

Tord Moksnes Sommer

# Hvordan jobbe som soveromsprodusent i indie sjangeren.

Bacheloroppgave i Musikkteknologi

Veileder: Daniel Buner Formo

Mai 2023





Tord Moksnes Sommer

# **Hvordan jobbe som soveromsprodusent i indie sjangeren.**

Bacheloroppgave i Musikkteknologi  
Veileder: Daniel Buner Formo  
Mai 2023

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Det humanistiske fakultet  
Institutt for musikk



Kunnskap for en bedre verden



# Sammendrag

I denne oppgaven har jeg utforsket hvordan det er å være soveromsprodusent i indie sjangeren. Jeg har jobbet med et prosjekt fra start til slutt hvor alt er gjort på soverommet. Jeg har til dette prosjektet laget en EP med fire låter som heter «4 Ting Æ Aldri Får Sakt Nok». I oppgaven går jeg igjennom mine egne opplevelser med å spille inn, produsere og mikse på soverommet. Disse opplevelsene settes i en større ramme med bruk av akademisk litteratur og uttalelser fra profesjonelle musikkprodusenter. Jeg har også skrevet om historiske perspektiver ved autentisitet i forhold til det digitale, demokratisering av musikkteknologi, og tanker om hva dette har å si for fremtiden.

## Abstract

In this assignment, I have explored what it means to be a bedroom producer in the indie genre. I have worked on a project from start to finish, where everything has been done in my bedroom. For this project, I have created an EP with four songs titled «4 Ting Æ Aldri Får Sakt Nok». In the assignment, I've used my own experiences of recording, producing, and mixing in my bedroom. These experiences are contextualized within a broader framework through the use of academic literature and statements from professional music producers. I have also discussed historical perspectives on authenticity in relation to the digital realm, the democratization of music technology, and reflections about the implications this will have for the future.

# Innholdsfortegnelse

<b>1. Introduksjon</b> .....	<b>3</b>
1.1 Bakgrunn og motivasjon.....	3
1.2 Tema og problemstilling.....	4
<b>2. Begrepsavklaring</b> .....	<b>5</b>
<b>3. Metode</b> .....	<b>7</b>
3.1 Innvirkninger på resultatet.....	7
3.2 Mixing With The Masters.....	8
3.3 Indie som sjanger.....	8
3.4 Referanselåter.....	9
<b>4. Teori og historie</b> .....	<b>10</b>
4.1 Digital audio.....	10
4.2 Digital/software synthesizer.....	10
4.3 Digitale sampler.....	11
4.4 MIDI.....	11
4.5 Datamaskin og DAW (digital audio workstation).....	12
<b>5. Resultat</b> .....	<b>13</b>
5.1 Presentasjon av låtene.....	13
5.2 Sammenligning av egne låter og referanselåter.....	14
5.3 Produksjon.....	14
A. Valg av virtuelle instrumenter.....	15
B. Velocity/expression.....	15
C. D.I (direct in) og Vokal booth.....	16
5.4 Miks.....	17
A. Behandle det som ekte instrumenter.....	17
B. Klang.....	18
C. Saturering.....	19
D. Hodetelefon miksing.....	20
<b>6. Diskusjon</b> .....	<b>22</b>
6.1 Muligheter med det digitale.....	22
6.2 Autentisitet.....	23
6.3 Demokratisering og fremtiden.....	24
6.4 Refleksjon rundt eget arbeid.....	25
<b>7. Avslutning</b> .....	<b>27</b>
<b>8. Referanseliste</b> .....	<b>28</b>
<b>Vedlegg A- Utstyr</b> .....	<b>31</b>

# 1. Introduksjon:

*They point their fingers at the computer: there's is no soul here. You can't blame the computer, if it's not soul in the music it's because nobody put it there, and it's not the tools' fault.*

*(Björk, 1997, 41:47-41:58)*

## 1.1 Bakgrunn og motivasjon

Musikkproduksjon har blitt en stadig mer populær aktivitet blant unge mennesker i dag. Med en økende andel på 18% av barn og unge i alderen 9-15 år som interesserer seg i å lage "digital musikk", ifølge Statistisk sentralbyrå (SSB) (Østhus, 2023). SSB sin definisjon av digital musikk er ikke knyttet til en bestemt sjanger, men refererer heller til bruk av digitale applikasjoner som en DAW (Digital Audio Workstation) for å komponere og bearbeide musikk. I samme aldersgruppe spiller 21% av barn og unge et eller flere instrumenter. Dette betyr at nesten en femtedel av barn lager musikk på datamaskinen ved hjelp av digitale verktøy og programvare.

Begrepet digital musikk som SSB bruker er ofte assosiert sjangermessig med elektronisk musikk som EDM (Electronic dance music). Det som er interessant med sjangre som EDM er at det er mulig å produsere låter fullstendig uten bruk av fysiske instrumenter. En låt skapes kun ved å bruke datamaskinen og virtuelle instrumenter inne i DAW. Dette leder til min største motivasjon for denne oppgaven som er å vise større sjangerbredde i møte med digitale verktøy. Med så mange unge mennesker som engasjerer seg i musikkproduksjon, kan man undre seg over om alle vil jobbe innenfor de samme sjangerne.

De siste tiårene har verden gjennomgått en digital revolusjon med stadig mer tilgjengelige teknologier som stadig forbedres, og forenkles i både design og mobilitet. Teknologien har nå blitt så mobil at det er mulig å produsere musikk fra hvor som helst i verden ved hjelp av en datamaskin, mikrofon og et enkelt lydkort, men du kommer deg langt med bare en datamaskin. Utviklingen av teknologi har også påvirket musikkbransjen, og det har de siste årene dukket opp nye begrep som "bedroom producer" (soveromsprodusent). Det å være en soveromsprodusent betyr i all enkelhet at en artist/produsent produserer musikk på soverommet sitt, og ikke i et tradisjonelt studio. Artister som startet som soveromsprodusenter og har hatt stor suksess med det er artister som Girl in Red, Kygo, Alan Walker og Dayglow. Alle startet de sine karrierer inne på soverommet og de har vært med på å definere dette

begrepet. De har med sin suksess vært med på å inspirere andre til å gjøre det samme som dem: å lage musikken på soverommet.

Det har kommet stadig flere nye virtuelle instrumenter som skal gjenskape samme lyd og motorikk som forskjellige fysiske analoge instrumenter. Hvilken betydning har slike tekniske framskritt å si for en som jobber i en live-sjanger som indie? Vil jeg klare å få formidlet den samme følelsen? Jeg skal i denne oppgaven se på hvordan en soveromsprodusent jobber med sjangeren indie. Er det mulig å være et en-manns band på soverommet i 2023?

## **1.2 Tema og problemstilling**

Formålet med denne oppgaven er å undersøke hvordan man kan arbeide innenfor indie-sjangeren som soveroms produsent. Hvilke utfordringer er det, og hva er eventuelt fordeler og ulemper. I en nylig uttalelse til NRK sa journalist Egon Holstad: «Det at de lager digital musikk er ikke det samme som at det bare kommer flat elektronika ut i andre enden».

(Grønning, Wilhelms, Hallingen. 2023) Helt i starten av introduksjonen har jeg med et sitat fra musikeren Björk. Dette er en kommentar i fra dokumentaren på tv-programmet The Southbank Show om skapelsen av albumet Homogenic. Hun kommenterer på at det er ikke utstyret som er sjelløst, men de som bruker det. Begge disse to sitatene har vært til stor inspirasjon for oppgaven. Det har lenge vært diskutert spørsmål om autenticitet i forbindelse med musikk laget ved hjelp av datamaskiner.

Selv om det å produsere musikk i en DAW har vært vanlig praksis i studioer siden 90-tallet (Holmes, 2020, s.567-568), har det nå også det siste ti-året blitt vanlig for musikere å produsere hjemme. Er teknologien kommet så langt at den er klar for en større sjangerbredde i møte med digitale verktøy. Hva skjer på soverommet når man jobber med en sjanger som indie som vanligvis produseres/spilles inn i et innspillingsstudio, og ikke på et soverom. Hva skjer med estetikken? Blir det like autentisk?

Til denne bachelor oppgaven har jeg skrevet, komponert og produsert 4 låter til en EP som heter «4 Ting Æ Aldri Får Sakt Nok». Alle låtene er skrevet og produsert på soverommet mitt i kollektivet der jeg bor. Jeg har kun innspilt vokal og D.I (direct in) til elektrisk gitar, resten av instrumenteringen kommer fra virtuelle instrumenter.



## 2. Begrepsavklaring

**D.I** = Direct in, er en impedans tilpassende enhet som erstatter mikrofon i opptaksituasjonen og tar direkte opp fra utstyrets egne mikrofoner, som på gitaren. D.I enheter finnes både i lydkort og som egen fysisk enhet. (Owsinski, 2017, s.300).

**Vokalbås** = Er en norsk oversettelse av det engelske ordet vocal booth. Kan også bli kalt iso booth som betyr isolert bås. Dette fordi båsen er designet for å eliminere støy som kommer inn og ut av båsen. (Owsinski, 2017, s.302)

**Vocalchops** = Vokalopptak som er kuttet opp i små deler. Disse delene blir gjenspilt der delene er byttet om på og brukt som enten rytmisk eller melodisk instrument. (Levine, 2021)

**EP** = Er en forkortelse av det engelske ordet: extended play. Det er et minialbum vanligvis bestående av 4-6 låter. (Output, 2021)

**DAW**= Datamaskinbasert programvare som kan brukes til å innspille, synkronisere og editere flerspors musikk opptak. (Holmes, 2020, s.621)

**Virtuelle instrumenter** = Brukes i denne oppgaven som et samlebegrep for instrumenter som kun eksisterer som programvare. Dette gjelder både instrumenter laget av digital syntese og digitale samplere, m.fl.

**A/B tester** = en A/B test består i bytte mellom to låter og høre på forskjellene. Jeg har brukt det digitale verktøyet ADPTR audio metric AB for å utføre mine tester.

**Bounce** = En terminologi brukt i DAW Logic Pro X og betyr å eksportere lydfiler.

**Inne i boksen** = Et begrep brukt når en produsent kun jobber med verktøy som er i DAW og ikke bruker analoge enheter. (Owsinski, 2017, s.302)

**EQ** = Kort for equalization som er et verktøy i musikk produksjon hvor man kan justere og balansere frekvensspekteret. (Owsinski, 2017, s.301)

**Editering** = Jeg bruker ofte ordet editering i teksten. Når jeg bruker det mener jeg at man utfører handlingen: å redigere. Det er ofte snakk om lydklipp som blir redigert.

**Panorering** = Når noe panoreres, så betyr det at lyden flyttes på stereo spekteret. Siden jeg jobber i stereo, kan lyden altså panoreres til venstre eller høyre. (Owsinski, 2017, s.304)

**Kvantisert** = Når en note sin plassering blir korrigert til å spille på nærmeste slag. Hva slag som er nærmest bestemmes av brukeren som kvantiserer noten. (Holmes, 2020, s.628)

**Live** = I teksten bruker jeg live for å beskrive både sjanger og instrumenter. Når jeg snakker om live sjangeren mener jeg at sjangeren tilhører en konsertkultur der bruk av live instrumenter er karakteristisk. Dette er instrumenter som har fysisk en tilstedeværelse som et akustisk instrument der utøver bruker sine tekniske ferdigheter til å spille, stryke, blåse eller slå på skinn, strenger eller messing for å skape musikk.

**Piano roll** = Et verktøy inne i Logic Pro X som gir mulighet for å skrive inn MIDI-noter i et piano format, slik at det kan gjenspilles uten at utøver trenger å gjøre det hver gang.

**Estetikk** = Når jeg skriver om estetikk så legger jeg til grunne at estetikk er å oppleve noe som sanselig korrekt eller ønskelig i en kunstform. Når en prøver å få det estetisk riktige lydbilde, prøver man å oppnå den sanselige korrekte følelsen av musikken og den sine karakteristikk.

**Artefakt** = En artefakt er en utilsiktet lyd i et lydopptak som kan komme av forskjellige faktorer.

**Plugin** = Er et tilleggsprogram som brukes inne i en DAW og har forskjellige funksjoner som for eksempel: EQ, saturering og klang. (Owsinski, 2017, s.304)

## 3. Metode

Denne oppgaven baserer seg på kunstnerisk empirisk oppdagelse. Den blir satt i sammenheng med akademiske tekster og uttalelser fra profesjonelle musikkprodusenter. Kunstnerisk arbeid er i stor grad basert på subjektive meninger og erfaringer. For å gi oppdagelsene mine en større kontekst og ramme bruker jeg akademiske tekster og uttalelser fra profesjonelle musikkprodusenter. Oppgaven er spilt inn og skapt på mitt eget soverom i kollektivet hvor jeg bor. Jeg har tatt utgangspunkt i hjemmeproduksjon med begrensinger på instrumenter og opptaksmetoder for å skape de forskjellene som ofte skiller hjemmeproduksjon og vanlig studio produksjon. Jeg har kun brukt mikrofon til vokal, D.I. til elektrisk gitar, og resten er virtuelle instrumenter.

### 3.1 Innvirkninger på resultatet

Formålet med å bruke innspilt elektrisk gitar i denne oppgaven i stedet for et virtuelt instrument var å ta utgangspunkt i mine egne musikalske røtter. Det er en stor variasjon blant musikkprodusenter når det gjelder deres evne til å spille instrumenter. Av barn mellom 9-15 spiller kun 21% av barn og unge spiller ett eller flere instrumenter. (Østhus, 2023) Som gitarist er det naturlig for meg å inkludere gitarspilling som en del av min kreative prosess. Ved kun bruk av virtuelle instrumenter ville det ført fokuset i oppgaven bort fra musikkproduksjon og mer mot programvare, og det var ikke ønskelig.

Det er av betydning å påpeke at vokalen ble innspilt ved hjelp av en bærbar vokalbås (Isovox 2). Lydbåsen Isovox2 er en portabel vokalbås som er bygd av støydempende materialer og fjerner rommet når du spiller inn vokal. Dette aspektet ved innspillingen diskuteres videre senere i oppgaven, men det er av verdi å nevne dette for å informere leseren om hvorfor eventuelle utfordringer knyttet til romakustikk ikke har hatt en mer markant innvirkning på sluttresultatet.

### **3.2 Mixing with the masters**

Uttalelsene fra profesjonelle produsenter har blitt hentet fra læringsplattformen <https://mixwiththemasters.com>, og har fungert som en viktig primærkilde i prosessen med å forstå forskjellige profesjonelle produsenters tenkemåte når de produserer og mikser musikk. Denne kilden har vært en betydelig kilde til inspirasjon og læring gjennom hele prosjektet. Læringsplattformen gir tilgang til flere profesjonelle produsenter som i en serie av videoer tar studenten gjennom hele prosessen med å lage en låt, og alle aspektene som inngår i skapelsen. Gjennom disse videoene deler de sin erfaring om alt fra innspilling til bearbeiding av lydfile og filosofiske refleksjoner rundt det de skaper. Det er viktig å nevne denne kilden i et eget avsnitt da den har hatt en markant påvirkning på mitt arbeid og prosjektet som helhet og som en enkel introduksjon til læringsplattformen siden den blir nevnt senere i oppgaven.

### **3.3 Indie som sjanger**

Indie som sjanger er vanskelig å beskrive. Besøker du Spotify sine spillelister som er spesifikk for indie sjangeren så finner du en ganske stor miks av forskjellige estetiske uttrykk. Opprinnelig var indie en bevegelse av uavhengige plateselskaper som ønsket å motarbeide de store plateselskaperens monopol på musikalske uttrykk. Indie-plateselskaper skulle være åpne for nye uttrykk og skulle være tro mot det «ekte» som var ikke-kommersiell musikk. De skulle være independent (uavhengig) derav uttrykket indie. De ønsket å åpne opp for større musikalske uttrykk enn de store plateselskapene ga plass til. Musikken skulle være ekte og autentisk, og ikke konstruert for å «selge». På 1990-tallet begynte sjangeren å inkorporere flere undersjangere. I løpet av 2000-tallet fikk den sin anerkjennelse som en sjanger i populærmusikken på grunn av sin store kommersielle suksess, og er i dag et samlebegrep alternativ populærmusikk. (Cavalcanti et al., 2021, s. 3-6) I boken til Wendy Fonarow «Empire of Dirt (2013)» gjør forfatteren et forsøk på å forklare indie som sjanger i korte trekk.

Fonarow skriver:

«Indie musikk er først og fremst gitarrock eller pop kombinert med en kunstskelesensibilitet.» (Sitat direkte oversatt av meg) (Fonarow, 2013, s.40). Jeg tok med dette sitatet til Fonarow fordi jeg syntes det passet beskrivelsen av musikken jeg selv har laget til dette prosjektet.

Indie skal være den «naturlige» og «ekte» motsatsen til populær musikk. Der popmusikk oppleves som kvantisert og polert, har indie en menneskelig kvalitet i låtene. Det perfekte ligger i det u-perfekte. Indie som sjanger består av mange sub-sjangere, og følger formålet til den originale bevegelsen om å være et bredt alternativ til pop-musikken.

### **3.4 Referanselåter**

Som inspirasjon og veiledning i skapelsen av EP har jeg benyttet referanselåter. Bruken av referanselåter har flere fordeler. Det gir en konkret referanse til å sammenligne og vurdere musikken min opp imot. Det har vært en målestokk for å etterligne slik at jeg kunne oppnå et lignende estetisk uttrykk. Gode og profesjonelle referanselåter er ofte tilpasset ulike rom og høyttalere. Det gir en god indikasjon på hvordan mine egne låter bør høres ut for å konvertere like godt til forskjellige høyttalere. (Izhaki, 2013, s.26-28).

Hvilke kriterier som var avgjørende for valget av referanselåter var varierende. Det var et viktig kriterium at låtene var i indie-sjangeren. Noen ble valgt på grunn av deres produksjon. Andre ble valgt fordi jeg likte miksen, og ønsket å bruke den som en referanse slik at mine låter kunne få lignende lydbilde.

Jeg har fokusert på å hente referansene mine fra artister som jeg mener er toneangivende i indie sjangeren nå, og artister som jeg gjenkjenner meg musikalsk i. Jeg valgte indie-pop bandet The 1975 og den mørke indie-folk/rock artisten Ethel Cain. Jeg ser på disse som toneangivende med sine estetiker og uttrykk i sjangeren. Jeg har latt meg inspirere av både produksjon, stil og miks.

# 4. Teori og historie

I dette kapitlet skal oppgaven ta for seg historie og teori som er relevant for å gi en forståelse og innblikk i teknologien som er brukt i prosjektet.

## 4.1 Digital Audio

Når en lyd fra den fysiske verden skal digitaliseres for å kunne bli avspilt på en datamaskin må den først gjennomgå en konverteringsprosess. Dette innebærer å ta opp lydbølgene med opptaksutstyr som til vanlig er en mikrofon, og omforme dem til binærkode som datamaskinen kan forstå og behandle. Datamaskiner er i stand til å generere egen lyd ved hjelp av programmering av binærkode. De kan skape sine egne digitale oscillatorer som danner grunnlaget for digital syntese. Datamaskiner kan ta opp analoge signaler fra mikrofoner som ved hjelp av en analog til digital konvertering oversette lyden til binærkode slik at den kan redigeres digitalt og gjenspilles.

Når datamaskinen tar opp lyd analogt gjør den det i form av et "sample" som er en numerisk representasjon av lyden. Denne numeriske representasjonen er den samme som senere konverteres tilbake til strøm for avspilling på høyttalere. Sampelraten bestemmer hvor mange ganger per sekund den analoge kilden skal samples. For eksempel vil en samplingsrate på 44.1 kHz sample signalet 44,100 ganger per sekund. Dette bestemmer kvaliteten på den innspilte lyden. Det kan være vanskelig for et utrent øre å høre forskjellen på forskjellige sampel rater, denne oppgaven er for eksempel tatt opp i 44.1 kHz. Dette fordi det sparer lagringsplass, og det vil som sagt kunne være vanskelig å kunne merke forskjellen på 44.1 kHz og 48 kHz.

Denne konverteringsprosessen til digital audio danner grunnlaget for musikkproduksjon på datamaskin. Det utgjør fundamentet for de virtuelle instrumenter som er brukt i oppgaven som er digitale synthesizere og samplere. (Holmes, 2020. 90-95)

## 4.2 Digital/software synthesizer

En digital synthesizer er en elektronisk enhet som bruker en datamaskin eller noe med lignende komponenter til å produsere lyd. Gjennom koding kan en slik enhet genererer lyd

ved å lage en eller flere oscillatorer som sender ut lydbølger i forskjellige bølgeformer som for eksempel sinus, firkant og sagtann. Disse bølgeformene blir deretter behandlet gjennom forskjellige parametere for å forme lyden, som for eksempel forskjellige effekter og filter. Digitale synther har vært tilgjengelig for kommersielt salg siden midten av 1970-tallet, og finnes i både fysisk og digital form. Hvis den er hel-digital kalles det en software-synth siden den ikke har noen fysisk tilstedeværelse, bare digital. (Holmes, 2020, s.507-508, 560-563) I dag finner vi mange populære produkter som prøver å etterligne digitale synther. Noen av disse produktene er basert på multisampling som vil bli forklart nærmere i neste avsnitt.

### **4.3 Digitale sampler**

Digitale samplere (software-samplere) er digitale applikasjoner som benytter seg av analoge lyder (innspilte lyder). Digital sampling er et digitalt verktøy som er blitt brukt for å skape mange forskjellige virtuelle instrumenter som skal ligne på ekte instrumenter som for eksempel en bassgitar. Multisampling er en teknikk hvor det digitale instrumentet inneholder en stor bank med lydfiler av det instrumentet det skal etterligne. Det blir gjort et eller flere opptak av hver eneste note av det fysiske instrumentet. Dette blir videre satt i et system som kan avspilles med MIDI-noter som man plotter inn i et piano oppsett (piano roll) inne i DAW. (Holmes, 2020, s.626) Gjennom de store bankene av lyd skal det virtuelle instrumentet etterligne den naturlige væremåten og klangen til instrumentet.

Jeg har i mitt prosjekt benyttet meg av denne typen virtuelle instrumenter ettersom sjangeren jeg jobber i ofte bruker fysiske instrumenter. Disse kan være vanskelige å etterligne autentisk, men enkelte virtuelle instrumenter fokuserer på å legge til de naturlige spillelydene som det fysiske instrumentet produserer når det spilles på. Dette gjør at opplevelsen av lyden kan bli oppfattet som mer autentisk. (Holmes, 2020, s.566-569)

### **4.4 MIDI**

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) er en protokoll for kommunikasjon. Opprinnelig utviklet for å overføre data mellom datamaskiner og synthesizere. I dag brukes den også i de fleste DAW for å kontrollere virtuelle instrumenter. MIDI sender informasjon om hvilke noter som skal spilles, når notene skal starte og slutte, og amplitude på notene. Flere virtuelle instrumenter har programmert inn spesielle måter det virtuelle instrumentet skal reagere på MIDI-data. Dette er gjort for å gi instrumentet større fleksibilitet, for å kunne bedre gjenskape

instrumentet det etterligner med sine naturlige bevegelser og spillemåter. (Holmes, 2020, s.129-136)

#### **4.5 Datamaskin og DAW (digital audio workstation)**

Musikkproduksjon på datamaskiner har en lang historie som strekker seg tilbake til 1960-tallet, og mye har skjedd siden de tidlige dagene av datamaskinmusikk. På 90-tallet kom Digidesign med en DAW som het Pro Tools. Dette var den første DAW som var utviklet for hjemmebrukere. Den skapte et paradigmeskifte i musikkbransjen, og ble raskt en industriell standard i profesjonelle studioer. (Holmes, 2020, s.567-568)

DAW ble populært på grunn av dets funksjoner, fleksibilitet, og ikke-destruktiv redigering. Gjennom årene har teknologien forbedret seg betydelig. Det er blitt billigere, kraftigere og mer praktisk å arbeide med lydeditering i en DAW enn på analoge systemer. (Holmes, 2020, s.567-568) Det finnes mange forskjellige DAW å jobbe i. Jeg jobber i Logic Pro X, men de aller fleste DAW har like verktøy og muligheter, bare med forskjellig arbeidsmetoder.



# 5. Resultat

## 5.1 Presentasjon av låtene:

### «Være»:

Er en indie poplåt med høy energi. Låten sitt budskap er å ikke bry seg om hva andre mener om den du er. Låten er instrumentert med elektrisk gitar, akustisk elektrisk gitar, akustisk gitar, bass, tromme, synth og en sampler som spiller vocalchops. Vocalchops, gitar og trommer er de bærende elementene i låten, samt hovedvokal. Låten sin inspirasjon og referanselåt var «What Should I Say» av The 1975 (2020). På låten har The 1975 eksperimentert med kreativt bruk av vocalchops i en indie poplåt, noe som var til stor inspirasjon.

### Vår Historie:

Er en indie poplåt med stødige flyt i låten. Den handler om at historier og opplevelser du og en annen opplever sammen kan ingen andre bestride eller omskrive, fordi det er ikke de som har opplevd det. Låten er instrumentert med elektrisk gitar, akustisk gitar, bass, tromme, piano og synth. Hovedvokal, piano/synth, gitar og tromme er de bærende elementene i denne låten. Spesielt piano og synthene var de mest markante for låten sin tekstur og flytende melodiske struktur. Låten sin inspirasjon og referanse låt var; It's not living (If It's Not With You) av The 1975(2018). Låten har en veldig lik struktur som Vår Historie, og har den samme flytende følelsen i låten.

### Pakke kofferten:

Pakke kofferten er en indie rock ballade som handler om tilhørighet, og tanker om oppvekst og krig. Låten er instrumentert med elektrisk gitar, akustisk gitar, bass, bue-gitar, synth og trommer. Jeg har prøvd å produsere en låt som skal stimulere de mørke og melankolske følelsene. Den bygger seg opp igjennom hele låten for å få dramaturgisk og dynamisk effekt. Referanselåten til denne låten er Strangers av Ethel Cain (2022). Låten Stranger har det mørke lydbilde som jeg ønsket å etterligne. Dramaturgien var lignende med samme oppbygging.

### Takk For Reisa:

Er en indie poplåt med høyt driv og kontraster. Sangen handler om å se tilbake på et vennskap som har gått dårlig, men velge å huske alle de gode tingene ved det. Instrumenteringen i låten

består av elektrisk gitar, akustisk gitar, bass, mandolin, trommer, synth og vocalchops. Inspirasjon og referanselåt var You & Me Together Song av The 1975 (2020). Den hadde veldig mange like elementer i instrumentering og arrangering som jeg ble inspirert av.

## **5.2 Sammenligning av egne låter og referanselåter:**

Jeg har brukt referanselåter som en sammenligning for å vurdere lydbildet til mine egne låter. Mitt fokus har vært å oppnå et klanglig lignende ideale. Jeg har brukt liknende instrumentering for å enkelt finne mangler og gjøre forbedringer ved min egen produksjon.

Valg av referanselåter er basert på flere faktorer som kvaliteten på miksen, og personlige preferanser knyttet til valg i produksjonen som instrumentering. Jeg ønsket at mine egne låter skulle ha en lignende kvalitet som mine referanselåter. En utfordring ved å bruke referanselåter er at de allerede er mastret. Mastering er siste steget i prosessen med å produsere en låt, og gjøre den klar for distribusjon. I mastringsprosessen blir låtens lydnivå prosessert for å komme på et konkurransedyktig nivå med andre profesjonelle låter. I prosessen kan man endre frekvensbalanse, dynamikkbalanse og stereobalanse. Dette varierer ettersom om man skal utgi et album, eller har noen siste endringer man vil gjøre for å oppnå ønsket lydbilde. (Owsinski, 2017, s.181-183)

Jeg har brukt digitale verktøy som en A/B tester for å oppnå likt volum mellom referanselåtene og mine låter slik at det skal bli lettere å sammenligne. Jeg fant ut at det å jobbe mot et lignende resultat i miksen ledet til interessante og positive resultater.

## **5.3 Produksjon:**

Arbeidet med produksjon som en soveromsprodusent har gitt en rekke fordeler, særlig med tilgangen til virtuelle instrumenter. Det har åpnet opp en mangfoldig palett av lyder samtidig som det har spart både plass, og kostnader knyttet til oppbevaring av fysiske instrumenter og mikrofoner samt akustisk rombehandling.

Som en del av forarbeidet til bacheloren hentet jeg inspirasjon fra kurs på Mix With the Master. Et med musikkprodusent Jack Antonoff (2022) der viste han produksjonen av Florence and The Machines' "Kings". Musikkprodusenten Tony Hoffer (2023) hadde også en

videoserie om produksjonen av The Kooks' "Naive". Disse var nyttig å se produksjonsmetoden til. Dette gjorde det lettere for meg å få innsikt i hva mine produksjoner ville trenge for å kunne ligne på deres profesjonelle produksjoner. Begge låtene er i indie sjangeren og det hjalp meg å få større innblikk i produksjoner i sjangeren. De hadde instrumenter som var tatt opp i profesjonelle studioer i sine produksjoner, men det var likevel stor overføringsverdi da instrumenteringen og arrangementen direkte kan overføres til min produksjon uavhengig av om lydkildene er innspilt eller kommer fra et virtuelt instrument.

### **A. Valg av virtuelle instrumenter:**

Prosesen med å velge virtuelle instrumenter er ikke en eksakt vitenskap. Det finnes visse faktorer som bør tas i betraktning når man skal velge. Et av de mest vanlige produksjonstipsene jeg har blitt fortalt er: dårlig materiale inn fører til dårlig materiale ut. Jeg brukte mine egne ører til å ta avgjørelsen om lyden hadde riktig klanglige funksjon som sangen trengte. Når man åpner et virtuelt instrument, får man ofte en stor katalog med forhåndslagde lyder. Der kan man lete etter riktig startpunkt for en lyd, og så starte å tilpasse den låten avhengig av instrumentenes funksjoner og mulighet for endring.

For meg var en av de viktige funksjonene at det virtuelle instrumentet hadde muligheten til å endre spillemåte på instrumentet. Dette for å få et fleksibelt instrument som er lettere å tilpasse til sangen. Et annet viktig aspekt ved fleksibilitet er at i indie-musikk og band-estetikk har ofte innspillingene en form for en menneskelig kvalitet i form av naturlige variasjoner. Det å kunne endre på instrumentet og få naturlige variasjoner gir et konsistent og en mer «naturlig» lyd av instrumentet som er ønskelig når man jobber i indie sjangeren.

### **B. Velocity:**

Velocity refererer til hvor fort en tanget blir trykket ned, noe som avgjør amplituden til MIDI-noten som det virtuelle instrumentet spiller. Et eksempel er piano. Spiller du med svak velocity, spiller piano mykt og svakt. Spiller du med høy velocity så spiller piano høyt og hardt. (Holmes, 2020, s.631) Det er forskjell mellom måtene virtuelle instrumenter reagerer på velocity verdien i MIDI. Hos noen virtuelle instrumenter gir dette mulighet for større variasjon i spillingen, noe som gir et mer autentisk uttrykk. Ta trommer som et eksempel. Spillingen blir mindre kunstig, og får mer menneskelighet gjennom «naturlige» variasjoner

som ville til vanlig skjedd ved innspilling i studio. Dette er ønskelig, for som tidligere nevnt ligger denne naturlige variasjonen i spilling av instrument nært til estetikken i indie sjangeren.

### **C. D.I (direct in) og Vokalbås:**

Når en skal lage musikk og spille inn må en ofte ta med rommet i beregningen. Dette fordi rommet påvirker under opptak og avspilling av musikk. Ved innspilling kan rommets vegger sende lyd tilbake som etterklang, og dette vil påvirke den innspilte lyden. Denne etterklangen er som oftest uønsket da det skaper en artefakt som kan forstyrre den originale lydkilden med resonansfrekvenser. Resonansfrekvens er frekvenser som treffer og beveger seg mellom to vegger og bygger seg opp i energi. Dette kan bli merkbart i lydopptak. Lyden av resonansfrekvenser vil variere fra hvilke frekvenser det er. (Owsinski, 2017, s.305) Jeg har brukt forskjellige digitale og fysiske verktøy for å unngå romproblematikk. Et soverom som ikke er behandlet akustisk er langt ifra gunstig å spille inn musikk i. Det finnes måter å jobbe seg rundt disse problemene, og for meg var det bruken av D.I og en portabel vokalbås.

I innspillingen har jeg benyttet D.I (direct in) for å ta opp elektrisk gitar. Direct in (D.I) er en impedans tilpassende enhet som finnes både i lydkort og som egen fysisk enhet (Owsinski, 2017, s.300). D.I fjerner behovet for mikrofon for å spille inn i dette tilfelle elektrisk gitar. Dette fjerner problemer som kan oppstå ved å spille inn i et ubehandlet rom. Etersom jeg har brukt D.I som går utenom en fysisk forsterker har jeg prosessert gitaren igjennom forskjellige forsterkersimulatorer. En forsterkersimulator er en programvare som er programmert til å etterligne fysiske forsterkere. Fordelen med å bruke forsterkersimulatorer er at jeg kontinuerlig kan bytte og teste ut nye gitartoner og effekter. Dette ga stor fleksibilitet i produksjonen da jeg kunne endre gitar- og basstoner underveis mens prosjektet var i utvikling. Jeg trengte ikke å spille inn gitar på ny om jeg ikke syntes gitartonen passet. Dette viser en av de sterke sidene ved å arbeide med digitale verktøy. Ved å jobbe på en ikke destruktiv måte og hele tiden ha fleksibiliteten til å angre og gjøre på nytt uten å måtte gjøre hele prosessen om igjen.

For vokalinnspillingen har jeg benyttet en portabel vokalbås kalt ISOVOX2. Den er spesielt utviklet for opptak av vokal i ubehandlede rom som for eksempel på et soverom. Dette reduserer behovet for å gjøre større inngrep med akustikken på soverommet. Som tidligere nevnt så kan det i ubehandlede rom oppstå gjenklang som kan ødelegge opptak eller gjøre

dem vanskeligere å få til å sitte i miksen. Vokal er et av de viktigste elementene i mine låter både som formidler av tekst og melodi. Det samme var vokal i referanselåten. Vokalen lå langt fremme i miksen, og er et av de klarere elementene i låtene. For meg var det viktig å få opptak med god kvalitet uten artefakter som ville gjøre det vanskelig å få vokalen langt nok frem i miksen. Dette gir en stor fordel i miksing av vokal fordi jeg ikke trenger å fjerne eventuelle frekvenser for å ta bort de uønskede artefaktene. Dette kunne resultert i at jeg kunne miste klarhet eller fylde i vokalen. Det gjør det enklere å sette vokalen opp imot profesjonelle produksjoner da jeg kunne dytte vokalen lengre fremover fordi det var ikke noe ulyd på opptaket som kunne ødelegge for resten av låten.

#### **5.4 Miks:**

Praksisen med å mikse musikk digitalt blir ofte referert til som "miksing inni boksen" blant musikkprodusenter. Mange musikkprodusenter foretrekker denne måten å jobbe på av både økonomiske årsaker, og fordi noen mener de kan oppnå samme ønsket resultat med det digitale utstyret de har til rådighet. Dette er ikke en ukjent arbeidsmåte for meg ettersom jeg vanligvis mikser musikk digitalt. Roey Izhaki (2013) forfatteren av boken "Mixing Audio, Concepts, Practice and Tools" gir en god forklaring på hva miksing av musikk innebærer. Han beskriver miksing som en prosess hvor multitrack materiale enten som innspilt, samplet eller syntetisert blir balansert og kombinert inn i et multikanalformat (vanligvis stereo). Formålet med miksing er å fremheve det emosjonelle, kreative og fremførelsen i produksjonen. (Izhaki, 2013, s.5)

#### **A. Behandle det som ekte instrumenter:**

Uansett om man jobber med virtuelle instrumenter som spiller av MIDI-noter eller innspilte lydfiler så jobber man med audio. Arbeidet i mikseprosessen med virtuelle instrumenter er ikke annerledes enn det å jobbe med innspilt lyd. Den største fordelen jeg hadde når jeg skulle mikse var at jeg ikke hadde romlyd på noen opptak som jeg måtte ta hensyn til. Jeg kunne gjennom egne klangverktøy bestemme «rommet» låten skulle være i. Det som er spesielt med virtuelle instrumenter er at flere av dem allerede har en form for prosessering gjennom programvaren sin. De må allikevel frekvens- og dynamikk balanseres som andre lydkilder. Min opplevelse var at det var de samme prinsippene for virtuelle instrumenter som for lydopptak når det gjelder prosessering. Vanlige konvensjoner innen frekvens- og dynamikk balansering gjaldt.

## **B. Klang:**

Bruken av klang som effekt kan være en effektiv måte å samle miksen på. Klang kan anvendes til en rekke formål: gi dybde, fylle ut tomrommet i tiden når et instrument stopper å spille, forsterke følelser, skille instrumenter fra hverandre i produksjonsprosessen, endre instrumentkarakteristikken, og viktigst av alt binde miksen sammen. (Izhaki, 2013, s. 401-405) For å skape rommet som miksen skal befinne seg i må man ta hensyn til en rekke faktorer. Skal rommet etterligne et ekte rom, som for eksempel et studio? Skal det være en effekt som skaper en imaginær atmosfære av et rom?

Musikkprodusent Jack Antonoff (2022, part 3, 1:56-2:20) snakker i sine produksjonsvideoer om hvorfor det å bruke samme klang på vokal og andre instrumenter limer låten sammen. Dette fordi rommet blir konsist og vedvarende. Dette gjør lytteopplevelsen forutsigbar i og med at alt får en lik og sammensveiset følelse. Det å bruke for mange forskjellige klanger kan ta oss ut av det stedet musikken prøver å føre oss. (Antonoff, 2022, part 3, 8:33-8:50)

Jeg ønsket å samle lydene i et rom for å oppnå lyden av et studiorom. Jeg brukte en plug-in kalt Ocean Ways Studio fra Universal Audio. Det er en konvulsjonsklang med dynamisk modellering som simulerer et ekte studio som heter Ocean Way. (Universal Audio, u.å) Etter å ha analysert mine referanselåter merket jeg at jeg opplevde det at musikken fant seg i et rom og var en sammensveiset enhet. Jeg brukte klangen hovedsakelig for å forme romlyden på trommene siden det ga veldig stor effekt i opplevelsen av rom i låtene. Det ble også brukt på instrumenter som skulle skape bredde i miksen som gitar og keys/synth. Det er viktig å være oppmerksom på frekvensmaskering ved bruk av klang da klangeffekten legger til mange ekstra frekvenser for å etterligne rom. Det kan føre til at lyden blir mer uklar da to lyder må kjempe om samme plass i frekvensspekteret. Dette problemet fjernet jeg ved å bruke EQ til å frekvensbalansere klangen.

Klang er et essensielt verktøy for å få til rett estetikk i indie sjangeren. Den gjør opplevelsen av musikken mer levende. Vi lytter ikke til musikk i et vakuum. Rommet fins rundt oss uansett om vi er inne eller ute. Jeg har som tidligere nevnt prøvd å fjerne mulighet for romlyd på opptak. Dette fordi jeg ønsket å ha stor fleksibilitet i å velge den klangen som jeg selv ville ha. Dette gjorde at jeg i prosessen har kunne eksperimentert og testet ut forskjellige

romklanger for å finne den riktige klangen. Jeg ville at klangen skulle oppleves som «naturlig» og «menneskelig» da dette passet perfekt inn med estetikken som er ønsket i indie-sjangeren.

### **C. Saturering:**

Saturering er en type prosessering som tilfører lydsignalet ekstra overtoner. Det finnes to typer saturering enten harmonisk som betyr at det legges til harmoniske overtoner som passer harmonisk med frekvensene i lydkilden, og inter-modulasjon som legger til overtoner som ikke er harmonisk med lydkilden. (Izhaki, 2013, s.447-448) Jeg har kun brukt harmonisk saturering i miksingen.

En utforing med å ta opp lyd hjemme er at den ofte er mindre saturert enn hvis den er tatt opp i et studio med analogt utstyr. Jeg bruker saturering for å gi «kjedelige rene» opptak noe ekstra liv. Denne «kjedelige rene» lyden skyldes i hovedsak at saturering ikke oppleves like musikalsk i det digitale som i det analoge. (Izhaki, 2013, s.447) En av årsakene til dette er at det finnes en frekvensgrense i den digitale verden, kjent som Nyquistfrekvensen. Det er en øvre grense for den høyeste frekvensen som kan gjenskapes digitalt for å unngå aliasering, en form for forvrengning. Når man ønsker å saturere et signal legger man til overtoner til det opprinnelige signalet for å fylle ut frekvensspekteret. Dette vil gjøre lydopptaket mer markant i miksen.

Nyquistfrekvensen utgjør en utfordring da saturerings-pluginer vil ofte treffe grensen veldig fort og aliasering vil oppstå. En løsning for saturerings-plugins er å bruke et aliaseringsfilter som hindrer pluginen i å legge til saturering over den satte grensen. Dette forhindrer aliasering og forvrengning av signalet. Nyquistfrekvensen er en vesentlig faktor som påvirker bruken av saturering i det digitale. Når signalet går igjennom analogt utstyr finnes det ikke en begrensning for antall overtoner som kan legges til i motsetning til den digitale verden. (Izhaki, 2013, s.448-449)

Uansett om man arbeider med analogt eller digitalt utstyr er saturering en viktig teknikk for å gi lydene ekstra definisjon i miksen. Jeg har brukt saturering som en effekt for å gi mer liv til lydbildet ved å «skitne» til den digitale «rene» lyden med å legge til ekstra harmoniske overtoner. Bruken av saturering er svært vanlig i indie da det gir en mer fyldig lyd grunnet de ekstra overtoner. Forfatter Roey Izhaki (2013) beskrev det som å gi liv og karakter til de

«rene» digitale lydene. Det utsagnet passet svært godt for å beskrive hvorfor jeg bruker saturering for å oppnå ønsket estetikk.

#### **D. Hodetelefon miksing:**

Hele prosjektet er mikset på hodetelefoner. Det å mikse med hodetelefoner er annerledes enn det å jobbe med høyttalere. Det kom mange forskjellige utfordringer som jeg måtte ta hensyn til. En utfordring ved å mikse med hodetelefoner er at lyden ikke «blør» over fra venstre til høyre øre som det normalt ville gjort med bruk av høyttalere. Dette utgjør verken en styrke eller en svakhet, men er noe å være oppmerksom på når man mikser da lydbildet oppleves annerledes på høyttalere enn hodetelefoner. Med hodetelefoner får man en mer presis og tydelig stereoeffekt ettersom lyden er direkte. Ved høyttalere så «blør» panoreringen over i hverandre og kan endre på oppfattelsen av lydbildet.

En fordel med å bruke hodetelefoner er at man slipper å investere i akustisk behandling av rommet ettersom lyden kommer direkte på ørene. Når lyden spilles på høyttalere beveger lydbølgene seg, og treffer veggene. Dette påvirker lydopplevelsen. Med hodetelefoner elimineres denne utfordringen, og man trenger ikke å bekymre seg for at rommet endrer opplevelsen slik at det ikke blir å låte likt på andre høyttaleranlegg. (Izhaki, 2013, s.89-92)

Det er viktig å ha kjennskap til hodetelefonene som benyttes slik at man kan foreta de mest nøyaktige valgene i mikseprosessen. Hodetelefonene som har vært anvendt i dette prosjektet er av typen "closed back". Det vil si at de har en lukket bakside som sikrer optimal isolasjon av lyd fra rommet og omverdenen. En fordel ved denne typen hodetelefoner er at de demper uønsket lyd og støy fra omgivelsene. Det er spesielt gunstig for hjemmeprodusenter som jobber i bymiljø eller andre steder hvor støyforholdene kan være ugunstige. Selv om hodetelefonene utestenger uønsket lyd er faktisk en av utfordring ved å mikse med hodetelefoner å miste rommet. Ved å jobbe på hodetelefoner mister man klang-effekten som naturlig oppstår i et rom. Det er viktig å være bevisst på dette for å unngå å overdrive bruken av klang-effekten, og risikere å «drukne» vokal eller instrument. Dette skyldes at hodetelefoner gir en direkte lydopplevelse uten naturlig etterklang fra rommet. (Izhaki, 2013, s.89-92)



Langvarig lytting på både hodetelefoner og høyttalere kan føre til det som heter «ear fatigue», og det betyr at ørene blir slitne og det blir vanskeligere å høre nyansene i arbeidet. Det å bruke referanselåter er et effektivt verktøy jeg brukte for å gjenopprette dette. Ved å bruke A/B testing ble jeg oppmerksom på forskjellene mellom miksene, og igjen oppmerksom på hva jeg skulle lytte etter. (Owsinski, 2017, s.38-39)

Selv om det beste ville vært og brukt begge måtene å lytte på syns jeg det var mulig å oppnå et resultat som var overførbart til forskjellige lyttesystemer. Jeg har testet miksene mine på forskjellige anlegg både av dårligere kvalitets høyttalere som mobilhøyttalere til hi-fi høyttalere for å kunne sjekke at EP hadde et overførbart resultat som lå likt på forskjellige høyttaleranlegg. (Izhaki, 2013, s. 58-59)

# 6. Diskusjon

## 6.1 Muligheter med det digitale:

Mulighetene er mange når man jobber digitalt. Jeg har hatt tilgang til et bredt spekter av instrumenter med kun noen få museklikk. De siste årene har det også blitt en større variasjon innen virtuelle instrumenter, noe som gir mulighet for å drive med større sjangerbredde innen digital musikkproduksjon.

Når man bruker virtuelle instrumenter og bounce dem til en lydfil har man samme utgangspunkt som ved et opptak. Kvaliteten til de forskjellige virtuelle instrumentene er forskjellig både av estetikk, lyd kvalitet og teknisk kvalitet avhengig av det virtuelle instrumentet. Det jeg merker med nyere virtuelle instrumenter som for eksempel EZ Bass fra Toontrack er at det har mange tilpasningsmuligheter. EZ Bass gir meg mulighet til å påvirke alt fra dynamikk, tone og mer ved instrumentet. Virtuelle instrumenter med slike fleksible muligheter for å kontrollere instrumentet gjør det mer anvendelig i forskjellige sjangere.

De digitale og elektroniske instrumentene har historisk sett gitt flere med dårligere sosioøkonomisk status mulighet til å delta i musikkskapning gjennom å tilby en bred palett i et instrument. (Negus, 1996, s.50-52) Det er en økonomisk fordel å jobbe med digitale verktøy. De koster ofte mye mindre enn sine analoge motsatser. Selv om prisen på analogt utstyr er dyrere enn digitalt kommer man ikke unna utfordringen med sin egen datamaskins kapasitet. Hvis du jobber på et prosjekt og bruker både virtuelle instrumenter og effekter med mere, så kan plutselig hele prosjektet ikke klare å spilles av lengre fordi det ikke finnes prosessorkraft til å kjøre alt. Her har jeg selv måtte jobbe med å bounce effekter på lydfiler, slik at jeg kunne bruke mindre prosessorkraft for å kunne fokusere den på andre ting i prosjektet. Denne type utfordring vil du møte på uansett om du jobber digitalt eller analogt da begge drives av fysiske komponenter, og de har sine begrensinger.

## 6.2 Autentisitet:

Indie-sjangeren har utviklet seg betydelig siden starten og omfatter nå flere undersjangere som dekker alt fra drømmende synth pop til skurrete vrenget gitar rock. (Cavalcanti et al., 2021, s. 3-6) Den har skilt seg fra popmusikk ved å fokusere på alternativ tonal kvalitet og betraktes fortsatt som en motsetning til popmusikk, selv om grensene mellom sjangerne kan være vanskelige å skille spesielt med tanke på arrangering av sangstruktur. En av indie-sjangerens grunnleggende verdier var autentisitet og at musikken ikke skulle være et kapitalistisk salgs produkt. Da oppstår spørsmålet om hvordan sjangeren og bevegelsen ville sett på musikk laget på en datamaskin med digitale verktøy. Vil det ha noe å si?

En viktig del av indie-musikkens identitet er live aspektet. Det var måten musikerne kunne nå ut på og finne sitt publikum ved bruk av alternative scener da reklame, og radiospilling var styrt av de store plateselskapene. Dette har ført til at instrumenteringen i indie-musikk ofte er av klassisk band sammensetning som består av: tromme, gitar, vokal, bass og keys. I dag har sosiale medier åpnet for nye måter å nå ut til publikum på. Dette har både endret musikkbransjen og estetikken innen indie musikk.

Hvorfor blir ikke musikk som er laget digitalt ansett som autentisk? For å forstå autentisitet debatten må vi se til andre sjangre som hip hop, som har måttet kjempe mot elitistisk kritikk av for eksempel bruk av for eksempel turntables (platespiller) som instrument. Mye av denne elitistiske kritikken har hatt rasistiske undertoner og vi finner også denne typen bakgrunn for kritikk til andre sjangre også. (katz, 2012, s.61-66) (Negus, 1996, s.100-104) Sjangeren disko introduserte på midten av 1970-tallet synth som et bærende element i sjangeren. Bruken av synth ble omtalt nedsettende, og ser man fra et historisk perspektiv på hva som er bakgrunnen til denne kritikken så var det homofobi som var en av de drivende faktorene fra "disco-sucks" bevegelsen på 1970-tallet i New York. (Hermes, 2014, s.289) (Negus, 1996, s.128-130) Det er viktig å se på det historiske perspektivet på autentisitet debatten. Det viser hvor ofte det har vært andre undertoner som har farget begrunnelser til at bruken av for eksempel elektronisk utstyr har blitt sett på som mindre anerkjent. Det bruken av elektronisk utstyr i virkeligheten har gjort er at det har økt mangfoldet og gitt flere muligheten til å skape musikalske uttrykk. Det har gjort at flere har fått muligheten til å skape kultur, felleskap og vist sin kunst på sine egne premisser. Gjennom teknologisk utvikling har vi fått en demokratisering av det å skape

musikk. Denne type demokratisering samsvarer godt med identiteten til indie-bevegelsen originalt. Selv om sjangeren har vært preget av live-musikk og det har vært med å forme uttrykket, så tror jeg at sjangeren kommer til å preges av hjemmeprodusenter i tiden fremover.

### **6.3 Demokratisering og fremtiden**

Hva skjer når muligheten til å skape musikk hjemme blir allemannseie? Hva skjer hvis alle kan gjenskape instrumenter uten å kunne spille de på ekte? Hva blir utviklingen i musikkverden? I denne oppgaven har jeg jobbet med en EP i indie-sjangeren. Jeg har på egenhånd skrevet og arrangert musikk for et band, og prøvd å få det til å låte som et band. Jeg har sittet alene og skapt en illusjon av å spille sammen med andre - helt alene med en datamaskin.

Demokratiseringen av musikkproduksjonen representerer en positiv utvikling i musikkverdenen. Flere mennesker får muligheten til å skape og utgi musikk, noe som bidrar til større mangfold blant sjangre og historier som formidles gjennom musikk. En ting med demokratisering som er utfordrerne er at det blir svært mye musikk tilgjengelig. En artikkel i Billboard (Peoples, 2023), basert på Spotify sin årsrapport rapporterer de at det lastes opp 49 000 sanger daglig. Dette er kun et gjennomsnitt beregnet på antall låter laster opp og fordelt på antall dager i året, og ikke et faktisk tall på hvor mange sanger som lastes opp hver eneste dag. 49 000 låter i gjennomsnitt hver dag utgjør en stor mengde musikk, og det kan være utfordrende for alle å bli hørt fordi musikkmarkedet blir veldig mettet når utvalget er så stort som nå. Det vil kunne gjøre det vanskeligere for artister og produsenter å leve av musikken sin. Det strider derimot ikke imot indie bevegelsen sitt originale formål om at alle som vil skal kunne bli hørt og ikke bare det som er kommersielt og salgbart.

En positiv følge av et så stort utvalg i musikkuttrykk vil være utviklingen av ny musikk. I en verden der det kommer så mye musikk vil det alltid være massevis av inspirasjon å hente. Dette kan føre til nye og innovative måter å uttrykke seg musikalsk på. Det er ikke lenger geografiske begrensninger på hvem eller hva man kan nå. Dette gjør det mulig for et uttrykk på den ene siden av jorden å utvikle seg til noe annet på den andre siden.

Det at så mange lager musikk og produserer musikk i en DAW bidrar også til at de som lager virtuelle instrumenter møter et større mangfold hos de som lager musikk. Det betyr flere som

trenger verktøy som er spesielt laget for deres sjanger. Dette gir et større insentiv til et marked for å lage mer sjanger spesifikke virtuelle instrumenter, som igjen bidrar til større utvalg for oss utøvere.

Når man ser hvor langt virtuelle instrumenter har kommet, som for eksempel Toontracks «EZ Bass», hvor man kan legge inn bevegelser som slides med venstrehånden og artikulasjon på hvordan strengen skal slås med høyrehånden. Det er slike tekniske muligheter gjør det mulig å skape en bass som høres ut som den spilles av et menneske.

#### **6.4 Refleksjon rundt eget arbeid:**

I dette prosjektet har jeg tatt hele låtskrivingsprosessen fra begynnelse til slutt. Jeg har i tidsperioden januar til mars skrevet og produsert sangene. Min fremgangsmåte i låtskrivingsprosessen innebærer å ta opp ideer på telefonen min. Deretter finne akkordprogresjoner samt skrive og arrangere hele delen av ideen før jeg legger til de manglende delene av låten. Hvilket instrument jeg starter med avhenger av ide og hva som skal være hovedelementet i låten. Normalt begynner jeg med gitaren siden det er det mest naturlige for meg ettersom mange av mine ideer kommer av å improvisere på gitar. Et unntak fra EP var på låten «Vår Historie». Der er pianomelodien førende i låten og det var nettopp gjennom improvisasjon på piano at den ble til.

Når hele låten er instrumentert og instrumentalen av låten er balansert begynner jeg med vokalen. Jeg synes det er lettere å sette sammen hele låten med vokal når alle instrumentale deler er ferdig. Jeg har som tidligere i oppgaven beskrevet at jeg ikke har måtte ta hensyn til rommet ved innspilling, noe som sparte meg tid i editeringsarbeidet med vokalen.

Tidsbesparelse er et av godene jeg har merket med det å jobbe på denne måten som soveromsprodusent kontra det å jobbe i et tradisjonelt studio. Det å kunne teste og bytte ut lyder på forsterker, synther, trommesett, bass, etc. gjør at prosessen føles mer kreativ i det at man eksperimenterer mer fordi det er enkelt å angre seg og endre. Man kan også umiddelbart realisere ideene som oppstår, det er veldig kort vei fra ide til å kunne høre det hele som en låt.

Selv med alle mulighetene det digitale har, så gir det også begrensninger. En klar begrensning kommer i form av at de lydene du har tilgjengelig gjennom virtuelle instrumenter er de du har.

Med å kun jobbe med digitale verktøy gjør du deg avhengig av at andre lager bra lydmateriale for deg. Jeg har etter år med erfaring fra musikkproduksjon merket hvor viktig lydvalg er for en låt og hvor mye det betyr å kunne endre og tilpasse lyder. Det at jeg hadde mange valgmuligheter, betyr ikke at det ikke la noe beslag på kreativiteten min og mulighetene mine. Det er det fine med å gjøre opptak selv i studio. Gjennom å utvikle kunnskap kan gjøre mer detaljert arbeid og finpusse det klanglige uttrykket til ditt ønske.

Indie som sjanger er heldigvis en sjanger åpen for en stor variasjon i estetikk. Sjangeren passer godt med hjemmeproduksjon i den selvstendige identiteten som ligger til sjangeren, og i det «ikke polerte» uttrykket.

En annen ting jeg merket som forsvant med å jobbe mest med virtuelle instrumenter, var den spontane og overraskende magien som kunne oppstå under innspilling. Virtuelle instrumenter kan ofte fremstå som kvantifisert og kunstig, da de gjør akkurat det de blir bedt om å gjøre og mangler det menneskelige aspektet av dynamikk og bevegelse. Hvis ingen putter det der.

Det jeg lærte under prosessen med å skape denne EP var at det å produsere hjemme ikke var så annerledes fra en vanlig studio innspilling. Jeg følte det ikke ga mer eller mindre til min kreative prosess med å skrive låtene. Jeg måtte finne og «ta opp» alle instrumenter og vokal som jeg ønsket. Miksingene hadde de samme prinsippene. De problemene jeg eventuelt kunne ha med akustikk på soverommet fjernet jeg med bruk av D.I og den portable vokalbåsen. Mulighetene er mange uansett om man jobber analogt eller digitalt. Studio eller hjemme, selvfølgelig er forutsetningene annerledes, men det jeg har lært av prosessen er å ta det man har av utstyr og gjøre det beste ut av det. For det er kunnskapen og ikke utstyr som avgjør resultatet.

## 7. Avslutning

I denne oppgaven har jeg sett på hvordan det er å jobbe som soveromsprodusent i indie sjangeren. Jeg ville utforske og teste ut hvordan kommersiell teknologi og programvare var i møte med en live-sjanger som indie. Jeg har fått utfoldet meg kreativt igjennom å produsere 4 låter til EP «4 Ting Æ Aldri Får Sakt Nok». Veien til den fullførte EP har vært lang, men det har vært en lærerik prosess.

Gjennom bruk av referanselåter har jeg kunne sammenlignet og funnet forbedringer i mine egne produksjoner. Gjennom å bruke førstehåndskilder fra læringsplattformen Mixing With The Masters har jeg fått innblikk og god kunnskap i sjanger spesifikk miksing og produksjon. Gjennom hele dette prosjektet har jeg fått tilegne meg ny kunnskap. Det mest interessante jeg fant ut i denne oppgaven for meg selv var at kunnskap om musikkproduksjon betyr mere enn selve utstyret som brukes. Jeg tror mange produsenter som jobber i indie, og i alternative sjangere vil være enig i at det bør være musikken som betyr noe, ikke hvordan den er blitt laget. Jeg opplever ikke virtuelle instrumenter som sjelløse og kvantiserte. Jeg opplever det som Björk sa, at det er vi musikere som må putte sjelen inn i det.

Ut fra mine erfaringer vil jeg si at det er mulig å jobbe som soveromsprodusent i en sjanger som indie. Jeg tror at denne demokratiseringen av musikkproduksjon som vi er vitne til nå vil åpne opp for en helt ny verden av uttrykk, og jeg gleder meg.

## 8. Referanseliste

Antonoff, J. (2022). *Florence + The Machine - King* [Videoserie]. Mixing with the masters. <https://mixwiththemasters.com/videos/jack-antonoff-florence-the-machine-king>

Antonoff (Produsent). (2022). Part 3 [Del 3 av 5 i serien]. *Florence + The Machine - King*. Mixing With The Masters <https://mixwiththemasters.com/videos/jack-antonoff-florence-the-machine-king/part/3>

Björk (Intervjuobjekt). (1997). – Björk (Sesong 21, Episode 4) [Episode i TV-serie]. Walker, C (Regissør), *The South Bank Show*. ITV. <https://www.youtube.com/watch?v=O-Z9Zp65Fak>

Cain, E. (2022, 12.mai). *Strangers*. På *Preachers Daughter*. Daughters of Cain Records.

Cavalcanti, R. C. ., Souza-Leao, A. L. ., & Moura, B. M. (2021). HIPSTERS VERSUS POSERS: FANNISH SPLIT IN THE INDIE MUSIC WORLD/HIPSTERS VERSUS POSERS: RUPTURA FANICA NO MUNDO DA MUSICA INDIE. *Revista de administração Mackenzie*, 22(3). <https://doi.org/10.1590/1678-6971/eRAMG210202>

Fonarow, W. (2013). *Empire of Dirt*. Wesleyan University Press.

Grønning, T. Wilhelms, H. Hallingen, T. K. (2023, 16.februar). Ballinciaga jubler over musikkrend: – De unge styrer hva som er fett. *NRK*. Hentet 18.mai 2023 fra <https://www.nrk.no/tromsogfinnmark/barn-lager-mest-digital-musikk--ballinciaga-og-alan-walker-glad-for-trenden-1.16272825>

Hermes, W. (2014). *Love goes to buildings on fire: five years in New York that changed music forever*. Viking.



- Hoffer, T. (2023). *The Kooks – Naive* [Video]. Mixing with the masters.  
<https://mixwiththemasters.com/videos/tony-hoffer-the-kooks-naive>
- Holmes, T. (2020). *Electronic and Experimental Music* (6th ed., Vol. 1). Routledge.
- Izhaki, R. (2013). *Mixing Audio*. Taylor and Francis.  
<https://doi.org/10.4324/9780240525891>
- Katz, M. (2012). *Groove music : the art and culture of the hip-hop DJ*. Oxford University Press.
- Levine, M. (2021, 1. Desember). *Creating vocal chops and other sampler tricks, part 1*. Hentet 20. Mai 2023 fra <https://hub.yamaha.com/proaudio/recording/creating-vocal-chops-and-other-sampler-tricks-part-1/>
- Negus, K. (1996). *Popular music in theory: an introduction* (p. 243). Polity Press.
- Output. (2021, 28. Juli). *What Is an EP? Why Should I Release One?* Hentet 20. Mai 2023 fra <https://output.com/blog/what-is-an-ep>
- Owsinski, B. (2017). *The mixing engineers' handbook* (4th edition., p. 311). Bobby Owsinski Media Group.
- Peoples, G. (2023, 3. Februar). *The Ledger: Are There Really 100,000 New Songs Uploaded a Day? Maybe More*. *Billboard*. Hentet 18. mai 2023 fra <https://www.billboard.com/pro/how-much-music-added-spotify-streaming-services-daily/>
- The 1975. (2020. 22. Mai). *What Should I Say*. På *Notes On A Conditional Form*. Dirty Hit; Polydor/Interscope
- The 1975. (2020. 22. Mai). *You & Me Together Song*. På *Notes On A Conditional Form*. Dirty Hit; Polydor/Interscope

The 1975 (2018. 30. November). *It's Not Living (If It's Not With You)*. På *A Brief Inquiry Into Online Relationships*. Dirty Hit; Polydor/Interscope

Universal Audio. (u.å.). Ocean Way Studios. Hentet 18. Mai 2023 fra <https://www.uaudio.com/uad-plugins/reverbs/ocean-way-studios.html>

Østhus, A. (2023). *3 av 4 barn deltar i organisert idrett på fritiden*, Statistisk sentralbyrå. Hentet 18.mai 2023 fra <https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/kultur/statistikk/norsk-kulturbarometer/artikler/3%20av%204%20barn%20deltar%20i%20organisert%20idrett%20p%C3%A5%20fritiden>

# Vedlegg A - Utstysrliste

Her kommer det en liste med alt utstyr som er brukt i produksjonen av EP.

Fysisk utstyr:

- Neumann TLM 103 (mikrofon)
- Fender Stratocaster (elektrisk gitar)
- Universal Audio Apollo Twin X (lydkort)
- Beyerdynamic DT 770 PRO 80ohm (Hodetelefoner)
- Klotz XLR-kabel
- Coaxial Jack-kabel
- IsoVox2 (Vokalbås)

Digital programvare:

- Toontrack Ez Drummer (Virtuelt instrument, fra nå av merket som VI)
- Toontrack Ez Bass (VI)
- Toontrack Ez Keys (VI)
- ReFx Nexus (VI)
- Spectrasonics Omnisphere (VI)
- Xfer Serum (VI)
- Native instruments Kontakt (VI)
  - Spitfire Hearth and Hollow — Plucked Folk Ensemble (Kontakt bibliotek)
  - Native instruments Session Guitarist Strummed Acoustic (Kontakt bibliotek)
  - Native instruments Stradivari Cello (Kontakt bibliotek)
  - Output Exhale (Kontakt bibliotek)
- Native instruments Guitar Rig 6 (Forsterker simulator)
- Neural DSP Archetype: Cory Wong (Forsterker simulator)
- Neural DSP Tone King Imperial MKII (Forsterker simulator)
- Fabfilter Pro Q3 (Equalizer)
- Stock Logic channel EQ (Equalizer)
- Fabfilter Pro-C 2 (Kompressor)

- Stock Logic compressor (Kompressor)
- Universal Audio LA-2A (Kompressor)
- Universal Audio 1176 (Kompressor)
- Fabfilter Pro-MB (Multiband-Kompressor)
- Fabfilter Saturn2 (Saturering)
- Universal Audio Stutter A800 (Saturering)
- Universal Audio Oxford Inflator (Saturering)
- Waves R-bass (Saturering)
- Waves NLS Non-Linear Summer (Saturering)
- Fabfilter Pro-DS (De-esser)
- FabFilter Pro-L 2 (Limiter)
- Izotope Ozone 10 (Mastering plug in)
- Fabfilter Timeless 3 (delay)
- Fabfilter Pro-R (Reverb/klang)
- Valhalla Vintage Verb (Reverb/Klang)
- Izotope Neoverb (Reverb/Klang)
- ChromaVerb (Reverb/Klang)
- Celemony Melodyne (Stemme korleksjon)
- Antares Autotune Realtime Advanced (Stemme korleksjon)
- Izotope Vocalsynth2 (Vokoder)

