulle i så fall falla in i kategori "en novell"

Jag har skrivit en låt där jag har låtit inspireras av två olika genrer för att ta reda på hur låtens natur påverkar inspirationen. Jag har slumpat fram låtarna med hjälp av följande webbsida:

<> [karnhuset.net/demos/randomSong](http://karnhuset.net/demos/randomSong)

### **1.3.3 En bild**

Genom att låta mig inspireras av en bild har jag använt mig av visuella intryck för att skapa mitt verk. Följande restriktioner har tillämpas:

<> Bilder med en text av berättande karaktär har uteslutits eftersom jag då skulle ta intryck från textinnebörden. Detta skulle i så fall falla in i kategori "en novell"

Jag har skrivit en låt där jag har låtit inspireras av ett fotografi samt ett syntetiskt framställt motiv för att ta reda på bildkaraktärens inverkan på inspirationen. Jag har slumpat fram bilderna med hjälp av följande webbsida:

<> [photo.net/photodb/random-photo?category=NoNudes](http://photo.net/photodb/random-photo?category=NoNudes)

### **1.3.4 En novell**

Jag har låtit mig inspireras av en novell. Följande restriktioner tillämpades:

<> Samma genre har inte fått förekomma på de två olika novellerna

<> Noveller innehållande ett antal på 3 000 – 10 000 tecken har godkänts

Jag har låtit mig inspireras av en novell baserad på en sann historia, samt en fiktiv för att ta reda på novellgenrens inverkan på inspirationen. Jag har slumpat fram novellerna med hjälp av följande webbsidor:

<> random.org

<> noveller.eu

### **1.3.5 TAB**

Jag har slumpat fram tre musikteoretiska förhållningsvillkor – tonart, ackord och bpm. Dessa har varit riktlinjer för hur jag har skrivit verket. Följande restriktioner tillämpades:

<> Tempon mellan 55 och 180 har tillätits

<> Transponering har förbjudits

Jag har skrivit en låt i ett tempo mellan 55-100 bpm och en ytterligare i 100-180 bpm. Detta, för att se hur låtens tempo har påverkat det kreativa flödet. Jag har tillåtit mig att färga ackorden. Jag har slumpat fram förhållningsvillkoren med hjälp av följande webbsidor:

<> random.org

<> autochords.com

Jag har slumpat fram inspirationskällorna genom att i början av dagen slå en digital tärning från "random.org". Jag har sedan valt dagens inspirationskälla från en lista baserat på tärningens resultat. Sedan har jag använt olika verktyg på internet beroende på vilken inspirationskälla som har slumpats fram.

Om jag har fått en sampling att utgå ifrån har jag använt "freesound.org" där jag har valt en sampling i en lista beroende på tärningens utfall. Jag har använt samma teknik med noveller där jag har använt mig av "noveller.eu" för att slumpa fram inspirationsobjektet. När jag har fått TAB att utgå ifrån har jag gått in på "autochords.com". Där finns ett antal val man måste göra innan ackorden visas. Tärningen har fått avgöra dessa val. Sedan har webbsidans ackordgenerator slumpat fram förhållningsvillkoren. För att slumpa fram en bild har jag använt "photo.net/photodb/random-photo?category=NoNudes". Sidan slumpar fram en bild med ett knapptryck. När jag har fått en låt som inspirationskälla har jag använt "karnhuset.net/demos/randomSong" som slumpar fram en låt på spotify.

Inget förarbete har tillåtits innan en ny produktion påbörjas. Huvudet har varit rensat på idéer och tankar som riskerade att påverka den kreativa processen. Allting skulle skapas från grunden. Tanken med inspirationselementen var att de skulle sporra mig till att börja skapandet. Produktionen tilläts att ta en annan väg efter att jag hade låtit mig inspireras. Inspirationskällan har inte behövt återspeglas i produktionen genom hela processen. När en novell hade slumpas fram har jag inte behövt skriva en text som beskrivit novellen från början till slut. Istället har jag skrivit en låt som återger de känslor novellen framkallade hos mig. Jag har använt mig av webbsidor på internet för att slumpmässigt generera fram inspirationskällorna och inspirationsobjekten.

## 2. GENOMFÖRANDE

Här kommer jag att beskriva processen låt för låt genom att först förklara inspirationsobjektet och hur det påverkade det kreativa skapandet. Sedan kommer jag att följa upp med att beskriva de instrumentala, produktionsmässiga eller musikteoretiska verktyg som jag har använt för att visualisera inspirationsobjektet.

Slutligen kommer jag att poängsätta inspirationsobjektet utefter två olika kriterier. Det ena kriteriet är inspirationsstyrka som talar om hur stor påverkan ett inspirationsobjekt hade på min kreativitet. Det andra är kreativitetsflöde som uttrycker hur enkelt det har varit att behålla kreativiteten genom processen.

En presentation av handlingsförloppet i kronologisk ordning hade blivit stökig eftersom slumpen avgjorde ordningen på verken. Jag kommer att lista låtarna i samma ordning som jag listade inspirationskällorna.

## **2.1 En sampling**

### **2.1.1 Låt 1 – Alien Weapon**

#### **Verk 1 utifrån inspirationskällan "En sampling" (Oruvad)**

Samplingen som slumpades fram bestod av ett bandpassat kluster med sågtandssyntar. En stark LFO gjorde att dessa svängde i tonhöjd. Ljudet påminde om en laserpistol från en gammal film. Samplingen var namnmärkt "Alien Weapon". Jag fick en mycket konkret känsla av den här samplingen. Tankarna kretsade kring den kalla, tomma rymden samt hur utforskat universum är.

Jag har alltid förknippat rymd och mystik med en blandning av rena mollackord i olika tonarter. Den blandningen låter som att den kommer "utanför denna värld". Därför valde jag att använda mig av den ljudbilden. Eftersom soundet på samplingen var av en äldre karaktär började även retro-vibbar yttra sig i mina tankebanor. Blandningen av mollackorden och retrokänslan resulterade i att jag kom in på ett 80-tals Chicagohouseliknande tema.

Jag hade rymden i tankarna under hela arbetsflödet. Det speglades i många av ljudelementen. Nedan listar jag de produktionsmässiga element som jag förknippar med rymden.

#### **Reverb**

Rymd betyder utrymme. Människor förknippar stora utrymmen med mycket reverb och eko. Självklart finns det inga ljud i rymden. Det hindrar dock inte människan från att förknippa öppna ytor med en stor efterklang. Jag använt mycket reverb och delay i denna produktion.

## **Brus**

Varför skulle brus förknippas med rymden? Det statiska bruset påminner oss om den dåliga kontakten mellan astronaut och rymdstation. Jag har använt mig av bitcrusher och bandpass för att återspegla den dåliga kommunikationskvaliteten .

För att behålla en äldre prägel på produktionen har bandpass-filter använts frikostigt. Exciter och saturator har också varit ett ofta förekommande verktyg i produktionen.

Inspirationsstyrka: 3/5

Kreativitetsflöde: 2/5

## **2.1.2 Låt 2 – Sub Wolf**

### **Verk 2 utifrån inspirationskällan "En sampling" (Ruvad)**

Samplingen presenterade en hund som skällde med en kraftig efterklang samt ljust fågelkvitter. Mikrofonen tog upp puffar av låga frekvenser vilket pekade på kraftig blåst på upptagningsplatsen. Vid noga lyssning kunde jag även urskilja ett vattenfall i bakgrunden. Samplingen var namnmärkt: "Dog barking in mountains".

Trots samplings tydliga namnmärkning tänkte jag genast på vargar när jag hörde den. En varg förefaller mer naturligt än en hund i en bergsmiljö för mig. Bilden som målades upp hos mig var majestätiska, snötäckta bergstoppar som sträckte sig högt över molntäcket. Väl där satt en ensam varg och ylade upp mot skyn. Snöflingor seglade sakta ner. Jag ville måla upp samma bild för lysvirveltrumman.

Jag förknippar dominant och subdominant med tonika i bas med storhet. Inom klassisk musik används detta ackord som ett spänningsmoment. Ackordblandningen ger mig känslan av någonting som är så stort att man själv som inte kan påverka det. Jag har använt det för att återspegla bergsmiljön. Skrivandet tog fart när jag hade skissat upp ackordstrukturen. Nedan listar jag andra element som jag förknippar med en bergsmiljö:

## **Arpeggio-syntar**

Jag har alltid associerat bergsmiljö med arpeggio-syntar. Det beror på att tonerna med hjälp av en arpeggiator snabbt åker upp i tonhöjd för att sedan åka ner, precis som berg och dalar. Att tonerna förflyttar sig över ett brett register gör att ljudbilden får en stor karaktär, precis som en bergsmiljö.

## **Delay**

Om du ropar i en bergsmiljö så kommer ekot med stor sannolikhet att svara. Därför var delay ett givet val i denna produktion. Jag har använt samma inställningar på alla delay-verktyg i bergdelen, på både ackord-spåret och arpeggio-spåret. Detta, för att inte rubba illusionen av att man befinner sig mellan två berg. Olika delay-tider på diverse instrument hade känts onaturligt i den miljön. Jag programmerade ett studsigt drop med en sinusdrop-bastrumma och vass, attackrik bas. Detta ska symbolisera vargarnas tassar mot marken när de springer i flock.

Efter en natts sömn hade jag en helt annan vision om hur låten skulle utformas. Det beror på att jag drömde om utomjordingar. När jag satte mig vid datorn igen hade jag en mörkare bild i huvudet. Jag tänkte på grottor i bergen där vilda, otäcka, utomjordiska monster lurade. Vargarna framstod som hundvalpar i jämförelse med de bestar som jag hade i tankarna.

För att återge utomjordiska monster i min musik gick jag över från skuttande trioler till rasande snabba sextondelar i bas. Istället för sågtandsbaserat basljud bytte jag till fyrkantsvågsbaserat eftersom det är svårare att urskilja den fundamentala tonen i en fyrkantsvåg. Detta gör att det är svårt att urskilja låtens tonart. Frånvaron av en definierbar tonart är tänkt att återspegla mörkret i grottan. Nedan listar jag ljudelement som jag förknippar med utomjordiska monster:

## **Nertransponerad mansröst**

När ett mänskligt läte transponeras ner flera oktaver påminner det som ett djuriskt rytande. Lätet kan liknas vid ett tigervrål. Om man transponerar ner rösten ytterligare så låter det utomjordiskt. Dessa rytanden har jag använt innan varje drop för att anknyta till de monster som gömmer sig i grottorna.

## **Randomiserad sinus-arpeggiator**

Andra element som jag har använt är en sinuston som snabbt växlar mellan slumpmässigt valda frekvenser. I gamla filmer användes den effekten för att simulera den elektroniska utrustningen i rymdfarkosters cockpit.

## **Brus**

Vitt brus saknar en fundamental frekvens. Genom olika filter kan man dock ändra karaktär på bruset. Jag tycker att detta ljud påminner om insekter. Jag har använt mig av det i mitt projekt för att höja känslan av obehag.

Inspirationsstyrka:	4/5
Kreativitetsflöde:	1/5

## **2.2 En låt**

### **2.2.1 Låt 3 - Zabaione**

#### **Verk 1 utifrån inspirationskällan "En låt" (Oruvad)**

Klockan var fem på morgonen när jag påbörjade projektet och satte på låten. Enligt mig var det en mycket svävande produktion med ett klassiskt spanskt tema. En orkester spelade förhållandevis förutsägbara melodier med enkla ackord som hörde till. Det är musik som jag personligen har svårt att finna mig i. Jag lyssnade klart på låten och den satte mig i en speciell stämning som jag aldrig får tidigt på morgonen. Verket hette "Para Que No Me Olivides" av James Last And His Orchestra.

Jag fick mycket klara bilder av låten. En varm och kvav morgon i en större stad i södra Spanien. På en nerklottrad bakgata rotar katter i soptunnor. Ett bageri öppnar för dagen på andra sidan gatan. Jag ville måla upp för lysvirveltrumman hur nattens stillhet övergår till dagens tempo och jäkt.



Jag började med att skissa upp soluppgången. För mig har värme och sol alltid speglat sig i kvinter och kvarter. Därför baserade jag hela introt på dessa två intervaller. I början ljuder en ensam cello. Allt eftersom kommer fler och fler instrument in, tills hela orkestern är igång. Instrumentens ingång ska återspegla solens uppgång. Nedan listar jag produktionstekniker som jag har använt för att visualisera soluppgången:

### **Bpm**

Människor förknippar sömn med ett lugnt och stillsamt tempo. Dagen i en storstad är stökig och hetsig, vilket resulterar i ett snabbare bpm. Jag började därför produktionen med ett långsamt tempo som ökar i takt med stadens uppvaknande.

### **Diskant**

Jag associerar natten med låga frekvenser. Låtens diskant är sparsam i början för att sedan öka i takt med solens uppgång. Jag har valt ut instrument med låg diskant, men även lagt på ett långsamt svepande lowpassfilter.

När introt var färdigt började jag ljudsätta dagen. Jag ville gestalta Spanien på ett tydligt sätt. Jag valde ut följande element för att sätta spansk prägel på produktionen:

### **Gitarr**

Det som kännetecknar ett spanskt komp på är snabba armrörelser och starka markeringar på en nylonsträngad gitarr. Andra musikaliska egenskaper som förknippas med Spanien är växlingar mellan durackord i små sekunder. Tidigt i låten samplade jag in en gitarr med alla de drag som jag har beskrivit.

### **Oktaverat piano**

Jag förknippar latinamerika med ett piano som spelar oktaver. Därför har jag introducerat lead-melodin med ett sådant piano. Pianot är diskantrikt samt spelar med hårda anslag, på samma sätt som i samba-musik.

Inspirationsstyrka:	5/5
Kreativitetsflöde:	4/5

## 2.2.2 Låt 4 – Detection Limit

### Verk 2 utifrån inspirationskällan "En låt" (Ruvad)

När jag lyssnade på den här låten kopplade jag av och blundade. Produktionen var industriell techno och presenterade en spännande blandning mellan jordliga läten och rymdliga effekter. Det fanns ingen definierbar struktur i produktionen. Låten rullade på i sju och en halv minut med samma tema. Jag hamnade i en mindre trans under låtens gång och vaknade ur den först när den var slut och Spotifyreklamen gick igång. Låten hette "Klung" med artisten Adeg.

Min sinnesstämning var mycket rofylld när jag började arbeta. Jag kände inget behov av att visualisera någon specifik bild som verket framkallade, utan valde att ta vara på den känsla som det hade givit mig.

Jag byggde ett svävande ljud som fick spela grundackorden. Detta instrument blev mattan på vilken hela produktionen uppenbarade sig. Det fanns inte en direkt tanke med de val jag gjorde. Jag gick istället på magkänsla och programmerade det som kändes rätt för tillfället. Efter ruvningen lyssnade jag igenom låten och kände inte ett behov av att bidra med någonting mer kreativt. Istället ägnade jag ett par timmar åt att mixa och förfina det befintliga materialet.

Resultatet skulle jag beskriva som atmosfärisk deep house i ett långsamt tempo. Ingen direkt struktur eller topline uppenbarade sig genom hela sessionen. Istället hade slutprodukten samma transframkallande gung som "Klung", dock mer sövande och inte lika intensivt.

Inspirationsstyrka: 5/5

Kreativitetsflöde: 5/5

## 2.3 En bild □

### 2.3.1 Låt 5 – Fantasia I

#### Verk 1 utifrån inspirationskällan ”En bild” (Oruvad)

Jag har alltid förknippat fraktaler med tre stycken saker: den psykedeliska kulturen, fest och avkoppling. I den här bilden var fraktalerna suddiga och mjuka i formerna. Färgerna däremot var skrikande och kontrastrika. Bilden kunde beskrivas som fridfull men samtidigt livlig. Bilden hette ”8717654-lg.jpg”

Jag associerar färgerna gul och röd med glada ackord. Därför spelade durterser en avgörande roll i uppbyggnaden till droppet. Dessa, i samband med snabba arpeggios är tänkta att återspegla färgerna i bilden.

Formerna återges med hjälp av det långsamma beatet samt den avskalade ljudbilden i droppet. Jag har även använt mig av en vocoder som svänger upp och ner i pitch. Det elementet är tänkt att återspegla de mjuka formerna som bilden bjuder på.

Inspirationsstyrka:	2/5
Kreativitetsflöde:	2/5

### 2.3.2 Låt 6 – Behind The Eucalyptus Tree

#### Verk 2 utifrån inspirationskällan ”En bild” (Ruvad)

Bilden föreställde en solnedgång. Solen spred ett rött sken över en exotisk strand. Fotografiet är tagen i ett varmt land. Bilden hette ”sunset.jpg”.

Bilden var avkopplande att titta på. En känsla av ro och välbehag spred sig hos mig. Jag drömde upp ett scenario där jag satt på stranden och betraktade solnedgången i väntan på nattlivets avstamp. Jag har valt att fokusera på stranden istället för solnedgången.

Den exotiska miljön avbildades med färgade ackord som växlade mellan tonika och tonikapararellen. Jag har använt mig av pads som grundljud, för att gestalta lugnet i bilden. Nedan följer ytterligare ljudelement som jag har nyttjat mig av för att visualisera omgivningen:

### **Pulserande pad**

Jag skapade en luftig pad som är tänkt att påminna om vatten. Paden har jag i sin tur gateat mot en signal som spelar ett enkelt rytmiskt mönster, vilket ger ett intryck av att ljudet pulserar. Den pulserande paden är tänkt att beskriva vågornas rörelser mot strandkanten.

### **Exotiska trummor**

Trummorna består av en elektronisk bastrumma och akustisk virvel ihopmixade med taiko-trummor. Trumman slår en gång varannan takt. Sedan klingar ljudet med reverb och delay fram till nästa takt. Detta element ska symbolisera nattens festliv som än är långt bort borta.

Efter ruvningen ville jag visualisera nattens anslag. För att ge lysvirveltrumman en touch av mörker kapade jag mycket av diskanten i droppet. De enda ljudelementen därvid är en bastrumma samt en pulserande bas. Intensiteten i produktionen ökar i takt med att nattens festligheter sätter igång.

Vid andra droppet är partajet i full rullning och festen har förflyttat sig till stranden. Jag har då även tagit tillbaka den pulserande paden och de exotiska trummorna som ska föreställa stranden och vattnet.

Inspirationsstyrka:	3/5
Kreativitetsflöde:	4/5

## 2.4 En novell □

### 2.4.1 Låt 7 – How To Find A Star

#### Verk 1 utifrån inspirationskällan "En novell" (Oruvad)

Novellen handlade i stora drag om två folkslag som hade blivit oense om en stjärnas existens. På grund av detta hade kriget brutit upp. Nu var det upp till en prinsessa att bevisa stjärnans existens. Berättelsen tilltalade mig inte speciellt mycket. Den var enligt mig slentrianmässigt skriven. Jag har heller aldrig varit förtjust i genren "science fiction". Därför bildade jag mina egna visioner med novellen som stöd. Framför mig såg jag prinsessan som flyger på en örn på jakt efter stjärnan. Novellen hette "How to find a star".

Jag började skriva med rymden i tankarna. Prinsessans färd mot stjärnan skulle bli lång och monoton. För att återspegla detta lät jag samma ackord ligga i grund för hela verket. Ackordens envisa återupprepande genom produktionen är tänkt att reflektera den monotona färden. Prinsessans väg upp mot stjärnan gestaltas i att ackorden är på väg upp i skalan.

Mycket av verket kan liknas vid låten "Alien Weapon" eftersom jag har brukat likadana element för att visualisera rymden. Jag har använt mig av walkie talkie-effekt samt mycket reverb och delay.

Inspirationsstyrka: 1/5

Kreativitetsflöde: 2/5

### 2.4.2 Låt 8 – Connection Errors

#### Verk 2 utifrån inspirationskällan "En novell" (Ruvad)

Novellen handlade om två vänner som sakta glidit ifrån varandra i takt med att de förflyttades till olika skolor. Jag valde att försöka återge ensamheten från huvudpersonens perspektiv. Novellen hette "En Förlorad Vän"

Jag associerar avsaknad av mänsklig kontakt med en avskalad ljudbild. Därför har jag varit sparsam med att introducera nya element. Vid droppet försvinner ackorden vilket symboliserar vännens försvinnande ur huvudpersonens liv. Nedan listar jag andra element som jag har använt för att spegla ensamhet:

### **Trombonliknande sound**

En trombon med sordin förknippas enligt mig med sorgliga sammanhang. Jag har skapat en synt som påminner om en trombon. Genom att använda mig av ett lowpass-filter som sveper över ljudet med långsam attack härmar jag sordinens effekt.

### **Släpande lead**

I droppet introducerar jag en synt som spelar mycket släpande. Detta ska påminna om släpande steg vid en långsam promenad.

Efter ruvandet märkte jag att verket var för glatt för att återspegla novellens handling. Jag tog då bort ett flertal ljudelement som tidigare fanns i verket. Låtens avskalade ljudbild skapades alltså först efter ruvningen.

Inspirationsstyrka:	2/5
Kreativitetsföde:	2/5

## **2.5 TAB □**

### **2.5.1 Låt 9 – 370**

#### **Verk 1 utifrån inspirationskällan "TAB" (Oruvad)**

Följande kriterier slumpades fram:

Tempo:	70 bpm
Ackordgång:	Dm Bb Gm Am
Alternativa ackordgångar:	F Dm Bb C / Am F Dm Em / Gm Eb Cm Dm
Tonart:	Dm

Detta var förhållandevis passande skaparvillkor. Man kan säga att jag hade tur med tempot. Mycket musik i genren "dubstep" produceras i 70 bpm. Då jag har arbetat med genren förut var tempot fördelaktigt. Ackordgången var att betrakta som tämligen traditionell. Att komponera melodier till denna ackordföljd var följaktligen naturligt. Tonarten var dock något ovanlig för mig att jobba i.

Det kändes naturligt att jobba under dessa villkor, och processen flöt på bra från början till slut. Jag skapade ett verk med ett klassiskt dubstep-sound i breaken samt ett trap-tema i droppen.

Inspirationsstyrka:	3/5
Kreativitetsföde:	3/5

## 2.5.2 Låt 10 – Micro Life

### Verk 2 utifrån inspirationskällan "TAB" (Ruvad)

Följande kriterier slumpades fram:

Tempo:	160 bpm
Ackordgång:	D A
Alternativa ackordgångar:	Bm F#m / A E / G D
Tonart:	D

Det var svårare att skriva utifrån dessa restriktioner. Vanligtvis använder jag avancerade ackordgångar när jag skriver musik i det här tempot. Dessutom är jag ovan vid att skriva musik som går i ett så pass snabbt bpm.

Alla bitar föll på plats när jag hade spelat upp ackordföljden. Jag skrev en passande melodi och skapade ett atmosfärisk ljudbild. Utan restriktioner hade aldrig denna melodi förefallit mig naturlig att skriva.

Efter ruvningen tog produktionen en annan vändning. Eftersom jag var i ett mer hektiskt tillstånd än föregående dag skissade jag istället upp ett DnB-tema och kopplade ihop med breaket genom ett enkelt buildup. I denna produktion hör man tydligt ruvningens effekter på skapandet. Breaket, som går i halvt tempo skapades dag ett, medan det hektiska droppet kom till dag två.

Inspirationsstyrka:	3/5
Kreativitets flöde:	2/5



# 3. RESULTAT

## 3.1 Sammanställning av poäng

	En sampling		En Låt		En bild		En novell		TAB	
Låtnummer	<b>1</b>	<u>2</u>	<b>3</b>	<u>4</u>	<b>5</b>	<u>6</u>	<b>7</b>	<u>8</u>	<b>9</b>	<u>10</u>
Inspirationsstyrka	3	<u>4</u>	5	<u>5</u>	2	<u>3</u>	1	<u>2</u>	3	<u>3</u>
Kreativetsflöde	2	<u>1</u>	4	<u>5</u>	2	<u>4</u>	2	<u>2</u>	3	<u>2</u>
Inspirations- objektens kreativets- främjande nivå	<b>5</b>	<u>5</u>	<b>9</b>	<u>10</u>	<b>4</b>	<u>7</u>	<b>3</b>	<u>4</u>	<b>6</b>	<u>5</u>
Inspirations- källornas kreativets- främjande nivå	<b>5</b>		<b>9.5</b>		<b>5.5</b>		<b>3.5</b>		<b>5.5</b>	

Jag har ställt samman inspirationskällornas poäng.

”**Inspirationsstyrka**” visar hur lätt det har varit att inspireras av inspirationskällan på en skala mellan ett och fem för varje låt.

”**Kreativetsflöde**” visar hur enkelt det har varit att hålla en jämn kreativ nivå igenom hela processen på en skala mellan ett och fem för varje låt.

”**Inspirationsobjektets kreativetsfrämjande nivå**” visar det sammanslagna poängen från kategorierna ”Inspirationsstyrka” och ”Kreativetsflöde” för varje låt.

”**Inspirationskällornas kreativetsfrämjande nivå**” visar det sammanslagna poängen från kategorierna ”Inspirationsstyrka” och ”Kreativetsflöde” för varje inspirationskälla.

Siffrorna som är understrukna betecknar de ruvade verken.

## 3.2 Kreativitetsfrämjande

Nedan följer två listor som visar vilka inspirationskällor som har fått högst poäng för respektive kriterier. Den nedersta listan visar resultatet av inspirationskällornas poäng sammanslaget.

### Inspirationsstyrka

1. Låt	<b>10</b>
2. Sampling	<b>7</b>
3. TAB	<b>6</b>
4. Bild	<b>5</b>
5. Novell	<b>3</b>

### Kreativitets flöde

1. Låt	<b>9</b>
2. Bild	<b>6</b>
3. TAB	<b>5</b>
4. Novell	<b>4</b>
5. Sampling	<b>3</b>

”**Inspirationsstyrka**” visar hur inspirerande en källa har varit på en skala mellan ett och tio.

”**Kreativitetsflöde**” visar inspirationskällans potens att gagna en jämn kreativ nivå igenom hela processen på en skala mellan ett och tio.

### Inspirationskällornas kreativitetsfrämjande nivå

1.	En låt	<b>9.5</b>
2.	En bild & TAB	<b>5.5</b>
3.	En sampling	<b>5</b>
4.	En novell	<b>3.5</b>

”**Inspirationskällornas kreativitetsfrämjande nivå**” visar det sammanslagna poängen från kategorierna ”Inspirationsstyrka” och ”Kreativitetsflöde” för varje inspirationskälla.

### 3.3 Ruvningens effekter

Inspirationsstyrka för oruvade verk	5.6/10
Kreativitetsflöde för oruvade verk	5.2/10
Kreativitetsfrämjande nivå för oruvade verk	<b>5.4/10</b>
Inspirationsstyrka för ruvade verk	6.8/10
Kreativitetsflöde för ruvade verk	6.4/10
Kreativitetsfrämjande nivå för ruvade verk	<b>6.6/10</b>

Listan visar de sammanställda poängen för ruvade och oruvade verk.

**"Inspirationsstyrka för oruvade verk"** visar den ett medelvärde för hur inspirerande en källa har varit på en skala mellan ett och tio för alla verk som jag inte har ruvat på.

**"Kreativitetsflöde för oruvade verk"** visar ett medelvärde för inspirationskällans potens att gagna en jämn kreativ nivå igenom hela processen för alla verk som jag inte har ruvat på en skala mellan ett och tio.

**"Kreativitetsfrämjande nivå för oruvade verk"** visar den medelvärdet från kategorierna "Inspirationsstyrka" och "Kreativitetsflöde" för verk som jag inte har ruvat på.

**"Inspirationsstyrka för ruvade verk"** visar den ett medelvärde för hur inspirerande en källa har varit på en skala mellan ett och tio för alla verk som jag har ruvat på.

**"Kreativitetsflöde för ruvade verk"** visar ett medelvärde för inspirationskällans potens att gagna en jämn kreativ nivå igenom hela processen för alla verk som jag har ruvat på en skala mellan ett och tio.

**"Kreativitetsfrämjande nivå för ruvade verk"** visar den medelvärdet från kategorierna "Inspirationsstyrka" och "Kreativitetsflöde" för verk som jag har ruvat på.

# 4. DISKUSSION

När jag började med det här projektet hade jag ingen aning om att inspirationskällorna skulle påverka mitt kreativa skapande i den grad som de gjorde. Något som förvånade mig var inspirationsobjektens inverkan på kreativetsflödet. Jag förmodade att inspirationsobjekten skulle sporra mig till att börja skriva, men blev glatt överraskad när de även gagnade min kreativitet genom resten av processen.

## 4.1 För- och nackdelar

### 4.1.1 En Låt

Denna inspirationskälla har fått högst betyg på alla tabeller. Att låta inspireras av en låt har både starkt främjat min kreativitet samt låtit bibehålla en bra kreativitetsnivå genom hela processen. Den stora anledningen till detta är att inspirationskällan har inspirerat mig på flera olika sätt.

Det första är känslan som man får av en låt. Om vi ser bort från alla ljudtekniska och musikteoretiska komponenter i ett verk är vi kvar med den upplevelse som vi får när vi lyssnar på musik. Den känslomässiga kopplingen till ett inspirationsobjekt har jag upplevt hos alla inspirationskällor, men den har påverkat mig kraftigast just när jag har lyssnat på låtar.

En låt inspirerar mig även musikteoretiskt och ljudtekniskt. Jag memorerar ackorden och melodierna vid lyssningen undermedvetet. Dessa gör sig påminda under det kreativa skapandet, vilket gör att jag omedvetet härmar mitt inspirationsobjekt. Efterliknelsen gäller även för mixen och ljuden i låten.

Det visuella som låten målar upp har också främjat produktionen som jag har tagit mig an. När jag lyssnar på ett verk börjar jag med ett tomt canvas. I takt med låtens gång målas en bild upp i mina tankebanor. Denna bild inspireras jag sedan av när jag skriver.

En annan anledning till att denna inspirationskälla har fungerat bäst är att mitt starkaste minne är just ljudminnet. Det gör att jag har kommit ihåg min inspirationslåt längre än jag har kommit ihåg exempelvis en bild. Därför har jag haft enklare att koppla mitt egna skapande till en låt som inspirationsobjekt.

### **4.1.1 En sampling**

Denna inspirationskälla har motiverat mig bra. Det har däremot inte varit en utmaning att hålla motivationen vid liv med hjälp av den.

En sampling är mer direkt i att förmedla information än vad en låt är. Vid lyssning av en låt är det mycket information att ta in. En sampling är dels kortare än vad en låt är, vilket gör det lättare att fokusera på de enskilda delarna i den. Dessutom innehåller en sampling oftast färre element än vad en låt gör.

Den första samplingen som jag slumpade fram gestaltade hundar som skällde i bergsmiljö. Det var lätt att forma de första takterna med bilden i huvudet. Nackdelen var att det inte fanns någonting kvar att inspireras av under resten av produktionen. Jag fick då fantisera upp ett händelseförlopp som fick leda mitt kreativa skapande mot sitt mål.

Ljudmässigt var samplingarna en utmärkt sporre till kreativt skapande. Ljudsyntesen i samplingarna triggade mig i stor grad till att skapa en likartad karaktär på mina syntar.

Den kreativetsfrämjande nivån påverkas markant beroende på vilken sampling som man använder sig av. En 3-sekunders ljudeffekt påverkade mig helt annorlunda än ett 20-sekunders inspelat miljöljud.

### **4.1.3 En bild**

En bild är bra att luta sig mot när man känner att motivationen sjunker. Däremot tar det en längre stund att komma igång om man väljer att använda en bild som inspirationsobjekt.

Fördelen med att använda sig av en bild är att man inte behöver ta paus från skapandet för att använda inspirationsobjektet. Bilden finns alltid med i produktionen i ett fönster bredvid mitt ljudredigeringsprogram. Det förenklar anknytningen mellan inspirationsobjekt och kreativt skapande, vilket i sin tur leder till att motivationen ligger på en stadig nivå.

Flera element i en bild kan direkt kan översättas till ljud. Jag förknippar exempelvis låga våglängder med låga frekvenser och tvärt om. En blå färg för mig översätts i D# moll medan färgen gul "låter" i C-dur. Jag associerar skarpa former med diskantrika ljud. Listan kan göras lång. Poängen är att en bild för mig, och för många andra, inte bara ser ut utan även "låter".

#### **4.1.4 En novell**

En novell har varken fungerat bra som inspirationskälla eller gynnat kreativitetsflödet något nämnvärt. Detta är något av en besvikelse, eftersom jag hade höga förväntningar på denna inspirationskälla.

De noveller jag läste beskriver ett händelseförlopp, inte en specifik händelse, vilket jag fann problematiskt. Novellernas handling var för lång för att kunna tolkas i ett enda musikstycke. Istället fokuserade jag på utvalda delar i handlingen.

#### **4.1.5 TAB**

TAB har haft en medelstark drivkraft. Skapandeprocessen har gått förhållandevis långsamt, men stadigt med denna inspirationskälla.

Det var mycket intressant att jobba med denna inspirationskälla eftersom den tvingade in mig i situationer som jag aldrig hade frivilligt försatt mig i, på både gott och ont. Å ena sidan var det frustrerande att inte ha möjligheten att välja mina grundförutsättningar själv. Å andra sidan öppnade restriktionerna nya dörrar för mig. Då jag inte tilläts att ändra ackorden tvingades jag hitta melodier som jag inte kände mig trygg med att jobba med. Allt detta arbete breddade mitt musikskapande.

TAB-metoden är dock inte att betrakta som en källa till inspiration i den bemärkelsen som en bild, eller en sampling är. Tanken är att skaparen ska skapa sin egna inspiration till att skriva musik utifrån de restriktioner som denne måste förhålla sig till.

## 4.2 Ruvningens fördelar

Vi kan utläsa från tabellerna att ruvningen har agerat kreativitetsfrämjande, både i början av skapandet och under resten av processen.

### **Ruvningens effekter på ett omedvetet plan**

Under ruvningens gång glömmar man vilseledande detaljer. Det gjorde att när jag återvände till arbetet såg jag allting mycket klarare än när jag slutade arbeta föregående dag. Detta ledde till ett effektivare arbete.

### **Ruvningens effekter på ett medvetet plan**

Vid de tillfällen som jag har ruvat på ett verk har jag fått två stycken tillfällen till att börja skriva. Första tillfället var mer experimentellt, då jag lärde mig hur jag skulle driva samspelet mellan inspirationskällan och mitt verk. Vid andra tillfället, efter ruvningen, sorterade jag bort det som hade visat sig vara mindre effektivt och kunde fokusera på det som bäst främjade den kreativa processen.

Under ruvningen tänkte jag på annat än projektet. Dessa tankar tog jag sedan med till mitt kreativa skapande. Exempelvis var jag i en "mörkare" sinnesstämning under ruvningen till låten "Behind The Eucalyptus Tree" vilket hjälpte mig att visualisera nattens anslag i låten.

Sammanfattningsvis är ruvning ett bra sätt att få mer motivation till att skriva musik.

## 4.3 *Brister i studien*

Siffrorna i rapporten hade blivit mer tillförlitliga och exakta om jag hade skrivit fler verk. Detta var tyvärr omöjligt på grund av tidsbrist. Poängen baseras på mina egna bedömningar och är således av nytta endast för mig. Ruvningens effekt hade kunnat undersökas tydligare om jag utgick från en enda inspirationskälla.

### **Avslutning**

Jag vet nu hur jag på ett effektivt sätt ska hämta inspiration inför kommande projekt om motivationsbrist skulle drabba mig. Jag vet skillnaden mellan olika inspirationskällor inverkan på kreativiteten och kan välja en specifik som tillfället kräver. Jag förstår vikten av ruvningen och är medveten om ruvningens effekter samt vilken inverkan den har på mitt kreativa skapande.

Studien har tvingat in mig i situationer som jag inte är van vid samt öppnat nya dörrar för mitt musikaliska skapande. Jag kommer definitivt att använda mig av de olika inspirationskällorna igen för att lära mig nya sätt att skapa musik på och rekommenderar er att göra likaså.

Jag hoppas att min undersökning inspirerar någon till att göra en komplett studie inom ämnet.



# 5. KÄLLHÄNVISNING

## Samlingar

*Alien Weapon (2014) AlienXXX*

<http://freesound.org/people/AlienXXX/sounds/266524/>

*Dog Barking In Mountains (2013) Darthbaul*

<http://freesound.org/people/darthbaul/sounds/263759/>

## Låtar

*James Last And His Orchestra. (1994) Para Que No Me Olivides*

*Adeh (2014) Klung*

## Noveller

*Anonym (2013) How To Find A Star*

<http://noveller.eu/2012/08/28/how-to-find-a-star/>

*Anonym (2012) En Förlorad Vän*

<http://noveller.eu/2012/01/09/en-forlorad-van/>

## Bilder

*Bild 1 "Rainbow Fractal", Wolfpaw*

*Bild 2 "Sunset", Anonym*