

Forord

Jeg startet dette prosjektet med utgangspunkt å skrive en oppgave som skulle dekke et emne og en praksis som til nå har fått liten oppmerksomhet i akademia. Denne oppgaven tar for seg et spesifikt miljø som primært eksisterer på internett, der produsenter daglig kommuniserer med hverandre gjennom å dele informasjon, og ikke minst musikk, innen en nisjesjanger som ofte har fått kallenavnet «8-bit reggae». Utgangspunktet for oppgaven var: Hvordan samarbeider musikkprodusenter på internett? Å skape musikk er en kompleks og avansert prosess der mange prosesser og situasjoner inngår i skapelsen av et verk. Dette spørsmålet er bredt, og gjennom denne oppgaven har det blitt klart at forskningsfeltet, så vel som oppgaven i seg selv, kunne vært meget større og mer detaljert om formatet og tidsskjemaet tillot det. Jeg føler derfor at mye gjenstår, men samtidig håper jeg at emnet kan være et innsyn i et akademisk forskningsfelt der et hav av spørsmål gjenstår å besvares. Der kun vår egen fantasi og kreativitet setter grensene for hvor vi kan reise og hvilke emner vi vil ta for oss. Mitt ønske er at du som leser vil selv få et lite innsyn i et lite hjørne av internett der kreative mennesker hver dag utøver og skaper musikk, og at du føler at jeg har representert emnet så vel som menneskene bak på en god måte.

Først og fremst må jeg få takke mine hovedinformanter Martyn «Dv Ant» og Remi «Doc Remix», uten deres hjelp, mange samtaler og positive innstilling hadde aldri oppgaven blitt til. En stor takk går også til menneskene bak Facebook-gruppen «8-bit Reggae Movement» som har tatt seg tid til å svare på spørreundersøkelser, og som har tillatt meg å bruke deres aktiviteter i min oppgave. I tillegg vil jeg takke Lena Sylvia Hanssen og Martine Østrem for tålmodig korrekturlesning, Nicholas Nova og Aksel Tjora for interessante og informative samtaler og min familie og venner som har støttet meg gjennom hele prosjektet. Sist, men ikke minst, går en spesiell takk til min veileder Kjell Oversand som fra dag 1 har hatt troen på mitt prosjekt. Som har motivert meg til å forfølge mine idéer, gitt meg verdifulle litteraturtips, og med et kritisk blikk rådgitt meg og veiledet meg på riktig sti i det som fra starten av virket som et vanskelig og uoversiktlig prosjekt. Etter 45 år ved NTNU avslutter nå Kjell sin lange karriere som Norges mest brukte masterveileder i musikkvitenskap, noe som det står enorm respekt av. Hans bidrag til etnomusikologien og musikkvitenskapen som forskningsfelt i Norge står uten sidestykke.

Mathias Østrem, Trondheim 10.03.16

Innholdsfortegnelse

<u>Del 1: Innledning</u>	5
1.1 Presentasjon av prosjektet, problemstillinger og metodikk	6
1.2 Virtuell virkelighet: Teori på virtuelle verdener og internettsamfunn	8
1.3 Fremføringstudier og interaksjonsforskning	12
1.4 Diskurs rundt feltarbeid og teori	13
1.5.1 Metode	19
1.5.2 Egen Rolle	24
<u>Del 2: Beskrivelser av feltet og informantenes praksis</u>	27
2.1 Jamaicansk Dub: opphavsfortelling og innflytelse	28
2.2 Videospillmusikk og «Chiptune»	32
2.3.1 Demoscener	34
2.3.2 Internettgenerasjonen og digital autentisitet	35
2.4 Virtuell Musikk	36
2.5 Ohm Studio	41
2.6 Hovedinformantene: Dv Ant & Doc Remix	46
<u>Del 3: Analyse og drøfting</u>	49
3.1 Forberedelser og utfordringer i Ohm Studio	49
3.2 Tilstedeværelse	55
3.3.Diskurs: Språk og kommunikasjon	60
3.4 Tilhørighet	66
3.5 Virtuell musikkbransje og alternative taktikker	67
3.6 Det virtuelle studio	72

Del 4: Oppsummering **83**

4.1 Videre forskning	84
----------------------	----

Del 5: Litteraturliste **87**

5.1 Lenker hentet fra internett	89
---------------------------------	----

Del 6: Vedlegg **95**

6.1 Spørreundersøkelse: Doc Remix	95
6.2 Spørreundersøkelse: Dv Ant	96
6.3 Spørreundersøkelse: Donpéké	98
6.4 Spørreundersøkelse: Gregory Maklés (Ohm Force)	100
6.5 Facebooksamtaler med Dv Ant	102
6.5.1 Samtale 01.10.15	102
6.5.2 Samtale 18.11.2015	103
6.5.3 Samtale 08.12.2015	104
6.5.4 Samtale 08.01.2016	106
6.6.1 Ohm Studio – Samtaler i prosjektet «Fire Shakers #1»	107
6.6.2 Samtale 16.02.16	108
6.7 Fellessamtale på Facebook med «8-bit Reggae Movement»	110

Del 1: Innledning

Ordet «sky» brukes i dag om tjenester som tilbyr lagring av datainformasjon på internett og synkronisering mellom elektroniske enheter, som smarttelefoner og nettbrett. Tjenester som Apples «iCloud» og Telenors «Min sky» er eksempler på *private* skyer. «Skyen» i dette tilfellet tjener som en metafor for internett og praksisen til tjenestene som leveres. I følge FutureLab ved UiT brukes ordet «sky» fordi «...en sky er vanligvis brukt til å representere internettet i diagrammer.»

(<http://site.uit.no/futurelab/2013/01/03/skyen/> [Hentet 04.02.16]). Med bedre teknologi og stadig raskere internettilgang kan man nå kjøre programmer med like god ytelse og hastighet som om programmet skulle eksistere på ens egen datamaskin. Ohm Studio er et digitalt lydstudio, og ble lansert i 2011 som det første i sitt slag der musikkproduksjon kan foregå i «skyen». Hvordan er det å arbeide med musikk sammen med mennesker du aldri har møtt den «virkelige» verden?

Mennesker som kanskje befinner seg på andre siden av jordkloden med helt andre utgangspunkt for oppvekst, miljø, språk, kultur og sosial status, og som du kun kommuniserer med gjennom tekstbasert kommunikasjon? I dag finnes utallige muligheter for at slike samarbeid kan forekomme. Fenomenet er internett, og aldri før har vi vært så fri til å utforske nye uttrykk på en global skala, noe som beskrives godt når Mark Katz påstår “If one can imagine a particular type of music, it probably exists, it can probably be found on the internet.” (Katz 2010: s.186). Dette var også mitt inntrykk da jeg ble introdusert for sjangeren «8-bit reggae», en kombinasjon av den jamaicanske populærmusikkens musikalske elementer fusjonert med 1980-tallets videospillmusikk. En nisje innen reggae som har vokst frem som begrep og praksis post-2000-tallet, spesielt i Europa og Asia. I 2011 startet jeg selv å produsere musikk sammen med Didrik Marø innen samme spekter. Vi kalte oss *Helgeland 8-bit Squad* og begynte å legge ut instrumentalproduksjoner på nettstedet Soundcloud, som vi sammen hadde produsert hos hverandre. Her fant vi også en intern gruppe, «8-bit electric dub/reggae», der man kunne publisere musikk som passet med gruppens sjangerspesifikasjoner. Gruppen ble startet i 2011 og vokste raskt med medlemmer fra Asia, USA og ulike steder i Vest og Sør-Europa. Her eksisterte et miljø med «gutteromsprodusenter» i samme startfase som oss selv. Gruppens medlemmer begynte å kommunisere gjennom kommentarfelt og interaksjon gjennom Soundcloud, og raskt bygde nettverket seg videre til det sosiale mediet Facebook, der Facebook-gruppen «8-bit Reggae Movement» ble opprettet. Nå startet samarbeidene mellom gruppens medlemmer. Produsenter som var stasjonert i ulike steder i verden klarte å skape musikk sammen gjennom bruk av internett. Interaksjonen mellom produsenter som bruker virtuelle kanaler for å samarbeide med hverandre er grunnlaget for min masteroppgave, og menneskene bak «8-bit Reggae Movement» har tjent som inspirasjon og informanter for analysegrunnlaget.

1.1 Presentasjon av prosjektet, problemstillinger og metodikk

I denne masteroppgaven ønsker jeg å bidra med en beskrivelse og drøfting av et musikalsk miljø som bruker internett som en aktiv del av deres hverdag for å kommunisere, organisere og arbeide med musikk direkte med hverandre. Hvordan lages musikk gjennom internett? Hvordan skapes følelser av kollektivitet og sosialt fellesskap innen virtuelle miljø? Hvordan kan vi bruke begrep som «tilstedeværelse» når ingen aktører befinner seg fysisk «sammen»? Disse spørsmålene har tjent som hovedproblemstillinger i forhold til oppgavens tredje kapittel, der analyse og drøfting med utgangspunkt i oppgavens teoretiske materiale, i tillegg til egen dokumentasjon av innsamlet materiale, vil tjene som utgangspunkt. Den jamaicanske populærmusikken har siden etterkrigstiden gått gjennom varierte og komplekse utviklinger som siden 1970-tallet har gjort at musikkpraksiser som Reggae, Dub og Dancehall har blitt etablerte som globale musikkuttrykk i populærmusikk. Et eksempel på dette er dancehall-artisten Admiral P, som har blitt en av de største kommersielle suksessene i Norge siden 2010-tallet. Mange nye musikkpraksiser siden 1980-tallet i den vestlige verden har også kreditert den jamaicanske innflytelsen i andre sjangeruttrykk, spesielt innen den elektroniske dansemusikken eller klubbmusikken i Vest-Europa på 1980 og 1990-tallet som Drum'n'Bass og Jungle i Storbritannia eller Dub-Techno i Berlin. Mye er skrevet og publisert om den jamaicanske populærmusikkens historie og betydning i forhold til artister som Bob Marley og produsenter som Lee «Scratch» Perry». Mindre oppmerksomhet har blitt viet til produsenter og artister fra andre steder, som Europa. Her har en variant av den jamaicanske dub og reggae-musikken vokst frem uten spesiell oppmerksomhet fra den kommersielle musikkbransjen; en digital variant av reggae der lydestetikken i stor grad er hentet fra tidlige spillkonsoller som Nintendo Entertainment System, Atari 2600 eller Commodore 64 og billige digitale synthesizere som Casio Mt-41 og Yamaha CZ-01. Det tyske plateselskapet «Jahtari» startet opp i 2000 som det første plateselskapet som rendyrket denne estetikken, noe som gav opphav til sjangeruttrykk som «8-bit reggae» og «nintendoreggae». I desember 2012 gav det uoffisielle plateselskapet «Natty Droid Netlabel» ut sin første samleutgivelse. Dette plateselskapet ble startet opp måneden før av produsentene Martyn fra Storbriannia og Remi fra Nederland, som for aktørene på plateselskapet er kjent som «Dv Ant» og «Doc Remix». Utgivelsen «Arcade of the covenant» består av mer enn 20 ulike produsenter som befinner seg på ulike steder, og som kun har møttes gjennom sosiale medium som Facebook og Soundcloud. I denne oppgaven ønsker jeg å se på hvordan musikkprodusenter innen dette lille virtuelle miljøet gjør kollaborative handlinger gjennom digitale programmer og nettsteder, og se på hvordan prosessen bak slike samarbeid foregår. Internettstudier

har vokst med rekordfart på lik linje med internett sin egen popularitet, og det finnes i dag omfattende studier innen etnografien, som tar for seg ulike sider av internetts påvirkning på menneskers aktiviteter. Dette studiet ønsker å bidra med ytterligere forståelse av dette emnet og forsøke å belyse en praksis som i sin ytterste grad eksisterer som et internettfenomen med større publikum i den «virtuelle verden» fremfor den «fysiske». Studiet er et etnomusikologisk prosjekt med metodisk utgangspunkt hentet fra etnografien. Gjennom virtuelt feltarbeid og deltakende observasjon sammen med mine hovedinformanter søker jeg å fokusere på hvordan musikalsk kontekst og tilstedeværelse formidles gjennom tekstkommunikasjon og hvordan sosiale og personlige forbindelser skapes innen et virtuelt samfunn. Det er ikke oppgavens mål å skulle fremme noe unikt eller nyskapende, men heller vise en utvikling som har foregått helt siden internettrevolusjonen ble et faktum på 1990-tallet, og diskutere i hvilken grad dette har hatt en konsekvens for hvordan musikalsk praksis og produksjon av innhold fungerer i dag. Oppbygningsmessig vil oppgavens første del ta for seg det teoretiske grunnlaget og metodiske utgangspunktet for oppgavens analyse og drøfting, oppgavens del 2 vil i hovedsak være beskrivelser av informantenes felt og praksis, mens oppgavens siste del vil tjene som oppgavens analyse og drøftingsdel. Skillet mellom det beskrivende, analytiske, fortellende og det reflektive rundt oppgavens problemstilling vil likevel kunne forekomme i alle delene underveis, noe som gjør at drøftende spørsmål kan stilles i oppgavens første del og nye beskrivelser kan komme frem i del 3 som en del av en refleksjon.

Begrepet «virtuell» vil stå sentralt i oppgaven og brukes i mange sammenhenger. Ordet brukes for å kunne skille mellom aktiviteter som foregår på internett og aktiviteter som foregår i den «fysiske» verdenen. «Fysisk» vil bli brukt som alternativ til «virkelig», et begrep som ofte brukes i journalistikken i forhold til «den virkelige verden», noe som kan henvise til at informantenes aktiviteter på internett er mindre «virkelige» enn deres aktiviteter utenom internett. I denne presentasjonen har jeg forsøkt å forklare oppgavens bakgrunn, så vel som problemstilling, som prøver å vise kort bakgrunnen til informantene og en forståelse av deres praksis. Problemstillingen fokuserer på hvordan hovedinformantene samarbeider gjennom Ohm Studio fra et praktisk ståsted, så vel som hvordan sosialt og musikalsk fellesskap skapes gjennom virtuelle samfunn og miljø for deltagerne.

1. 2 Virtuell virkelighet - Teori på virtuelle verdener og internettsamfunn

Begrepet «virtuell» brukes i mange ulike sammenhenger. I fysikken brukes ordet sammen med «forskyvning». En virtuell forskyvning er i følge Store norske leksikon en: «Virtuell, bevegelse eller tilstand som tenkes oppstå som resultat av en mulig, men ikke virksom kraft eller evne» (<<https://snl.no/virtuell>> [Hentet 1.03.2016]). I denne oppgaven vil begrepet benyttes sammen med «virkelighet». Begrepet «Virtuell virkelighet» har i nyere tid blitt brukt hyppig for å beskrive digitale simuleringer av vår egen virkelighet, men kan dateres tilbake til 1860-tallet da man begynte å produsere 360-graders kunst som panoramamalerier. "Virtuell virkelighet" som begrep ble derimot ikke popularisert før på 1980-tallet av Jaron Lanier. Fra 1980-tallet av brukes begrepet i forhold til et datasimulert miljø som kan simulere både fysisk tilstedeværelse i virkelige og imaginære verdener¹. Funksjonelt er målet å skape en sanseopplevelse som er ment å lure hjernen vår til å tro at vi befinner oss et annet sted. Hu Fei definerer tre hovedkarakterer ved virtuell virkelighet; engasjement/oppsluking, interaksjon og forestilling, noe som kanskje forklarer hvorfor videospillmediet ofte har fått merkelappen som et medie som fremstiller virtuell virkelighet. Boelstorff, Nardi, Pearce og Taylor har selv utført omfattende etnografiske studier i sin bok «Etnography and virtual worlds», en metodisk håndbok for å utføre virtuelt feltarbeid i virtuelle miljø og verdener. Boelstorff, Nardi, Pearce og Taylor forsøker å definere hva en virtuell verden er for å skille det fra andre virtuelle miljø som sosiale medier og generelle nettsider. Virtuelle verdener er steder der kreativitet og lek møter kulturelle og sosiale rammer innen et avgrenset virtuelt område. De representerer en kompleks transaksjon mellom de som har designet programmet, med et spesifikt utgangspunkt for brukergruppene og «beboerne» innenfor den virtuelle verdenen som tilfører individuell og kollektiv innflytelse².

Hva er så en virtuell verden? Det «virtuelle» aspektet i menneskets historie kan dateres helt tilbake fra de første hulemaleriene til kinesisk og gresk filosofi og gjennom utviklingen av skrive og trykkekunsten. I det siste århundret har disse aspektene blitt formet av teknologisk utvikling gjennom elektronisk massemedia og datateknologi. Science fiction og fantasy litteratur har også spilt en viktig rolle, spesielt med tanke på virtuelle videospill som fra tidlig av var inspirerte av J.R.R Tolkiens bøker, som *Hobitten* og *Ringenes Herre*. Boelstorff, Nardi, Pearce og Taylor velger

¹ Hu Fei 2016: s.49

² Boelstorff, Nardi, Pearce, Taylor 2012: s.1

å avgrense sitt område når de snakker om «virtuelle verdener», noe som ikke nødvendigvis betyr alt som omfavner det som finnes på internett, men som beskriver ett spesifikt fenomen. De presenterer fire kriterier for å kunne definere noe som en virtuell verden. Først og fremst er de på *steder* og har på sitt vis avgrensede områder som gir deltagerne en romfølelse. Virtuelle verdener er innenfor programmets «rom» multifunksjonelle i bruk. De inneholder både kommunikative verdier så vel som muligheten for handling. Sosialt kan de oppleves alene, men oftest vil verdenens design og hensikt være skapt for å kunne oppleves med andre. På samme måte som at vår egen fysiske «verden» fortsetter å eksistere etter at vi selv ikke er en del av den fortsetter også virtuelle verdener å eksistere etter at brukeren har «logget ut». Den virtuelle verdenenes natur kan derfor være forandret og ha utviklet seg på en eller annen måte til neste gang brukeren har logget seg inn igjen. Sist setter Boelstorff, Nardi, Pearce og Taylor opp noe som gir relasjoner til Michael McLuhans «Discarnate effect». Virtuelle verdener gjør det mulig for brukeren å bli «en annen». Innen virtuelle verdener kalles denne andre ofte for en *avatar*. I et grafisk spill kan avataren ha et egendefinert utseende som brukeren selv har designet, mens i tekstbaserte verdener vil avataren representere brukerens navn slik den gjør i Ohm Studio. Ofte blir andre kommunikative nettverk, som sosiale medier, feilkategorisert som virtuelle verdener, og på grunn av deres mangel på verdensfølelse og avatar-funksjoner velger Boelstorff, Nardi, Pearce og Taylor å ekskludere nettverk som Facebook, der nettverket i større grad er en representasjon av brukerens liv i den fysiske verdenen³. I denne oppgaven vil det gjøres en analyse av deltagere innen studiprogramvaren *Ohm Studio*, som gjør det mulig å produsere musikk sammen med andre deltagere i et virtuelt miljø. Med utgangspunkt i Boelstorffs definisjon argumenterer jeg for at Ohm Studio deler flere fellestrekk med virtuelle verdener som World of Warcraft og Second Life fremfor sosiale medier som Facebook og Soundcloud, og derfor må defineres som en virtuell verden.

Studier av virtuelle verdener inngår i et forskningsfelt som kombinerer menneskers aktivitet på internett. Denne oppgaven tar for seg musikalsk aktivitet og føyer seg derfor inn i en etnomusikologisk tradisjon i forhold til handling på internett. Noe av teorigrunnlaget som brukes for å drøfte virtuell musikk og samhandling på internett er derfor inspirert av Robert Lysloffs artikkel «Musical Life in Softcity: An Internet Ethnography» der Lysloff bruker sitt eget prosjekt om et virtuelt musikkmiljø der utøverne lager såkalt «Mod»-musikk⁴. R.Lysloff beskriver internett som «ghost town» - en spøkelsesby der alle er tilstede, men ingen kan ses, høres eller føles. Et sted der

³ Boelstorff, Nardi, Pearce, Taylor 2012: s.7

⁴ «Mod» er en forkortelse for *digital music module* og har som Lysloff påpeker ingen relasjon til den britiske motkulturen på 1960-tallet Lysloff 2003: s.33

vi alle kan gjøre de samme aktivitetene, men alltid gjøre de separat. Gjennom å bruke den urbane byen som metafor for internett forklarer Lysloff paradokset mellom at vi er i et globalt og massivt samfunn der alle kan logge seg på og være sammen, mens vårt fysiske selv er alene foran en skjerm⁵. Denne spøkelsesbyen gir Lysloff navnet «Softcity», noe som kan gi assosiasjoner til den norske kunstneren Pushwagners dystopiske tegneseriebok «Soft City» (2007)⁶, der mennesker bor sammen i tette blokkksamfunn, og går rundt i en følelsesløs tilværelse der industri og kollektivitet styrer over individualisme og kreativitet. I denne sammenhengen brukes «Softcity» for å beskrive skiftet fra tilstedeværelse «offline» til pålogget tilstedeværelse «online». Internett er en gigantisk by, der tjenester som banker, skoler og butikker kan besøkes og brukes av alle med tilgang, forstedene er våre personlige nettsider, sosiale medium, blogger, profiler og private opplastningskanaler. «Tilstedeværelse» på internett vil bli videre diskutert i del 3.2 av oppgaven. Lysloff argumenterer også for at vår forståelse av samfunn har blitt radikalt forandret av media og kommunikasjonsteknologi, og bruker postmodernistisk tenkning for å begrunne hvordan det autonome subjektet har blitt fragmentert til mange ulike subjekter. Ved å være pålogget internett kan vi utvide vår identitet i en virtuell verden og ta på oss mange ulike identiteter etter eget ønske. Ohm Studio er en virtuell verden, og innenfor denne verdenen finnes det også en idé om samfunn og kollektivt fellesskap. Hvordan definerer vi hva som er et virtuelt samfunn?

Lysloff peker på at idéen om det «virtuelle samfunn» ofte blir beskrevet som en fri arena som alle kan ha tilgang til, og som i konsekvens vil fjerne kulturelle grenser og demokratisere maktstrukturer. Vi kan derfor lett havne i en argumentasjon som kan virke simpel. Globalt sett har fortsatt ikke hele verden fått tilgang til internett. I Ohm studio sitt tilfelle er *tilgangen* også et spørsmål om hvor rask internetttilgang man har, datamaskinens prosessorkraft og ikke minst kompetansenivået til utøveren. I følge Lysloff er det ikke nok å bare se på at man deler et virtuelt rom sammen med andre deltagere for å beskrive hva et virtuelt samfunn er. Internett legger grunnverket for at dette skal foregå, men det er fortsatt sosiale relasjoner mellom medlemmer av denne verdenen som gjør at vi kan beskrive noe som et eget samfunn⁷. I sin ytterste grad vil Lysloff fjerne seg fra begrepet «virtuell» når han beskriver samfunn på internett fordi det kan gi inntrykk av at de ikke er like «virkelige» som de relasjonene vi har i den fysiske verden. I denne oppgaven velger jeg fortsatt å bruke ordet «virtuell» som utgangspunkt for å kunne presisere at jeg diskuterer aktiviteter som foregår gjennom internett. Med en så sterk tilknytning mellom teknologi og

⁵ Lysloff 2003: s.23

⁶ Store Norske Leksikon, «Pushwagner»: <<https://snl.no/Pushwagner>> [Hentet 16.02.2016]

⁷ Lysloff 2003: s.55

menneske i skapelsen av identitet, samfunn og verdensfølelse går også diskursen rundt temaet om teknologien, eller maskinens rolle, i kulturbygging.

Hvordan fungerer forholdet mellom mennesket og maskin i en verden som er knyttet sammen av nettopp teknologi, i forhold til menneskelig aktivitet? Nicolas Nova og Jo'1 Vacheron publiserte i 2016 artikkelen «DADABOT - *An Introduction to Machine Creolization*» på nettstedet academia.edu som tar for seg en prosess der maskiner gjennom algorytmiske mønster kan produsere kontekst og innhold, uten menneskelig påvirkning. «Dada» beskriver en ny tendens innen kunst, og kommer av den dadaistiske bevegelsen med utøvere som Hugo Ball og Bot, en derivering av ordet «Robot». Eksempler på dette varierer mellom det avanserte og fantastiske til det dagligdagse. Applikasjoner som *Spotify* og *Netflix*, som streamer musikk og film, kan samle opp informasjon om brukerens interessefelt, kategorisere disse og presentere nye forslag til hva brukeren muligens vil se eller høre basert på hva som allerede har blitt vist interesse for. Dette er en automatisk funksjon der maskinen selv står for innsamlingen av markedsstatistikk, og presenterer den til kunden uten at menneskelig interaksjon er nødvendig⁸. Nova & Vacheron beskriver dette som en «algorytmisk kultur»: «Such examples testify to the increasing impact of software functions in the diffusion and production of new cultural content. In other words, we are witnessing the appearance of an algorithmic culture» (Nova, Vacheron 2015: 3). Det Nova & Vacheron beskriver er en kultur der algorytmer er med på å forme uttrykk for menneskelig kultur. Vi kan finne flere eksempler på slike algorytmiske kulturtrekk, og også tilfeller der teknologien i seg selv legger grunnlag for nye kulturuttrykk, som *Chiptune*⁹, der spillkonsoller fra 1970-tallet og frem til tidlig 1990-tall tjener som lydkilde for komposisjoner, og *glitch* sjangeren som baserer seg på lydmaterialer hentet fra «ødelagte» teknologiske enheter¹⁰. I andre tilfeller kan de gi opphav til augmenterte praksiser som en opphøyning av virkelighetsfølelse. Videospill representerer ett type uttrykk der algorytmer er innblandet med digitale teknologier, og som gjør det mulig å skape virtuelle verdener der brukere kan utøve handlinger som visuelt blir fremstillet på en skjerm. Spørsmål om menneskelig tilstedeværelse i det «virtuelle» vil bli ytterligere drøftet og diskutert i kapittel 3.

⁸ Nova & Vacheron 2015: s.1-2

⁹ Nova 2014: s.44

¹⁰ Kan også relateres til «støy» -musikk

1.3 Fremføringstudier og interaksjonsforskning

Så langt skulle det være klart at oppgaven tar for seg musikalsk samhandling gjennom internett. Derfor vil fremføringsstudier av musikk og interaksjonsforskning være naturlig teoretisk bakteppe for analysen. Musikalsk fremføring, samhandling og interaksjon har blitt studert innen jazzforskningen, der diskurs rundt improvisasjon og interaksjon har stått sentralt. Jazzmusikk har med sin globale popularitet siden begynnelsen av det 20. århundre vært beundret og feiret for spontanitet, eksperimentering og uttrykk for individualitet. Dette standpunktet tok blant annet Theodor W. Adorno sterk avstand fra. Han vurderte jazz som nok et produkt av det han kalte «massekultur», en masochistisk underlegging av individet fremfor felleskapet¹¹. Jazz er et «produkt» som kan selges, og som styres av markedet gjennom distribusjon av konkurrenter og forbrukere som legger retningslinjene for musikken. For han var fokuset på improvisasjon og variert synkopering kun en måte å maskere disse virkelighetene på¹². Man kan se bort i fra denne kritikken som en konservativ uttalelse fra en som har vinklet sitt synspunkt ut i fra den vestlige kunstmusikken, og fra et europeisk synspunkt kan vi trekke noen likhetstrekk mellom Adornos analyse og andre jazzforskere. Paul Berliner gjør en analyse av jazzmusikerens liv og musikalske virke i boken *Thinking in Jazz*, der spørsmål om improvisasjon og komposisjon står sentralt. Berliner sine funn hos jazzmusikere viser at det er *konvensjonene* som lager grunnlaget for en kollektiv musikalsk atmosfære, der man gjennom delt erfaring rundt musikalsk materiale som standardlåter og musikalske forbilder kan skape musikk kollektivt. Også David Sudnow forklarer i sin bok «Ways of The Hand» at musikalske konvensjoner legger grunnlaget for å kunne lære seg å spille et instrument. Det er med andre ord delte erfaringer og idéer som legger til rette for kommunikasjon, og dermed også det musikalske samarbeidet. Gjennom det «kollektive» oppdages det «individuelle».

Alfred Schutz gjør en analyse av de sosiale interaksjonene koblet til den musikalske prosessen i artikkelen “Making Music Together” med utgangspunkt i vestlig kunstmusikk. Schutz forsøker å analysere prosessen mellom komponist og publikum via den eller de som fremfører musikken. Schutz sin hovedinteresse ligger i sosiale interaksjoner koblet opp mot musikk i forhold til kommunikasjon¹³. Legges grunnlaget for kommunikasjon gjennom sosiale relasjoner, eller kan det

¹¹ Witkin 1998: s.162

¹² Witkin 1998: s.163

¹³ Schutz Alfred 2004: s.197

skapes uten de sosiale relasjoners tilstedeværelse? I studier av kommunikasjon har de fleste sosiologer brukt forholdet mellom gestikuleringer eller språk som modell for analyse. G.M. Head beskriver hvordan idrettsbrytere kommuniserer med hverandre gjennom en «samtale av gestikuleringer» som gjør det mulig for den ene bryteren å forvente motstanderens neste trekk. Schutz forsøker å vise hvordan kommunikasjon kan gjøre at aktørene oppholder seg i det han kaller *ytre* og *indre* tid. Den ytre tiden er den tiden satt av tidssoner, klokker og samfunnet, mens den *indre* tiden er satt av musikken selv, ved hjelp av å telle takter, sette tempo eller bruke metronomer. Den musikalske tiden beveger seg uavhengig av den ytre tiden, og oppleves dermed ulikt fra konvensjonell tid. Schutz definerer et musikalsk verk som et meningsfylt arrangement av toner satt i *indre tid*. Tonene er et arrangement som er meningsfylt både for komponisten så vel som utøveren, og fremsetter et samspill av erindringer og forventinger som er med på å forandre de musikalske elementene. Schutz sin teori sier derfor at vi har to ulike opplevelser av indre tid som foregår samtidig, den ene hører til komponistens bevissthet, den andre til utøverens bevissthet, som simultant skaper miksen som er *musikalsk prosess*. Denne delingen av indre tid og musikalsk prosess skaper opplevelsen av den kollektive musikken, og er grunnlaget for kommunikasjon.

1.4 Diskurs rundt feltarbeid og teori

Å dra ut i «feltet» utstyrt med båndopptakere, skriveblokk og en mengde ubesvarte spørsmål har vært en av målestokkene for vellykket etnomusikologisk og antropologisk forskningsarbeid. Gjennom arbeid i «feltet» kan man oppnå virkelig forståelse. Man reiser til det «ukjente», møter kulturer som er spennende og mennesker som har et annet verdenssyn enn en selv. Idéen om å treffe «innfødte» og reisen til «orienten» er, som Joanne Passaro skriver, en idé som generelt har forsvunnet fra den antropologiske diskurs¹⁴, mens idéen om «feltet» fortsatt er til stede. Verden fortsetter å være delt opp i «områder» og «steder» som kan studeres og besøkes. Passaro har selv møtt på motstand, som berettes i hennes artikkel «You can't take the subway to the field», som omhandler hennes doktorgradsavhandling om hjemløse i New York og motstanden fra det akademiske miljøet. Må man reise over lange distanser til kulturer utenfor vår egen for å kunne gjøre studier av menneskelig kultur? Passaro påpeker at idéen om å reise også har en psykologisk faktor; «distanse» til området. Er det å ta t-banen til «feltet» ikke bare feil fordi man bor fysisk nært

¹⁴ Passaro 1997: s.148

området, men også fordi man selv er for «nær» kulturelt og sosialt?¹⁵ På den andre siden kunne andre måle «ukjentheten» opp mot hennes sosiale status, som i alle fall var en annen enn den som de hjemløse tilhørte. Kan jeg gjøre feltarbeid innen et miljø jeg har vært delaktig i å skape, eller vil jeg være for «nært» emnet for å kunne diskutere den fra et objektivt synspunkt? Er det fortsatt viktig å være en «outsider» når vi skal velge forskningsområde? Boelstorff viser til den samme problemstillingen: «One still occasionally encounters this assumption that researchers cannot be objective if they «come from» the culture they study» (Boelstorff, Nardi, Pearce, Taylor 2012:15).

I virtuelt feltarbeid må vi også kunne stille spørsmål til om vi noensinne er utenfor når vi ikke er bundet av fysiske grenser for å kunne besøke våre felt. Jeg kan besøke feltet uansett hvor jeg er, så lenge jeg har muligheten til å være pålogget internett, noe som i dag kan gjøres både i urbane så vel som rurale miljø med mobil bredbåndstilgang, dataroaming og offentlige trådløse nettverk. For å kunne gjøre feltarbeid ut i fra oppgavetekstens problemstilling, «virtuell prosess og samarbeid i Ohm Studio», har naturligvis bruken av kilder på internett vært nødvendig. All deltakende observasjon har blitt gjort i virtuelle miljø, og mye data kommer også fra andre sider, som ulike blogger, nettartikler og videoer hentet fra nettstedet Youtube. Det samles derfor inn informasjon over mange ulike plattformer. I likhet med oppgavens hovedinformanter er det nødvendig å kunne skape kontekst gjennom å delta i ulike forum for å kunne gjøre en mest mulig «tykk» beskrivelse av aktivitetene som opptar brukerne av Ohm Studio. En opererer dermed på mange felt, i ulike miljøer, parallelt. Andreas Wittel problematiserer dette utgangspunktet, og introduserer begrepet «multifelt» for å beskrive fenomenet, i artikkelen «Ethnography on the Move: *From Field to Net to Internet*»¹⁶. På tross av at artikkelen er publisert i år 2000, og derfor på mange måter kan virke utdatert i forhold til den raske utviklingen internett har hatt de siste 15 årene i både omfang og utforming, stiller også Wittel mange viktige spørsmål i forhold til etnografisk praksis. Wittel mener at forholdet mellom forsker og informant, og forholdet mellom felt som er «utenfor» og våre egne personlige felt blir visket ut. De vi observerer er ikke «de ukjente» lengre. Feltbegrepet er dermed en diskurs som fortsatt er aktuell, og som fortsatt blir debattert i akademia.

Studier av virtuelle verdener og bruken av virtuelt feltarbeid har skapt nye muligheter, men også nye utfordringer for det etnografiske fagfeltet. Må man finne nye metoder for å tolke kulturer som

¹⁵ Passaro 1997: s.152

¹⁶ Qualitative Research, «Ethnography on the Move: *From Field to Net to Internet*»: <<http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1131/2517>>[Hentet 14.01.2016]

operer innen virtuelle felt, eller er deltakende observasjon fortsatt relevant innen det nye feltet? I denne oppgaven har jeg valgt å ta utgangspunkt i Boelstorff, Nardi, Pearce & Taylor som argumenterer for at man fortsatt kan ta i bruk tradisjonell etnografisk metode fremfor å prøve å skape nye metodiske utgangspunkt. Selv om at studiet ikke er gjort primært med feltarbeid i den «virkelige» verden er det fortsatt mennesker og deres kulturelle aktiviteter som er utgangspunktet. Det krever fortsatt en forståelse av intern praksis og språk, og at man har en erfaring som gjør at man kan presentere en analyse av et samfunn på en god måte. På tross av at mange kunne fått tilgang til de samme programmene og forsåvidt også kommet i kontakt med de samme menneskene som meg for å forsøke å gjøre et lignende studie, krever det likevel en erfaring og et kompetansenivå for å kunne inneha en god forståelse og utøve en kompetanse. Om et slikt studie kan gjøres når man selv har vært involvert i en kultur og dermed er nær, og ikke fjern fra kulturen, er også omdiskutert. For meg har det vært viktig å være klar over de etiske problemstillingene dette tilfører, men samtidig ikke være lammet av mitt utgangspunkt. Personlig interesse er en motivasjon i alle studier, og det har vært viktig å kunne skrive om noe som står meg nært, og dermed også vise mine informanter og deres miljø den respekten det fortjener.

Oppgaven tar for seg musikalsk prosess og forsøker i større grad å beskrive menneskene bak musikken fremfor musikken i seg selv. Det vil dermed være naturlig å plassere den innen det musikkvitenskapelige fagfeltet etnomusikologi. Fagfeltet har tradisjonelt sett vært opptatt av transkripsjon og komparativ analyse av folkemusikk fra alle verdenshjørner. I nyere tid har også etnomusikologien fått mye innflytelse fra andre fagfelt som sosiologi, antropologi og etnografi. Etnografi er et studie som vokste frem som en motreaksjon til opplysningstidens positivisme. Positivistisk tenking sier at man kan finne absolutte sannheter og absolutt vitenskap for å beskrive for eksempel ulike kulturer og folkeslag. Etnografien forsøker i motsetning å fremme detaljerte beskrivelser av menneskelig kultur fra menneskene som innehar kulturens eget perspektiv¹⁷. For å kunne gjøre dette kreves det at man har en rik forståelse for subjektets posisjon. Dette har blant annet skapt begreper som «tykk beskrivelse», popularisert av Clifford Geertz og inspirert av filosofen Gilbert Ryles forfatterskap. Med «tykk beskrivelse» menes det at man trenger en stor og omfangsrik kontekstuell forståelse for å kunne beskrive og diskutere det vi ser og opplever. Ryle illustrerer dette med en lignelse som beskriver tre gutter som står ved siden av hverandre og blinker med øynene. Den ene blinker ufrivillig, den neste blinker til en venn, mens den tredje etterligner den andre paradisk. Med en «tynn» beskrivelse kan vi bare se at tre gutter blinker, mens en «tykk»

¹⁷ Boelstorff, Nardi, Pearce, Taylor 2012: s.14

beskrivelse viser *meningen* bak blinkene¹⁸. For å kunne sikre at oppgaven får en så tykk kontekstuell analyse som mulig, har det i tillegg til intervjuer av informantene også blitt utført lengre dokumenterte seksjoner i informantene sine prosjekter i *Ohm Studio*, noe som representerer en av de mest fundamentale formene for etnografisk metode, *deltakende observasjon*. Deltakende observasjon er grunnlaget for etnografiske studier, og har sterke bånd knyttet med andre studier som sosiologi og antropologi. I antropologien er deltakende observasjon et skifte fra «armstol-antropologi», som ble gjort kjent av tidlige antropologer som E.B Taylor og James Frazer. Disse antropologene dokumenterte og forsket ikke selv, men brukte data samlet inn av reisende kjøpmenn, misjonærer og ansatte i det offentlige koloniapparatet. Disse dataene kunne fremstå som upresise eller preget av forutinntatte meninger. På tross av at et studie innen etnografi kan omfavne alt fra gruppeintervjuer, kvantitative spørreundersøkelser og analyser av massemedia, er deltakende observasjon en av hjørnesteinene i det etnografiske fagfeltet¹⁹

Hvordan kan vi «delta» i aktiviteter sammen med mennesker vi ikke kan være sammen med fysisk? I «*Etnography in virtual worlds*» har studiene i størst grad blitt utført i virtuelle verdener som *Second Life* og *World of Warcraft*, som begge er avanserte former for sosialisering gjennom et stort omfang av aktiviteter, spill, byggemuligheter, samfunnsstrukturer og gode grafiske fremstillinger som skaper en realistisk atmosfære. Det er dermed ikke få aktiviteter man kan delta i, og det skal også sies at man i mange tilfeller må delta i aktiviteter for å få muligheten til å observere. *Ohm Studio* har på den andre siden kun det formålet å legge til rette for at mennesker skal kunne skape musikk sammen med hverandre i et virtuelt miljø. Med bakgrunn fra samme miljø som mine informanter, og en sterk interesse i deres musikk, har det derfor vært naturlig for min dokumentasjon som musikkviter og utøvende musiker at jeg har deltatt både i samtalen rundt de musikalske verkene som har blitt skapt, så vel som tredd inn i rollen som produsent ved å komme med idéer til melodier, estetiske valg i miksingen og forslag til arrangement. Det har ikke vært mitt mål å sette meg selv inn i historien til mine informanter, men som Boelstorff presiserer: «The either/or nature of this question that participant observation means that participating – including playing-is absolutely essential. We cannot pick one or the other.» (Boelstorff, Nardi, Pearce, Taylor 2012:69) Ved å delta i miljøet selv kan forskeren oppnå en egen forståelse som ikke kan oppnås ved å bli gjenfortalt informasjon fra menneskene han vil fortelle om.

¹⁸ Boelstorff, Nardi, Pearce, Taylor 2012: s.16

¹⁹ Boelstorff, Nardi, Pearce, Taylor 2012: s.65

Et intervju vedrørende en musikalsk prosess vil bli en representasjon av hva «prosess» betyr for informanten. Svarene kan lett bli formelle. Kanskje finnes det mange små prosesser som ikke informanten legger merke til? Kanskje er bildet langt mer komplekst enn det først kan virke som. Disse prosessene mener Boelstorff kun kan forstås gjennom deltakende observasjon over lengre tid. Analysens første del av den musikalske prosessen for informantene Dv Ant og Doc Remix vil derfor være basert på deltakende observasjon i programmet *Ohm Studio* dokumentert ved hjelp av skjermopptak, der alle handlinger gjort i programmet og kommunikasjon underveis er dokumentert. I del 3 vil jeg også ta utgangspunkt i Madeleine Akrichs artikkel «The Description of Technical Objects» og hennes metode *Script Analysis* for å beskrive forholdet mellom mennesker og teknologi. «Script» er inspirert av «Film script» - med andre ord «Manuskript». Et manuskript er et rammeverk for hvordan tekniske objekter handler i forhold til skuespillere og miljøet de er satt i. Gjennom denne vinklingen kan vi forsøke å se hvordan *manuskriptet* er skrevet inn i tekniske objekter i forhold til bruk og lokasjon. Aksel Tjora benytter samme metode i artikkelen *The groove in the box*, en analyse av synthesizeren *Roland Mc-303* i forhold til hvordan den blir brukt av mennesker som tilhører et forum på nettstedet *Yahoo*. I artikkelen identifiserer Tjora to ulike manuskripter av designeren, som legger føringer for hvordan brukerne skal benytte seg av maskinen og to manuskripter av brukerne selv, der maskinens bruk og virkeområdet styres av brukernes egne erfaringer og meninger²⁰. Jeg vil derfor argumentere for at *skriptanalysen* vil være et nyttig perspektiv også i virtuelle studier. Det er et fagfelt som også tar utgangspunkt i menneskers handlinger oversatt gjennom teknologiske hjelpemidler, enten det er nettsidene vi kommuniserer gjennom eller programvarene vi benytter.

Akrich argumenterer for at teknologiske objekter deltar i å bygge heterogene nettverk som bringer sammen et variert utvalg aktører, enten menneskelige, eller ikke. Hvordan kan man best beskrive forholdet mellom disse nettverkene? Akrich presenterer en mulighet som verken benytter seg av kun teknologisk determinisme eller sosial konstruktivisme, der enten sosiale nettverk eller teknologisk påvirkning blir utelukket. Hennes metode forsøker heller å finne en måte å studere mekanismer som kombinerer de begge, og som viser forholdet mellom vårt samfunn, det vi skaper i det, og hvordan vi benytter oss av det. Det blir derfor viktig å kunne bevege seg konstant mellom det tekniske og det sosiale, og vi setter oss derfor selv inn i et teknososiologisk perspektiv. Ut av dette perspektivet stiller to hovedspørsmål seg. Det første har med i hvilken grad utformingen av teknologiske objekter begrenser aktører i hvordan de brukes. Det andre spørsmålet vedrører

²⁰ Tjora 2009: s.13

aktørene selv og i hvilken grad de kan omforme det tekniske objektet i enten design eller brukerområde. Gjennom dette synspunktet kan grensen mellom innsiden og utsiden av et objekt bli sett på som en konsekvens av interaksjon fremfor noe som determinerer det²¹ I sosiologien argumenteres det for at de som lager teknologiske objekter definerer dens karakteristikk ut i fra den verden de skal tilhøre. Designeren må derfor definere sine aktører ut i fra deres smak, kompetanse, motiver, ambisjoner, politiske posisjoner eller lignende, og at den teknologiske og økonomiske verdenen med det utgangspunktet vil bevege seg i en viss retning. Hvis produktet skal passe en spesifikk målgruppe må slike hensyn tas, og designeren må derfor føre inn disse faktorene i det som Akrich kaller produktets «manuskript». Sluttresultatet av manuskriptet, eller «scenarioet», er realiseringen av innovatørens tolkning av forholdet mellom teknologien og brukerne, og er et forsøk på å forhåndsbestemme hvordan aktørene forholder seg til produktet og bruker det.²² Gjennom å følge forhandlingene mellom innovatøren, det teknologiske produktet, og brukerne av produktet må man derfor bevege seg mellom designeren og brukeren, samt forholdet mellom designerens antatte bruker og den «ekte» brukeren. «...Between the world inscribed in the object and the world described by its displacement» (Akrich Madeleine 1992: 209).

Analysen vil dermed også inneholde en del som vil ta for seg selve programvaren *Ohm Studio*, og i stor grad inneholde kildeinnhold produsert av firmaet Ohm Force, deriblant deres hjemmeside, youtubekanal, medieartikler og generelle promoteringskanaler som Twitter og Facebook. Også mailkommunikasjon med ansatte i firmaet Ohm Force tjener som kvantitativ kilde. Ved å se på hvordan Ohm Studio velger å promotere seg selv, hvilket innhold de velger å legge vekt på i forhold til hvordan programmet blir brukt, kan vi med Akrich's metode se hvordan designerens utgangspunkt og intensjon svarer til den endelige bruken av programmet. Ohm Studio fokuserer i stor grad på det kollaborative aspektet av deres produkt, og bruker blant annet slagordet *Together is better* for å presisere dette. Viktige spørsmål for analysen vil derfor være hvilke taktikker som brukes for å få frem dette, brukes Ohm studio som kollaborativ base fordi programmets design legger retningslinjer for det, eller kan også Ohm Studios egne promoteringstaktikker spille en viktig rolle? Blir programmet i størst grad brukt slik designeren så for seg at det ville bli brukt? I denne analysen har informasjonen blitt samlet inn ved å bruke et større omfang av ulike nettsteder, noe som både gjenspeiler det metodiske utgangspunktet for virtuelt feltarbeid så vel som den hverdagen musikere på virtuelle plattformer møter i dag.

²¹ Akrich Madeleine 1992: s.206

²² Akrich Madeleine 1992: s.208

1.5.1 Metode

Oppgavens metodiske utgangspunkt er i stor grad hentet fra bøkene «Etnography and Virtual Worlds» (2014) og «Music and Technoculture» (2003). «Etnography and Virtual Worlds», som i tillegg til å være et oppdatert oppslagsverk i forhold til internett og virtuelle felts utvikling, gir klare linjer til starten av etnografisk teori og metodegrunnlag, noe som gir et godt grunnlag for en metode som er tykk og utprøvd. Mye av bokens kjerne ligger i det å vise hvordan vi kan anvende klassiske feltarbeidsmetoder, også i virtuelle felt, og hvorfor det er viktig å ikke forkaste alle eldre metoder på grunnlag av «nye» landskap. Vi beveger oss dermed i en pågående diskurs i forhold til hva etnografisk metode skal være, eller kan være. «Music and technoculture» diskuterer etnomusikologi i forhold til vår teknologiske kultur, og reflekterer gjennom artikler ulike aspekter av hvilke utfordringer, men også muligheter, den virtuelle etnomusikologien kan tilby. Jeg vil ikke utrede videre rundt temaet «virtuelt feltarbeid» i metodedelen, ettersom hele oppgavens natur er bygd rundt det virtuelle, som allerede har blitt utredet i oppgavens teoridel. Det har vært lite eller ingenting av feltarbeid som har blitt utført i den fysiske verden. All kommunikasjon med informantene har med nødvendighet vært gjennom internett. Jeg kunne brukt andre kanaler som telefon eller videochat, men i sin ytterste grad er også dette eksempler på overføringer av kommunikasjon innen den virtuelle sfæren, og som krever teknologiske midler for å kunne bli gjennomført.

Jeg vil i metodekapitlet fokusere på ulike metoder for å dokumentere virtuell praksis og kommunikasjon, og begrunne hvorfor jeg har valgt dette feltet spesifikt, og eventuelle problemstillinger ved metoder innen feltet. Oppgaven tar for seg elektroniske musikkprodusenter som samarbeider i virtuelle miljøer. Fra prosjektets tidlige start visste jeg at jeg ville ta for meg et emne der menneskene bak «8-bit Reggae Movement» var hovedfokuset. Idéen bak virtuell prosess og samarbeid er dermed inspirert direkte av Dv Ant & Doc Remix sine prosjekter, og mye av informasjonen om deres arbeidsmetoder og tanker rundt internett som base for musikkproduksjon kom gjennom samtaler på Facebook mens prosjektbeskrivelsen ble skrevet.

Det å samarbeide på internett, enten det er kreativ kunst, arbeidsoppgaver i et firma, eller å sette

avtaler for sosial sammenkomst, forekommer daglig verden over, og det kan derfor virke stort, uoversiktlig og massivt å skulle gjøre en generell analyse av slike prosesser. Derfor har det vært mitt mål å kunne snevre oppgaven inn på ett bestemt og konsentrert område, noe som samarbeidet mellom DV Ant og Doc Remix gjennom studiprogrammet Ohm Studio representerte. Det å finne et kjerneområde for et etnografisk studie er like viktig i en virtuell verden som i en fysisk, noe som presiseres av Boelstorff, Nardi, Pearce Taylor. Virtuelle verdener kan inneholde mange lag av uttrykk, samfunn og sosiale strukturer, noe Boelstorff selv erfarte gjennom å utforske den virtuelle verdenen Second Life i sin helhet, uten å snevre inn sitt forskningsområde på et spesifikt aspekt av spillet²³. På samme måte kunne jeg selv ha fokusert på mange ulike aspekter av samarbeid på internett og ulike verktøy for å oppnå det, men velger i stedet å ha mitt hovedfokus på bruken av programmet Ohm Studio. Å kun fokusere på to deltakere i et virtuelt miljø kan være problematisk i en etnografisk studie. Kan vi representere et «miljø» gjennom synspunktet til kun to mennesker? Boelstorff påpeker at et lavt antall deltagere i et studie kan bli møtt med skepsis av det akademiske miljøet. Gjennom langvarig observasjon i virtuelle miljøer kan man møte på mange ulike mennesker og få et variert og bredt utgangspunkt for et studie. På bakgrunn av oppgavens lengde og størrelse har jeg likevel valgt å holde meg til mine to hovedinformanter for å sikre en «tykk» nok beskrivelse av prosessen innenfor Ohm Studio. På tross av at hovedfokuset på oppgaven i stor grad vil dreie seg om to hovedinformanter har jeg også hentet informasjon fra andre gruppemedlemmer i «8-bit Reggae Movement» gjennom en spørreundersøkelse som alle ble oppfordret til å svare på, og som fra tid til annen vil bli diskutert i forhold til hovedinformantenes prosess i kapittel 3.

Uformelle samtaler på Facebook har vist seg å være den beste måten å skaffe informasjon fra informantene i forkant av å bruke Ohm Studio. Doc Remix fremstår som anonym på internett og bruker ikke sitt virkelige navn på sosiale medier eller legger ut noe personlig informasjon vedrørende yrke, sivilstatus eller lignende om seg selv. DV Ant bruker heller ikke sitt virkelige navn på nettsteder som Facebook, men er mer aktiv når det kommer til å dele informasjon offentlig, som for eksempel bilder fra hans hjemsted i Weston Super Mare og generelle statusoppdateringer. Selv om at de begge svarer at de er positive til internett som base for artister som arbeider i «undergrunnen» er de også ideologisk opptatt av farene ved overvåkning, og innehar en generell skepsis til autoriteter og myndigheter, noe som reflekteres gjennom låt-titler, coverkunst og svarene de avgir i intervjuer. Betyr dette at jeg ikke oppnår en «tykk» nok forståelse av hvem informantene faktisk er? Eller er de andre faktorene som personlig historie, sivilstatus og yrke opplysninger som

²³ Boelstorff, Nardi, Pearce, Taylor 2012: s.57

ikke angår denne oppgaven? Lysloff diskuterer representasjonsproblemet i forhold til det han kaller en «simulert» virkelighet. Hvis vi opplever andre mennesker kun som simulerte representasjoner av hva de er, er det da godt nok å ta til takke med kun en simulasjon av subjektet fremfor en «virkelig» fremstilling? «Simulerte» opplevelser er på den andre siden en stor del av vår hverdag, og mye av informasjonen vi absorberer i hverdagen kan komme gjennom TV, radio, telefonsamtaler, internett – alle opplevelser der informasjon har blitt ferdigskrevet på forhånd. Dette betyr likevel ikke at vi ikke kan oppleve det som personlige og nære opplevelser. Vi hører på musikk som er ferdig innspilt, mikset og prosessert gjennom effekter, kompressorer og andre verktøy som kan «simulere» opplevelsen av for eksempel å høre et band spille sammen. Dette betyr likevel ikke at et opptak av et band, der bandet ikke spiller «levende» musikk, ikke kan tjene som et godt utgangspunkt for analyse hvis utgangspunktet vårt handler om studiomusikk²⁴. For å kunne holde oppgaven på rett kurs i forhold til problemstillingen har derfor fokuset i større grad vært på handlinger som foregår kun i Ohm Studio, der informantene har frie tøyler i forhold til hvilken informasjon de vil dele. Hvorvidt representasjon av det «virkelige» er tilstede snakker likevel deres handlinger for seg selv gjennom det musikalske arbeidet de utfører og måten de utfører det på. Jeg tar utgangspunkt i nyere forskning på dette emnet, med blant andre R. Lysloff og Boelstorff, Nardi, Pearce og Taylor, som beskriver internett som en sosial og kulturell arena der mennesker kan oppnå en følelse av mening på lik linje som i den «fysiske» verden.

Å studere virtuelle verdener tilbyr muligheter for spesifikke metoder innen datainnsamling. Med programmer som tar opp all aktivitet som foregår på dataskjermen, og enkelt formateres inn i videofiler, kan eldre metoder for dokumentasjon, som å gjøre feltnotater underveis i observasjonssituasjoner, fremstå som unødvendige. Boelstorff mener denne fristelsen bør unngås og at digital dokumentasjon ikke burde erstatte detaljerte beskrivelser av interaksjoner i feltet, men heller være et supplement²⁵. I tillegg til digitale dokumentasjonsmetoder, som videoopptak av skjerm, kopiering og skjermbilder av chatlogger og innsamling av data fra nettsteder som Ohmstudio.com, har det også blitt ført tekstlogger, enten under pågående arbeid i Ohm Studio eller etter en endt arbeidsrunde. Chatlogger er kanskje en av de største fordelene ved å gjøre virtuelt feltarbeid. Intervjuer blir utført ved tekstlig kommunikasjon, og det er med andre ord ikke nødvendig å gjøre ytterligere transkripsjon, som ved lydopptak. Noen nettsteder, som *Facebook*, lagrer chattlogger automatisk, og fører også dato og tidspunkt underveis. I slike situasjoner kan man

²⁴ Lysloff 2003: s.31

²⁵ Boelstorff, Nardi, Pearce, Taylor 2012: s.113

enkelt klippe ut tekst og finredigere den for å gjøre loggen ryddigere. Ohm Studio har ikke denne funksjonen, men underveis kan man lagre tekst eller bruke videoopptak av chattvinduet for å gjøre ytterligere backup av samtaler. For å kunne organisere teksten i etterkant har derfor alle filer og dokumenter blitt organisert etter dato og klokkeslett. Samtidig som chatlogger er nyttige for å kunne dokumentere tekst direkte under samtaler kan de også fremstå som rotete og uoversiktlige, ettersom skillet mellom formelle intervjuer og uformelle samtaler ofte kan fremstå som vanskelige å avgrense²⁶. Det kommer likevel frem mange interessante synspunkt og uttalelser under slike samtaler som går på siden av problemstillingen og kan være med på å sette den i et nytt lys, en av de positive konsekvensene ved deltakende observasjon. Eksempelvis kan en samtale om lydopptak av elefanter kan avsløre synspunkter rundt dyrevelferd, og vise hva som engasjerer og inspirerer informantene til å skape musikk.

Før intervjuene har jeg ikke laget noen ferdige intervjukjema med oppsatte spørsmål, foruten en kort spørreundersøkelse i forkant. Dette har to årsaker: først og fremst har det ikke vært planlagte samtaler, men jeg har som regel tatt kontakt når jeg har lurt på noe og sett at vedkommende er pålogget Facebook, eller bare lagt igjen en beskjed i deres meldingsinnboks slik at de kan svare senere. For det andre har det virket som om begge informantene svarer mer fritt når vi diskuterer ulike temaer frem og tilbake, og forbigår den klasiske formen der jeg stiller spørsmål og de svarer. Etter min erfaring har organiske samtaler, som kan handle om alt fra musikk til familieliv, gitt meg mer innsyn i deres prosess enn når jeg har forsøkt å følge en fast formel. Alle intervjuer og samtaler er direkte transkripsjoner, og vil ikke være redigerte. Dette for å vise hvilket språk informantene bruker for å kommunisere, hvordan de velger å ordlegge seg og kommunisere med hverandre. Internett har gjort at også språket har forandret seg, og forkortelser av ord og setninger forekommer ofte. For eksempel uttrykker DV Ant ofte humor og ting som er morsomme eller pinlige ved å bruke forkortelsen «Lol», som står for «Laughing out loud», i samtaler. Ved slike forkortelser og alternative skrivemåter vil ordet bli forklart i en fotnote.

For å kunne dokumentere handlinger som utføres i programmet mellom deltagerne i ekte tid, og i tillegg få transkribert kommunikasjonen som foregår mellom de underveis, falt valget på å bruke videoopptak av skjermen (skjermopptak) med et tredjeparts program som kan utføre slike oppgaver. For å gjøre videoopptak har jeg brukt programmet *Quicktime* som har en innebygd funksjon som

²⁶ Boelstorff, Nardi, Pearce, Taylor 2012: s.114

tillater å gjøre skjermopptak. Et skjermopptak er uten lyd, men dokumenterer direkte alle interaksjoner man gjør på en dataskjerm i god bildekvalitet. Dette er fordelaktig sammenlignet med å gjøre opptak med et eksternt kamera vendt mot skjermen. Å bruke videoopptak i en etnografisk studie i den fysiske verden fører med seg utfordringer så vel som etiske retningslinjer. Utfordringen med videoopptak har vært lagringskapasitet. Videofiler tar stor plass, og med timesvis av opptak er det snakk om store mengder data. Det har derfor vært nødvendig med eksterne harddisker, noe som i dag blir stadig billigere og levert med opp til en terrabyte²⁷. Et kamera kan være med på å gjøre informantene selvbevisste over egne handlinger. Det er også viktig å være klar over etiske retningslinjer i forhold til å filme på offentlige steder der anonyme informanter som deltar i miljøet, ubevisst over kameraets tilstedeværelse, er aktører. I et virtuelt miljø kan man ikke se bort fra etiske retningslinjer, kanskje er det å informere om at mennesker i virtuelle miljø blir filmet enda viktigere enn i den fysiske verden. Informantene kan ikke se kameraet som observerer og dokumenterer deres handlinger og utsagn. Etnografen har derfor ifølge Boelstorff en etisk plikt å opplyse om kameraets tilstedeværelse og la informantene bestemme om de vil delta eller ikke²⁸.

Å «surfe» på internett er i dag et begrep som har fått innpass i vår daglige tale så vel som i offentligheten²⁹. Begrepet å «surfe» brukes blant annet av medieforskeren Michael McLuhan i forhold til hvordan TV og elektronisk media har gjort sosiale grenser og kategorier vanskeligere å skille. «Heidegger Surf Boards along the electronic waves as triumphantly as Descartes rode the mechanical Wave» (McLuhan 1962: 248). McLuhan sammenligner Heideggers filosofi rundt teknologiens funksjon til bølgene man surfer på og blir beveget av, og relaterer dette til elektronisk medias flytende landskap³⁰. Å surfe er både utfordrende og krever stor konsentrasjon og koordinasjon, men oppleves samtidig som morsomt og underholdende som aktivitet. Denne dualiteten kan vi sammenligne med hvordan vi «surfer» på internett³¹. Vår hverdag på internett kan bestå av mange ulike oppgaver og tjenester. Vi betaler regninger gjennom nettbanken, vi svarer på e-post i jobbsammenheng og vi «liker» bilder bekjente har publisert på Facebook. Oppgavene kan i løpet av kort tid bevege seg mellom det seriøse og det trivielle. Vi surfer med andre ord gjennom mange ulike arenaer og områder og beveger oss flytende gjennom internettets informasjonsstrøm. Hvis internett representerer et «flytende» landskap vil det også si at menneskers aktivitet på

²⁷ En terrabyte tilsvarer 1000 gigabyte. Til sammenligning tar en gjennomsnittlig videofil opp 300 megabyte, som tilsvarer 0.03 terrabyte.

²⁸ Boelstorff, Nardi, Pearce, Taylor 2012: s.116

²⁹ Nettvett, «Trygg Nettsurfing» <<http://www.nettvett.no/beskytt-datamaskinen/trygg-nettsurfing>> [hentet 30.10.16]

³⁰ Levinson 1999: s.132

³¹ Levinson 1999: s.133

internett vil være differensiert og individuell etter interesseområde. Derfor vil det være mange kilder hentet fra andre steder på internett enn kun Ohm Studio. I tillegg til intervjuer og videoopptak brukes det også kilder hentet fra eksterne nettsteder som Ohm Studio's egen hjemmeside «ohmstudio.com», youtube-videoer, Facebook-tråder og nettsaker som blogginnlegg og nettartikler. Dette materialet vil i størst grad bli diskutert i oppgavens drøfting.

Et virtuelt feltarbeid krever at man følger informantene på flere plattformer ettersom aktive brukere av internett ofte opererer i mange ulike felt samtidig, noe som argumenteres for av Boelstorff, Nardi, Pearce og Taylor (2014); «A basic principle of ethnographic research is that we should take our lead from our informants, following them to wherever they engage in relevant activity» (Boelstorff, Nardi, Pearce, Taylor 2012: 118). Informasjon på internett kan også være kortlivet eller flytte seg over til andre steder fra tid til annen. Blogger kan avsluttes, facebooktråder kan slettes og vårt innsyn i informasjonen kan være en annen fra det tidsrommet studiet utføres og etter det er avsluttet. Boelstorff, Nardi, Pearce og Taylor argumenterer derfor for at all data hentet fra slike kilder lagres, enten ved hjelp av nettadresser eller skjermdump av sider for å sikre at vi kan hente informasjonen når vi trenger den til en analyse³². Når vi utforsker andre kilder som har relevans for miljøet som forskes gjøres det i konteksten av en deltakende observatør; teksten i seg selv er ikke analyseobjektet, men hvordan teksten relateres i forhold til menneskene og samfunnet som forskes på³³. Teksten er ikke nok i seg selv, men hvordan teksten fremstår i forhold til interaktivitet, meningsbygging, og kulturell produksjon³⁴. Dette samsvarer med Madeleine Akrichs scriptanalyse som argumenterer for at analyser av tekniske objekter må sees i forhold til deres bruk av subjektet og omvendt.

1.5.2 Egen rolle

Som allerede nevnt i oppgavens forord har jeg selv en aktiv rolle innad i miljøet som jeg studerer. Jeg føler derfor at det er behov for å forklare min egen rolle så vel som å forklare hvorfor jeg har valgt et prosjekt som står meg nært. Først og fremst har oppgavens problemstilling og tema blitt valgt ut i fra en sterk interesse for musikken og menneskene bak den, og vært en stor

³² Boelstorff, Nardi, Pearce, Taylor 2012: s.119

³³ Boelstorff, Nardi, Pearce, Taylor 2012: s.119

³⁴ Boelstorff, Nardi, Pearce, Taylor 2012: s.119

motivasjonsfaktor for å kunne arbeide med prosjektet, men på samme tid er jeg også involvert så aktivt at oppgaven kan argumentere for å være «selv-etnografisk». Hvilke konsekvenser kan dette ha for oppgaven og hvordan problemstillinger har blitt utformet og diskutert?

Siden 2011 har jeg drevet aktivt med produksjon og konsertaktivitet i duoen «Helgeland 8-bit Squad». Vi har siden da publisert over 250 instrumentallåter, remikser og produksjoner på nettstedet Soundcloud i tillegg til 6 offisielle utgivelser i form av album, Ep-utgivelser og singler. Siden 2012 har også «Helgeland 8-bit Squad» vært aktive på konsertfronten, og var blant annet det første norske innslaget på Storbritannias største reggaefestival «One Love Festival». I Facebook-gruppen «8-bit Reggae Movement» var vi noen av de tidligste «originale» medlemmene, og musikalsk har vi vært synlige i miljøet. Enkelt sagt er dette mennesker jeg kjenner meget godt musikalsk, og som også kjenner meg. Jeg har brukt utallige timer på å studere den musikalske praksisen gjennom å lytte til den, lese om den og produsere den selv. Emnet ligger meg nært, både personlig og profesjonelt. Ved å velge et emne og utøvere som står meg selv nært, musikalsk og personlig, setter jeg meg selv i en posisjon som for noen kan være problematisk. Vil min representasjon av emnet være farget fra starten av og dermed framstå overveiende subjektivt? Kan prosjektet virke selvforherligende siden jeg selv har investert så mye i dets fremdrift og aktivitet? Gjennom å være en «innsider» har mitt mål vært å kunne gjøre det omvendte, ikke å være «tilslørt» eller «farget» av mitt subjektive standpunkt, men bruke min egen rolle til min fordel. For hva er det som trengs for å kunne representere informantenes praksis på en god akademisk måte? Er det nok å ha en god forståelse av etnomusikologisk praksis fra et teoretisk standpunkt? Først av alt trengs det en god teknologisk kompetanse i forhold til bruken av studioprogramvaren Ohm Studio, noe kun praktisk erfaring kan tilby. Informantene arbeider uten problemer med deres utvalgte verktøy for å skape musikk, og har en dyp forståelse av produksjonsmetoder som kan brukes til deres fordel. På samme måte som det ville vært umulig å skulle analysere en solist i et jazzband sin improvisasjon og solofremføring uten en dyp forståelse av både historie, kultur, musikkteori og musikkpraksis blir det også nærmest umulig å skulle forstå hva informantene gjør mens de arbeider, og ikke minst hvordan de kommuniserer, uten å ha studert deres praksis inngående. Min sosiale status gir meg også en fordel for å komme i kontakt med informantene som uten problemer har gitt meg innsyn i deres liv og virke. Jeg vil derfor argumentere for at min praktiske erfaring i sammenheng med min akademiske bakgrunn kan gi muligheten for en tykk og omfangsrik beskrivelse og drøfting av informantene sin praksis.

Å skulle representere informantene på en god måte tar oss over til hvilke etiske retningslinjer som burde ligge til grunn for et prosjekt der informanter blir brukt. Boelstorff kaller dette for «principle of care», som gir retningslinjer for hvordan man kan avbalansere maktstrukturen mellom informant og forsker. På min side vil jeg få informasjon jeg kan bruke i et masterprosjekt, men hva får informantene ut av det? «The investigator generally gains far more than the informant, garnering benefits that translate to jobs, money and professional recognition.» (Boelstorff, Nardi, Pearce, Taylor 2014: 129). Mens informanten utleverer informasjon om sitt daglige liv og virke til forskeren, noe som kan være morsomt også for informantene, vil det mest sannsynlig være mindre å oppnå for dem sammenlignet med forskeren. I virtuelt feltarbeid blir det kanskje enda viktigere å være klar over at det finnes et bredt sett med moralske regler som man trenger å være bevisst over og anvende når vi forsker i virtuelle felt. Det kan være lett å glemme at vi fortsatt snakker med ekte mennesker med tanker og følelser, på samme måte som mennesker vi møter i den «fysiske» verdenen, når vi utfører intervjuer der tekst er hovedkommunikasjonen og representasjonen av individet en avatar. Et viktig prinsipp for etnografen blir derfor å «ta vare på informantene» på best mulig måte ved å sikre at informantene får mest mulig ut av studiet selv. Boelstorff legger frem åtte områder som går inn i «principle of care», dette er både retningslinjer så vel som varselslamper for fallgruver vi burde unngå. De åtte retningslinjene er: Krav til samtykke, lovgrunnlag, anonymitet, bedrageri, sex og intimitet, kompensasjon, fritak og korrekte portretter. I noen virtuelle verdener, som Secondlife, finnes det også retningslinjer pålagt av selskapet som står bak programmet som ikke tillater forskning uten skriftlig tillatelse fra firmaet. I tillegg finnes det også eksempler på at retningslinjene gir eierskap av alt forskningsmateriale tilbake til bedriften etter endt studie³⁵. Jeg har derfor vært i kontakt med Gregory Maklés, grunnlegger av Ohm Force, i dag leder for kommunikasjon og design ved Ohm Force, og informert om mitt forskningsprosjekt.

³⁵ Boelstorff, Nardi, Pearce, Taylor 2012: s.130

Del 2: Beskrivelser av feltet og informantenes praksis

I oppgavens innledning ble hovedinformantenes musikalske praksis og historie kort utredet. I dette kapitlet vil jeg utrede beskrivelser av informantenes felt og praksis, både musikkens historiske bakgrunn så vel som verktøyene som informantene benytter seg av for å produsere musikk.

Overgangen fra del 2 til del 3 vil ikke være radikal, og det vil som tidligere nevnt i del 1.1 kunne oppleves at beskrivelser og drøfting går inn i hverandre. Studiets utgangspunkt tar for seg produsenter innen en praksis som kombinerer innflytelser fra jamaicansk populærmusikk fusjonert med lydestetikk fra chiptune-musikk³⁶. Nicholas Nova, grunnlegger av *Near Future Laboratory* og professor ved fakultetet for design i Geneve, ga ut den første akademiske publikasjonen om temaet i 2014 som viser linjene mellom jamaicansk populærmusikk og europeisk chiptune i boken «8-bit reggae: Collision & creolization». Her brukes begrepet «8-bit reggae» som et paraplybegrep for å gjøre det enklere å samle alle uttrykkene som inngår i begrepet. «8-bit» er opprinnelig et begrep for å beskrive dataminne på, men brukes i stor grad om videospillteknologi fra 1970-tallet og frem til slutten av 1980-tallet, den såkalte 8-bits epoken av videospill. «Reggae» blir også her brukt som paraplybegrep for all jamaicansk populærmusikk, på tross av at undersjangre som «dub», «dancehall», «ska» og «steppas» også blir brukt som utgangspunkt for produksjoner innad i miljøet. Med utgangspunkt i oppgavens problemstilling, som ikke er en kritikk av sjangerfremstilling, vil denne beskrivelsen være inspirert av Novas definisjon. En annen faktor er at produsentene som blir analysert senere i teksten også bruker samme begrep, blant annet i Facebook-gruppens navn «8-bit Reggae Movement». Ettersom oppgaven fokuserer på produsenter, til fordel for vokalist eller tekstforfattere, vil jeg i mine beskrivelser av jamaicansk populærmusikk fokusere på perioden fra midten av 1970-tallet med fremveksten av dub-musikk, dancehall og den videre innflytelsen slike sjangeruttrykk har hatt på europeisk klubbmusikk. Jeg vil også gjøre en kort utredning om chiptune-sjangerens opprinnelse og utvikling frem mot vår egen tid.

³⁶ Begrepet «chipmusikk», oversatt fra «chipmusic» brukes her om musikk som bruker datachip-teknologi brukt i spillkonsoller, arkademaskiner og datamaskiner som utgangspunkt for produksjoner.

2.1 Jamaicansk Dub: opphavsfortelling og innflytelse

Gjennom kombinasjonen av politiske, sosiale og teknologiske forandringer på 1970-tallet skulle jamaicansk popmusikk ta flere uventede vendinger. «Roots» Reggae³⁷ gjorde både at rytmikken ble «tettere» og mer sparsom, men skapte på den andre siden større plass for nye tekstuelle og klanglige innslag. I dette fant studioteknikere nye måter å utnytte den fikserte «roots» stilen ved å bruke studioet som manipulasjonsverktøy for å sette musikken inn i nye kontekster og sammenhenger. Denne praksisen ble kalt «Dub»³⁸. Gjennom dekonstruksjon av låter som igjen ble rekonfigurert av studioteknikere ble studioet hovedarenaen for dub-musikken. For å se praksisens opphav og utvikling kan vi gå tilbake til soundsystem-praksisen, en kommunal arena der jamaicansk kultur ble feiret og artikulert³⁹. Barrow og Dalton argumenterer for at den viktigste utviklingen for jamaicansk musikk ikke har vært gjennom internasjonale konsertartister som Bob Marley og Jimmy Cliff, men gjennom lydstudioet og soundsystem-kulturen som sentral arena for stilistisk innovasjon innen reggae⁴⁰. Dub ble i utgangspunktet skapt for å bli avspilt på soundsystems, og har på den måten grobunn i samme kultur og praksis. I dub er det ikke bandene som fremfører musikken som er stjernene, men *produsenten*. Produsenten står ansvarlig for å utføre tekniske oppgaver som opptak og miksing, og har dermed en ekstern funksjon i utformingen av musikken og det endelige resultatet.

Dub vokste frem i en periode da jamaicansk musikk generelt opplevde stigende popularitet internasjonalt. Med inntekt fra utenlandsk kapital kom også nye instrumenter og moderne opptaksutstyr som ble tilgjengelig for de sentrale studioene. På tross av en litt høyere inntekt for musikerne ble aldri økonomien så sterk at majoriteten av aktørene kunne gjøre et levebrød i musikkbransjen. Det ble derfor raskt en sentralisering av ressursene til de mest fremtredende musikkentreprenørene som fikk navnet *produsent*. I amerikansk musikkultur er *produsenten* en aktør som jobber innenfor frie artistiske rammer og ofte *freelance*, men på Jamaica utøvde produsentene en langt større kontroll over flere ledd enn kun utformingen av selve musikken. Coxson Dodd og Duke Reid er begge eksempler på slike aktører som verken var musikere eller studioteknikere selv, men som eide sine egne studier, plateselskap, vinyltrykkeri og dermed også

³⁷«Roots» henviser til den «opprinnelige» reggaemusikken

³⁸ Veal 2007: s. 34

³⁹ Veal 2007: s 53

⁴⁰ Veal 2007: s.46

hadde stor kontroll på musikken fra start til slutt. Disse studioene hadde også sine egne «husband» som sto for instrumentalt akkompagnement til ulike vokalister som gjorde opptak. Band som Skatalites, Upsetters, Aggrovators og Soul Syndicate er alle eksempler på slike band⁴¹. På tross av ulike navn, var det ofte de samme musikerne som spilte i de forskjellige bandene. Navnene ble skiftet, ikke ut i fra medlemmer av bandet, men ut i fra hvilken produsent som sto for opptaket, og på denne måten ble også musikerne en del av produsentens merkevare⁴².

Med den store etterspørselen etter utgivelser ble også innspillingsprosessen effektivisert. Musikere måtte dermed skape nytt materiale uten mye forberedelse, og ble presset til å skape mest mulig ut i fra en smal tidsramme. Med en effektiv arbeidsmetode ble musikk produsert raskere enn noen gang. Denne praksisen kom produsenten til gode, ettersom de selv hadde full kontroll og eierskap over innspillingene så vel som utgivelsene. Dette skapte muligheten for å resirkulere eget musikalsk materiale, og det er ut i fra denne utviklingen at et av de mest sentrale musikalske elementene i jamaicansk musikk vokser frem. *Riddim*, en jamaicansk variant av det engelske ordet *rhythm*, brukes som begrep for å beskrive akkordrekker og basslinjer som over tid har blitt standardiserte og fått egne navn. Den samme instrumentallåten med de samme musikalske elementene kan bli brukt på nytt av flere vokalister, og det er dermed det tekstlige og vokale som varierer, ikke det instrumentale. Kjente riddims som «Real Rock Riddim» produsert av Studio One i 1967 brukes fortsatt den dag i dag av produsenter og vokalister verden over. Et nettsøk på riddim-databasen «Riddim Guide» lister opp totalt 378 ulike versjoner av «Real Rock Riddim»⁴³.

Dub-låter ble i sin tidligste form kalt for «versions», en instrumentalversjon av den originale singellåten og som ofte ble trykket på b-siden av en singelutgivelse. På begynnelsen av 1970-tallet, begynte studioteknikere som Errol Thomson og Osbourne «King Tubby» Ruddock å utbrodere disse versjonene i større grad med bruk av nye teknikker i mikseprosessen. Rundt 1972 begynte teknikerne å produsere versjoner der fokuset lå på bruken av tromme og bass og mindre fokus på blåserekke, gitar og piano. Trommer og bass var hovedelementene som kunne høres gjennom hele låten mens andre melodiske instrumenter kom inn i små mengder. Denne behandlingen av harmoniske og melodiske elementer i dub-musikk representerte to sentrale «dub-teknikker»; *fragmentering* og *ufullstendighet*⁴⁴. Andre typiske teknikker var bruken av effekter som klang og

⁴¹ Veal 2007: s.46

⁴² Veal 2007: s.47

⁴³ Riddim Guide, «Real Rock Riddim»: <http://www.riddimguide.com/tunedb/riddim_Real%20Rock/sortby_riddim/seq_asc/page_1/> [Hentet 14.04.16]

⁴⁴ Veal 2007: s.57

ekko for å skape en simluert sonisk atmosfære for lytteren og tilføringen av nytt musikalsk og ikke-musikalsk materiale til låten. Et eksempel på dette er Lee Perry som inkluderte lyder av gråtende barn, skipshorn, sirener, telefoner og dyreskrik i produksjonene sine⁴⁵. Jamaicansk dub, roots reggae og dancehall kan i dag bli hørt verden over. I Norge ble reggaeartisten Admiral P allemannseie i 2012 med singler som «Snakke litt» og «Kallenavn»⁴⁶, og internasjonale grupper som Major Lazer, der musikkens hovedinspirasjon kommer fra jamaicansk dancehall har toppet hitlister verden over siden 2010⁴⁷ Det er også verdt å notere hvilken grad jamaicansk populærmusikk har hatt som innflytelse på elektroniske sjangre i Europa og USA. Begrepet «dub» brukes i dag aktivt i forhold til andre sjangeruttrykk som dub-techno, eller for å beskrive låter som har blitt remikset.

Jamaicanere har vært tilstede i Storbritannia siden begynnelsen av 1900-tallet, men den største immigrasjonsbølgen begynte etter den andre verdenskrig. Med mangel på arbeidskraft ble Storbritannia nødt til å se til koloniene for de nødvendige arbeidsressursene. En stor tilstrømming av jamaicanere tilførte ikke bare arbeidskraft, men også jamaicansk kultur. Uten mulighet til å besøke engelske klubber og utesteder skapte innvanderne sine egne oppholdssteder. *Soundmen* som Duke Vin og Count Suckle startet sine egne soundsystems i England i 1954 og spilte på private fester, kjellere og illegale barer⁴⁸. Soundsystemkulturen i England fortsatte å vokse i byer med stor jamaicansk befolkning som Nottingham, Bristol Liverpool og London. Soundsystems representerte en møteplass for jamaicansk kultur for å bevare identitet og fellesskap for utflyttede jamaicanere. Dub fortsatte å leve videre gjennom soundsystem-kulturen, og ble etterhvert også populær utenfor det jamaicanske samfunnet, særlig blant unge engelske studenter⁴⁹. Storbritannia representerte et nytt marked for platebransjen på Jamaica, og det ble distribuert store mengder plater til de jamaicansk-engelske soundsystemene for promotering og distribusjon. Siden antallet soundsystems var få på begynnelsen av 1960-tallet fikk raskt de britiske grupperingene et stort utvalg av innspillinger. Dette gjorde at den britiske scenen fikk en variert og mangfoldig stil der man kunne forvente å høre ny musikk hver gang man deltok på et arrangement⁵⁰.

Fra 1960-tallet og utover vokste musikkens nærvær i Storbritannia i et jevnt tempo. Ska og

⁴⁵ Nova 2014: s. 35

⁴⁶ VG Lista, «Admiral P»: <<http://lista.vg.no/artist/admiral-p/5637>> [Hentet 01.10.15]

⁴⁷ Radio.com, «Diplo & Major Lazer – Lean On Interview»: <<http://radio.com/2015/06/04/diplo-major-lazer-lean-on-interview/>> [Hentet 01.10.15:]

⁴⁸ Nova 2014: s. 39

⁴⁹ Veal 2007: s. 224

⁵⁰ Nova 2014: s. 39

rocksteady oppnådde spesiell popularitet blant arbeiderklasseungdom, og særlig «skin-heads»⁵¹, som bodde i samme områder som jamaicanske innvandrere⁵². I Storbritannia vokste reggae som sjanger i popularitet med fremveksten av populære reggaeartister som Bob Marley, Jimmy Cliff og Peter Tosh, som alle hadde tilknytninger til platebransjen i England. London ble episenteret for en voksende europeisk interesse i jamaicansk musikk, og på midten av 1970-tallet hadde jamaicansk musikk gått inn i sin første fase som en global sjanger⁵³. Mange album ble nå produsert i England, og opptak og distribusjonsavtaler ble gjort med store britiske og amerikanske plateselskap som Island, Virgin og EMI⁵⁴. Ved siden av soundsystemkultur og jamaicansk eksport til Storbritannia har dub som en innflytelsesrik sjanger i Storbritannia kommet gjennom jamaicansk samarbeid med britiske musikere, produsenter og studioteknikere. Lee Perry, som på slutten av 1970-tallet gjorde regelmessige turer til London, ble i 1977 hyret inn som produsent for det britiske punk-bandet «The Clash» som produsent på gruppens singel «Pressure Drop»⁵⁵⁵⁶. Slike samarbeid med høyprofilerte artister og med andre britiske dub-produsenter gjorde at musikken ble mer tilgjengelig for et bredt publikum og var med på å skape en tilknytning mellom den voksende punk-bevegelsen og jamaicansk musikk⁵⁷

Arven etter 1970-tallets dubprodusenter som King Tubby ble på 1980-tallet videreført av britiske produsenter som Neil «Mad Professor» Fraser og Adrian Sherwood som brakte dub-musikken videre til nye arenaer gjennom å bruke klassiske dub-teknikker som utgangspunkt for remikser av låter fra store internasjonale grupper som Depeche Mode, The Cure ⁵⁸, Beastie Boys og Massive Attack⁵⁹. «Electronica» blir, med fremveksten av digital teknologi i produksjonen av lyd, brukt som samlebegrep på tidlig 1990-tall, og refererer til ulike subkategorier av elektronisk musikk; ambient, house, techno, jungle/drum & bass og trip-hop, for å nevne noen. I varierende grad kan vi se innflytelsen dub har hatt på disse uttrykkene. Bruken av fragmenterte melodiske elementer, skapelsen av atmosfæriske lydlandskap med fokus på det rytmiske, og ofte med størst fokus i bassfrekvensene, kan sees på som teknikker hentet fra jamaicansk dub-praksis⁶⁰. Jungle/drum & bass og trip-hop viser kanskje de mest direkte impulsene fra dub, og illustrerer også klare paralleller

⁵¹ Subkultur med utgangspunkt i engelsk arbeiderklasseungdom som ofte hadde barberte hodeskaller

⁵² Veal 2007: s. 221

⁵³ Veal 2007: s. 222

⁵⁴ Veal 2007: s. 222

⁵⁵ Veal 2007: s. 226

⁵⁶ Katz 2010: s. 271-272

⁵⁷ Veal 2007: s. 225

⁵⁸ Veal 2007: s. 228

⁵⁹ Veal 2007: s. 231

⁶⁰ Veal 2007: s 234

mellom jamaicansk dub og amerikansk hip-hop som to voksende uttrykk fra 1970-tallet og utover. Jungle og drum & bass⁶¹ ble utviklet i England på begynnelsen av 1990-tallet som en hybrid av jamaicansk dub og reggae, begrepet drum & bass ble som tidligere nevnt om den tidligste dub-musikken til produsenter som King Tubby, mens «jungle» har sin opprinnelse i soundsystem-grupperinger i Kingston, spesielt fra Jones Town, som på folkemunne fikk navnet «Jungle». Begrepsbruken kombinert med at musikken har vært, og ofte blir, fremført sammen med vokalister i jamaicansk dee-jay viser røttene som musikken har i det britisk-jamaicanske samfunnet.⁶² Mens det i drum & bass og jungle fokuseres på et høyt tempo og har mange elementer fra europeisk techno, går *trip-hop* motsatt vei som en langt roligere og dubinspirert utgave av amerikansk hip-hop⁶³.

Som avslutning er det viktig å notere seg at den teknologiske utviklingen mot slutten av 1970-tallet og begynnelsen av 1980-tallet som introduserte nye verktøy for musikkutøving, som midi-teknologi, trommemaskiner og synthesizere, også hadde påvirkning på jamaicanske produsenter i samtiden. I 1985 produserte King Jammy⁶⁴ låten «Under mi sleng teng» for vokalisten Wayne Smith. Utgangspunktet for riddimen var en casio mt-40 digital synthesizer og representerer det første forsøket på en digitalisert utgave av reggae. «Sleng teng riddim» fortsetter til den dag i dag å bli spilt av soundsystems verden over, og har blitt kreditert som forløper både til jamaicansk dancehall, og europeisk 8-bit reggae⁶⁵.

2.2 Videospillmusikk og «Chiptune»

Interaktive spill sin opprinnelse kan sees i forhold til to ulike historiske linjer, den ene fra nyvinninger innen datateknologien i vitenskapelige sirkler, den andre fra tidlige spillautomater i arkadehaller i byer som Las Vegas. Pinballmaskiner og gambling-automater ble tilgjengelige fra begynnelsen av 1900-tallet, som spilleautomaten *The Mills Liberty Bell* (1907) og pinballmaskinen *Ballyho* (1931)⁶⁶. Allerede fra tidlig av spilte lyd en viktig rolle for å skape en stemning og en atmosfære rundt disse spillene ved å forsterke effekter, som følelsen av å «vinne», for å holde på interessen til forbrukerne. Arkademaskinen på 1970-tallet introduserte større muligheter for å ha

⁶¹ Jungle og drum & bass er to ulike begrep brukt om samme musikk.

⁶² Veal 2007: s. 234

⁶³ Veal 2007: s. 235

⁶⁴ Tidligere kjent som «Prince Jammy».

⁶⁵ Nova 2014: s. 44

⁶⁶ Collins 2008: s. 7

effektlyder og korte melodisnutter som akkompagnement til spillopplevelsen. På slutten av 1970-tallet begynte man også å produsere arkademaskiner ment for hjemmebruk. De såkalte «hjemmekonsollene» revolusjonerte spillmarkedet, og spillmaskiner som Nintendo Entertainment System og personlige datamaskiner som Commodore 64 har spilt en særlig viktig rolle med tanke på spillmusikk.

I denne beskrivelsen vil jeg fokusere på videospillmusikkens videre utvikling fra ren bakgrunnsmusikk til egen stilpraksis. Commodore 64 introduserte musikkprogram som *BASIC* som kunne brukes for å produsere musikk. Etterhvert begynte også utøvere med disse maskinene som utgangspunkt å produsere musikk ikke ment som akkompagnement til videospill. Denne praksisen har fått navnet «Chiptune» eller «Chipmusic». Definisjonsmessig kan «chiptune» diskuteres. Hva definerer musikken? Er det praksisen som ligger bak, eller er det selve lyden av musikken som skaper referansen? Opprinnelig ville kanskje chiptune blitt definert på følgende måte: Musikk laget på maskiner utstyrt med interne lydbrikker som har et begrenset antall muligheter i form av lyd og minne. Men med digital samplingteknologi, der synthesizere, lydbrikker og digitaliserte utgaver av tradisjonelle instrumenter har blitt enkelt tilgjengelig som digitale emuleringer av originalen, har det også blitt mulig å skape chiptune-musikk som bare bruker digitaliserte fremstillinger av lydbrikker, fremfor den originale komponenten.

Forskning på videospillmusikk har vokst kraftig siden 2000-tallet, og nylig også fått et eget begrep innen musikkvitenskapen – *Ludmusikologi* – gitt av forskningsgruppen med samme navn Ludmusicology som holder årlige konferanser i Storbritannia og driver innsamling av forskning på feltet⁶⁷. Det ser likevel ut til at forskningen på kulturen bak videospillmusikken fra et etnomusikologisk standpunkt har blitt gjort mindre undersøkelser på, som for eksempel menneskene bak musikken og den virale og aktive scenen som eksisterer utenom videospillene, der først og fremst musikken står i fokus. Det er likevel interessant å merke seg den sosiale nettsiden *academia.edu* – som fungerer som et sosialt medium for akademia og selvstendig forskning der uavhengige forskningsartikler blir publisert ukentlig på emnet av forfattere som Karen Collins⁶⁸ og Carly Kocurek⁶⁹. Utgangspunktet for denne bevegelsen har allerede blitt utredet gjennom den tidlige videospillmusikkens historie, men hvordan har chiptune-praksis klart å skape en egen selvstendig plass i musikkfloraen?

⁶⁷ «Ludomusicology: <<https://www.ludmusicology.com>> [Hentet 14.01.2016]

⁶⁸ «Making Gamers Cry» (2016): <https://www.academia.edu/21779166/Making_gamers_cry> [Hentet 16.03.16]

⁶⁹ Carly Kocurek, «Papers»: <<https://iit.academia.edu/CarlyKocurek/Papers>> [Hentet 16.03.2016]

2.3.1 Demoscener

«Demoscenen» representerer en av de første aktive miljøene som både fysisk og virtuelt ble et aktivt samfunn av utøvere som gjennom egenmodifisering og «hacking» av spillmaskiner skapte musikk som ikke var ment som bakgrunnsmusikk til spill, men presenterte «chiptune» som en egen selvstendig musikkstil. Demoscenen representerer den tidligste evolusjonen av det som Lysloff kaller «Mod»-scenen. Begge to kommer ut av samme praksis, men der Mod-scenen i størst grad fokuserte på bruken av digitale trackerprogram var også demoscenen involvert i å skape visuelle og grafiske videoer og fysisk modifisering av spillmaskiner som C64⁷⁰. Ved å fjerne skrivebeskyttelsen på spill og programvare kunne man manipulere og rekonstruere videospill fra maskiner som C64, Apple 2, Atari 520 og Amiga 500. «Hackere» begynte å legge inn sine egne signaturer på begynnelsen av spillene i form av en kort introduksjon med eget grafisk design og musikk. Dette kunne også legges inn når spillet lastet⁷¹, noe som ble populært siden det kunne ta opp til 10 minutter å laste inn et spill med diskett eller spillkassett. Rundt 1986 ga denne praksisen opphavet til «demoer», audiovisuelle signaturer der utøvere ville vise frem sine ferdigheter gjennom å presse maskinen til sine ytterpunkter i form av fargerike grafiske animasjoner og musikk. Denne praksisen utviklet seg etterhvert til et samfunn av utøvere som samlet seg i demogrupper og arrangerte konkurranser der ulike grupperinger ville konkurrere om å lage de beste demoene. Dette skapte grunnlaget for «chiptune» begrepet som på 1990-tallet oftest ble brukt om maskiner som både kunne gjøre chip og samplebasert musikk som Amiga og PC⁷².

En viktig grunn for bruken av maskiner som Amiga og PC var «tracker» programmene; en serie med sequenserprogrammer ment for å produsere og spille inn musikkfiler kalt «modules». Trackerprogram startet med *Soundmonitor*, utviklet i 1986 av Chris Hülsbeck for C64, og ble videreutviklet i 1987 for Amiga av Karsten Obariski under navnet *Soundtracker*, som ga opphavet til «tracker» begrepet. Et trackerprogram skiller seg ut i fra andre studióprogramvarer som Pro tools eller Logic, der musikken blir fremstilt vertikalt, i likhet med det vestlige notasjonssystemet. I program som soundtracker blir musikken fremstilt horisontalt, noe som både ga brukervennlighet, men som fortsatt kunne relatere til chipmusikerenes bakgrunn innen kodeskriving⁷³ På tross av at Soundtracker aldri oppnådde kommersiell suksess ble det for chipmusikere et standardprogram og

⁷⁰ Kort for Commodore 64

⁷¹ «Loaders»

⁷² Nova 2014: s. 62

⁷³ Carlsson 2010: s.8

var med på å gjøre datamaskiner, fremfor spillkonsoller, til hovedverktøyet for chip-musikere⁷⁴. Maskiner som PC og Amiga hadde muligheten til å bruke digital sampling, og dermed kunne de også fremstille lyder av tradisjonelle instrumenter langt mer «realistiske» enn tidligere. På den andre siden krevde dette stor lagringsplass. Musikere som 4-mat og Duz begynte i 1989 å forsøke å simulere syntetiske lyder i Soundtracker, men brukte kun små fraksjoner av en sample som kunne ta opp så lite som 100 bit per lyd. Dette tok opp veldig lite dataressurser, samtidig som det kunne brukes i Soundtracker. Ut i fra denne konteksten oppstår begrepet «chipmusic». Anders Carlsson⁷⁵ argumenterer for at begrepet «chipmusic» ikke oppstår før det fantes et godt digitalisert alternativ. Praktikanter som fortsatt sverget til den eldre arbeidsmetoden begynte å bruke begrepet for å kunne skille sin egen praksis fra den digitaliserte utgaven. Lignende eksempler i musikkhistorien er at begrepet «levende musikk» ikke ble aktuelt før man begynte å spille inn musikk⁷⁶.

2.3.2 Internettgenerasjonen og digital autentisitet

Med fremveksten av internett som et globalt fenomen vokser også chiptune-scenen frem fra undergrunnen på begynnelsen av 2000-tallet. På begynnelsen av det nye millenniumet hadde musikkprogramvarer og digitale studioverktøy utviklet seg i en retning som var designet for å være så brukervennlig og gjenkjennelig som mulig for brukere av alle kompetansenivå. Dette har gjort at teknologi som før krevde et høyt kompetansenivå og som i utgangspunktet kunne brukes av de få har blitt tilgjengelig for massene, noe som er fordelaktig for at flere skal kunne spille inn og lage sin egen musikk med bruk av datamaskiner. Med standardiserte lydbibliotek og få eller ingen muligheter til å designe selv innen programvaren, slik som i Soundtracker, skapes det nå ett skille mellom de som tar i bruk de nye verktøyene og de som søker tilbake til den tidlige digitale musikken på 1980-tallet. Med de gamle maskinene kunne man i større grad utøve større kontroll og presse maskinen til sine ytterpunkter, ikke ulikt hvordan dub-produsenter i dag fortsatt søker tilbake til analoge ekkomaskiner som ble brukt av produsenter som King Tubby.

En nøkkelfaktor for fremveksten av chiptune-musikken som en egen «scene» var internettsiden Micromusic.net som ble publisert i 1999 under fanen «Low tech music for high-tech people». Som både internettforum og plateselskap ble Micromusic en viktig sosial platform for «low-tech»

⁷⁴ Nova 2014: s.63

⁷⁵ Også kjent under artistnavnet «Goto80»

⁷⁶ Carlsson 2010: s.9

musikere, og hadde 3500 medlemmer verden over etter 2 år. Her kunne brukere fritt laste opp musikk til siden, men bare et fåtall ble valgt ut av en anonym jury som ville få ekstra eksponering, noe som kvalitetssikret materialet som ble lastet opp. Etterhvert begynte aktører fra Micromusic å arrangere sine egne konsert og klubbkvelder, spesielt i Nordvest-Europa. I 2003 fantes det opp til 50 ulike arrangement hovedsaklig i USA og Europa som promoterte artister fra Micromusic⁷⁷. Samme år uttalte tidligere manager for Sex Pistols, Malcolm McLaren, «chipmusic» som den nye «8-bit punk» musikken i Wired Magazine, og den svenske chiptunegruppen «Puss» ble nominert til den svenske grammyprisen (Nova 2014:64). Chiptune-miljøet kom nå i større grad i kontakt med kommersiell mediebransje, og den teknologiske purismen fra tidligere ble mindre relevant med større publikum og flere utøvere med ulike bakgrunner⁷⁸. Dette skapte en konflikt mellom de som så på chiptune-musikk som en stil eller sjanger og de som så på det som en praksis der spesifikk teknologi lå som grunnlag. Spørsmål om autentisitet i forhold til hvilke digitale verktøy som ligger til grunn har blant annet skapt begrep som «fakebit» for å beskrive musikk som er laget med programvarer som emulerer og etterligner de originale lydene fra de klassiske lydbrikkene på 1970 og 80-tallet. Den siste generasjonen, som oppgavens informanter kan sies å være en del av, beskrives av Nova som den generasjonen av produsenter som ikke har vokst opp med spillmaskiner fra 1980-tallet, som ikke har en direkte oppvekst knyttet til en slik praksis, men som likevel velger å se bakover og ta i bruk lyddesign som dateres tilbake til før de ble født. Den nyere generasjonens produsenter virker mindre opptatt av purismen som tidligere har definert chiptune-musikken, og har en mer relativ tilnærming til hvilke verktøy og instrumenter som ligger til grunn for musikken, og det finnes gjerne kombinasjoner av både digitale, analoge og akustiske elementer i en og samme komposisjon⁷⁹.

2.4 Virtuell Musikk

«NORSKE ULV (35) ER VERDENS FØRSTE INTERNET-JAMMER»

Slik lød overskriften da VG i 1995 fortalte historien om Ulf Knudsen og internettbandet «Res Rocket Surfer» som deltok i verdens første jamsession på internett med deltagere fra 7 ulike byer i

⁷⁸ Carlsson 2010: s. 11

⁷⁹ Nova 2014: s.65

3 ulike verdensdeler⁸⁰⁸¹. Begivenheten fikk stor oppmerksomhet av andre mediekanaler, som MTV, og det lagt planer for verdens første internettkonsert på neste års «Glastonbury Festival». 21 år senere spilte artister som Broiler og Lemaitre verdens første «Minecraft Konsert» på «The Gathering» I Hamar: den første konserten fremført i et videospill⁸². Internett, som ble tilgjengelig for allmenheten i Norge på tidlig 1990-tall, hadde allerede fått musikalske pionerer som samarbeidet med andre mennesker gjennom virtuelle miljø, men konserten 21 år senere i Hamar viser en utvikling der musikkopplevelser gjennom internett har blitt et ordinært fenomen som majoriteten tar interesse i. Men hva er virtuell musikk? Og hva definerer hva som er virtuelt og ikke i en musikalsk sammenheng?

Begrepet «virtuell» har allerede blitt diskutert del 1.2 forhold til virtuell virkelighet, verdener, kultur og det virtuelle samfunnet. Det skal allerede være klart at denne oppgaven har fokus på virtualitet i forhold til musikk. Det vil derfor bli gitt en innføring i feltet virtuell musikk for å kunne snevre inn fokuset ytterligere. Begrepet «virtuell musikk» brukes av William Duckworth i boken «Virtual Music» som et paraplybegrep som i sin bredeste og mest generelle form og kan inkludere alt fra personlige ringetoner, fildeling og salg av digitale lydfiler, til skapelsen og tilføringen av nye kreative kunstformer innen den digitale sfæren. Enklere sagt all informasjon av musikalsk natur som eksisterer i det «digitale». I stedet for å ta for seg denne «massen» av musikk konsentrerer Duckworth seg om musikk som innehar en *interaktiv* natur. Det interaktive anerkjennes av Duckworth som katalysatoren og kjernen av virtuell musikk, og han forsøker å sette det i perspektiv gjennom å se på dens utvikling fram mot vår tid og mulige evolusjoner fremover. Duckworth lister opp hva han mener er den interaktive virtuelle musikkens kjennetegn. Først og fremst er den *desentralisert* og kan dermed være tilgjengelig for alle som har en teknisk anordning⁸³ med internettilgang på tvers av geografiske eller kulturelle grenser. Virtuell musikk blir da også *deltakende* musikk, mennesker kan forandre og omforme musikken som de vil og forandringene kan høres av alle som ønsker det. Duckworth mener at musikkens interaktivitet på denne måten kan bidra til å «utvikle seg selv» og vokse på egen hånd som en biologisk organisme i overført betydning. Musikken har dermed ingen satte mål, styrt av matematiske formler eller mekanisme, men forandres etter hvem som deltar, hva de bidrar med og det faktum at nye bidragsytere vil

⁸⁰ VG: «NORSKE ULV (35) ER VERDENS FØRSTE INTERNET-JAMMER»:<<http://ret.nu/05oqzYpW>> [Hentet 01.04.16]

⁸¹ Jamwithus, “History of the rocketears”: <http://www.jamwith.us/about_us/rocket_history.shtml> [Hentet 01.04.16]

⁸² NRK, “Verdens første Minecraft-Konsert: <<http://www.nrk.no/kultur/verdens-forste-minecraft-konsert-1.12856677>> [Hentet 01.04.16]

⁸³ Med tanke på at det nå finnes både nettbrett, laptop, smarttelefon, hjemmekonsoller, biler, smart-TV og stadig flere ulike teknologiske nytteverktøy som har tilgang til internett velger jeg her å bruke «teknisk anordning» som et paraplybegrep.

komme til kontinuerlig. Duckworths beskrivelse av den interaktive musikken sammenfaller godt med kjernen i oppgaven der elektroniske musikkprodusenter deltar sammen i virtuelle miljø for å utøve kreative og komplekse oppgaver.

«In this type of participatory environment, creativity is not isolated in one or two individuals but, rather, is distributed uniformly throughout the network. For the first time, we have a universal form of music that has the ability to draw in and engage it's listeners in the creative process..»

(Duckworth 2005: 158)

Duckworth ser den virtuelle musikken som et globalt fenomen der man for første gang har oppnådd en kreativ kunstform som er *desentralisert* og *demokratisert*, der alle kan delta. Lyttere, komponister, produsenter og utøvere kan alle forme et musikalsk produkt. Hvis den virtuelle musikken er unik i sitt slag, og setter nye rammeverk for alle ledd av den kreative musikkprosessen, må også en restrukturering av gamle begreper og roller være nødvendig. I sitt ytterste punkt foreslår også Duckworth en redefinering av musikken selv. For å forklare hvordan en slik redefinering kan skje i praksis bruker Duckworth Thomas S.Kuhn og hans bok *The Structure of Scientific Revolutions* som eksempel. Kuhn foreslår at fremskritt ikke vil forekomme ved å tilegne ny kunnskap som bygger under gammel kunnskap, men heller med en serie av intellektuelle kontroversielle revolusjoner som punkterer lengre perioder av generell forståelse innen det vitenskapelige miljøet som forandrer den etablerte verdensforståelsen. Kuhn gjør dermed en distinksjon mellom «normal» vitenskap som gjør fremskritt basert på allerede satte prinsipper og «revolusjonær» vitenskap som bytter ut det gamle med det nye. Kuhn kaller dette et *paradigmeskifte*⁸⁴. Duckworth mener at kunsten og samfunnet generelt har beveget seg mot et slikt paradigmeskifte de siste 100 årene. Fra en mediekultur til en cyberkultur med et globalt publikum med globale kommunikasjonskanaler og opplevelser. Fra den gamle «hørende» verden til den moderne «lyttende» verden, til den virtuelle verdenen av kreativ interaktivitet⁸⁵.

«Virtual Music» ble utgitt i 2005, og Duckworth spår en fremtid der digitale instrumenter, digitale teknikker og digitale lyder vil være i hovedsetet for å skape et nytt landskap. Duckworth definerer fire hovedelementer som underliggende konsepter for dette nye landskapet. *Tilgjengelighet*, *portabilitet*, *kollektivitet* og *kommunikasjon*. Vi har allerede mange eksempler på hvilke verktøy som er med på å gjøre virtuell musikk mer tilgjengelig. Prisgunstige datamaskiner, billig eller gratis

⁸⁴ Duckworth 2005 s.159

⁸⁵ Duckworth 2005 s.159

programvare, internettilgang med stadig raskere hastighet, virtuelle harddisker i «skyen» der grenseløse mengder med data kan lagres⁸⁶ og nettleserbaserte synthesizere og studioer⁸⁷. Dette er verktøy som kan både brukes av amatører så vel som profesjonelle musikere. Dv Ant og Doc Remix bruker i stor grad eksterne *software-synther* som de har lastet ned gratis fra internett, populært kalt *freeware*. Produsenter av lydprogram tilbyr ofte gratis programvare som et ledd i promotering for programvare som kan kjøpes. Et eksempel på dette er det sveitsiske selskapet Togu Audio Line som i tillegg til avanserte synthesizere tilbyr egne effektprogram som gratis nedlastning. Dv Ant og Doc Remix er selv brukere av programmer som TAL-reverb og Tal-Dub⁸⁸. Disse er relativt enkle effektprosessorer som gir digitale fremstillinger av klassiske effekter som spring-reverb og tape-ekko, ofte brukt i jamaicansk dub og reggae.

Tilgjengeligheten strekker seg ikke bare til de som skaper musikk, men i aller størst grad også til forbrukere av musikk. I sentrum av utviklingen er filformatet *Mp3*, kort for *Motion Picture Experts Group 1, Layer 3*, en komprimert fil der alle frekvenser som ikke er hørbare for det menneskelige øret har blitt fjernet gjennom såkalt «Perseptuell» koding⁸⁹. Dette gjør at mp3 filer er små i filstørrelse og kan deles, sendes og kopieres langt raskere enn noe annet tidligere filformat for musikk. På tross av at mp3 ble utviklet allerede på begynnelsen av 1990-tallet i Tyskland hadde få tilgang til det før slutten av 1990-tallet med fildelingstjenester⁹⁰ som *Napster*, utviklet i 1999. En fildelingstjeneste slik som denne har ingen sentralisert kjerne eller server der informasjonen kommer fra, det er et desentralisert nettverk der alle brukere har direkte tilgang til designerte filer som er lagret på alle brukernes datamaskiner⁹¹. Mye oppmerksomhet har blitt viet fildelingsdebatten, hvordan den har påvirket verden og i sær musikkindustrien, og stadig nye tiltak gjøres for å stoppe fildelingstjenester, som *Pirate Bay*, av myndigheter og private aktører. Likevel fortsetter nye tjenester å strømme på, og kanskje viktigst av alt, får en stadig større brukerbase verden over. Fildelingsdebatten og den akademiske diskursen rundt opphavsrettigheter på internett har fått mye oppmerksomhet de siste 15 årene og diskuteres også av Lysloff⁹² og Mark Katz i sine bøker som også tar for seg musikk i forhold til teknologi. Det vil ikke bli viet mye innhold til dette

⁸⁶ Duckworth 2005: s.163

⁸⁷ En stadig voksende trend de siste årene har vært nettleserbaserte synthesizere også kjent som «Html5 Synths», inspirert av nettleserbaserte videospill. Eksempler på dette er *Websid*, *Audiotool* og nylige *Chrome Music Lab* av nettgiganten Google: <<https://musiclab.chromeexperiments.com/Experiments>> [Hentet 10.04.16:]

⁸⁸ Tal Software, «Products»: <<https://tal-software.com/Products>> [Hentet 19.02.2016]

⁸⁹ Katz 2010: s.179

⁹⁰ Også kjent som P2p-nettverk

⁹¹ Katz 2010: s.180

⁹² Lysloff 2003: s.53

aspektet av virtuell musikk i oppgavens analyse og drøfting, men kan likevel bli omtalt i forhold til informantenes forhold til deres egen musikk når en låt er ferdig produsert og klar for publikasjon.

Portabilitet gjennom trådløs teknologi er noe vi i dag tar for gitt med smarttelefoner, som gjør at vi kan utføre ulike oppgaver samtidig, ringe, være på internett, eller skape musikk. Stasjonære datamaskiner er allerede på vei nedover i popularitet til fordel for bærbare datamaskiner.⁹³ Vi beveger oss mot et portabelt samfunn der informasjonen ikke bare er tilgjengelig gjennom ulike teknologiske enheter, men disse enhetene er i seg selv portable. En viktig utvikling for portable digitale medium er de nye mp3-spillerne som både kan spille av og spille inn lyd. På samme måte som amatører med digitale kameraer har fanget viktige øyeblikk i historien, spår Duckworth at disse opptakerne, som kan holdes i hånden, kan være med på å bringe noe nytt til musikken. Hvis de nye musikalske instrumentene like godt kan være koblet opp mot nye spillkonsoller så vel som portable smarttelefoner, hvilken betydning har dette for artister? Tilgjengeligheten og portabiliteten til den virtuelle musikken vil naturligvis skape en mulighet for mange flere deltagere enn tidligere. Virtuell musikk vil derfor være *kollektiv*. Duckworth bruker den globale spillindustrien som eksempel for å vise hvordan musikk også kan utvikle seg fremover. Et interaktivt multibrukerspill har ikke noen satte tidslinjer og kan utvikle seg i forhold til spillerens valg. Duckworth tror at grensen mellom virtuell kunst og videospill med tiden kan bli vanskeligere å skille, gjennom nye verktøy som gjør at det å lage kunst kan oppleves på samme måte. Like engasjerende, interaktivt og ikke bundet til et bestemt forløp. Hvor går veien videre for den virtuelle musikken? En av de nyeste teknologitrendene innen virtuell virkelighet kalles «Oculus Rift». En virtuell «hjelme» som gjør det mulig å tre inn i en tredimensjonal virtuell verden som aldri før. Oculus Rift-teknologien ble i 2014 kjøpt opp av Mark Zuckerberg⁹⁴ for 2 milliarder amerikanske dollar, og blir nå lansert i samarbeid med teknologigiganten Samsung⁹⁵. Andre multinasjonale teknologiselskap som Sony og Microsoft planlegger også å slippe sine egne versjoner av den virtuelle «hjelmen». Dette åpner opp en verden av muligheter for hvordan musikk kan utøves og skapes. Microsoft har allerede lansert teknologien «Holoportation», som gjør det mulig å lage 3d-fremstillinger av enkeltpersoner som kan prosjektiseres som en tredimensjonalt hologram, og oppleves gjennom Oculus Rift-briller⁹⁶. Interaktivitet gjennom skjermen kan med andre ord bli utsatt for sterk konkurranse fra en teknologi

⁹³ Duckworth 2005: s.164

⁹⁴ Grunnlegger av Facebook

⁹⁵ Vanity Fair, «Why Facebook's \$2 Billion Bet on Oculus Rift Might One Day Connect Everyone on Earth»: <<http://www.vanityfair.com/news/2015/09/oculus-rift-mark-zuckerberg-cover-story-palmer-luckey>> [Hentet 09.03.16:]

⁹⁶ Microsoft Research, «Holoportation»: <<http://research.microsoft.com/en-us/projects/holoportation/>> [Hentet 31.03.16]

som tilbyr i større grad hyperrealistiske opplevelser.

2.5 Ohm Studio

Ohm Studio er det første kollaborative lydstudioprogrammet der samhandling i *sanntid* kan foregå samtidig på en felles server. En skytjeneste designet for produksjon av musikk. Ohm Studio er med andre ord et studioprogram som gjør det mulig for flere brukere å produsere, komponere, redigere og mikse musikk sammen på uavhengige datamaskiner. En direkte form for virtuelt musikalsk samarbeid. Det kan selvfølgelig være en ganske bombastisk påstand å si at Ohm Studio er den første programvaren som gjør det mulig *med direkte* musikalsk samarbeid, og det er i så fall også viktig å definere hva *direkte* kommunikasjon kontra *indirekte* kommunikasjon menes i denne sammenhengen. Ohm Studios benytter seg av en tredjeparts teknologi med navnet *Flip*. Flip er et API⁹⁷ program som fungerer som byggeblokker for applikasjoner, og som gjør det mulig for flere brukere å benytte seg av en applikasjon samtidig. Som eksempel kan vi tenke oss at vi har en tegneblokk, men bare en tusj som vi kan tegne med. To stykker skal tegne og dermed må først den ene gjøre sitt, mens den andre må vente på tur og tegne etterpå. Flip gjør det mulig at flere kan tegne på samme tegneblokk samtidig, uavhengig av plass på tegnebrettet, antall tusjer, og hvor detaljert en skal tegne. Mens den første metoden kan kalles en *sekvensert* arbeidsmetode, representerer Flip en *parallell* arbeidsmetode. Begge arbeidsmetodene krever samarbeid, men en parallell arbeidsmetode vil i større grad være en mer direkte form for samarbeid ettersom man kan «tegne» uten å vente på tur. Lignende applikasjoner er allerede blitt vanlige verktøy, som for eksempel *Google Documents* utviklet av Google, en applikasjon der flere kan redigere ett skriftlig dokument samtidig.⁹⁸ For å sette programmets opprinnelse og utforming i perspektiv vil jeg kort utrede dets historie og forklare hvordan programmet fungerer i praksis.

⁹⁷ API: Application Program Interface (applikasjonsprogrammeringsgrensesnitt)

⁹⁸ Irisate, «Home of flip»: <<http://www.irisate.com/>> [hentet 13.01.2016]



(Arbeid med prosjektet «The Fire Shakers #1» sammen med Dv Ant/«dubpirate» 11.02.2016)

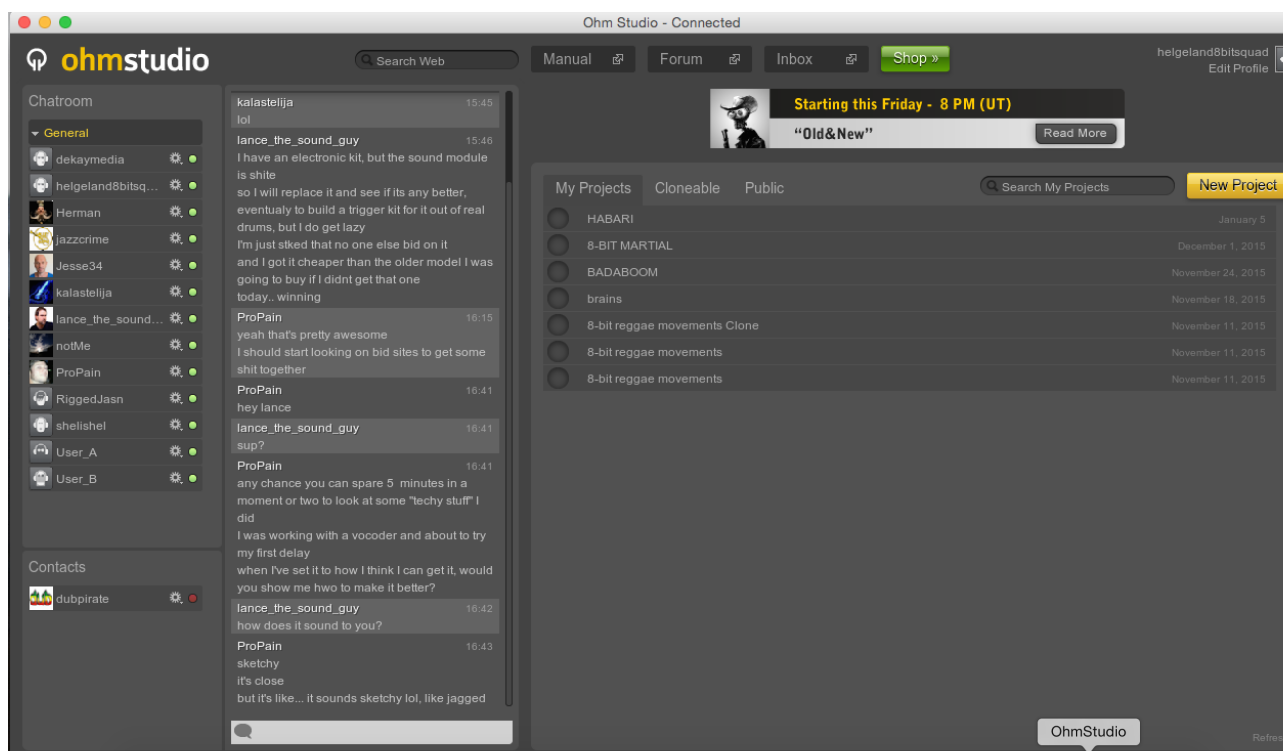
I år 2000 ble firmaet Ohm Force stiftet av en ung vennegjeng i Frankrike som begynte å utvikle digital synthesizer-programvare, eller «audio plugins», ment å bli brukt sammen med studiprogrammer som Pro Tools, Logic og andre lignende kommersielle DAW-programmer⁹⁹. Siden starten har Ohm Force gitt ut 8 ulike effektprogrammer og 4 software-synthesizere. Ohm Studio ble sluppet til allmennheten i 2010 for 5000 betastere og har opp mot 133 000 brukere som siden starten har opprettet rundt 327 000 ulike prosjekter i programmet¹⁰⁰. Programmet fungerer som en åpen plattform, eller *open source*, og kan dermed brukes på lik linje av ulike systemer som Linux, Windows og Apple, og kan også lastes ned gratis med oppgraderingsmuligheter. Alle plugins utviklet av Ohm Force kan kjøpes via programmet, men i utgangspunktet kan alle tredjepartsutviklere av synthesizere og effekter også benyttes. Man kan også oppgradere programmets ytelse gjennom et abonnement. Denne metoden for å spre et produkt har blitt stadig vanligere i det kompetative mobilmarkedet, og illustreres best med mobilspill som Farmville, der spillet kan lastes ned til en mobil gratis, men legger opp til at man gjør små innkjøp av ressurser til sin digitale bondegård i form av ekte valuta for å fremskynde spillets gang¹⁰¹. Ohm Studio ble lansert for beta-testing i 2007, og ble sluppet på internett i 2010.

⁹⁹ DAW = Digital Audio Workstation, den mest vanlige forkortelsen for lydstudiprogrammer.

¹⁰⁰ Vedlegg 6.4: Spørreundersøkelse: Gregory Maklés (Ohm Force)

¹⁰¹ Facebook, «Farmville»: <<https://www.facebook.com/FarmVille>> [Hentet 20.04.2016]

I praksis må brukeren først opprette en egen profilside med egendefinert alias og enkel informasjon om seg selv, hvilken smak man har og hvilken sjanger man jobber innenfor. Man kan deretter laste ned programmet og logge seg inn. Man trer nå inn i Ohm Studios menyside som inneholder to separate vinduer: ett vindu for prosjekter og ett vindu der alle som er pålogget Ohm Studio vises med en tilhørende felleschat, lik andre chatterom som Mirc og Sol. Chatterommet tjener flere funksjoner i forhold til samarbeid. Man kan stille spørsmål vedrørende tekniske detaljer, legge ut kontaktannonser for å interessere andre i sitt prosjekt hvis man trenger andre musikere, og også lese bevisst etter andre deltagere ved å lese deres profil. Deretter kan et musikalsk prosjekt starte. Vi starter nå et prosjekt sammen med en annen deltager. Vi kan bruke programmet på samme måte som andre studioprogrammer å ta opp instrumenter, og bruke midi-synther i form av plugins. Plugins må benyttes i form av vst-filer, som er plugins-filer som kan benyttes på tvers av datasytemer som Windows og Apple Ios.¹⁰²



(Skjermdump fra Ohm Studios startside 13.01.2016)

I tillegg til å være et skreddersydd program for å skape sanntidssamarbeid mellom studiomusikere finnes det også alternativer til sosialisering innen Ohm Studios miljø. Dette i form av andre kommunikasjonskanaler som Ohm Studios egen blogg der nyheter vedrørende arrangementer knyttet til programmet blir annonsert, oppdateringer av programmet og lignende. Gjennom forumet kan medlemmer legge ut kontaktannonser for å søke etter andre deltagere til sitt prosjekt, legge ut

¹⁰² Ohm Force: «Ohm Studio»: <<https://www.ohmforce.com/OhmStudio.do>> [Hentet: 13.01.2016]

musikk og motta tilbakemelding, melde fra om feil i programmet («bugs») og ellers ha generelle diskusjoner¹⁰³. På bloggen annonseres kollaborative arrangementer i regi av Ohm Studios moderatorer. Her blir det satt et rammeverk for musikken som skal lages, og det oppfordres til at mange deltar i samme prosjekt. Eksempelvis ble arrangementet «A musical start for 2016» startet 1.januar 2016, og pågikk dagene 2. og 3.januar. Regelen her lød «make a track to give the new year your own impulse»¹⁰⁴. Alle prosjekter som inneholdt frasen «2016» deltok i arrangementet. Musikk laget i Ohm Studio og bidrag til de kollaborative arrangementene får også eksponering gjennom deres egen nettradio Ohm Radio¹⁰⁵. Naturlig nok er ikke Ohm Studio den eneste spilleren i det som jeg har valgt å kalle skybasert musikkjeneste¹⁰⁶. Kanskje representerer programmets popularitet en utvikling innad i musikkindustrien. Flere aktører har allerede meldt sin interesse med lignende prosjekter. Applikasjoner som fremmer kollaborativ musikkutøving er blant annet Wholeworldband, Avid Everywhere og AudioCommon¹⁰⁷. Wholeworldband er en web-basert applikasjon ment for både brukere av Apple og Windows-produkter der en bruker kan lage personlige musikkvideoer som andre brukere kan delta i ved å laste opp sin egen video som kombineres med den originale. På denne måten kan man ta en enkel webkameravideo, sette den sammen med flere andre videoer og skape et multivindu av musikere som «spiller sammen». Dette er en ny måte å tenke musikkproduksjon på, og er inspirert av videokanaler som Youtube¹⁰⁸. Avidewhere, av firmaet Avid, kombinerer ett av de mest brukte studiprogrammene i profesjonelle studio, Pro Tools, med en felles virtuell markeds plass for samarbeid mellom musikere, distribusjon, og profitt på egen musikk. Avidewhere er en multiplattform for skapende musikere innen samme studiprogram som inneholder flere ledd innen musikkindustrien enn kun musikkproduksjon. I tillegg vil Avidewhere tilby *Pro Tools Cloud Collaboration* som gir samme mulighetene som Ohm Studio, der flere brukere kan være innlogget på samme prosjekt, redigere samtidig og kommunisere via tekst. Mens Ohm Studio per dags dato er et lite firma med 5 ansatte¹⁰⁹ er Avid et firma som leverer produkter verden over, og det kan tenkes at skybasert musikkproduksjon med Avidewhere vil bli spredd til et enda større publikum. Avidewhere

¹⁰³ Ohm Studio, «Forum»: <<http://forum.ohmstudio.com/>> [Hentet 13.01.2016]

¹⁰⁴ Ohm Studio, «A musical start for 2016»: <<https://www.ohmstudio.com/news/newyear2016>> [Hentet 14.01.2016]

¹⁰⁵ Ohm Studio, «Ohm Radio»: <<http://p5.radiocdn.com/files/html/6ba062f703526553f6016b9fcebcbf374febdff.html>> [Hentet 14.01.2016]

¹⁰⁶ En tolkning av A3E-konferansens bruk av ordet «Cloud Collaboration Tool»

¹⁰⁷ Tech Republic, «Cloud Sounds: What the latest tech revolution means for the future of making music»: <<http://www.techrepublic.com/article/cloud-sounds-what-the-latest-tech-revolution-means-for-the-future-of-making-music/>> [Hentet 14.01.2016]

¹⁰⁸ Wholeworldband, «About»: <<https://www.wholeworldband.com/about>> [Hentet 14.01.2016]

¹⁰⁹ Vedlegg 6.4, Spørreundersøkelse: Gregory Maklés (Ohm Force)

har foreløpig lanseringsdato i midten av april 2016¹¹⁰.

«We see a future where we'll strive to explain to our kids what a single user app was, the way you'd strive to explain a time when two people couldn't write on the same board at the same time.»
(Gregory Maklés 30.12.15: Vedlegg 6.4).

Sitatet, hentet fra en mail-tråd med kommunikasjon og designansvarlig ved Ohm Force, Gregory Maklés, sier mye om hvilken retning Maklés og hans kollegaer mener veien for digitale studioer vil gå videre. Ohm Studio er kanskje foreløpig en av de eneste som tilbyr en fullverdig kollaborativ studioopplevelse til studiomusikere verden over akkurat nå, men mange nye tilbud er allerede i utvikling, og det kan tenkes at det fremover vil være mange flere alternativer for skybasert musikkproduksjon. A3E¹¹¹ ble avholdt i Boston for første gang september 2014, som et tiltak for internasjonal markedsføring og sosial nettverksbygging, der utforskningen av nye teknologiske hjelpemidler som er med på å forandre musikkindustrien står i fokus¹¹².

«It is the greatest shift in audio since the emergence of MP3 technologies and the associated issues of digital distribution and digital rights management - those that completely turned the music industry upside down and forever changed the entertainment industry as we know it» (<
<http://www.a3exchange.com/about-a3e.html>> [Hentet 14.01.2016:])

Skiftet som beskrives er det A3E kaller «applifiseringen» av kreative verktøy som teknologi, programvarer og instrumenter som utøvere, produsenter og lydteknikere må forholde seg til, forstå og bruke når de skaper musikk, kontekst og nye produkter som kan benyttes i alle ledd av musikkindustrien¹¹³. I 2016 vil konferansen inneholde foredraget og diskusjonsforumet "Harnessing The Cloud For Music Production and Collaboration" der blant annet selskap som Microsoft, Steinberg og Wholeworldband vil delta for å diskutere fremtiden for musikkbasert sky-teknologi. Ohm Studio skal også gjennomgå forandringer. Ohm Studio v2 skal blant annet inneholde en

¹¹⁰ Avid, «Overview»: <<https://www.avid.com/US/Vision#overview>> [Hentet 14.01.2016]

¹¹¹ «Advanced Audio + Applications exchange»: <<http://www.a3exchange.com/about-a3e.htm>> [Hentet 14.01.2016]

¹¹² Prweb, «Inaugural Advanced Audio + Applications Exchange Trade Show and Conference to be Held in Boston in September 2014»: <<http://www.prweb.com/releases/2013/12/prweb11405145.htm>> [Hentet 14.01.2016]

¹¹³ A3E, «About A3E»: <<http://www.a3exchange.com/about-a3e.html>> [Hentet 14.01.2016]

«offline»-funksjon som gjør det mulig å redigere prosjekter uten å være pålogget internett, videokommunikasjon, utvidet dokumentasjon av handlinger og kommunikasjon for å kunne referere og se tilbake til notater gjort tidligere og et forbedret lydkort for opptak¹¹⁴.

2.6 Hovedinformantene: DV Ant & Doc Remix

«I was also following dr remix whose tunes always put a smile on my face. We got chatting and the rest is docudub history.» (Martyn Kauri 2015: Vedlegg 6.2)

Oppgavens analyse er et studie gjort sammen med to hovedinformanter, artistene «DV Ant» og «Doc Remix». De har siden 2011 gjort samarbeid i Ohm Studio, og har til nå publisert 14 låter på nettstedet *Soundcloud* under navnet «Docudubs»¹¹⁵. I Ohm Studio går DV Ant under aliaset «dubpirate»¹¹⁶, mens Doc Remix sin bruker heter «docremix»¹¹⁷. På grunn av deres tette involvering i oppgaven vil jeg gjøre en kort utredning om deres egen personlige bakgrunn og historie, og bruke intervjuer utført på Facebook og Gmail som kilde. Martyn «DV Ant» Kauri kommer fra Storbritannia, er 46 år og bor i byen Weston Super Mare i Sommerset. Hans interesse for musikk startet med å spille tverrfløyte som barn, senere ble også punkmusikk en viktig inspirasjon. På 1980-tallet begynte flere punkband å bruke innspilte samples med politisk innhold som musikalske elementer i låter, som for eksempel Paul Hardcastles «19», noe som fikk Martyn til å selv bli interessert i sampling. Det var ikke før på slutten av 1990-tallet da datamaskiner begynte å bli mer tilgjengelig at Martyn oppdaget programmet Soundforge og kunne ta opp samples fra gamle filmer ved å bruke en 8-spors opptaker koblet mellom en TV og PC. 10 år senere begynte Martyn å lage egne låter der samples utgjorde det komplette musikalske materialet. Etter å ha publisert sine første låter på nettstedet Soundcloud startet Martyn å legge samples på andre produsenters musikk, og oppdaget 8-bit reggae musikken gjennom platelselskapet Jahtari. På Soundcloud oppdaget også Martyn produsenter som Helgeland 8-bit Squad, Unorthodox Conqueror og gruppen «8-bit electric dub/reggae» der han ble en del av det selvtitulerte internettkollektivet «8-bit Reggae Movement», en facebookgruppe som per dags dato har 512 medlemmer¹¹⁸. Her startet også samarbeidet med

¹¹⁴ Ohm Studio, «Version 2»: <<http://www.ohmstudio.com/version2#ohmVideo/1/>> [Hentet 14.01.2016]

¹¹⁵ Soundcloud, «Docu-dubs»: <<https://soundcloud.com/dubinit/sets/docu-dubs>> [Hentet 14.01.2016]

¹¹⁶ Ohm Studio, «dubpirate»: <<http://www.ohmstudio.com/users/dubpirate>> [Hentet 14.01.2016]

¹¹⁷ Ohm Studio, «doc remix»: <<http://www.ohmstudio.com/users/docremix>> [Hentet 14.01.2016]

¹¹⁸ Facebook, «8-bit Reggae Movement»: <<https://www.facebook.com/groups/280300895422432/?fref=ts>> [Hentet 15.01.2016]

Doc Remix gjennom programmet Ohm Studio der begge var beta-testere. Martyn bruker foreløpig en Hewlett Packard Laptop med ulike DAW-programmer (i tillegg til Ohm Studio) som Magix Music Maker, Soundforge, Ableton Live og i tillegg to Midi-kontrollere for å styre samples. Doc Remix kommer fra Nederland, er 50 år gammel og bor i Amsterdam. Hans første eksperimenter med musikk startet som 19 åring etter å ha anskaffet en Boss «Dr. Riddim» trommemaskin, og han var fra ung alder av interessert i reggae og dub. Senere begynte han også å bruke en Atari 1040st datamaskin som kunne kobles sammen med en sampler. Dette startet en interesse som kombinerte inspirasjonen fra jamaicansk populærmusikk med 1980-tallets videospillmusikk og lofi-estetikk¹¹⁹. I dag bruker Doc Remix primært PC sammen med et M-audio Oxygen 8 midi-keyboard, og benytter vst-synther som kilde til lyd. Musikken lages i DAW-programmer som Reason, Cubase eller Ohm Studio¹²⁰

¹¹⁹ Free Music Archive, «Dr.Remix»: <http://freemusicarchive.org/music/Dr_RemiX_1530> [Hentet 15.01.2016]

¹²⁰ Vedlegg 6.1

Del 3: Analyse og drøfting

Kapittel 3 vil representere oppgavens analyse og drøftingsdel der dokumentasjon hentet gjennom deltakende observasjon i Ohm Studio, innlegg på Facebook-gruppen «8-bit Reggae Movement», spørreundersøkelser med informanter og facebooksamtaler vil bli tatt opp til diskusjon og drøftet i forhold til oppgavens problemstilling. Studiets problemstilling tar for seg hvordan elektroniske musikkprodusenter samarbeider gjennom virtuelle kanaler og verktøy. Hvordan kommuniseres musikalske ideer? Hvordan skapes følelser av kollektivt samarbeid sammen med personer man kun er «sammen» med på internett? I hvilken grad svarer hovedinformantenes aktiviteter til Duckworths definisjon av den «virtuelle musikken»? I tillegg til rent praktiske hensyn som arbeidsmetoder og måter å skape musikk på sammen vil også sosiale faktorer bli diskutert i dette kapitlet. Hvordan skapes følelser av samhold mellom deltagerne, og hvordan fungerer konsepter som *miljø* og *samfunn* i virtuelle sammenhenger? Musikkdistribusjon, promotering og hvordan informantene benytter seg av internett til å gjøre andre oppgaver sammen enn kun musikkproduksjon vil også være fokus i drøftingen. Transkripsjoner fra skjermopptak, chatlogger og ekstra notater gjort underveis vil tjene som analysematerialet. Analysen vil i stor grad ha en empirisk tilnærming der beskrivelser av situasjoner, dialoger og handlinger vil komme frem. Jeg vil deretter forsøke å drøfte situasjonene opp mot det teoretiske materialet. Denne delen vil derfor tjene både som en analysedel og en drøftningsdel der linjene mellom analyse og drøfting kan være vanskelige å skille. Som jeg har vært inne på har kapitlet hentet en stor del analytisk innsikt fra René T. A. Lysloffs artikkel «Musical Life in Softcity» - *An Internet Ethnography*, og flere av problemstillingene fremmet underveis vil bli begrunnet med utgangspunkt i denne artikkelen.

3.1 Forberedelser og utfordringer i Ohm Studio

I midten av november 2015 laster jeg ned programmet UWI-worktools som i følge Ohmstudio.com er en tilleggspakke til hovedprogrammet med samplede lyder hentet fra synthesizere og trommemaskiner. Etter noen dager finner jeg fortsatt ikke ut hvordan jeg faktisk får åpnet et musikkprosjekt og forsøker å gjøre dette gjennom programmet UWI-worktools. Etter samtaler med Dv Ant finner jeg derimot ut at Ohm Studio også er en selvstendig programvare som må lastes ned,

men når jeg har lest instruksene på Ohmstudio.com har ikke dette blitt informert om. Det viser seg at UWI-worktools kun er en vst-synthesizer og ikke programvaren i seg selv. Her er et kort utdrag fra samtalen med Dv Ant som forsøker å hjelpe meg å installere Ohm Studio:

Dv Ant: ok refreshing. now will try invite to old proj

Mathias: ok. btw. you are using uwi-worktools?

okei. so now when i press "Open" nothing happens

Dv Ant: chat room on ohm program

Mathias: i don't think i have the right program.. i downloaded uwi worktools. thought that was the interface. Lol [laugh out loud]

Dv Ant: hahaha

Dv Ant: <http://www.ohmstudio.com/download>

Mathias: now i realise i haven't even downloaded it

Dv Ant: hahaha. i am rubbish at all this. the doc does all my techy stuff lol

(Vedlegg 6.5.2)

Selv om at jeg har brukt noen dager på å finne ut hvorfor jeg ikke klarer å åpne programmet skal det bare en liten samtale til før jeg har fått vite hva jeg har gjort feil og hvordan jeg skal løse det. Dv Ant selv virker ydmyk i forhold til sin egen kunnskap om tekniske problemer, og henviser heller til Doc Remix som den kompetente i duoen. Gjennom å dele informasjon i form av tips og triks, eller lenker som bedre kan forklare hvordan man løser problemet, blir det som først virker som en vanskelig oppgave enkel og klar etter å ha snakket med Dv Ant. Informasjonen finnes like tilgjengelig for meg som alle andre som har mulighet til å være pålogget internett, men å faktisk finne informasjonen i den massive «skogen» av nettverk og nettsteder kan like godt oppleves som å gå gjennom en storby man aldri har vært i før, uten GPS eller kart. Du kan navigere deg via skilt, eller informasjonplaketter, eller navigere etter vind og sol, men å finne stedet du skal til blir ofte lettere hvis man spør noen som er kjent. Delingen av informasjon på internett er essensielt for

hvordan internett fungerer i utgangspunktet, men også for hvordan sosiale forbindelser opprettholdes. Å spørre noen som er «kjent» trenger ikke å gjøres gjennom et chattevindu med en du allerede «kjenner», men internettforum, Facebook-grupper slik som «8-bit Reggae Movement», blogger, nyhetsaviser og alle andre nettsteder som baserer seg på sosiale aktiviteter driver hovedsaklig med en aktiv deling av informasjon. Informasjonen kan være delingen av filer, anmeldelser av restauranter eller noe så direkte som «how to»-videoer på Youtube¹²¹. Etter å ha logget meg inn på Ohm Studios fellesserver blir jeg invitert til prosjektet «8-bit martial», som et ledd i å gi meg et innblikk i hvordan prosjektene ser ut når de er ferdige. Det viser seg dessverre fort at det kun er lydsporene som Dv Ant har lagt inn som samples og ikke Doc Remix' midi-spor som er auditive og avspillingsbare. Å spille av et midispør krever at man har de samme vst-synthene på hver enkelt maskin. Etter videre samtale viser det seg at både Dv Ant og Doc Remix er brukere av Windows, mens jeg bruker en Apple-laptop med datasystemet Osx. Doc Remix benytter seg av gratis midisynther, eller *freeware* nedlastbart fra internett. Ett stort poeng er at slike program oftest blir utviklet eksklusivt til Windows-systemet, ettersom det utøves lite eller ingen kontroll over programvare, mens Apple, på den andre siden, driver utvidet kontroll over kodesystemer og en langt større proteksjonisme over egne produkter. Hva viser dette? Informantene har selv gjort grundige forberedelser før de har kunne satt i gang noe som helst av samarbeid med hverandre. Det er nødvendig å ha de nøyaktig samme programmene på hver datamaskin for å i det hele tatt kunne høre hva den andre gjør. Deltagerne er med andre ord *forberedt*, og innehar en klar kompetanse og forståelse av hvilke programmer de velger. Selv om at det finnes mange midi-synther som kan kjøpes gjennom Ohm Studio, som tilbyr kompliserte og mangfoldige synthesizere i digitale utgaver utviklet av Ohm Force selv, velger deltagerne bevisst å gå for freeware som er gratis nedlastbart og som er mulig å få installert enkelt om man bare bruker windows som system. Det kan også tenkes at dette i seg selv gjør det vanskeligere for informantene å samarbeide med andre i Ohm Studio, ettersom de ikke bruker de «vanlige» synthene internt i programmet. De har i større grad skreddersydd sitt eget digitale studio med sitt eget «utstyr». De ekskluderer seg også fra brukere av Apple Ios, noe som Dv Ant forklarer som problematisk:

Dv Ant: me and dubpressed did a track, he was mac. But a lot of compromises. Having to freeze all time looses flow. His has a lot of fx chain on i(t). But can't access it now frozen lol

(Vedlegg 6.5.3)

¹²¹ «How to videos» representerer en sjanger av nettvideoer der man prøver å forklare hvordan man løser en oppgave. Eksempler er for eksempel: «how to slow cook meat», «how to tame a wild animal», «how to fix a water damaged iphone» : <www.youtube.com/user/HowToBasic/videos> [Hentet 09.03.16]

Etter forsøk på å «fryse» de enkelte sporene i Ohm Studio, en prosess som samler midi-informasjon og lagrer det i et audioformat slik at man ikke lengre spiller av midi-informasjon men digitale lydspor, kan jeg nå høre noen av midi-sporene. Men dette tar lang tid og gjør arbeidsprosessen tregere. Dv Ant peker ut at effektene som er lagt på i ettertid heller ikke blir med når man «fryser» et spor og det jeg får høre ikke er slik det opprinnelig var. Dv Ant starter et nytt prosjekt for å gjøre ting litt enklere og mer oversiktlig. Selv om at jeg nå kan legge til spor og lage melodier med mine egne vst-synther kan ikke Dv Ant spille de av siden han ikke har mine programmer. Det virker mer og mer som at man faktisk må bruke litt tid på å forberede et slikt prosjekt før man kan ha et fruktbart samarbeid. Med «freeze» funksjonen, som samler midi-spor til audiospor og dermed «fryser» midi-sporene for å spare plass, kan brukeren som ikke har midi-programmet få høre sporet, men det tar lang tid å fryse ett og ett spor. Dv Ant har gjort prosjekter med produsenten «Dubpressed» før, og innrømmer at det satte en stopper for arbeidseffektiviteten og dermed også for kreativiteten. Selv om jeg fortsatt er i startgroppen med Ohm Studio, og fortsatt har mye å lære, viser det seg fort hvilke problemer programmet har. Skal musikalsk samarbeid være avhengig av hvilken datamaskin man har? Det viser seg at jeg kan betale for et månedsabonnement som vil gi meg mer vst-filer med avanserte software-synther som kan brukes i Ohm Studio. Dette er også en uforutsett konsekvens som ikke har blitt opplyst om på forhånd, og hjelper heller ikke ettersom hovedinformantene selv bruker eksterne programmer som ikke hører hjemme i Ohm Studio i utgangspunktet. Virtuell musikkproduksjon fjerner fysiske grenser, men skapes det også nye grenser i forhold til det teknologiske? Det skal vise seg at jeg blir nødt å få låne en PC som kjører Windows for å få tilgang til samme materiale som Dv Ant og Doc Remix.

Mange spørsmål har allerede dukket opp seg etter denne første seansen i Ohm Studio. For det første promoterer i stor grad Ohm Studio programvaren ved å vise personer som spiller elektriske og akustiske instrumenter som elektrisk gitar eller trommer, instrumenter som ikke benytter seg av midi, og dermed heller ikke har det samme kompatibilitetsproblemet ettersom informasjonen blir spilt inn som digitale lydspor. På Ohm Studios hjemmesider opplyses det om at filformatet vst, som i utgangspunktet fungerer både på Apple Ios og Windows sine systemer, er valgt ut som eneste mulighet for midi-synther. I andre programmer har man for eksempel mulighet til å bruke formatet Audio Unit, som er eksklusivt for Apple Ios. Det løser likevel ikke problemet siden informantene i stor grad kun bruker gratis programvare som kan lastes ned lovlig fra sider som *vst4free.com*¹²² som i størst grad inneholder synther utviklet eksklusivt for Windows. *Forberedelser og felles*

¹²² VST4free: <<http://www.vst4free.com/>> [Hentet 15.02.2016]

datamateriale i form av programvare må da være en nødvendighet for elektroniske musikere for å i det hele tatt kunne høre hverandres lydspor og for å få opplevelsen av «samarbeid». Setter disse forberedelsene også grenser for hvem man velger å samarbeide med? Dette gir referanser tilbake til del 1.3 av oppgaven der Paul Berliner har sett at det felles musikalske materialet som jazzmusikere deler i form av *standardlåter* og musikalsk inspirasjon skaper grunnlaget for en kollektiv følelse innad i et jazzband. Mens disse forberedelsene i større grad omhandler musikalske elementer som strukturelle klisjéer innen jazzarrangementer, typiske akkordprogresjoner som 2-5-1-vinger og kjente musikere som Louis Armstrong, må brukerne av Ohm Studio være forberedt med virtuelle elementer i form av programvare. Programvaren blir i dette tilfellet deltagernes instrumenter. Det er deres verktøy for å skape musikk på, og spiller en nøkkelrolle for hvordan informantene skaper sin musikk. Programvarene er bare en av faktorene som må være på plass. I tillegg må man ha utstyr som møter de rette kravene til minne, ram og prosessorkraft – men kanskje enda viktigere i dag, internett-tilgang og bredbånd som er «raskt» nok til å kunne representere informasjonen som kreves i Ohm Studio. Spørreundersøkelsen som ble levert til resten av gruppen «8-bit Reggae Movement» viser at flere har forsøkt på lignende prosjekter i Ohm Studio, men ikke hatt den nødvendige internetthastigheten for å kunne kjøre det. Den franske produsenten Donpéke svarer enkelt nok på spørsmål om han selv har brukt Ohm Studio:

M: Have you heard about Ohm Studio? And if so, have you used it and in what way?

C: yes, but i have a bad internet connection so its impossible

(Vedlegg 6.3)

Donepéké kan med andre ord ikke benytte seg av Ohm Studio ettersom hans internettilgang ikke er «rask» nok. Dette viser at det her settes en veldig klar begrensning for Ohm Studios *tilgjengelighet*. Tilgangen på raske nettverk som kan drive en stor gjennomstrømming av informasjon er forstatt varierte og ujevne hvis vi ser på internettilgang på en global skala. Det er derfor viktig å huske på at det i denne oppgaven kun fokuseres på ett utvalg individer som kun representerer sine egne individuelle forhold. Tilgang til internett for å bruke Ohm Studio er med andre ord bare løsningen på det første problemet. Også hvor rask internettilgang man har spiller en nøkkelrolle.

For å kunne oppnå fruktbare samarbeid i Ohm Studio kreves det først og fremst tilrettelegginger som går utenfor det rent musikalske. Ohm Studio er tilgjengelig, men på samme måte som at det er relativt billig og enkelt å skaffe seg en elektrisk gitar vil du ikke kunne bruke den til stort før du har brukt mange timer, og muligens år, på å studere instrumentet, lære deg teknikken som er nødvendig

og studert musikken du er interessert i. Gitarens kvalitet vil gi deg muligheten til å spille i hvilken sammenheng du selv ønsker. Hvis internett i dette tilfellet er motoren som driver instrumentet (Ohm Studio) må nødvendigvis motoren være rask nok for å kunne drive det. Dette setter ikke bare rammer for hvilken brukerbase Ohm Studio har, men også det musikalske produktet i seg selv. I perioden når jeg sammen med Dv Ant lærer hvordan jeg bruker programmet starter vi med å jobbe med to ulike prosjekter. Det ene er et tidligere prosjekt av Doc Remix og Dv Ant «Fire Shakers #1», det andre startet av meg selv med den noe tilfeldige tittelen «bgvvfcgb». Etter to dager med arbeid har begge prosjektene blitt mer eller mindre ferdige. Etter et grovarrangement er satt starter nå prosessen med å finpusse på elementer og mikse låten i sin helhet med bruk av equalizere, kompressorer og andre eksterne effekter for å «sy sammen» uttrykket. Med mer informasjon må også mer prosessorkraft til, noe som viser seg å være et stort problem i avspillingen av låten. Det trådløse nettverkets hastighet kombinert med datamaskinens prosessorkraft er rett og slett ikke høy nok til å kunne spille av låten etter den er ferdig. Det eneste alternativet blir å eksportere enkeltfiler ned til en enkelt fil som gjør det enklere å spille av det ferdige produktet, men som på den andre siden skaper mer arbeid og tar mer tid. Informantene har gjort gode forberedelser og innehar en kompetanse innad i programmet, men kan gjøre lite med slike problemstillinger om de ikke oppgraderer eget utstyr. Det blir derfor nødvendig å inngå stadige *kompromisser* i situasjonen man befinner seg i.

Det å jobbe innenfor begrensningene og utnytte de til det fulle er noe som både samsvarer med jamaicansk opphavsfortelling så vel som den moderne «chiptune»-scene, som allerede utredet i del 2. Opphavsfortellingene til begge scenene har i stor grad fokusert på at det ikke er de de store ressursene som har skapt en omfangsrik flora av musikk, men at man har hatt et begrenset antall muligheter og derfor har kunne rendyrket de få mulighetene man har hatt. På samme måte må informantene rendyrke et uttrykk som passer innenfor deres egne begrensninger. Kritikken mot den nye generasjonen av musikere i den såkalte «internettgenerasjonen» har vært at mulighetene rett og slett er for mange, med skreddersydde programmer som gjør det «for enkelt» å gjøre oppgaver som før var ment for de få. For hovedinformantene er det likevel klart at begrensningene fortsatt eksisterer, men at de her representerer et samspill mellom det informantene selv skaper av begrensninger i form av hvilke lyder de bruker, og begrensningene, som deres teknologiske utstyr og internetthastighet, setter for det endelige musikalske produktet – med andre ord instrumentasjon, arrangement og endelig musikalsk form. Er internettgenerasjonen en generasjon av musikere som

beveger seg mot arbeidsmetoder og verktøy, som gjør at vi i bunn og grunn ender opp som like og forutsigbare ettersom vi alle har de samme mulighetene? Alle som har det samme utstyret, den samme kompetansen, den samme interessen og den samme idéen vil ha de samme mulighetene, men Dv Ant og Doc Remix sin personlige utforming av Ohm Studio viser, på samme måte som demoscenen på 1990-tallet, mange tegn til modifisering av programmet og ulike taktikker for å unngå begrensningene som blir satt av deres eget utstyr. Det er ikke begrensningene som modifiserer komposisjonen, men de selv som modifiserer sine egne begrensninger og bevisst designer et brukerdefinert studio i programmet. Det krever med andre ord meget spesifikke områder som må utfylles for at informantene kan samarbeide med hverandre. Når alt er klart og satt opp kan alt foregå effektivt og uten særlig problemer, så lenge de holder seg innen et satt rammeverk av *kompromisser* av begrenset informasjon.

3.2 Tilstedeværelse

«Many of the people that we encounter we will never see or touch, never hear their voices; we may not be sure *where* they really are..»

(R.Lysloff 2003: 24)

Etter å ha skaffet en PC, lastet ned og installert all nødvendig programvare for å delta sammen med informantene starter neste problem. Doc Remix har ikke vært aktiv verken på Ohm Studio eller Facebook på flere uker og Dv Ant har heller ikke hørt fra ham. Under er et utdrag fra en samtale med Dv Ant angående Doc Remix som er fraværende fra internett:

Dv Ant: i have not seen him online in a while. we put «elephants» on hold as he was having real probs and he was upgrading his ram

M: i see. so you guys are on a small break just now?

Dv Ant: I have been busy too

M: well. im trying to get my shit together now and fixx the laptop. get all the vsts i need and be ready. so when you guys start logging in again i would be super happy to join you

Dv Ant: yeah man. one of the disadvantages of they way me and doc work. we have to rely on other to be online etc. was hard when I didnt have internet

(Vedlegg 6.5.4)

Uten noe annet kontaktnettverk som telefonnummer, adresse eller lignende kan jeg heller ikke kontakte ham direkte på dette tidspunktet. Noe som i følge Dv Ant ikke er uvanlig. Begge to fremstår som veldig private personer, og vil heller være artisten «Dv Ant» og «Doc Remix» fremfor en presentasjon av deres fysiske selv på sosiale medier. Å være en kreativ artist og gå under pseudonym eller «artistnavn» er selvfølgelig dagligdags i global populærmusikk. David Jones var en mann fra Brixton, David Bowie en av de største popartistene i nyere tid, myteomspunnet og «alltid aktuell». Som påpekt i del 1.2 gir gir virtuelle verdener oss muligheten til å være representasjoner, eller avatarer, som viser hvem vi er eller vil være på internett. Ohm studio tillater brukere å være anonyme gjennom profilbilde og brukernavn. Det er dermed Ikke Martyn fra England og Remi fra Nederland som skaper musikk og så gir det ut under artistnavn. Fra de møtes i programmet er de Dv Ant og Doc Remix. Gjennom samtaler fremstår de heller ikke som seg selv og omtaler hverandre fast med kallenavn som «DV» og «Doc». Sosial status og identitet bestemmes derfor hovedsaklig ut i fra de musikalske aktivitetene de driver med. Også innad i Facebook-gruppen «8-bit Reggae Movement» går mange under pseudonymer som Yahmeedle Style, Jody Bigfoot, Chele Gulero og Alex Dub, inspirert av en typisk jamaicansk praksis der fornavn ofte er personens ekte navn, mens etternavnet står for pseudonymet og også forteller noe om personens karakter og status (Lee «Scratch», Shabba «Ranks», Buju «Banton»).

Hvilken tilstedeværelse har informantene til hverandre når de lager musikk? Lager de musikk «sammen»? «Tilstedeværelse» som begrep brukes oftest i sammenheng med fysisk og menneskelig tilstedeværelse, men man kan også være «tilstede» i musikken, eller «tilstede i øyeblikket», noe som gir begrepet en mer psykologisk karakter. Med utgangspunkt i Lysloffs definisjon av internett som en «spøkelsesby» kan det dras ut to problemstillinger som nyttige utgangspunkt for egen drøfting. Hvordan definerer man «tilstedeværelse» i et medium som internett, og hvilke

implikasjoner har man når man snakker om «virkelighet» og «materialitet»? Hvordan er lokalitet og samfunn etablert i et medium som har en konstant gjennomstrømming av data gjennom nettverk og noder som er virtuelle adresser, ikke steder?

Hvis vi går tilbake til situasjonen som oppsto da Doc Remix ikke lengre var pålogget internett, i praksis betydde dette at jeg nå ikke hadde noen å observere Dv Ant gjøre musikk sammen med. På sett og vis hadde Doc Remix sluttet å eksistere i det hele tatt. Det eneste jeg nå kunne gjøre var å spekulere. På tross av at Dv Ant hadde andre kanaler å ta kontakt med Doc på, som e-mail, postadresse og også kontaktinformasjonen til datteren hans, ville ikke Dv Ant ta kontakt unødvendig med Doc. Det er klart at når en ikke er pålogget internett og dermed ikke deltar i «samfunnet» er deres tilstedeværelse borte fullt og helt. På samme måte som om noen ikke skulle møte opp på bandøving til avtalt tid mister Dv Ant sin faste makker når han skal lage musikk. Forskjellen virker å ligge i at rytmikken i arbeidsmetodene til Dv Ant og Doc Remix er abrupte og varierte. I motsetning til prosjekter i musikkensembler, som ofte krever faste øvingstider og klare rammer for når øvelse og møter skal forekomme, avtales det få møter, og ofte arbeider de i prosjektet hver for seg og besøker Ohm Studio når de har tid individuelt. I perioder arbeider de i ukesvis med mye musikk, mens noen ganger går det flere måneder mellom hver gang de i det hele tatt kommuniserer. Dette betyr likevel ikke at prosjektet opphører. Under arbeidet med låten «Habari» diskuterer jeg med Dv Ant hvordan de arbeider med en låt når de før har kommet i gang.

Dv Ant: We just go in and out, he said may be on later

M: Okei. I see

Dv Ant: I've been in all afternoon placing samples

M: Do you sometimes schedule stuff or do you usually do it like that, in and out?

Dv Ant: takes hours for just a few. um generally when we start we are in every day. although different times we try to catch each other but some days we are neither. Haha. if i do anything special i will message him but we leave. \

A good feature, but doc has a busy schedule

M: Hehe. I see. So since you work everyday on the project your kind of bound to end up on the

project together once in a while?

Dv Ant: Yeah.

(Vedlegg 6.5.3)

Siden Ohm Studio tillater brukere å redigere studioprosjekter uten at de andre brukerne er tilstede trenger ikke Dv Ant og Doc å redigere mens begge er pålogget. Dv Ant redigerer samples når han har mulighet, mens Doc spiller inn midi og mikser musikken når han har tid i en ellers travel tidsplan. Idéer, forslag og referat av hva som har blitt gjort settes inn ved hjelp av digitale “post-it” lapper som man limer inn der man vil og skriver korte beskjeder som de andre brukerne kan lese. Av nødvendighet er det med andre ord en fordel for informantene at man ikke trenger å møtes på faste tidspunkter for å få gjort arbeid. Man kan jobbe individuelt, og den andre vil enkelt nok kunne orientere seg om arbeidet og fortsette der den andre slapp. Post-it lappene skaper her en annen form for “tilstedeværelse” - et avtrykk av den andre brukeren og hva som har blitt gjort. Doc Remix bruker ordet “clay” for å beskrive Ohm Studio. «real time collaboos. it will amaze you man you see it happen while you work. its like the clay is talking back to you loool» (Vedlegg 6.1). Når Doc snakker om «clay» eller «leire» i denne sammenhengen blir subjektet (Dv Ant) omtalt som en av byggeklossene eller leiren for produksjonen. Når Doc lager et element, eller en overgang mellom deler, er Dv Ant med på å kontekstualisere den gjennom å legge samples som markerer avslutningen på en musikalsk sekvens og begynnelsen på en ny. Det er ikke dermed sagt at Dv Ant oppleves som mindre «levende», men heller det at programmet i seg selv oppleves mer organisk når man har en annen person å samarbeide med. Opplevelsen av at programmet «snakker» tilbake til Doc i form av lyd kan sammenlignes med den musikalske kommunikasjonen som foregår mellom musikere i fremføringen av et verk. På samme måte som Schutz beskriver forholdet mellom komponistens og utøverens bevissthet i fremføringen av klassiske verk der delingen av «indre tid» og miksen av disse to til skaper den musikalske prosessen og dermed opplevelsen av kollektiv kommunikasjon, skaper forholdet mellom deltagerne og Ohm Studio den samme prosessen. Kan programvaren i seg selv oppleves av informantene som en tredje enhet i produksjonens prosess og endelige utfall? Både arbeidsmetode og endelig resultat bestemmes tross alt ut i fra programmets design, eller «manuskript». Dette designet er i stor grad åpent for omredigering i form av hvilke elementer man velger å bruke, som ulike instrumenter, eller midi-synther, mens hvor mye informasjon man vil legge inn i programmet bestemmes ut i fra maskinens prosessorkraft og ramminne. Når prosjektet skal eksporteres til en avspillbar fil er det også nødvendig å være en

betalende kunde for å få tilgang til de største filformatene som inneholder mest informasjon. Wave-filer, som ofte er det foretrukne formatet for utgivelser på fysisk format, kan man ikke få tilgang til hvis man ikke har et betalingsabonnement hos Ohm Studio. Det er med andre ord mange faktorer ved siden av den rent menneskelige som bestemmer musikkens utfall. I hvilken grad er maskinens «tilstedeværelse» en faktor for musikken i virtuelle miljø? Kan en maskin oppnå tilstedeværelse? Er det i så fall maskinen i seg selv som er tilstede eller mennesket som designet maskinen som gjennom sitt design har påført maskinen sin kontekst og påvirkning? Som utredet i del 1.2 bruker Nicolas Nova og Jo'1 Vacheron begrepet «maskinkreolisering» for å beskrive de algorytmske mønstrene som gjør det mulig for en maskin å skape innhold. Kan det gjenkjennes noen elementer av maskinkreolisering i Ohm Studio? Ohm Studio består av en mengde algorytmer som gjør det mulig for brukere å utføre komplekse oppgaver som å mikse musikken med digitale kompressorer med ferdiglagde innstillinger ,eller «presets», som «Snare compressor» eller «Bass gentle boost», noe som gir assosiasjoner til hvilket instrument innstillingene er laget for og hvilken funksjon de utfører. I forhold til Nova & Vacherons maskinkreolisering, der maskinen selv oppnår en slags kreativ funksjon, må det fortsatt være en menneskelig deltager involvert for å skape innholdet. Det er i tilfellet også programvaren som står for overføringen av informasjon mellom brukerne, og uten programmet kan ikke kommunikasjon eller samarbeid oppnås. Men som nevnt kan programmet heller ikke overleve på egenhånd uten brukernes interaksjon med det. Det er med andre ord heller et symbiotisk forhold der alle er avhengig av hverandre for å kunne eksistere. «Tilstedeværelsen» av maskinen er i en algoritmisk kultur en nødvendighet, og vil ha et symbiotisk forhold til de som bruker det. Om maskinen selv står for det kreative innholdet blir et annet spørsmål.

Hvorvidt «tilstedeværelse» kan føles av informantene når de lager musikken sammen i Ohm Studio legger også føringer for at «tilstedeværelse» er en nødvendighet for å skape kollektiv musikk. Om tilstedeværelsen er en illusjon er vi likevel pålogget, og informantene viser også gjennom samtaler at de har oppfatninger om hverandre som går utenfor musikken. «he genuinely is a genius when it comes to anything techy, he is such a wonderful kind person too haha» (Vedlegg 6.5.1). Her bruker Dv Ant ord som beskriver et nært og personlig forhold til samarbeidspartneren sin, noe som viser at de har utviklet vennskapsbånd gjennom musikk samarbeidet. Spørsmålet om tilstedeværelsen i virtuelle musikkmiljø står også sentralt for R. Lysloff: «If internet communication is based on what some might consider the *illusion* of presence and others call «telepresence», can it nevertheless support contemporaneous social collectivity?» (R. Lysloff 2003: 32). Kan man gjennom å sitte alene foran en skjerm samtidig føle fellesskap og skape meningsfylte bånd i samfunn som eksisterer

på internett? Kanskje kan vi tolke tilstedeværelse på en annen måte. For hva er det som skaper den «kollektive» følelsen av musikk? Uten en dyp forståelse av musikken vi deltar i gjennom et felles kanonisert musikalsk materiale, typiske harmoniske og rytmiske elementer, stiltrekk og sjangerforståelse slik jazzmusikerne i Paul Berliners «Thinking in jazz» deler vil det være vanskelig å være «tilstede» selv om vi fysisk deler et rom. Kan vi dermed argumentere for at den psykiske tilstedeværelsen i musikk er viktigere for å skape et musikalsk fellesskap enn at vi kan oppleve hverandre med sanseapparatet? På samme måte deler informantene mange felles referanser når det kommer til musikk. Jamaicansk dub og tidlig videospillmusikk har begge deler vært musikk de har hørt på i ung alder. Videospillmusikken har naturligvis kommet som en konsekvens av interesse for videospill, for konsoller som Nintendo Entertainment System og populære spill som Super Mario Bros, og i voksen alder blitt kombinert med dubelementer fra forbilder som King Tubby og Lee «Scratch» Perry. I tillegg har de sine egne spesialiserte felt og spesifikke roller når de produserer. DV Ant fokuserer kun på å samle, inkorporere og manipulere samples som tilføres resten av Doc Remix komposisjon. Doc Remix fokuserer på den andre siden eksklusivt på bruk av midi-instrumenter, og digitaliserte utgaver av kjente lydbrikker¹²³, som Commodores 64 «SID», dominerer lydbildet. Med andre ord har informantene klart å *instrumentere* musikken på samme måte som det i et jazzband vil være naturlig for musikere med ulike instrumenter å ha ulike roller.

3.3.Diskurs: Språk og kommunikasjon

Hvordan formidles musikalske idéer mellom informantene? Kan virtuelt samarbeid ha en konsekvens for hvordan vi kommuniserer, ikke bare i form av språket vi bruker, men også hvordan vi forholder oss til språk? Kommunikasjonen mellom informantene baseres på tekst. Til dags dato har det ikke forekommet at informantene har brukt videochat eller telefon, som gir muligheten til muntlig kommunikasjon fremfor tekstlig. I Ohm Studio kommuniserer deltagerne primært på engelsk, noe som faller naturlig for DV Ant som har engelsk som sitt morsmål. Doc Remix er på den andre siden nederlandsk, men kan gjøre seg forstått skriftlig på engelsk. Også i Facebook-gruppen «8-bit Reggae Movement» kommuniserer gruppens medlemmer på engelsk. Dette på tross av at et stort antall av medlemmene deler andre språk som fransk og spansk. I planleggingen av utgivelsen «NATTY DROID 8 BITS & DIGITAL REGGAE MOVEMENT PRESENTS

¹²³ «Lydbrikke» brukes her som en norsk oversettelse av det engelske ordet «Soundchip», en integrert lydkomponent som ble installert i tidlige arkademaskiner og hjemmekonsoller. Kjente lydbrikker er blant annet «SID» (Sound Interface Device) – som ble brukt i datamaskinen Commodore 64.

'DIGITAL BYTES'» (Natty Droid Netlabel 2016) ble det opprettet en felles chat for alle gruppens medlemmer der informasjon om utgivelsen kunne deles, som for eksempel når bidrag måtte leveres og hvor de skulle sendes. For å sikre at alle medlemmene skulle få med seg relevant informasjon hadde DV Ant oversatt en lengre tekst til tysk, spansk og fransk ved hjelp av nett-applikasjonen «Google Translate». På tross av at oversettelsene i stor grad har grammatiske og kontekstuelle feil i språket mellom for eksempel engelsk og fransk sikres informasjonsflyten siden å oversette med «Google translate» tross alt er «bedre enn ingenting». Selv om at det på mange måter nå åpnes for at medlemmene kan diskutere på andre språk enn engelsk holdes samtalen videre på engelsk. Under følger et kort utdrag mellom medlemmer fra Mexico, Storbritannia, Frankrike og USA etter nyheten om at det ville komme en ny samleutgivelse fra Natty Droid:

D: Yeah!!! Trinity Lo-Fi. Big up!!! I knew your music. Nice.∩

J: (^-^""") thanks

∩:big up droidz!! hey hey a new natty droid release!! so cool!!

G:big up all ready droïds & dubCyborgs

B: Big up from texas Listen to Sunday (rough) by Dubious Disc #np on #SoundCloud

<https://soundcloud.com/dubious-disc/sunday-rough>

(Vedlegg 6.7)

Person D anerkjenner her at den britiske gruppen «Trinity Lo-Fi» ville være en del av utgivelsen og bruker begrepet «Big up» for å beskrive begeistring. «Big up» er et jamaicansk slengord som brukes som et akronym for å uttrykke noe som er respektabelt, og som man gjennom å si «Big Up» anerkjenner. «Up» i denne sammenhengen hentyder at det å gå «oppover» og betydningen er kanskje mer i slekt med det engelske verbet «elevate» - en opphøyelse. I jamaicansk dancehall-musikk har det siden 1980-tallet blitt vanlig å bruke begrepet i tekstsammenheng, som populært blir gjort på låtens introduksjon, der vokalisten kan gi anerkjennelse til den som har produsert låten eller til sine samarbeidspartnere og venner¹²⁴. Gruppens medlemmer bruker med andre ord kulturelle referanser knyttet opp mot jamaicansk reggae og dancehall-kultur for å kommunisere med hverandre. Også de andre i samtalen bruker anledningen til å anerkjenne prosjektet. Person G kaller medlemmene for «Droids & dubCyborgs» der «Dub» refererer til jamaicansk dub-praksis og dub-musikk, mens «Cyborg» og «Droid» kan sies å gi en pekepinn mot det «digitale»¹²⁵. På samme

¹²⁴ Lytteeksempler: Sizzla – «Big up the Girls», Shaggy and Ravon – «Big up»

¹²⁵ På 1980-tallet byttet jamaicanske produsenter som King Jammy ut studiobandet til fordel for synthesizere og trommemaskiner. Denne stilen ble kalt for «Digital Reggae» og brukes fortsatt om sjangeren i dag.

måte er gruppens plateselskap «Natty Droid Netlabel» en kombinasjon av ordet «Natty», hentet fra jamaicansk rastafarikultur som brukes om noe som er bra, kult og «over» noe annet¹²⁶, mens droid er et ord popularisert gjennom science fiction serien «Star Wars» der «droid» er en avansert robot¹²⁷. Et internt vokabular er her med på å skape en følelse av fellesskap mellom medlemmene der populariserte begrep som «Big Up» spiller på den delte forståelsen av musikken fremfor språket i seg selv. Eksempler på lignende fenomener er for eksempel bruken av ord som «Hot» og «Cool» i amerikansk jazz for å beskrive en spillestil, men også væremåte¹²⁸. Kan delte referansepunkt som dette skape en følelse av samfunn og fellesskap mellom deltagere i et virtuelt miljø? Lysloff bruker stilbegrepet for å bygge under hvordan samfunn er «forestilt» gjennom felles identitet. «Stil» brukes her i forhold til til hvordan grupperinger tar utgangspunkt i spesifikke identiteter og hvordan disse identitetene er oversatt gjennom sosiale handlinger. Dermed kan vi se samfunnskonseptet som et nettverk av felles forbindelser som er oppfattet av medlemmene, og presentert til resten av verden som en gruppeidentitet (Lysloff 2003: 56). Person J viser en annen konsekvens av virtuell kommunikasjon i sitt svar til person D:

J: (^-^'''') thanks.

(Vedlegg 6.7)

Med å bruke skrivetegn som parentes, anførselstegn, bindestrek med mer tegner person J et bilde av et ansikt som smiler. *Emoticon* er stiliserte ansiktsuttrykk som uttrykker følelser og hovedsaklig blir brukt i virtuell kommunikasjon som chat eller sms. Er det nødvendig å bruke følelsesikoner for å forsterke kommunikasjon i virtuelle miljø? Er dette i så fall et tegn på at det er nødvendig med noen følelsesmessige utvekslinger mellom informantene for å sette det de sier i en kontekst? Det kan åpenbart være vanskelig å kommunisere følelser som ironi og sarkasme, som på mange måter krever en forståelse av ansiktsuttrykk, tonefall og kroppspråk. Kommunikasjon mellom mennesker er en kompleks og avansert aktivitet som omfavner mer enn bare ord. Det kan forsterke meninger, men også forkludre og gjøre det vanskeligere å forstå. I et virtuelt miljø blir tonefallet stille og kroppspråket konstant, men overføringen av mening bak det vi sier er fortsatt viktig. Person J velger derfor å bruke et «smilefjes» for å uttrykke takknemlighet for anerkjennelsen han har blitt gitt, og dermed også sikre at den andre personen skjønner at han faktisk setter pris på hva som blir sagt. Mellom Dv Ant og Doc Remix brukes det derimot lite eller ingenting av «emoticons». «Internettpråk» har i stor grad blitt beskyldt for å være et ungdomsfenomen, og det har i medier

¹²⁶ Urban Dictionary, «Natty»: <<http://nb.urbandictionary.com/define.php?term=natty>> [Hentet 22.02.2016]

¹²⁷ Den kanskje mest kjente droiden av dem alle er «R2-D2»

¹²⁸ «Louis Armstrong plays hot», «Miles Davis plays Cool».

blitt diskutert mye rundt hvilke konsekvenser det «raske» og «engelskinfiserte» internettsspråket kan ha på fremtidens uttale, rettskriving og kommunikasjon. Slike medieartikler har en tendens til å diskutere fra et dystopisk synspunkt der man ser mørkt på språkets fremtid¹²⁹. Men hvilke muligheter kan akronymer av ord og emoticons tilby en virtuell musikalsk prosess? I forhold til informantene brukes det lite eller ingenting av ikoner som smilefjes i samtaler. Akronymer og forkortelser som «lol» forekommer derimot ofte. Også interne ord som «wololo», som forklares av Dv Ant som et ord de bruker når de skal forklare noe som er negativt mellom seg: «This is wololo». Ordet wololo er blitt et popularisert begrep gjennom videospill som «Age of Empires», og vært opphavet til humoristiske bilder og parodiske videoer på nettstedet Youtube¹³⁰. For informantene virker det dermed viktig å ha delte referanser som utgangspunkt for å kunne gjøre seg forstått, og dermed også skape en følelse mellom hverandre av fellesskap og samhold. Dette samholdet kan sies å komme ut av en aktiv deling av informasjon. Fra mitt eget utgangspunkt bruker jeg selv ord hentet fra jamaicansk populærkultur når jeg kommuniserer med informantene, i tillegg til å aktivt være en bruker av emoticons for å forsterke mine meninger. Bruker jeg begrepene fordi det er en naturlig del av min måte å ordlegge meg på, eller gjør jeg det fordi det passer seg best i den sosiale sammenhengen? Gjennom å ha delt informasjon om våre interesser har den definerte Facebook-gruppen «8-bit Reggae Movement» også blitt en symbolsk sosial gruppe der et internt vokabular basert på elementer hentet fra jamaicansk populærkultur og videospillkultur dominerer.

Deling av informasjon i virtuelle miljøer kan gjøres på flere måter. For hva er egentlig virtuell informasjon? Innad i gruppen 8-bit Reggae Movement, og også mellom hovedinformantene, deles det mye informasjon i form av produkter og programvare. Mellom Dv Ant og Doc Remix er det, som tidligere nevnt, en nødvendighet å kunne ha de samme synthesizer-programmene for å kunne høre hva den andre komponerer, men informantene deler også informasjon om hvilke «instrumenter» de benytter i sine produksjoner på gruppens hovedside på Facebook, med nyttige linker til sider som tilbyr gratis nedlastning av digitaliserte utgaver av kjente lydbrikker. Programvarene som deles og som blir fremmet som spesielt interessante er som regel «freeware», altså gratis programvare, noe som for gruppens medlemmer virker som et poeng i seg selv. Dette viser seg også i informantenes forhold til egen musikk, som primært kan strømmes gratis gjennom nettsteder som Soundcloud, og ofte også lastes ned gratis. Et annet trekk ved gruppens identitet kan derfor anerkjennes, i tillegg til de kulturelle elementene som brukes i forhold til musikken, en

¹²⁹ «Ulempen med denne type kommunikasjon på internett er at det kan gå utover rettskrivingen til ungdom.»: <<https://ungdomogungdomsspraak.wikispaces.com/P%C3%A5virkning+-+Internett>> [Hentet 23.02.2016]

¹³⁰ Know Your Meme: «Wololo»: <<http://knowyourmeme.com/memes/wololo>> [Hentet 23.02.2016]

antikommersiell ideologisk holdning der informasjon skal være gratis, og internett et liberalt sted der man kan bevege seg fritt utenfor myndigheter og kontroll¹³¹. Men hva skaper verdier i gruppen når penger bevisst ikke er en del av samfunnets natur? Lysloff spør: «What provides composers with the incentive to produce new works? What's in it for them?» (Lysloff 2003: s.44). Hvis ingen kan proffitere på sin egen musikk gjennom utbetalinger, hva er det da som skaper verdiene i gruppen? Er det kun det sosiale fellesskapet, eller trengs det andre motivasjonsfaktorer for at gruppens medlemmer skal fortsette å produsere innhold, og dermed også holde samfunnet og miljøet i livet? Lysloff peker på at verdiene innad i mod-gruppen heller skapes gjennom sosiale prestisje og status fremfor kommersielle verdier. En e-mail fra en annen produsent som skryter av en annen produsents låt, og andre produsenter og musikere som deler musikken man har laget, skaper mer motivasjon enn det å skulle tjene penger på egen musikk. Dette kan også relateres i 8-bit Reggae Movement der selvpromotering av egen musikk er en av de vanligste aktivitetene innad i gruppen, og musikk som blir delt ofte blir gitt mye skryt i form av positive kommentarer under låtens kommentarfelt. På bildet deler den nederlandske produsenten «Dubpressed» sin låt «Monkey Island 8 BIT REGGAE REMIX», en remix av tittellåten fra det populære videospillet «Monkey Island» (1990)



(Skjermdump fra «8-bit reggae movement»:

<<https://www.facebook.com/groups/280300895422432/?fref=ts>> [Hentet 07.02.16:]

Det er her flere måter å anerkjenne et medlems musikk på. Det kan gjøres ganske enkelt ved å trykke «liker» knappen, på samme måte som i andre medium som f.eks. Soundcloud, som tilbyr

¹³¹ Informantenes musikk har flere politisk orienterte temaer som «Tune for \$A£€» og «War for peace»

«favoritt»-knapper. Mer aktivt kan medlemmene også kommentere under. Monkey Island er sett på som en «klassiker» innen spillsjangeren, og innen 8-bit-reggae miljøet ekstra viktig siden spillets musikk er inspirert av karibisk musikk, som reggae fra jamaica. Gjennom å lage en remix av akkurat denne låten kan man i tillegg til å vise ferdigheter innen remiksing også vise en kulturell og historisk forståelse av musikken man lager, noe som også anerkjennes av andre medlemmer.

Det kan derfor argumenteres for at ideologiske likheter mellom informantene også er viktige for å kunne skape en kollektiv identitet. I arbeidet med musikk sammen i Ohm Studio vil det også være viktig for eksempel i forhold til å være enige om hvilken tematikk en låt skal ha. Det ville vært lite sannsynlig at prosjektet «Habari» som tar for seg dyrevelferd for elefanter i Afrika ville blitt arbeidet med hvis noen av informantene motsto seg temaets politiske holdning. I gruppen deles det heller ikke bare informasjon i form av tekst og programvare, men også andre medier som bilder og videoer eller interessante nettartikler deles, som regel med gruppens felles referanser som utgangspunkt. Lysloff peker også på lignende tilfeller i hans analyse av det virtuelle samfunnet rundt «mod»-musikk der medlemmene skaper en gruppeidentitet også gjennom delingen av «produkter» for å skape musikk¹³². Produkter brukes her som et begrep for å skille mellom informasjon som utveksles gjennom tekst som e-mail og chat og informasjon som deles gjennom programmer som er laget av datainformasjon i form av binære tallkoder. Produkter som deles kan på samme måte som i «8-bit Reggae Movement» være musikalske verktøy som hjelper til med produksjon, men også andre medier som bilder og datafiler. Lysloff kaller dette for «virtual media» - virtuell medieteknologi. Som programmer gir de tilgang til spesifikk medieteknologi, men er også avhengig av en datamaskin og internetttilgang for å være tilgjengelige. Lysloff peker også på at medlemmer hjelper hverandre med å skaffe rette produkter, noe som også kan relatere til «8-bit Reggae Movement» der medlemmer hjelper hverandre med å finne gode programvarer som svarer til hvilke lyder eller effekter de ønsker å oppnå. Lysloff mener at bruken og delingen av slike produkter er en av de mest sentrale faktorene for at mod-samfunnet skal overleve. Dette skaper en kollektiv følelse som igjen vil være med på å holde samfunnet vitalt og aktuelt for medlemmene¹³³.

3.4 Tilhørighet

¹³² Lysloff 2003: s.43

¹³³ Lysloff 2003: s.43-44

På samme måte som at intern begrepsbruk kan være med på å samle deltagerne er det også med på ekskludere andre som ikke er en del av miljøet. Samarbeidene som foregår innad i gruppen går ikke langt utenfor den etablerte fusjonen mellom elektronisk musikk og reggae, noe som også beskrives av Dv Ant når vi snakker om det å samarbeide med andre mennesker i Ohm Studio.

Dv Ant: Me and doc never chatted to them, some i(n)dian guy was hasseling me once, kept inviting me to projects, kept annoying me, so keep selves to selves

M: so you don't get into the whole community thing?

Dv Ant: Na, we just found it a good tool for ourselves. We both only did for fun

(11.02.2016)

(Vedlegg 6.6.1)

Dv Ant og Doc Remix har til dags dato ikke laget prosjekter med produsenter som ikke tilhører «8-bit Reggae Movement»-grupperingen. Dv Ant viser liten eller ingen interesse for å delta i Ohm Studios miljø. Som nevnt i del 2.5 arrangeres det jevnlig konkurranser, utfordringer og lignende som er ment å engasjere medlemmene i Ohm Studio til samarbeid og utvidelse av deres musikalske sirkler. Men for hvem er disse arrangementene interessante? Ohm Studio har gjennom sin youtube-kanal publisert flere videoer som både fungerer som informative videoer om funksjoner og muligheter i Ohm Studio, samtidig som det promoterer programmet gjennom redigering, bakgrunnsmusikk laget av medlemmer fra Ohm Studio, og et særlig fokus på mulighetene programmet kan tilby til kreative musikere som trenger andre musikere for å realisere et prosjekt. Først og fremst fokuseres det her på instrumentalister som trommiser, gitarister, keyboardister og vokalister, mens musikere som bruker midi-instrumenter og laptop som sitt hovedinstrument er ekskludert.

«...Then you think, this needs a guitar! The thing is, you don't play guitar. Stuck where you live all by yourself, the usual way to do it till now is to use a sampler. And, you can do that in Ohm Studio, but you can also do even better! You can replace machines with people.»

(Transkripsjon fra «Why why why... Ohm Studio? (official video)»):

<<https://www.youtube.com/watch?v=K4g6cPZC8C8>> [Hentet 22.02.2016]

Perspektivet på den kollektive opplevelsen av musikk fokuseres derfor i størst grad på mennesker som spiller i band, og som ikke har muligheten til å spille eller lage musikk sammen med noen. At

hensikten her er å ekskludere elektroniske musikkprodusenter er kanskje heller tvilsomt, men det fokuseres uansett på hva som er «ekte» og «menneskelig». En sampler imiterer et «ekte» instrument, og er dermed mindre menneskelig og mer kunstig, på tross av at det fortsatt er et menneske som styrer og kontrollerer sampleren. Kan vi her gjenkjenne det som Madeleine Akrich kaller programmets «manuskript»? Tjora finner i sin artikkel «Groove In The Box» to eksempler på at designeren bak Rolands «Mc-303» har lagt føringer for hvordan brukerne skal ta i bruk og forholde seg til maskinen. Blant annet har han sett på hvordan Mc-303 ble promotert av Roland selv. Roland nevner blant annet at maskinen passer bra til å lage sjangre som techno, rap, jungle, hip-hop, acid og annen «dansemusikk», noe som både spiller på datidens populære undersjangre av elektronisk musikk, og på trender som fantes i populærmusikken på midten av 1990-tallet¹³⁴. Motsetningene mellom det «maskinelle» og det «menneskelige» blir satt opp mot hverandre, og i Ohm Studio sitt tilfelle er det hvordan man gjennom å bruke teknologi kan komme «nærmere» det menneskelige i musikken. Kan det da tenkes at informantene i denne oppgaven heller ikke vil føle noen spesiell tilknytning til miljøet rundt Ohm Studio, ettersom Ohm Studio i utgangspunktet heller ikke prøver å tiltale musikere som fokuserer på å bruke datateknologi som hovedelement for musikalsk produksjon? Et annet poeng er at Ohm Studios promoteringsvideo tar utgangspunkt i musikere som ikke har et nettverk av andre musikere å spille sammen med. Informantene har på den andre siden et rikt miljø, som jevnlig møtes gjennom Facebook, der felles kulturelle referanser og felles interesse for musikk skaper det som Lysloff kaller et «virtuelt samfunn». Derfor er det kanskje ikke like interessant for informantene å delta i Ohm Studios miljø, ettersom de allerede er en del av et miljø som i større grad tiltaler deres musikalske interesser, og mer spesifikt deler informasjon som relaterer til deres egne interesser. Ohm Studio blir derfor primært et verktøy for å gjøre det mulig med samarbeid i sanntid, fremfor et multiverktøy som tjener flere formål enn det musikalske.

3.5 Virtuell musikkbransje og alternative taktikker

Informantenes aktiviteter på internett tilnærmer seg ikke bare ett felt, men et stort omfang av ulike felt som alle inngår i ulike ledd av musikkutøvingen. Musikkens produksjon foregår i Ohm Studio, mens andre plattformer som Souncloud tjener som base for utgivelsen og distribusjonen av musikken. Facebook fungerer som verktøy for nettverksbygging og promotering. Produsentene styrer dermed de fleste leddene av både det musikalske, så vel som det mer bransjerelaterte, som å

¹³⁴ Tjora 2009: s.5

sørge for flere lyttere eller få gjort utgivelser. Det å kunne arbeide på mange ulike felt, og dele av sin egen musikkhverdag i et teknologisk samfunn, er i seg selv et fenomen som har eksistert før internetts opprinnelse. Fremskritt innen teknologisk utvikling, som kassetformatet, som gjorde det enklere og billigere å spille inn musikk, har gjort terskelen for å kunne arbeide som selvstendig artist lavere på samme måte som internettrevolusjonen har åpnet for kanskje enda mer. Hvis en nettside representerer et felt for informantene innehar hvert felt igjen flere underfelt. «8-bit Reggae Movement» er bare en av kanalene der deling av musikk og bygging av nettverk foregår på Facebook. Mange av produsentene har også egne artistsider på Facebook der de administrer siden selv, og kan dele til de som har «liket» siden. På egen profilside kan musikken deles til det samlede nettverket av «venner» som hvert medlem har, i tillegg til andre grupper lik «8-bit Reggae Movement», som de kan bruke som base for promotering. Hvert felt kan derfor tilby mange ulike muligheter for hver artist og produsent, og det vil være individuelt hvordan hver enkelt benytter seg, eller unngår mulighetene. På tross av at få av medlemmene gjør betydelige inntekter på sin egen musikk, burde det likevel være klart at deres hverdag som produsenter og artister likevel kan dreie seg om et stort antall ulike opplevelser, som krever forståelse og erfaring for å kunne utnytte til sitt eget beste. Ser vi her en demokratisering av musikkbransjen? Tilbyr den virtuelle musikken et helt annet nivå av tilgjengelighet til det som før bare var ment for de som var en del av store kommersielle plateselskap? Eller ser vi en omdefinering av den populære musikkbransjen, der hele bransjen i seg selv har blitt forandret, også det tradisjonelle musikkmarkedet? På spørsmål om hvilke plattformer og medium som Dv Ant og Doc Remix foretrekker å gi ut sin musikk på svarer de:

Dv Ant: Soundcloud and on homemade cd so I can give to peeps, a lot of my fans seem to be pensioners haha. I have a few releases on a couple net labels, but until soundcloud disappears I will keep using only that. Hard enough remembering that password. My tunes will always be free. They are only there to make you smile(remember the natty droid radio show, made ya smile)

(Vedlegg 6.2)

Doc Remix: On soundcloud and versionist site on a tune basis no albums mixtapes etc. Every now and then a netlabel picks up my music and want to do a release and the form of an EP or something. And as free downloads :)

(Vedlegg 6.1)

Majoriteten av medlemmene av «8-bit Reggae Movement» gir musikken sin ut på plattformer som Soundcloud fremfor etablerte strømme og butikkjenester som Spotify og iTunes. Begge tjenestene er relativt billige å benytte seg av, men tar enten betalt en prosent av salg eller proserter som blir gjort. Det kreves også et ekstra betalingsledd via en distribusjonstjeneste som også kan gjøres relativt billig og enkelt gjennom digitale distributører, som norske Phonofile eller amerikanske Distrokid. Soundcloud tar, på den andre siden, ikke noen proserter av antall strømminger, og har heller ikke muligheten for salg med faste priser, men tilbyr i stedet utvidet lagring og publiseringsplass med månedlige betalingsabonnementer, som er mer populært hos gruppens medlemmer. Majoriteten av medlemmene bruker dermed alternative kanaler som går utenfor det kommersielle markedet, og vi kan derfor spørre oss om dette i seg selv blir et middel for å få frem et ideologisk standpunkt. Nå finnes det åpenbart naturlige grunner for at medlemmene vil bruke slike taktikker, ettersom ingen er «profesjonelle» musikere og det ikke er musikkproduksjonen som står for de daglige inntektene eller fungerer som deres levebrød. Dv Ant sier selv at musikken hans bare er ment å skulle glede andre, og i hans tilfelle teller dette som en større verdi enn det å skulle få betalt. På den andre siden kan vi se at de samme antikommersielle trekkene følger mange ledd av medlemmenes musikkproduksjon, fra låtens tematikk til utgivelse av ferdig produkt. Hvorfor er det så mange som tar et så klart standpunkt fra mer etablerte og større musikkjenester?

Dv Ant og Doc Remix baserer seg i stor grad på samples som et sentralt musikalsk element. Dette skaper lydcollager som vektlegger låtens tittel og tematikk. Låten «Kungfucius» som i Ohm Studio har prosjektnavnet «8-bit Martial» har hentet materialet fra filmen «Drunken Master» (1978) og det er lite sannsynlig at informantene i en offisiell utgivelse kunne fått klarert bruken av samples i sine produksjoner. Å bruke samples og materiale som ikke har blitt klarert med eieren av opphavsrettighetene kan utløpe en risiko for produsenten, men er også vanskelig å oppdage hvis man ikke tjener betydelige summer på salg av egen musikk. I størst grad finnes det tilfeller der større og kommersielle artister i sjangre som bruker samples som et av de mest sentrale elementene har blitt saksøkt for uklarert bruk av andres musikk¹³⁵. Man vil uansett, gjennom å ikke selv gjøre profitt på vegne av andres materiale eller sitt eget, sørge for at den virtuelle «livsstilen» kan bli ivaretatt uten at noen direkte form for kontroll av ens musikk kan bli utøvd.

¹³⁵ Hip-hop produsenten Otis «Madlib» Jackson Jr ble i 2015 saksøkt av jazzmusikeren Bob James for å ha brukt materiale hentet fra låten 'Nautilus' i sin instrumentalproduksjon 'Sparkdala': <http://www.factmag.com/2015/05/08/jazz-legend-bob-james-suing-madlib-and-stones-throw-for-copyright-infringement/> [Hentet 24.02.2016]

Med utgangspunkt i Boelstorffs definisjon av internett som et «flytende» landskap vil det ikke bare være nødvendig for informantene å være aktive på mange ulike felt samtidig for å drive ulike ledd av sin musikkhverdag. Det er også nødvendig å være oppdatert på nye landskap som kan ta over når andre blir borte. Tilbud og etterspørsel styrer i stor grad ulike musikktenesters popularitet og validitet. På midten av 2000-tallet var Myspace en av de viktigste nettstedene for virtuell musikk, men etter at nettsteder som Facebook, Youtube og Soundcloud ble populære ble Myspace enda et eksempel på hvor raskt trender og utskiftninger i virtuelle landskap kan foregå¹³⁶. Nylig har også informantenes hovedkanal Soundcloud begynt å bevege seg mot en lignende utvikling. Etter å ha startet opp som et lite selvstendig selskap i Berlin, startet Soundcloud et samarbeid med verdens største plateselskap, Universal i januar 2016¹³⁷. Soundcloud planlegger nå å innføre muligheten for å tjene penger på annonsering, eller såkalt «monetization», som gjør at lyttere må høre en reklamesnutt før man kan spille av en låt på Soundcloud, et alternativ som har eksistert på youtube siden 2014. Det vil derfor bli interessant å følge med på konsekvensene av at Soundcloud nå beveger seg mot en lignende modell som tillater større kommersielle krefter å være en del av det tidligere selvstendige landskapet. Vil medlemmene fortsette å benytte seg av siden som sin primære kilde for utgivelser, eller bevege seg over til andre landskap som fortsatt kan sies å være «frie» i sin utforming? Hva vil det i så fall bety for gruppens fellesskap som helhet? Soundcloud er tross alt der miljøet samlet seg i utgangspunktet, og har vært en viktig komponent for å oppnå samarbeid på tvers av produsenter og aktører. Vil de sosiale båndene mellom aktørene gjøre at omorganiseringen av en hypotetisk ny nettside som distribusjonskanal vil gå smertefritt, eller vil dette også være starten på gruppens undergang som aktiv og sosial arena?

Lysloff peker på at den viktigste komponenten for mod-samfunnets overlevelse er den konstante produksjonen av ny musikk innad i miljøet. Det er musikkproduktet som er det mest sentrale for at miljøet skal holde sammen, og at aktiviteter som samarbeid og gruppeaktiviteter skal forekomme. Skal også informantene fortsette å ha sosiale bånd til hverandre er det med andre ord viktig at de både kan dele verktøyene som skaper musikken, men også verktøyene som får musikken publisert og distribuert. Det vi kan se er at hovedinformantene, og også de andre gruppens medlemmer, har egne synspunkt på ulike tjenester på internett og hva de representerer. Hvilke verktøy som tas i bruk for å produsere musikk representerer noe mer enn bare de rent tekniske mulighetene. Å bruke

¹³⁶ Pedestrian.tv, «Death Of Myspace: A former Employee looks back»: <https://www.pedestrian.tv/features/entertainment/the-death-of-myspace---a-former-employee-looks-bac/31505.htm> [Hentet 24.02.2016]

¹³⁷ Soundcloud Blog, «Announcing our partnership with Universal Music Group»: <https://blog.soundcloud.com/2016/01/13/announcing-our-partnership-with-universal-music-group/> [Hentet 24.02.2016]

Windows som datasystem tillater i større grad bruk av gratis programvare (Freeware), fremfor Apple Ios som utøver større kontroll på produkter, og dermed ikke tilbyr like store muligheter for å laste ned og installere Freeware. For informantene representerer dette også ideologiske forskjeller, og gjennom å velge et system velger man også et standpunkt. Det samme gjelder for musikkjenester og plattformer. Soundcloud representerer det «liberale» mens Itunes igjen representerer det etablerte og kommersielle, fortsatt representert av det internasjonale teknologiselskapet Apple. Medlemmene engasjerer seg også i spørsmål rundt oppdateringer av nettstedet, utskiftning av design og nye retningslinjer som tilføres. I 2012 skiftet Soundcloud utseende til det som ble kjent som «New Soundcloud». I starten hadde man mulighet å beholde det gamle utseendet – «Classic Soundcloud». Forandringen skapte stor oppmerksomhet innad i miljøet og startet blant annet en underskriftskampanje for å beholde «Soundcloud Classic» og det ble også produsert en rekke «memes» med teksten «Save Soundcloud Classic». Dette viser at informantene tar aktivt del, ikke bare i sin egen musikk og hvilken skjebne den får, men føler også et kollektivt ansvar ovenfor de overstående digitale tjenestene de selv benytter seg av.

Informantenes praksis har blitt beskrevet som «8-bit reggae». Det ble presisert i del 2 at dette tok utgangspunkt i Nicholas Nova sin definisjon som bruker «8-bit reggae» som et paraplybegrep. Informantene selv bruker begrepet i gruppebeskrivelsen «8-bit Reggae Movement», men innad i gruppen finnes det et hav av ulike sjangerbetegnelser som hver produsent benytter seg av individuelt. «8-bit reggae» kan ikke velges som undersjanger i distribusjonstjenester som Itunes eller Spotify. Her er det satte kommersielle globale sjangre som dominerer som f.eks «Rock», «Pop», «Hip-hop» eller «Reggae». Innenfor alle disse sjangrene finnes det nødvendigvis et hav av ulike undersjangre og begrep som henviser til lignende «smale» sjangre, som «8-bit reggae», som ikke blir representert. Hvordan representerer informantene sin «egen» sjanger? Som allerede utredet bruker ikke informantene tjenester som Spotify og Itunes, men baserer seg primært på nettstedet Soundcloud, som i tillegg til å gi stor frihet i forhold til distribusjon også gir mulighet for brukeren selv å definere sjanger, noe som har gjort at ellers etablerte sjangerbegrep har blitt offer for kreative, og ofte komiske, sjangernavn innad i gruppen som «8 bit dancehall», «digital laptop reggae», «laptop reggae», «happiness bass», «dub electronic», «Gameboysteppa», «chubstep», «big chip reggae», «c64 reggae» og «NES reggae»¹³⁸. Det er dermed ikke nødvendigvis slik at sjanger innad i miljøet er like viktig. Begrep som «happiness bass» refererer like mye til den individuelle låtens karakter som hva den representerer i en større musikalsk sfære. Likevel kan vi se fellestrekk i hvordan sjangerbegrep settes opp: som ordet «8-bit reggae» spiller andre begrep, som «big chip

¹³⁸ Nova 2014: s.73

reggae» eller «NES reggae», også på fusjonen mellom videospillmusikk og jamaicansk populærmusikk. Dette representerer enda et eksempel på hvordan alternative kanaler og taktikker gjør at informantene selv kan definere og modifisere sin egen musikkhverdag, hvordan de representerer seg selv som artister, hvordan deres musikk promoteres og distribueres gjennom bevisste valg og en forståelse av virtuell musikkbransje og industri.

3.6 Det virtuelle studio

Som utredet i del 1.2 kan Ohm Studio med utgangspunkt i Boelstorff, Nardi, Pearce og Taylor defineres som en virtuell verden der deltagere kan utføre mangfoldige oppgaver i et begrenset virtuelt område. I dette tilfellet et virtuelt lydstudio, der det analoge miksebordet, effekter og komponenter er digitaliserte og virtuelle. I del 3.1 ble det diskutert hvilke forutsetninger som måtte til for å få tilgangen til de nødvendige programvarene og komponentene, og hvilke taktikker informantene benytter seg av for å oppnå det. Ohm Studio er i sin reneste form et digitalt studio, på samme måte som andre studioprogrammer som Logic eller Pro Tools, men satt i et virtuelt miljø. Alle programmene er virtuelle fremstillinger av analoge lydstudioer, men der Pro Tools og Logic er programmer som kan kjøres «offline», har Ohm Studio kun en funksjon når brukeren er «pålogget» et nettverk gjennom internett. Er det «virtuelle» studioet, som alltid er «pålogget», det som Duckworth kaller selve definisjonen på virtuell musikk? En interaktiv arena der tilgjengelighet, portabilitet, åpen kommunikasjon og frihet eksisterer i harmoni. Der ingen er alene, men alltid kan dele musikk og opplevelse av fellesskap gjennom skytjenester, som ikke bare gir oss muligheten til å være sammen med andre, men som også krever at man er sammen med andre. Er det en forutsetning for musikkskapning at alt må være kollektivt? Og hvordan stiller egentlig det virtuelle studioet seg i forhold til det analoge og «klassiske»? Vil den virtuelle musikken stå for det som Duckworth mener blir et *paradigmeskifte* i musikk? Eller kan vi fortsatt se en historisk kontinuitet fra fonografens oppfinnelse i 1877 og frem til i dag? Med utgangspunkt i Duckworths 4 definsjoner for hva som utgjør virtuell musikk sin karakter vil jeg her se på hvordan informantenes «virtuelle studio» samsvarer med Duckworths synspunkt. Duckworths fire punkter er som beskrevet i del 2.4: *Tilgjengelighet, portabilitet, kollektivitet og kommunikasjon*. Først og fremst må vi definere hva et studio er: Et rom, der en person kan utføre kreative oppgaver og skape kreativt innhold. Den tradisjonelle betydningen vil naturligvis henvise til et faktisk rom med vegger og tak, som gjør at

rommet skiller seg ut fra andre rom der andre aktiviteter tar plass. Det virtuelle rommet er også definert av skillevegger. Når informantene åpner Ohm Studio går de inn i det rommet som gjør at musikkaktiviteter må begrenses til det stedet. I det analoge studiorommet finnes miksebord, opptakere, instrumenter, mikrofoner og andre verktøy som hjelper til med innspillingen. For Dv Ant og Doc Remix finnes alle disse komponentene i Ohm Studio også, men her i digitaliserte utgaver.

De inkluderte effektene i Ohm Studio består av mange av de mest brukte effektene de siste 60 årene som klang, ekko, chorus og phaser, effekter som har blitt brukt i utallige sammenhenger, og som ikke nødvendigvis tilfører noe nytt i forhold til internett. Som diskutert i del 3.4 har Ohm Studio promotert seg spesielt mot bandmusikere som gitarister, trommiser, bassister og vokalist, og kanskje derfor har det vært naturlig at «klassiske» effekter som dette har blitt tilført programmet. Men hvordan forholder informantene seg til effektene de benytter, og skiller de seg ut fra hva «bandmusikere» ville brukt for å effektprosessere en gitar eller et lydspor av trommer? Her er det spesielt interessant å se på hvilke instrumenter og effekter hovedinformantene selv benytter seg av, som for eksempel vst-effekten «Dub-delay» som emulerer lyden av båndekko-maskiner som Echoplex og Roland Space Echo. Begge er maskiner som ble brukt av dub-sjangerens tidligste pionérer som King Tubby og Lee «Scratch» Perry. Effektens navn er også avslørende, og gir helt klare henvisninger til at effekten skal brukes i sammenheng med dub-praksis. Andre effekter som brukes er TAL-reverb, som emulerer lyden av spring reverb, også en av de mest brukte effektene i dub-musikk på 1970-tallet. En stor del av informantenes eksterne effekter som de selv har lagt inn i Ohm Studio er ulike varianter av ekko eller klangeffekter, noe som gir helt klare retninger for hvilken tradisjon informantene vil sette seg inn i. Gjennom å bruke de samme verktøyene, men nå i en digitalisert utgave, bruker informantene effektene for å kunne sette seg selv inn i en tradisjon og en praksis som ble skapt lenge før deres egen musikkariere startet. Dub har, som allerede utredet i kapittel 2, vært en praksis som har hatt innflytelse i mange moderne elektroniske musikkformer, og den soniske behandlingen gjennom effektbruk kan høres i mye såkalt klubbmusikk i dag. Men i dette utgangspunktet forsøker ikke informantene å bruke dub som en av mange inspirasjonskilder, men som hovedpraksis og sjanger. Klassiske reggaelementer som «skank» og «one drop»¹³⁹ kan høres i de fleste låtene informantene lager. Åpenbart skiller musikken seg klart ut fra dub på 1970-tallet gjennom deres bruk av midi-instrumenter som i stor grad baserer seg på lyder hentet fra eldre spillkonsoller, men som regel har de ulike instrumentene en «emulerende» effekt der en synth fungerer som gitar, en annen bass osv. På mange måter er informantene dermed konservative, og

¹³⁹ «Skank» spilles som regel av gitarist eller pianist og henviser til anslag på 2. og 4. slag. «One drop» er en trommerytme der 1. slag i en takt sløyfes.

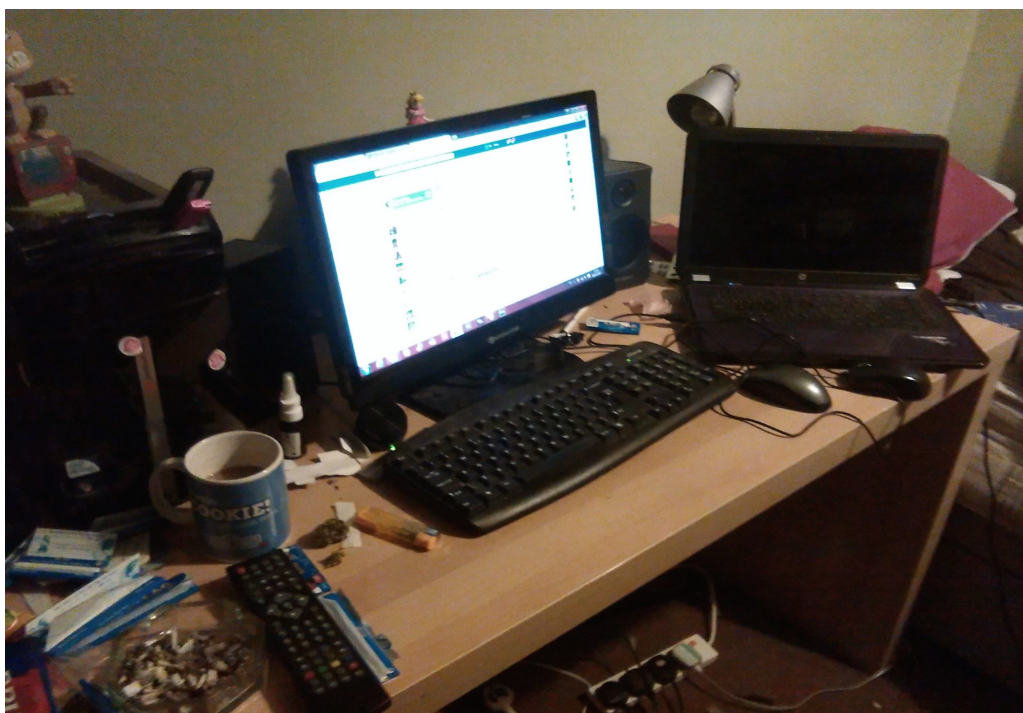
spesifikke i hvilke effekter de bruker og hvilken lydestetikk de velger å vektlegge, og på tross av at effektene er digitaliserte, emulerer de alle analoge effekter som ble utviklet og brukt i studioer så tidlig som på 1950-tallet. På samme måte er også lydutvalget digitalisert, men hentet fra lydbrikker utviklet på 1970 og 1980-tallet. Hadde produsenter som King Tubby vært like konservativ i sin bruk av effekter hadde han selv vært produsent i 2016? Dub-musikkens opphavsfortelling har fokusert i stor grad på hvordan dub på Jamaica representerte det «futuristiske» og eksperimentelle aspektet av jamaicansk populærmusikk, der produsenter utnyttet begrensede ressurser for å skape nye lyder, nye former og en musikkpraksis som skulle ha en innflytelse på global populærmusikk, så vel som lokal¹⁴⁰. De utnyttet med andre ord det som var tilgjengelig av utstyr, det som kunne importeres, bygges og modifiseres i lydstudioene. Det kan dermed tenkes at King Tubby selv hadde vært tilgjengelig. Før Tubby ble myrdet utenfor sitt hjem i 1989 hadde han allerede vært med på å legge grunnlag for den digitale revolusjonen på Jamaica med å innføre synthesizere og trommemaskiner på populære riddims, som «Tempo Riddim», som fortsatt kan høres i ulike versjoner av digitale reggaeprodusenter i dag¹⁴¹. Dette argumentet bygger på en idé om at musikk og utvikling alltid er progressiv og «går fremover», og man kan igjen spørre seg selv om at «det nye», eller det «eksperimentelle», alltid er å innføre ny teknologi og nye arbeidsmetoder som ikke baserer seg på teknologi som ble utviklet for 50 år siden. Det å se bakover i tid for inspirasjon har vært, og vil mest sannsynlig alltid være en vanlig praksis innenfor de fleste kunstformer. Kanskje musikere i dag har enda større muligheter enn noen gang tidligere for å kunne oppdage musikk fra hele musikkhistoriens utvikling, ikke bare fra den godt dokumenterte vestlige musikken, men også fra andre verdenshjørner, til steder utøverne aldri har besøkt, men som likevel kan få en mening og betydning for deres egen musikkskapning.

Om ikke informantenes musikk i seg selv representerer en helt ny form for musikk, men konservativt fokuserer på et lite og begrenset område for lydestetikk og lyddesign vil kombinasjonen av de to være et eksempel på hvordan virtuell musikk representerer *tilgjengelighet*. Tilgjengelighet for å oppdage nye inspirasjonskilder, men også tilgjengelighet for å kombinere og mikse sammen det man selv ønsker av de nye inspirasjonskildene for å skape nye fusjoner av lyder og musikkuttrykk. Det er uansett klart at informantene setter seg selv i en historisk sammenheng ved å bevisst benytte seg av effekter og verktøy som var viktige for utviklingen av jamaicansk populærmusikk.

¹⁴⁰ Veal 2007: s.2

¹⁴¹ Et søk på nettstedet riddibase.org – en database for riddims – gir alene 113 eksempler på ulike versjoner og låter spilt inn med utgangspunkt i «Tempo riddim»: <<http://www.riddibase.org/riddibase/prequery.php>> [Hentet: 07.03.16]

I Duckworths definisjon av den virtuelle musikken inngår det flere begreper som definerer paradigmeskiftet i musikk, *portabilitet*, *kommunikasjon* og *interaktivitet*. Det portable studioet gir oss muligheten til å ta med oss det kreative rommet til der vi måtte ønske. Informantenes virtuelle studio er ikke bundet av sted, og kan i teorien benyttes og pålogges uansett hvor de måtte befinne seg. Informasjonen er lagret i «skyen» og programvaren er kun en enkel datafil på relativt liten størrelse. En realitet som sier oss at studioet kanskje ikke lengre trenger å være et sted man reiser til, fjerner seg fra omverdenen og spiller inn musikk. Studioets plass i populærmusikken er både en godt dokumentert, så vel som en myteomspunnet historie som ofte fokuserer på hvordan artister og band går inn i et kreativt rom for å skape et større musikalsk verk. Noen studioer er ekstra spesielle og skaper album som fortsatt er viktige, som Fame Studios i Muscle Shoals eller Atlantic Studios i Halden. Rommet, og hva det inneholder, er en del av opplevelsen. Studioets plass i jamaicansk musikk sin opphavsfortelling baserer seg også på den samme oppfatningen, der *stedet* og *rommet* fremmes som likeverdige med musikkproduktet. Hvordan passer disse opphavsfortellingene i studioet som ikke har et sted det hører til? Bryter informantenes virtuelle studio med oppfatningen av «studioet» som en arena der artistens kreativitet og talent kan komme til sitt rette? Åpenbart er deres virtuelle studio et rom som ikke kan tas på. Deres instrumenter er digitaliserte fremstillinger av andre instrumenter, og rommet de forholder seg til kan kun oppleves gjennom en skjerm. Dette «rommet» kan man ta med seg til andre steder ved hjelp av en annen datamaskin, eller en bærbar laptop. På den andre siden forandrer ikke rommet seg fra sted til sted. Rommet er fortsatt det samme når du logger inn. I informantenes tilfelle er dette en sannhet med modifikasjoner. Jo, de kan åpne prosjektene sine på alle datamaskiner med programvaren installert og med tilgjengelig internett, men som diskutert i del 3.1 har informantene modifisert sitt eget studio med spesifikke vst-instrumenter som gjør at det krever gode og grundige forberedelser for å i det hele tatt kunne få hørt instrumentene som er spilt inn. Det er med andre ord nærmest usannsynlig at Doc Remix skal kunne logge seg inn på hvilken som helst datamaskin for å arbeide med musikk. Har ikke denne maskinen akkurat de samme programmene installert kan ikke et prosjekt arbeides videre med. Det portable studioet er derfor mulig, men i informantenes tilfelle heller usannsynlig. På spørsmål om hvilke fasiliteter Dv Ant innehar hjemme når han arbeider musikk svarer han med dette bildet og underteksten «..Thats all i need» (Martyn Kauri 2015).



(Dv Ant's studio 2015)

Å jobbe fra «hjemmet» vil i den virtuelle verdenen være noe mange i gruppen «8-bit Reggae Movement» kjenner seg igjen i. Når man ikke trenger å være utenfor sitt eget hjem for å skape musikk – verken komponere, produsere, publisere eller distribuere musikk – vil det naturligvis være mange som vil utføre arbeidsoppgavene i sitt eget hjem. Reisen foregår her gjennom virtuelle felt fremfor fysiske. Kan dette ha noe å si på det endelige produktet? Kan det musikalske produktet være formet av at vi alle kan forholde oss til våre egne grenser og egne hjem fremfor å måtte oppsøke andre mennesker som gir oss muligheten til å skape musikk i deres rom, slik et band gjør når de leier et studio? I forhold til samarbeidet mellom Dv Ant og Doc Remix virker de begge avskilt fra deres personlige liv når de oppholder seg i Ohm Studio. Der er det musikken og produksjonen av den som står i sentrum. Informantene har, som tidligere nevnt, aldri møttes, og dermed aldri samarbeidet med musikk i den fysiske verdenen. Hadde fysisk tilstedeværelse gjort at musikken hadde blitt bedre? Hadde musikken kommet til å blitt skapt i det store og det hele? Eller gir det at informantene kan oppholde seg innenfor egne trygge rammer, der de ikke trenger å utlevere seg selv på noen annen måte enn gjennom en tekstavatar, dem muligheten til å i større grad fokusere hovedsaklig på musikken fremfor andre faktorer som fysisk utseende, kroppsspråk, væremåte og generell personlighet? Når Dv Ant sier at «that's all i need» i forhold til å skape musikk mener han også at han er fornøyd med det han har og ikke trenger å ekspandere sine egne grenser for å kunne nå nye musikalske steder. Kanskje er det nettopp det at deres eget felt alltid er «hjemme», men i den virtuelle verdenen samtidig kan reise dit de selv vil, det som gjør at de kan

oppnå fruktbare samarbeid.

«Rommet» er portabelt, men også konstant hvis de rette forberedelsene har blitt gjort, men også i Ohm Studio er det fortsatt først og fremst en møteplass mellom mennesker, der kreative samarbeid utføres. Dette samsvarer med Duckworths tredje karakteristikk: Virtuell musikk er *kollektiv*. Det kollektive aspektet er selvfølgelig mye av denne oppgavens hovedproblemstilling, selve samarbeidet mellom informantene og prosessene som foregår gjennom slike samarbeid. I kapittel 3 har allerede mange ulike former for samarbeid mellom informantene, og ulike taktikker for å oppnå de, blitt utredet. Ett spørsmål som enda ikke har blitt stilt er hvorvidt det *kollektive* er så viktig for virtuell musikk? Hvorfor har jeg valgt å fokusere på dette fremfor ren virtuell musikkskapning? Må virtuell musikk være kollektiv for å være interaktiv og virtuell musikk i forhold til Duckworths definisjon? Ohm Studio er bygd rundt idéen om musikalsk samarbeid og kollektivitet gjennom virtuelle rom. Dette kan, som beskrevet i kapittel 2, enkelt gjenkjennes blant annet gjennom deres eget slagord «Together is better», som gir klare retningslinjer til brukerne om at Ohm Studio, i motsetning til andre lydstudioprogrammer, er designet med det utgangspunktet at det skal gjøres sammen med andre. Hvorfor er det å være «sammen» i musikkskapningen bedre enn det å være «alene»?

Hvorvidt musikk er en kollektiv opplevelse i komponeringsfasen avhenger naturligvis av musikalsk uttrykk, område, tradisjon og sjanger. Den klassiske mesterfortellingen der den geniale komponisten alene skaper et grandios verk ut fra sitt eget hode (eller ved guds hjelp), som senere fremføres av et stort orkester, har blitt fortalt mange ganger, men interessant nok deler den også mange likheter med hvordan elektroniske musikere forholder seg til musikk. Også her skapes musikken på et noteark¹⁴² og «fremføres» av maskinen, som i dette tilfellet fungerer som produsentens eget orkester. Informantene er ikke avhengig av at andre mennesker lærer seg musikken og fremfører den. Maskinen blir på mange måter det neste leddet i musikkskapningen og en stor del av det ferdige produktet. Uten maskinen vil det heller ikke bli et produkt. Kan *kollektivitet* også være opplevelsen av å spille sammen med en maskin? Vil det i sin ytterste grad også være et paradigmeskifte i hvordan vi forholder oss til andre mennesker hvis maskinen selv kan inneha en kunstig bevissthet som igjennom algorytmer er med på å bestemme det musikalske uttrykket? Eller er det fortsatt mennesker som styrer maskinen, og som alltid vil være utgangspunktet for maskinens kreasjon og eksistens? Hvis det eneste samarbeidet som foregår i skapningen av musikk er mellom mennesket og maskin vil kanskje andre aspekter av musikken være

¹⁴² Vinduet der man setter inn informasjon om pitch, rytmikk og anslag i digitale lydstudio kalles «Piano Roll», og er en digital fremstilling av pianotangenter.

kollektiv. I «8-bit Reggae Movement» er det selve gruppen som skaper den kollektive følelsen og fellesskapet. Selv om at mye av musikken er skapt av en person alene, og ikke nødvendigvis i noe samarbeid med andre, får musikken en kollektiv natur så fort den deles med andre. Så fort musikken deles vil den være tilgjengelig for et større publikum, som gjennom å dele den selv er med i den musikalske prosessen. I kommersiell musikkindustri vil delingen av musikk tradisjonelt bli gjort av et eksternt selskap, som promotering av et plateselskap eller distribusjon av et distribusjonsselskap. Artistene i «8-bit Reggae Movement» har på den andre siden full kontroll over eget produkt og hvordan de selv vil dele det. Dermed vil kanskje også den kollektive følelsen bli større ved å personlig dele sin egen musikk gjennom sider som Soundcloud, som de selv administrerer. Her kan de finne direkte kontakt med fans og lyttere av deres musikk, og direkte kommunisere med dem i kommentarfelt. Her ser vi en skjermdump fra låten «Wolves in the Zone». På låtens «lydsky» kan man kommentere og dele sine meninger om låten. Alle ikoner på linjen representerer en bruker og en kommentar.



(Dv Ant & Dr.Remix – «Wolves In The Zone» på Soundcloud:

<<https://soundcloud.com/dubinit/dvant-dr-remix-wolves-in-the>> [Hentet 01.03.2016]

Kollektivitet er med andre ord ikke nødvendigvis et krav for selve musikkskapingen. Men med en gang man deler musikken, enten gjennom sosiale medium som Facebook, eller Soundcloud, vil musikken forandres fra å være et privat produkt til å bli offentlig og tilgjengelig for andre. Hvis vi også tar utgangspunkt i at våre aktiviteter på internett ikke er *private*, men i de fleste tilfellene er sporbare og offentlige, vil også musikk skapt gjennom internett være tilgjengelig om det er koblet opp mot et felles nettverk og lagret i «skyen», slik det er i Ohm Studio. Det kan selvfølgelig diskuteres om noe av aktiviteter som gjøres i «skyen» er private i det store og det hele. Alle

musikkprosjekter i Ohm Studio er lagret på en felles server. Man kan med andre ord ikke lagre prosjektet «offline» på sin egen maskin, men kun få tilgang til prosjektet gjennom Ohm Studios programvare. Hvem er det da som eier prosjektet? Er dette noe annerledes enn når musikere møtes i et eksternt studio og spiller inn på andres utstyr? Ohm Studio er selv bevisste over denne problemstillingen og gir følgende forklaring på problemstilling:

«As with any other DAW or any other physical studio: it's not because people can access what you create that they have rights to do anything with it. As indicated in the Terms of use, it is not our business to manage copyright. We only provide tools. Use projects rights wisely to protect your projects where copyright is at stake. Now while it's obviously easier to steal IP in a collaborative context, it shall also be noted that Ohm Studio also works like a registration system for IP creation thanks to the snapshots. Once you've recorded something in Ohm Studio it's time stamped and you can prove anteriority if it ever comes to that - in a way that is unhackable.»

(Ohm Studio, «Copyright»: <<http://www.ohmstudio.com/doc/faq#copyright>> [Hentet 08.03.16])

Ohm Studio innehar ingen rettigheter over verk skapt innen deres program, men lar programmet fungere som et verktøy som fritt kan brukes til å skape produkter. For informantene utløper det dermed ingen risiko å bruke programmet, og det må heller ikke betales 'royalties' eller kompensasjon til Ohm Studio når musikk som har blitt skapt i programmet blir solgt. Sosiale medier som Facebook har de siste årene mottatt sterk kritikk fra forbrukerorganisasjoner som har kritisert selskapet for å selge videre brukeres personlige informasjon så vel som personlige bilder og videoer delt på nettstedet. Facebook opplyser selv om disse konsekvensene i sine retningslinjer når man lager en konto på siden deres, og kan fritt distribuere innhold som blir delt på siden. Opphavsrettighetene er fortsatt hos den som har delt originalverket, mens lisensrettigheter og retten til distribusjon gis til Facebook¹⁴³. Dette betyr ikke at innhold som blir delt fra eksterne sider som Soundcloud på Facebook gjør at deltagerne i «8-bit Reggae Movement» mister noen rettigheter så lenge de ikke laster opp innholdet på Facebook sin side i utgangspunktet. Hvorvidt deltagerne selv er bevisste over dette eller ikke gjør ikke noen stor forskjell, ettersom Facebook ikke har noen spesiell funksjon i forhold til å distribuere musikk, men heller fungerer som en plattform for promotering. I en nylig artikkel slås det fast at Facebook likevel profiterer på kunstnerisk materiale med utgangspunkt i en rapport publisert av GESAC, de europeiske opphavsrettselskapenes lobbyeringsorgan. Gjennom deres annonsefunksjon, der man kan betale for at lenker eller musikk-sider skal bli promotert og «fremmet» på andre brukeres «vegg», tar Facebook betalt uten å

¹⁴³ NyCounsel, «Who owns photos and videos posted on facebook or twitter»: <<http://www.nycounsel.com/business-blogs-websites/who-owns-photos-and-videos-posted-on-facebook-or-twitter/>> [Hentet 08.03.16]

gi kompensasjon for eventuelle klikk og salg gjort på grunn av annonsene. Rapporten viser at rundt 52 % av Facebooks annonseinntekter er basert på kunstnerisk materiale¹⁴⁴. I media, så vel som i akademia og forskning, har det vært vanlig å fokusere på hvordan rettighetsspørsmål blir problematisert gjennom internett på grunn av forbrukerne som laster ned gratis materiale uten å gi kompensasjon til kunstnere. Men med flere betalingstjenester i sosiale medier, der liten eller ingen offentlig kontroll blir utøvd av myndigheter, er det mulig at dette synet må nyanseres. Er vi frie på internett, eller er vi utsatt for en enda større kontroll av kommersielle krefter enn ellers? Tono tar et sterkt standpunkt i denne saken:

«Det falske flagget de bruker i dag er et som vi kunstnere opprinnelig hadde tro på, men som vi nå ser på som hult og meningsløst. Det falske flagget Facebook og de andre nå seiler under har vist seg å være det mest svikefulle og upålitelige av alle: Internet Freedom.»

(Tono, «Fra Pirateri til kaperfart»: <<http://www.tono.no/fra-pirateri-til-kaperfart/>> [Hentet 08.03.2016]

Med kontroll over eget produkt følger også kontroll over egen hverdag, så vel som et ansvar for å selv være informert og bevisst over fallgruver underveis. Hovedinformantene må derfor være sin egen advokat, og sin egen rådgiver når de velger hvilke tjenester og kanaler de selv bruker. *Kollektivitet* vil uansett alltid ha en rolle i ett eller flere ledd av deres musikalske prosess etter at et produkt er ferdig. Etter å ha gått i gjennom Duckworths definisjon av interaktiv virtuell musikk som *tilgjengelig, portabel, kollektiv og kommunikativ* kan vi se at vi kan finne trekk ved informantenes musikk og aktiviteter som stemmer overens med disse karakteristikkene i mindre eller større grad. Hvorvidt informantenes aktiviteter representerer et *paradigmeskifte* i musikkskapning er diskutabelt, og deres eget syn på deres aktiviteter foregår i samsvar med andre tidligere musikkpraksiser som dub og chiptune-musikk, men i deres eget tilfelle i et virtuelt studio. Det virtuelle studioet er en fremstilling av det fysiske studioet, men digitalisert. Er paradigmeskiftet internettrevolusjonen, eller har paradigmeskiftet allerede startet? Kan internett heller ses på som en av konsekvensene av den store medierevolusjonen i teknologi som har foregått de siste hundre årene, og den digitale musikken som et av de siste leddene i den teknologiske utviklingen som har foregått siden Thomas Alva Edison fant opp fonografen i 1877? Mark Katz setter oppfinnelsen av fonografen og starten på den innspilte musikken som et av de største skillene mellom ny og gammel musikk. Vi har tross alt bare rundt 150 år med dokumentert lydhistorie, mens den vestlige dokumenterte musikkhistorien går årtusener tilbake. Musikken frem til fonografens oppfinnelse hadde vært en «levende»

¹⁴⁴ Tono, «Fra pirateri til kaperfart»: <<http://www.tono.no/fra-pirateri-til-kaperfart/>> [Hentet 08.03.16]

opplevelse, som bare kunne oppleves ved at musikere spilte og fremførte musikken. I dag er vi derimot vant til idéen om at musikk kan bli foreviget på et avspillbart format, en idé som har like stor relevans enten det er en mp3-fil, voksrull eller båndopptaker vi hører opptaket fra. Det virtuelle studioet som gjør det mulig med samarbeid mellom brukere som aldri før har møttes i virkeligheten trenger heller ikke være et skille mellom den nye og gamle tiden. Heller representerer det kanskje noe grunnleggende menneskelig, som på sett og vis er dømt til å skje med tiden så lenge teknologisk utvikling går fremover. Ohm Studio er med det utgangspunktet et tradisjonelt studio på mange måter. Det fungerer som en møteplass mellom mennesker som vil utøve kreativ musikkaktivitet, og som benytter seg av mulighetene som er tilgjengelig for å gjøre det mulig. Den oppvoksende generasjonen med musikkutøvere vil aldri ha kjent verden før internett, og vil sån ha et naturlig forhold til hvordan musikk kan skapes og utøves med hjelp av internett. Det kan derfor være vanskelig å tenke seg at internett ikke vil fortsette å spille en viktig rolle i utøvelsen av musikk og kultur fremover. Til slutt er det viktig å presisere at vi mest sannsynlig bare ser toppen av isfjellet med tanke på hvordan internett har påvirket vår hverdag i forhold til musikk. Teknologien går fort fremover, og mens denne oppgaven blir skrevet blir begreper som «det virtuelle» stadig nærmere det «hyperrealistiske» med oppfinnelser som det virtuelle headsettet «Oculus Rift». Musikk og teknologi har vært og vil mest sannsynlig alltid følge hverandre gjennom tykt og tynt. Kanskje vil det «virtuelle studioet» bli mer realistisk enn vi noen gang kan tenke oss i nær fremtid, der vi ikke bare kan snakke med andre deltagere i et virtuelt rom, men også se deltagerne og føle dem, som om de skulle befinne seg fysisk i samme rom? Microsofts «Holoportation»-teknologi gjør at vi ikke lengre trenger å spekulere. Teknologien er allerede her, og kanskje vil vi om kort tid møtes i rom som vil oppleves mer realistisk enn noen virtuelle fremstillinger før¹⁴⁵. Hva beveger vi oss mot? Hvor skal vi? Et umulig spørsmål å svare på, men samtidig utrolig interessant og utfordrende, og ikke desto mindre viktig. Den virtuelle musikken har, og vil fortsette å spille en viktig rolle i utviklingen fremover.

¹⁴⁵Fact Magazine, «Five ways Oculus Rift will change music»: <<http://www.factmag.com/2015/06/12/five-ways-oculus-rift-will-change-music/>> [Hentet 31.03.16]

Del 4: Oppsummering

I oppgavens del 1 presenterte jeg oppgavens problemstilling. Som en siste forklarende del vil jeg her oppsummere noen hovedpunkter som har kommet frem underveis, og også redegjøre for hvilke forskningsspørsmål som kunne vært interessante å tatt tak i for et videre forskningsprosjekt.

Jeg har sett på hvordan hovedinformantene bruker Ohm Studio for å utføre samarbeid i sanntid med hverandre, deres prosess når de har laget en låt, men også hvordan informantene kommuniserer med hverandre og andre deltagere fra Facebook-gruppen «8-bit Reggae Movement» og hvilke taktikker og metoder informantene bruker når de gir ut musikk og promoterer den. Dette har blitt sett på i forhold til andre studier på virtuelle miljø og verdener, som hos Boelstorff, Nardi, Pearce og Taylor og Lysloff, men også i en historisk kontekst i forhold til jamaicansk populærmusikk og opphavsfortelling og historien om videospillmusikk og chiptunemiljøet. Det er de *sosiale* og *kulturelle* forbindelsene mellom informantene som skaper en felles forståelse av hvilken musikk de skaper og hvilke uttrykk som de vektlegger. De kulturelle forbindelsene kommer frem blant annet gjennom måten deltagerne kommuniserer ved bruk av ord og uttrykk gjort kjent gjennom jamaicansk musikk og språk, som patois, og bildebruk og estetikk hentet fra tidlige videospill fra 1970 og 1980-tallet. På tross av at den digitale tidsalderen har gjort det enklere for musikere å spille inn musikk kreves det fortsatt en stor kompetanse og en grundig forståelse av hvordan programmene fungerer, og hvilke forberedelser man må gjøre for å kunne utnytte dem. Internetttilgang er også et relativt begrep med tanke på at Ohm Studio krever en viss hastighet for at deltagere skal kunne utføre musikkprosjekter uten store problemer.

Spørsmålet om tilstedeværelse har vært viktig i forhold til hvordan deltagerne forholder seg til hverandre. Først og fremst krever tilstedeværelse at man er pålogget internett. Er man «offline» eksisterer man ikke. Informantene har selv en opplevelse av personlige tilknytninger til hverandre som går utover musikken, og gjennom felles interesser og ideologiske likheter har de sine satte roller og spiller på hvert sitt «instrument» når de skaper musikk i Ohm Studio. Ohm Studio tjener primært som et verktøy for informantene der de kan møtes i et «virtuelt studio» og gjøre samarbeid med hverandre. Informantene gjør ikke samarbeid med andre i Ohm Studios nettverk, men fokuserer primært det sosiale til Facebook-gruppen «8-bit Reggae Movement» der delingen av informasjon mellom deltagerne er grunnleggende for det aktive miljøet. Som amatørmusikere er

deltagerne selvstendige artister som har kontroll over eget produkt, og som også viser en sterk vilje til å ta egne veier som går utenfor den kommersielle musikkbransjen på internett. Primært brukes Soundcloud som plattform for distribusjon og Facebook som base for promotering. Noen tjenester representerer det «frie» og den liberale demokratiserende siden av internett, mens andre tjenester som iTunes og Spotify representerer den kommersielle og markedsstyrte siden. Dette går igjen, ikke bare i distribusjon av musikk, men også i valg av instrumenter som freeware, hvilket datasystem man bruker og hvilken tematikk en låt har. Til slutt har jeg diskutert ulike aspekter ved det «virtuelle studio» i forhold til Duckworths definisjon av virtuell musikk, og i hvilken grad hans definisjon svarer til hvordan informantene bruker Ohm Studio, og internett generelt, for musikkutøving. Idéen om et studio som et fysisk rom der mennesker kan møtes å utøve kreative aktiviteter blir problematisert når mennesker møtes gjennom virtuelle studio der de samme aktivitetene pågår, men uten fysisk tilnærming og kun oversatt gjennom et skjermbilde. Spørsmålet har vært om internett representerer et *paradigmeskifte* i hvordan vi forholder oss og tenker om ny musikk. Det har derfor vært interessant å sett på hvordan informantene selv setter seg inn i en historisk tradisjon i hvordan de selv bygger sine «virtuelle studio» der effektene er digitaliserte utgaver av klang og ekkobokser kjent fra jamaicansk dubmusikk, mens instrumentene er digitaliserte utgaver av kjente lydbrikker ofte brukt i tidlig videospillmusikk.

Hvis det er mulig å nærme seg en konklusjon i forhold til denne problemstillingen er det klart at internett har forandret mye og kommer også til å være en motor som vil fortsette å presse musikk og musikkutøving i nye retninger den kommende tiden. Vi ser fortsatt bare starten av en tidlig evolusjon som i det store bildet bare har foregått en kort stund når vi ser på musikkhistorien som en helhet. En av de store revolusjonene innen musikk har vært oppfinnelsen av fonografen og utviklingen innen innspilt musikk og formater for avspilling. Informantenes aktiviteter bryter dermed ikke opp med all gammel tradisjon, men viser også en videreføring av gamle praksiser inn i et nytt miljø og «digitaliserer» dermed deres egne forbilder og inspirasjoner gjennom å bruke internett som hovedbase for musikkskapning.

4.1 Videre forskning

Å gjøre et forskningsprosjekt som tar for seg hvordan musikere samarbeider på internett kan først

og fremst bli gjort i en mye større og omfangsrik skala enn det som har blitt gjort i min masteroppgave. Jeg har fokusert på et lite miljø og et enda mindre sett med hovedinformanter, noe som med god grunn kunne vært ekspandert i både deltagerbase så vel som tidsperspektiv. I min oppgave ble det derimot gjort et bevisst valg av få fremfor mange for å kunne fordype meg innenfor ett spesifikt felt og unngå en overfladisk fremstilling av feltet. Med mer tid og større ressurser hadde det vært mulig å gjort et prosjekt som ikke bare fokuserte på hvordan elektroniske musikkprodusenter jobber innen Ohm Studio, men også hvordan andre musikere forholder seg til programmet og hvordan det reflekterer deres egne interesser og musikalske aktiviteter. Med flere informanter og en større samling av data og dokumentasjon anslår jeg at man kan gjøre nye og interessante oppdagelser om hvordan internett fungerer i forhold til samarbeid om musikk. I oppgaven tar jeg for meg hvordan informantene benytter seg av alternative kanaler og opererer innen en slags «undergrunn» av internett som bevisst unngår kommersielle kanaler. Dette kombinert med rettighetsspørsmål i forhold til samplingskultur, remiksing av videospillmusikk og kjente elementer fra jamaicansk reggae hadde i seg selv kunne vært hovedfokuset for et lignende studie av Facebook-gruppen «8-bit Reggae Movement». Andre temaer som kunne fått mer plass i oppgaven kunne vært begrep som «autentisitet» og diskusjonen rundt analog vs digital. Dette kunne blitt gjort ved å se på hvordan informantene som bruker digitale verktøy for å skape musikk i sammenligning med andre musikere, som sverger til analogt utstyr for å skape den samme musikken, skaper idéen om autentisitet, og hvordan de velger å sette seg inn i en historisk sammenheng i forhold til for eksempel jamaicansk populærmusikk og dens opphavsfortelling. Ohm Studio representerer også et bevisst valg for å snevre inn en problemstilling som fort kan bli stor og uoversiktlig.

De kommende årene vil vi kanskje se skytjenester som gjør det mulig med kreativt samarbeid vokse i antall og med større kommersielle krefter som kan gjøre at teknologien blir mer utbredt. Det vil med andre ord skape flere deltagere fra alle slags miljø og musikalske praksiser, noe som igjen kan gjøre mitt prosjekt langt mer inngående og skape bedre fremstillinger av emnet. Det er dermed ikke sagt at det allerede finnes et større antall deltagere enn det som kommer frem av denne oppgaven, men min hypotese er at det i fremtiden vil vokse og bli en enda mer inkorporert del av vår hverdag, også i musikkskapning og musikkutøving, noe teknologi som Oculus Rift er et klart eksempel på.

Del 5: Litteraturliste

Akrich, M. 1992. 'The de-description of technical objects' in *Shaping Technology – Building Society*, ed. W. Bijker and J. Law (Cambridge, MA, The MIT Press)

Barz, Gregory og Cooley, Timothy J. (red.), 2008: *Shadows in the Field. New Perspectives for Fieldwork in Ethnomusicology*, 2. utgave. New York: Oxford University Press

Boelstorff, Nardi, Pearce, Taylor,.(2012): *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Oxford.Princeton University Press.

Carlsson, A. (2010). *Power Users and Retro Puppets: A critical Study of the methods and motivations in Chipmusic*, Mastergrad. Department of Media and Communication Studies
Lund Universit

Castells, M. (2001). *The Internet galaxy: Reflections on the Internet, business, and society*.
Oxford: Oxford University Press.

Collins, K. (2008). *Game sound: An introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design*. Cambridge, MA: MIT Press.

Duckworth, W., & Farrell, N. (2005). *Virtual music: How the Web got wired for sound*.
New York: Routledge.

Hu, F., Lu, J., & Zhang, T. (n.d.). *Virtual reality enhanced robotic systems for disability rehabilitation*.

Katz, M. (2004). *Capturing sound: How technology has changed music*. Berkeley:
University of California Press.

Levinson, P. (1999). *Digital McLuhan: A guide to the information millennium*. New York:
Routledge.

Lysloff, R. T., & Gay, L. C. (2003). *Music and technoculture*. Middletown, CT: Wesleyan University Press.

McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg galaxy: The making of typographic man*. Toronto: University of Toronto Press.

Nova, N. (2014). 8-bit Reggae: «*Collison and Creolization*». Genève. Volumique

Nova, N. & Vacheron J. (2015). *Dadabot: An introduction to Machinic Creolization*, ID Pure, Lausanne.

Passaro, J. (1997): «*You Can't Take the Subway to the Field!*: 'Village' Epistemologies in the Global Village», i Akhil Gupta og James Ferguson *Antropological Locations. Boundaries and Grounds of a Field Science*. Los Angeles: University of California Press

Schutz, Alfred (2004) [1964] "Making music together" i Frith, Simon (red) *Popular music: critical concepts in media and cultural studies, vol 1: Music and society* (s. 197-212). London: Routledge

Tjora, A. (2009). *The Groove In The Box: A technologically mediated inspiration in electronic dance music*. Trondheim. Department of Sociology and Political Science

Veal, M. E. (2007). *Dub: Soundscapes and shattered songs in Jamaican reggae*. Middletown, CT: Wesleyan University Press.

Witkin, R. W. (1998). *Adorno on music*. London: Routledge.

5.1 Lenker hentet fra internett

A3exchange, «About A3E»: <<http://www.a3exchange.com/about-a3e.html>> [Hentet 14.01.2016]

A3E, «About A3E»: <<http://www.a3exchange.com/about-a3e.html>> [Hentet 14.01.2016]

Academia.Edu, «Carly Kocurek Papers»: <<https://iit.academia.edu/CarlyKocurek/Papers>> [Hentet 16.03.2016]

Academia.Edu, «Karen Collins – Making Gamers Cry»: <https://www.academia.edu/21779166/Making_gamers_cry> [Hentet 16.03.16]

Avid, «Overview»: <<https://www.avid.com/US/Vision#overview>> [Hentet 14.01.2016]

Facebook, «8-bit Reggae Movement»: <<https://www.facebook.com/groups/280300895422432/?fref=ts>> [Hentet 14.01.2016]

Facebook, «Farmville»: <<https://www.facebook.com/FarmVille>> [Hentet 20.04.2016]

Fact Magazine, «Five Ways Oculus Rift will change Music»: <<http://www.factmag.com/2015/06/12/five-ways-oculus-rift-will-change-music/>> [Hentet 31.03.16]

Fact Magazine, «Jazz Legend Bob James Suing Madlib and Stones Throw for Copyright Infringement»: <<http://www.factmag.com/2015/05/08/jazz-legend-bob-james-suing-madlib-and-stones-throw-for-copyright-infringement/>> [Hentet 24.02.2016:]

Free Music Archive, «Dr.Remix»: <http://freemusicarchive.org/music/Dr_Remix_1530> [Hentet 15.01.2016]

Futurelab, «skyen»: <<http://site.uit.no/futurelab/2013/01/03/skyen/>> [Hentet: 04.02.16]

Irisate, «Home of flip»: <<http://www.irisate.com/>> [Hentet 13.01.2016]

Jamwithus, «History Of The Rocketears»: <<http://ret.nu/05oqzYpW>> [Hentet 01.04.16]

Know Your Meme, «Wololo»: <http://knowyourmeme.com/memes/wololo> [Hentet 23.02.2016]

Ludomusicology: <www.ludmusicology.com> [Hentet 14.01.2016]

Microsoft Research, «Holoportation»: <<http://research.microsoft.com/en-us/projects/holoportation/>> [Hentet 31.03.16]

Music Lab, «Chrome Experiments»: <https://musiclab.chromeexperiments.com/Experiments>> [Hentet 10.04.2016]

Nettvett, «Trygg nettsurfing»: <<http://www.nettvett.no/beskytt-datamaskinen/trygg-nettsurfing>> [hentet 30.10.16]

NRK, «Verdens første Minecraft-Konsert: <<http://www.nrk.no/kultur/verdens-forste-minecraft-konsert-1.12856677>> [Hentet 01.04.16]

Nycounsel: «Who Owns photos and videos posted on facebook or twitter»:
<<http://www.nycounsel.com/business-blogs-websites/who-owns-photos-and-videos-posted-on-facebook-or-twitter/>> [Hentet 08.03.16]

Ohm Force, «Ohm Studio»: <<https://www.ohmforce.com/OhmStudio.do>> [Hentet 13.01.2016]

Ohm Studio, «Copyright»: <<http://www.ohmstudio.com/doc/faq#copyright>> [Hentet 08.03.16]

Ohm Studio, «Doc Remix»: <www.ohmstudio.com/users/docremix> [Hentet 14.01.2016]

Ohm Studio, «Dubpirate» <www.ohmstudio.com/users/dubpirate> [Hentet 14.01.2016]

Ohm Studio, «Forum»: <<http://forum.ohmstudio.com/>> [Hentet 13.01.2016]

Ohm Studio, «A Musical Start for 2016»: <<https://www.ohmstudio.com/news/newyear2016>>
[Hentet 14.01.2016]

Ohm Studio, «Radio»:
<<http://p5.radiocdn.com/files/html/6ba062f703526553f6016b9fceaabcfb374febdf.html>>
[Hentet 14.01.2016]

Ohm Studio, «Version 2»: <<http://www.ohmstudio.com/version2#ohmVideo/1/>> [Hentet 14.01.2016]

Pedestrian TV, «The death of myspace: A former employee looks back»:
<<https://www.pedestrian.tv/features/entertainment/the-death-of-myspace---a-former-employee-looks-bac/31505.htm>> [Hentet 24.02.2016]

Prweb, «Inaugural Advanced Audio + Applications Exchange Trade Show and Conference to be Held in Boston in September 2014»:

<<http://www.prweb.com/releases/2013/12/prweb11405145.htm>> [Hentet 14.01.2016]

Qualitative-Research, «Ethnography on the Move: From Field to Net to Internet»:
<<http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1131/2517>> [Hentet 14.01.2016]

Radio.com, «Diplo Major Lazer: Lean on interview»: <<http://radio.com/2015/06/04/diplo-major-lazer-lean-on-interview/>> [Hentet 01.10.15:]

Riddim Base: <<http://www.riddimbase.org/riddimbase/prequery.php>> [Hentet: 07.03.16]

Riddim Guide, «Real Rock Ridim»: <http://www.riddimguide.com/tunedb/riddim_Real%20Rock/sortby_riddim/seq_asc/page_1/> [Hentet 14.04.16]

Soundcloud, «Docu-Dubs»: <<https://soundcloud.com/dubinit/sets/docu-dubs>> [Hentet 14.01.2016]

Soundcloud, «Dv Ant & Dr.Remix – «Wolves In The Zone»:

<<https://soundcloud.com/dubinit/dvant-dr-remix-wolves-in-the>> [Hentet 01.03.2016]

Soundcloud Blog, «Announcing our partnership with universal music group»:
<<https://blog.soundcloud.com/2016/01/13/announcing-our-partnership-with-universal-music-group/>> [Hentet 24.02.2016]

Store Norske Leksikon, «Pushwagner»: <<https://snl.no/Pushwagner>> [Hentet 22.02.2016]

Store Norske Leksikon, «Virtuell»: <<https://snl.no/virtuell>> [Hentet 01.03.2016]

Tal Software, «Products»: <<https://tal-software.com/Products>> [Hentet 19.02.2016]

Techrepublic, «Cloud Sounds: What the latest tech revolution means for the future of making music»: <<http://www.techrepublic.com/article/cloud-sounds-what-the-latest-tech-revolution-means-for-the-future-of-making-music/>> [Hentet 14.01.2016]

Tono, «Fra Pirateri til Kaperfart»: <<http://www.tono.no/fra-pirateri-til-kaperfart/>> [Hentet 08.03.16]

Ungdomsspråk, «Virkning + Internett»: <<https://ungdomogungdomsspraak.wikispaces.com/P%C3%A5virkning+-+Internett>> [Hentet 23.02.2016]

Urban Dictionary, «Natty»: <<http://nb.urbandictionary.com/define.php?term=natty>> [Hentet 23.02.2016]

Vg-Lista, Admiral P: <<http://lista.vg.no/artist/admiral-p/5637>> [Hentet 01.10.15:]

VG, Ulv (35) ER VERDENS FØRSTE INTERNET-JAMMER:<<http://ret.nu/05oqzYpW>>
[Hentet 01.04.16]

Wholeworldband, «About»: <<https://www.wholeworldband.com/about>> [Hentet 14.01.2016]

Youtube, «How to Basic»: <www.youtube.com/user/HowToBasic/videos> [Hentet 09.03.16]

Youtube, «Why why why.. Ohm Studio? (Official Video)»:
<<https://www.youtube.com/watch?v=K4g6cPZC8C8>> [Hentet 22.02.2016]

Del 6: Vedlegg

6.1 Spørreundersøkelse: Doc Remix

Name: Dr. RemiX

Age: 50

Location: Amsterdam

M: How did you start making music?

D: Its like real time jamming with soundclay :)

M: What tools are you using for making music?

D: Any software i can lay my hands on and an M- AUDIO Oxygen 8 Midi keyboard
Favourites are Reason Cubase OHM studio Audiotool (in browser)

M: What is the “8-bit reggae movement” and how did you come to know of the scene?

D: An Infrastructure for Natty 8-BIT reggae droids on facebook and soundcloud
for interaction and shameless selfpromotion :)

M: How do you feel about online collaboration (collaborating with other producers, artists, labels
etc. using only online platforms)

D: Absolutely bomba! Internet as it was meant to be.!

M: How do you go about doing collaborations with other producers/artists using online tools?

D: We 2 Blind Mice DVAnt and Dr. RemiX use OHM studio to create our tunes :)

<http://www.ohmstudio.com> Its like real time jamming with soundclay :) Always a surprise

what rolls out

M: What is your view on the use of social media as a platform for artists?

D: Social media sites are crucial to get your work out there. Getting to know other artists is also fun! Although I think users are easily bored and distracted. nevertheless an artist needs to be there.

M: How do you prefer releasing your music?

D: On soundcloud and versionist site on a tune basis no albums mixtapes etc. Every now and then a netlabel picks up my music and want to do a release and the form of an EP or something. And as free downloads :)

6.2 Spørreundersøkelse: Dv Ant

M: How did you start making music?

Dv: I first got interested in music when I started playing the flute when I was young, my style is influenced by 80's punk bands using political samples in music, and I was also fascinated by the use of samples to create anti war tracks. (Paul Hardcastle 19 for instance was a major influence). My biggest problem I found was sampling years ago was a lot harder and in my late teens I was deep into addiction and apathy controlled my life. so many years was on the receiving end of music, It wasn't until pc's were better and discovering soundforge that I could wire in an 8 track to my video and TV and computer was I able to collect good film samples. I did quite a few for a local punk band doing backing cd's for their gigs. Fast forward another 10 years to the time of laptops and streaming and you tube. I was mucking about one day and created a track called 'war with benny' it was only a bit of fun, but it showed me that I could make full tracks using only samples. I then started putting samples into other people's tracks from soundcloud. I found myself also discovering the 8bit community there. (Listening to jahtari gave me the search parameters) it incorporated 2 of my passions, reggae and old school video gaming. I got a few positive remarks on soundcloud so thought to try different stuff, my goal was to make a track using only samples. I then found a program called magix music maker, this helped me put sound samples and my film samples

together with ease. I now create my own tracks but lately been doing a lot of collabs

I also create surreal Avant guard weird stuff. And am working on incorporating spoken word novels as samples

M: What tools are you using for making music?

Dv: A scrappy hp laptop, a small netbook, a couple different daw's Magix music maker, NCH wave editor, NCH audiopad, soundforge, ableton, 2 small akai controllers I also use a web page called off liberty

M: What is the "8-bit reggae movement" and how did you come to know of the scene?

Dv: I discovered the scene on soundcloud. I was listening to all sorts , but discovered archie wah wah, helgeland 8 bit squad, and unorthodox conqueror when I was looking for simple 8bit reggae tunes to add samples, I was also following dr remix whose tunes always put a smile on his face. We got chatting and the rest is docudub history.

M: How do you feel about online collaboration (collaborating with other producers, artists, labels etc. Using only online platforms)

Dv: I enjoy it immensely. It is different, I'm not very sociable in the modern world, so it's good to meet people who share and enjoy my ideas.

M: How do you go about doing collaborations with other producers/artists using online tools?

Dv: I generally work in OHM when working with dr remix. Or people send me tracks to work on. Doing it live in ohm is great as most is done spontaneously and it makes us laugh. I believe we only do for fun so we never have any pressure on what we do

M: What is your view on the use of social media as a platform for artists?

Dv: I think it's great, although a little after my time. I am not really bothered by being online. Give or take, whereas my son is 18 and at uni doing computing, his life is all about being online. So for the new generation it is good, although there is now so much more competition . you are more likely now days to buy success rather than earn it.

M: What platforms/medium do you prefer for releasing your music?

Dv: Soundcloud and on homemade cd so I can give to peeps, a lot of my fans seem to be pensioners haha. I have a few releases on a couple net labels, but until soundcloud disappears I will keep using only that. Hard enough remembering that password. My tunes will always be free. They are only there to make you smile.(remember the natty droid radio show, made ya smile) Oh by the way I'm 46.

6.3 Spørreundersøkelse: DonPéké

Name: AYRAL Cyril

Alias: DonPéké

Age: 32

Location: Gaillac d'Aveyron - FRANCE

M: How did you did you start making music/playing music?

C: I started music (bass 4 strings) at the age of my 17 year old in the high school, with the desire to play on stage. I taught myself to play, with the start of the web, tabs, tutorial and especially with friends or you're mounting a Ska punk band: "Les Allumes Du pouce"

M:What tools do you use for making music?

C: I mostly use Reason 7, to save all my personal projects (Donpéké). To complete I also have some Synth like the Midibox SID Stévero (Ucapps), casio mt 41, a gameboy & LSDJ for my trips, and some controleurs ; M audio axiom 25, The Strum korg nano kontrol

M: What is the “8-bit reggae movement” and how did you come to know of the scene?

C: This movement is a group of people who are passionate about reggae dub and especially passionate about retro video games and their sound as the blip braps and crshhhh, the sounds of the first 8bit consoles. I learned of this group with facebook & soundcloud

M: Have you ever collaborated with other musicians, producers, etc. Online? In what way?

C:I collaborated with some one like Yahmedle, Djoulo, Triny lofi, Janoz.... We create the song together with Yahmedle, recovery riddim or composition (one not live far), otherwise it is often the work of remix with accapelas

M: If so, how do you feel about online collaboration (collaborating with other producers, artists, labels etc. using only online platforms)?

C:It's okay, although sometimes it is not easy to work together from a distance because speaking another language is not easy and demands to call a google translation :), the hard part is to have the web in my campaign, return to the pass with my 56k like connexion

M:What tools do you use when making music with other people online?

C: Mail, facebook, skype... soundcloud

M: What is your view on the use of social media as a platform for artists?

C: It's a good thing to share his music, his work.Because we are not forced to play on stage to make themselves known. Social networking makes it possible to find more easily audience, relationship,

etc.....

M: How do you prefer releasing your music?

C: on stage !

M: Have you heard about Ohm Studio? And if so, have you used it and in what way?

C: yes, but i have a bad internet connection so its impossible

M: Do you think the internet has changed the way we make music? If so, in what way?

C: I think yes, because we have access to more contained, more artists, and it helps to get ideas, tutorial, this increases the creativity of everyone, as a great community where everyone has access in real time to know and especially in total freedom and free

Soory for my poor english ! Big up and see you soon !

Don péké

6.4 Spørreundersøkelse: Gregory Maklés (Ohm Force)

M: How many users/profiles is signed up to ohm studio today?

G: Let me check.... we're close to 133K.

M: Do you know how many active users ohm studio has (how many projects created monthly etc.)? Do you collect statistics regularly?

G: We have a good approximation but we didn't take time to develop that much monitoring tools. Right now there are 327 K projects created. That would put average project / months around 9K in a very raw approximation

M: How many people are currently employed in your staff working with Ohm Studio?

G: all 5 of us work occasionally on it but it's not the main part of our business those days. The technology behind the real time collaboration is something unique and very complex that interest many other devs so our focus now is to disseminate that technology called Flip. Read more on www.irisate.com

M: Being a developer of plugins, do you still make the basis of your income through sales of plugins?

G: Plugins bring substantially more than ohmstudio, yes. Actually making AAX version and Oddity 2 took us a decent bit of our production capability.

M: What is your companies goal for the future?

G: We see a future where we'll strive to explain to our kids what a single user app was, the way you'd strive to explain a time when two people couldn't write on the same board at the same time. We understand the technology we have and the maths behind are key to this - as in, if we don't disseminate it, maybe no one else will for decades and maybe no big company will be able to produce it despite wanting to because it needs the right brain with the right amount of time. Ohmstudio matters to us in that process as it's a superb demo (our customers tends to keep their use of Flip secret for now), it's a way to test thing and we just love it and the users. There has been at least two other academic papers that I know off. One is from a user called Philosophy of Sound who comes on ohm from time to time. The other is lost in my emails. BTW please send me a copy when you're done :) Cheers,

6.5 Facebooksamtaler med Dv Ant

Transkriberte samtaler hentet fra facebook, utført sammen med Dv Ant. Samtalene er ikke blitt korrekturskrevet for å ivareta kontekst og intern språklig formulering som informanten benytter seg av.

6.5.1 Samtale 01.10.15

Dv: Hey man. heres that questionnaire for tou. hope it makes sense. it was hard to get my brain cells working, but i hope the answers make sense. if you want a more comprehensive answer then just let me know which one

M: thanks so much man! this is great. im currently working my way up to start doing more analyzing of music and i still want to write about "kungfucius" with you and dr.remix, we already talked about your process but i might have more questions for you about your working progress and stuff, but this is really nice to fill out the blanks and stuff. thank you thank you:)

Dv: no worries man glad to help, my head is full of blank spaces haha. maybe we can arrange you me and the doc in ohm, one day and you can see how we both collab. doc does all the setting up though. he genuinely is a genius when it comes to anything techy, he is such a wonderful kind person too haha

M: thats a very good idea . im shure he is, i have to talk to him even more. but yeah. doing a session in ohm together and observe would be very fun

Dv: yes you should def talk to the doc

M: we had a brief conversation last month and he told me about ohm and stuff. im just trying to get something done right now with the paper and my plan is to do more talking with you guys after i finished it, hopefully next month Uttrykksikonet smile

Dv: yeah man, next month better than this, good luck with paper, know what they are like haha, keep it simple and never stress, onwards and upwards Uttrykksikonet smile
M: thanks man, thats good advice indeed. We'll talk soon, thanks again for the answers

6.5.2 – Samtale 18.11.2015

M: for some reason i cant get the arrangement window up

Dv: he. have you an accountt? whats log in? i will find you

M: account is helgeland8bitsquad

Dv :can you log in?

M: yes. im there

Dv: is user namesame?

M: the user is "helgeland8bitsquad" i think i just followed you, you're "martyn"?

Dv: tthat account locked. i am now dub pirattte. i am in chatroom

M: Okey. dub pirate? or dub pirattte?

Dv: dubpirate. myyyyyy t&y broke haha

M: t&y? just added you:)

Dv:ok refreshing. now will try invite to old proj

M: ok. btw. you are using uwi-worktools?. okei. so now when i press "Open" nothing happens

Dv: chat room on ohm program

M: i dont think i have the right program.. i downloaded uwi worktools. thought that was the interface. Lol [laugh out loud]

Dvt: hahaha. <http://www.ohmstudio.com/download>

M: now i realise i haven't even downloaded it

Dv: hahaha. i am rubbish at all this. the doc does all my techy stuff lol

6.5.3 Samtale 08.12.2015

Dv: hey man i have invited you to a project. it one me and doc are working on. so you can see how we work

M: Cooool. Thank you! When arr you having a session together? I havent asked doc for the plugins yet Uttrykksikonet tongue have to do it

Dv: <https://www.u-he.com/cms/triple-cheese>. you will need this vst to listen, and anologe delay

M: Cooool.

Dv: haha was sending interweb cut off. yeah it is a track about elephants, for a friend

Dv: <http://www.interruptor.ch/cgi-bin/discus/messages/1193/647.jpg>

Dv: thats the delay we use but only have windows version

dont know if you reconise it haha. no longer on download. im sure you cant get for mac

M: Whats it called? Do you have any sessions scehduled?

Dv: we just go in and out, he said may be on later.

M: Okei. I see

Dv: ive been in all afternoon placing samples

M: Do you sometimes schedule stuff or do you usually do it like that, in and out?

Dv:takes hours for just a few. um generally when we start we are in every day. although different times we try to catch each other. but some daysm we are neither haha. if i do anything special i will message him but we leave post it notes on daw. a good feature. but doc has busy schedule

M: Hehe. I see. So since you work everyday on the project your kind of bound to end up on the project together once in a while?

Dv: yeah

M: I seee. Yeah. Good to have those notes to send messages

Dv: i takes say like today ive been doing the start samples , so lots of watchingof vids and hunting sounds. then i have to edit and put into wav files

M: Ill try getting as many vsts as possible and check out the project tonight. i see. Doing the collection?:)

D: yaman

M: Where comes the elephant idea from?

Dv: i will still be in tonight.. watching an hour speech then have to cut if anything good, could be nothing in it so long search. my friend use towork in kenya saving elephants. she is missing them. she is old. worked in orphanage so doing it for her. make her smile and if any good get them

donations, docudub stylee. you will see when you hear it. a jolly elephant steppa

M So cool. like it

Dv yeah, there is some video of her taking on poachers, trying to incorporate it. save the elephant
woow

haha. to incorporate sorry

M: Yeah. No worries i understand

Dv: some good people on the planet, silent heroes. so tribute to them too

M: Mhm. That's nice. Looking forward to hear it

Dv: so now i am watching a speech on you tube already downloaded as mp3, that in is my wav
editor and cutting as i go along, then when i finished i am pasting into ohm. then see what sounds
like, but time i have finished that it will be midnight probably so would of bumped into doc if on
line. so yeah man pop in.

Dv: doc started about 1/4 track so have the music, he will build more tonight, if i need more i will
copy paste his work already there, easy to do.

M: Cool. Yeah ill definitely check in!

Dv: its a wierd way we work but it works for us haha.

M: Hehe. Nah. I think its very interesting, not wierd Uttrykksikonet tongue

Dv: All I need hahaha (Vedlagt bilde)

M: Laptop, cup of coffee and some weed? haha

Dv: yaman doc same. its our psychic link haha, secrete ingredients

M: Haha. I guess a lot of guys in the 8bit reggae movement shares that secret

M: Btw. I sent the tshirt day after we talked. So should be on its way

Dv: i will wear it when i see disrupt in feb lol

M: Yeah man!!

Dv: http://www.vst4free.com/free_vst.php?plugin=Bleep&id=1105

Dv: not sure on mac copy

M: its not, well. there is these programs that allow you to run windows vsts on mac. its a bit
complicated though, so dont think i will be able to fix it tonight. a lot of instructions and steps to go
through and im not really a programmer. but i will try. i think i have to make it work to be able to
work with you guys without all this trouble Uttrykksikonet tongue

M: i found triple cheese though. but for some strange reason it won't show up after i installed

Dv: mac users always miss out on best crap vsts lol

M: yeah fuck. maybe i just have to get myself a windows pc Uttrykksikonet tongue could be the
only way

Dv: im using my boys old one, works ok for me, no fuss, cheap as anything nowadays, saves fucking up my laptop too

M: yeah. see that. Don't have the proper vst files since i have mac. Have you tried working with mac users before?

Dv: Dv Ant: me and dubpressed did a track, he was mac. But a lot of compromises. Having to freeze all time loses flow. His has a lot of fx chain on i(t). Butt can't access it now frozen lol

6.5.4 Samtale 08.01.2016

Dv:vHey! Yeah, i have plans lol. and i am not doing a track so i can take my time lol

M: not you and doc either? are you guys working on anything these days? Habari? i would love to get to really get going on this ohm studio project now Uttrykksikonet tongue well. i need to anyway. if i want to have something to write about

Dv: doc will be donating. i have not seen him online in a while. we put elephants on hols as he was, having real probs, and he was upgrading his ram

M: i see. so you guys are on a small break just now?

Dv: i have been busy too

M: well. im trying to get my shit together now and fixx the laptop. get all the vsts i need and be ready Uttrykksikonet smile so when you guys start logging in again i would be super happy to join you

Dv: yeah man. one of the disadvantages of they way mne and doc work, we have to rely on other to be online etc. was hard when i didnt have internet

M: can see that. but yeah. im shure it will be ok. ill try to reach out to doc and get him to talk a bit more Uttrykksikonet wink maybe i can get him working again. hehe. you know what his real name is?

Dv: remi. yes he should be back on it soon.

M: sweet

Dv: because we work like that its a pain, but it has to be that way because it flows so good, when i am doing other stuff i generally have the track to work on, so i have to do in my own time, but sampling is spontanious so i slack real easy lol

M: hehe. yeah. kind of make it up as you go? well,, making music is the same often i think

Dv: and it helps if the person i work with speaks english, as the context sounds all wrong

sometimes lol

M: oof course. but doc is from amsterdam? originally

Dv: oh yeah, the dutch speak better english than we do haha

M: hehe. same in norway hehe. noo, just kidding. but in norway we get schooled in english from we're small children. so usually people know it

Dv: yeah i lived in germany for most my childhood, but i don't know any german haha. only little bits lol

my french is appalling, but I am english so i dont care lol

6.6.1 Ohm Studio – Samtaler i prosjektet «Fire Shakers #1»

helgeland8bitsquad: you ever collaborate with other people in ohm studio?

dubpirate: nah. US fucking A man

helgeland8bitsquad: You mean they are all american?

dubpirate: most i reckon

I guess its common. A lot of people over there :P Same with gaming online

dubpirate: me and doc never chatted to them, some idian guy was hasseling me once, kept inviting me to projects, kept annoying me. So keep selves to selves

helgeland8bitsquad: so you dont get into the whole community thing?

dubpirate: na, we just found it a good tool for ourselves. We both only did for fun, and a good way of chatting

helgeland8bitsquad: is there a lot of electronic musicians really? Or mostly band people?

dubpirate: unsure. Quite a lot of band guys

helgeland8bitsquad: seen. I have to log in and out. Get bionic delay. See you later

[Hentet 10.02.16]

6.6.2 – Samtale 16.02.16

Dubpirate: hey man. while you are here i will show you how to record fx
helgeland8bitsquad: okei. cool
dubpirate: hey man haha
helgeland8bitsquad: heeey
dubpirate: i rememberd how to record live fx. pretty easy too. first you add fx to mixer
helgeland8bitsquad: oki
dubpirate: then on right by track info you will see a +
helgeland8bitsquad: right of «sends»?
dubpirate: right of screen on right hand side info. bottom of each track segment +followed by down
helgeland8bitsquad: not where you create aux track?
dubpirate: now press + and you will see select tal reverb
helgeland8bitsquad: yes. on aux 1?
dubpirate: haha sent picik fb
helgeland8bitsquad: yes- o see- we are talking about the same thing then ;) no to record it? just
press record?
dubpirate: click on + first. select reverb
helgeland8bitsquad: bah. i cant get the view right here. its to small. there finally
dubpirate: ah you got :) now so click rec on reverb to set up ready. then rec and play at top to do.
that should add live and you tweak as you go etc etc. you can edit too, etc etc
helgeland8bitsquad: sweet :) i understand now
helgeland8bitsquad: im gonna log out and listen to fire shakers :) maybe bounce it to listen to later
dubpirate: :)
helgeland8bitsquad: still no word from doc?
dubpirate: na man. never this silent
helgeland8bitsquad: not common? its a shame. i hope he is fine
dubpirate: no. usualy say hello once a week
helgeland8bitsquad: hasnt replied on the album plans either? for natty droid?
dubpirate: i had spoken earlier to him regarding album. so know thats ok. i hope it only pc probs as
he was replacing memory and soundcard. and they had just arrived last i spoke lol
helgeland8bitsquad: when was the last time you spoke?
Dubpirate: ooh man just looked, about 3 weeks ago

helgeland8bitsquad: i see. starting to be a while

dubpirate: yaman. pretty worrying actualy

helgeland8bitsquad: you dont have any alternative way og getting in tocuh with him?

Dubpirate: i do. have you invited him to this project?

Helgeland8bitsquad:no. can you do it?

dubpirate:yeah

helgeland8bitsquad:i only have his facebook

helgeland8bitsquad: what other ways of contacting him besides facebook and ohm you have? e-mail?

dubpirate: i have invited him to this project, hopefully he will get a email elert

helgeland8bitsquad:jeah. is e-mail and facebook the way you guys can keep in touch?

dubpirate:.....@hotmail.com (utveksling av Doc-remix' mailadresse. Utelatt på bakgrunn av personlige hensyn til Doc Remix)

helgeland8bitsquad: thanks

dubpirate: yeah, i have his home address for mail to. and can contact his daughter if need be but other than that yeah.

Helgeland8bitsquad: i see. thats good. you not been in touch with his daughter now?

dubpirate: ive not really thought about it. i don't want to pry etc. i believe he will turn up, if otherwise i think i may have gotten a message. it's the doc haha, he goes off on ones lol

helgeland8bitsquad: nah. i get that. we'll see. probably just around the corner :) hehe. he seems like a private guy

dubpirate: yeah

helgeland8bitsquad: i would want to talk more with him :P hehe. not that i dont enjoy talking to you. but yeah. would be fun seeing you work together

dubpirate: yeah me too, havnt had chance to do anything since back on line haha since elephants crashed that was our first project for a while.grrrr haha. See, wololos

helgeland8bitsquad: hehe. jeah. the wololos

i was pretty excited about the elephant project. wanted to write about the song :P hopefully youll get it going again soon :)

6.7 Fellessamtale på facebook med «8-bit Reggae Movement»

Dv: Hey guys welcome. Please first let me apologize for the time it has taken me to get something together and welcome to a new adventure. This will be our 3rd compilation release. So what do you all need to know? I want to try and get the release date end of March early April so there is still plenty of time. First of all the tracks. If you can get to me by the 2nd and 3rd week of March. must be strictly 8bit or digital. Mastered or unmastered,. (I would prefer if was already mastered, that gives more input to your style. if that's awkward then I will either master or get some extra help, I am sure there a few droids who could help.) Please could you send a dl link either to my face book or to my email which is 'bozkauri@googlemail.com'. So this is going to be a 20 track release each by an individual artist providing 1 track each. It is also great to have a few new names to the release too. Please say hello and introduce yourselves. This is what natty droid is all about, making new friends and enjoining a similar passion. This is our philosophy. Please also when sending write down whatever links you want to give for your work and also a maybe a brief who are you and where you are from, also include any copy write stuff (just in case) The art work is being done by a good friend of mine Miss Maya Mittens so please check out her work and give some extra support. It will be a totally original piece. The name of release I was working on the title 'back to basic' but I had better title this morning. How are you all with? NATTY DROID 8 BITS & DIGITAL REGGAE MOVEMENT PRESENTS 'DIGITAL BYTES' Let me know what you think of titles as I have to finalize those very soon. And also if anyone has any ideas on things too please don't hesitate to ask. there will also be 2 bonus tracks again on the album, from hood wood hills german hip hop over an ichiyo riddum & modul8 & sickhead who have remixed one of my earlier 8 bit tracks, if anyone else has had remixes they want to put forward then please get in touch, although we don't to many as only a bonus. this truly is an internation collaberation and thanks to everyone. i just feel we should keep thisa going, if only a bit of fun. many thanks once again. Martyn

B: haha

Ew: lol that german translation though

DV: haha blame google lol, hopefully it makes sense

G: Hey Every ones !! BIG UP Martyn for the title and the bonuses !!!! Fuckin' great EP to come
Uttrykksikonet smile

Y: hey marty can you send us a link to the artist page of "Mlle Maya mitaines " ??

DV [https://www.facebook.com/Miss-Mitten-Artist-Dub-Selectress-1524567961121067/?](https://www.facebook.com/Miss-Mitten-Artist-Dub-Selectress-1524567961121067/?pnref=story)

[pnref=story](#) Miss Mitten - Artist & Dub Selectress. A page dedicated to the art and loves of Maya

Mitten ~ visual and aural.

Y:thanks boss

Jo:Great work martyn. Collab-orama

DV i have also blagged dan from dub presidents to do a promo mix when done woووو

Uttrykksikonet smile

Y:good idea !

Ma:WOAH!! ~> on it like sonic..honour to be involved.

probably better looking at my site www.mayamitten.com

C: Good good good !

Y: ça va envoyer du paté les cocos

G: FAYA bUn DeM !!

J: might send a different track if I get it done in time

D: Hi. Good afternoon. I'm Diego from Andalucia, Spain.

Y: hi natty droïd

DV: i hope the spanish made sense, let me know what to edit if looks shit

D: Big up natty droid!!

W: great, hopefully, hopefully i can come up something nice, on time
greetz all btw.

Es: Greetings from Mexico! Thx bro Respect!

G: Additionnal bonus artwork

D: So Good

G: Gracias Amigo !!

J: it's like the 80's. great stuff

G: yes i it's 80's thanks again

P:Hi everybody ! I'm Poupa Honk from Geneva... Happy to join the droid crew !!

And BIGUP to Martyn and Maya !!

DV: hey welcome everybody, this will be a great and truly world wide event

Maya: Big up Poupa Honk Uttrykksikonet smile

D: A sample of my music. I want to hear yours. <https://soundcloud.com/diegofernandezakatron>

Tron (La 3KtorC). Singer and producer (Reggae, dancehall, digital, dub, rap) Riddims/ Contact:
diegofernandezakatron@hotmail.com. soundcloud.com

J: www.youtube.com/trinitylofi you can watch ours makes it funner and funnier

D: Yeah!!! Trinity Lo-Fi. Big up!!! I knew your music. Nice.

J:(^-^''''') thanks

E: big up droidz!! hey hey a new natty droid release!! so cool!!

G: big up all ready droïds & dubCyborgs