

Johan Nes

# Trommeproduksjon i moderne pop

En musikalsk utforskning av å finne rett sound

Bacheloroppgave i Musikkteknologi

Veileder: Trond Engum

Mai 2023



Foto: Aleksandra Suchkova



NTNU

Kunnskap for en bedre verden



Johan Nes

# **Trommeproduksjon i moderne pop**

En musikalsk utforskning av å finne rett sound

Bacheloroppgave i Musikkteknologi  
Veileder: Trond Engum  
Mai 2023

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet  
Det humanistiske fakultet  
Institutt for musikk



**NTNU**

Kunnskap for en bedre verden



## **Sammendrag:**

I min bacheloroppgave har jeg dykket ned i verdenen av trommeproduksjon. Gjennom et tett samarbeid med en artist og en kollega i et konkret artistprosjekt, har jeg aktivt eksperimentert med forskjellige teknikker og tilnærminger til å produsere trommer. Målet har vært å finne den ideelle kombinasjonen av trommelyder og -stiler som ikke bare utfyller, men også forsterker artistens låter og uttrykk. Denne utforskningen har involvert å utfordre og utforske ulike aspekter av trommeproduksjon for å oppnå en særegen og ønsket musikalsk sound.

## **Abstract:**

In my bachelor's thesis, I have delved into the world of drum production. Through close collaboration with an artist and a colleague in a specific artist project, I have actively experimented with various techniques and approaches to drum production. The goal has been to find the ideal combination of drum sounds and styles that not only complement but also enhance the artist's songs and expression. This exploration has involved challenging and exploring different aspects of drum production to achieve a distinct and desired musical sound.

## Innhold

<b>1. Introduksjon</b>	<b>1</b>
<b>1.1. Bakgrunn</b>	<b>1</b>
<b>1.2. Motivasjon</b>	<b>2</b>
<b>1.3. Mål</b>	<b>2</b>
<b>2. Metode</b>	<b>3</b>
<b>2.1. Inspirasjonskilder:</b>	<b>4</b>
<b>2.2. Utforskning av ulike trommeproduksjonsteknikker:</b>	<b>4</b>
2.2.1. Akustisk:	4
2.2.2. Sampling og MIDI:	5
2.2.3. Drum replacement:	6
2.2.4. Looping:	6
<b>3. Resultat:</b>	<b>7</b>
<b>3.1. Låter:</b>	<b>8</b>
3.1.1. <i>You Me Right Now</i>	8
3.1.2. <i>Losing Myself</i>	9
3.1.3. <i>Summer Bummer:</i>	10
3.1.4. <i>I Saw It Coming</i>	10
<b>4. Refleksjon</b>	<b>11</b>
<b>5. Referanseliste:</b>	<b>13</b>
<b>6. Vedlegg</b>	<b>13</b>
<b>6.1 Liste over inspirasjonslåter:</b>	<b>13</b>
<b>6.2 Vedleggsfiler i vedlegg_bacheloroppgave_johan_nes.zip</b>	<b>14</b>

# **1. Introduksjon**

## **1.1. Bakgrunn**

Musikkproduksjon har gjennomgått betydelige endringer de siste tiårene, hovedsakelig drevet av teknologisk utvikling og tilgjengelighet av moderne produksjonsverktøy. Mark Marrington vektlegger hvordan den digitale revolusjonen og innovasjonen av musikkprogrammer har endret hvordan man lager musikk:

Software environments for music production, or Digital Audio Workstations (DAWs), have since the early 2000s become central to the creation of commercially released music, as indispensable to the studio-based professional recording engineer as to the so-called "bedroom" producer. (Marrington, 2017, s. 77)

Å produsere og spille inn musikk har altså gått fra å være noe man før gjorde i et studio ved hjelp av analogt utstyr, til å bli noe man gjør på datamaskinen ved hjelp av en DAW.

Utviklingen av virtuelle instrumenter og effektplugins har også gitt produsenter tilgang til et bredt spekter av realistiske lyder og effekter, uten behov for fysisk utstyr eller instrumentspesifikke ferdigheter.

Most instruments such as piano, guitar, bass, drums, orchestral instruments, and synthesizers are now also available as plug-ins, as are many effects processors. (Burgess, 2014, s. 145)

Dette vil si at hvem som helst med en datamaskin har muligheten til å skape musikk for et komplett band, helt uten å beherske et instrument. Enkelt personer kan med andre ord produsere fullstendige popproduksjoner rett fra soverommet sitt, slik Marrington så vidt hinner til i sitt sitat. Demokratisering og innovasjon av nye musikkteknologier har på denne måten ikke bare endret hvordan man lager musikk, men også hvem og hvilke musikalske kunnskaper de trenger å ha.

I kontekst av trommeproduksjon, som er fokuset mitt for oppgaven, vil dette si at det ikke nødvendigvis er en trommeslager som spiller på en låt, og heller ikke et opptak av et ekte trommesett som står bak lydene. I stedet kan produsenter benytte seg av MIDI, sampling og virtuelle trommesett for å lage trommelyder. Videre gir utviklingen av elektroniske

trommemaskiner muligheten til å skape og forme trommelyder fra grunnen av, uten å være begrenset av den naturlige klangen til et akustisk trommesett.

## **1.2. Motivasjon**

Som både trommeslager er trommeproduksjon et felt jeg er opptatt av, og ønsker å lære mer om. Jeg har helt siden ungdomsskolen brukt mye av min tid på å være instrumentalist, hovedsakelig trommeslager, i ulike bandprosjekter innenfor rock- og pop-sjangeren. Det har derfor vært naturlig for meg å tenke på trommeproduksjon kun som hvordan man tar opp og mikser et akustisk trommesett.

De siste tre årene har jeg i tillegg til å følge en bachelor i musikkteknologi, fordypet meg i rollen som produsent og tekniker i ulike prosjekter, både mine egne og andres. Erfaring gjennom dette arbeidet har lært meg at trommeproduksjon handler om mer enn bare å plassere mikrofoner foran et akustisk trommesett. Jeg har gradvis begynt å betrakte andre måter å produsere trommer på som en likeverdige, men samtidig forskjellig praksis, i forhold til å være en utøvende trommeslager. Hensikten med denne oppgaven var derfor å forene min erfaring som produsent og trommeslager, samtidig som jeg ønsket å utvide min tilnærming til trommeproduksjon.

## **1.3. Mål**

Min generelle ambisjon var å kombinere praktisk kunnskap med teoretisk forståelse for å utforske nye muligheter og utvikle mine ferdigheter innen trommeproduksjon. Mer konkret var målet å produsere tre til fire låter for en artist jeg jobber med til vanlig, hvor jeg hadde et spesielt fokus på trommeproduksjon. Artisten heter Carine Gaaren, men går under artistnavnet *gaaren*. Jeg jobber samarbeidet med Teodor Kleive-Andersen som min kollega og medprodusent i denne oppgaven. Vi jobber sammen til vanlig også i sammenheng med dette artistprosjektet.

Begrepet *trommeproduksjon* i denne oppgaven omfatter alt som er med på å definere trommeuttrykket i musikken. Det vil si både spillemønster, klangfarge, dynamikk, feeling og miks. Når jeg bruker begrepet "feeling", henviser jeg til hvordan trommespillingen plasseres i forhold til taktslagene. Det kan være en følelse av å være litt foran, litt bak eller nøyaktig på taktslagene, samt tilstedeværelsen av en "swing" eller flyt i trommespillingen.



I og med at artisten er i oppstartsfasen og ikke har materiale som er gitt ut fra før, var oppgaven også et forsøk på å finne hennes artistiske uttrykk, og å komme frem til en *sound* som ikke eksisterer ennå. Når jeg refererer til *sound*, bruker jeg begrepet i tråd med Solveig Margrethe Wangs definisjon i hennes masteroppgave med tittelen "Låtskriving og DAWs – Kreativitet, muligheter og føringer".

Begrepet *sound* kan både definere en enkelt lyd, og et helhetlig klang- eller lydbilde til en låt, album, band, sjanger eller tradisjon. (Wang, 2021)

En trommesound kan dermed både være en enkelt skarptrommelyd samtidig som hele trommeuttrykket i låtene til en artist. For å komme frem til sounden som passet Carines låter best satte jeg sammen ulike teknikker, tradisjoner og verktøy som allerede finnes. Hvilke kommer jeg nærmere inn på i metoddelen.

Trommeproduksjonene skulle først og fremst ta retning basert på musikken og det overordnede artistiske uttrykket, fremfor å bli begrenset av teknikkene og verktøyene i seg selv. For å vurdere om trommeproduksjonen passet til låtene eller ikke, anså jeg det som nødvendig å fullføre produksjonene og lytte til trommene i en helhetlig sammenheng. Med det mener jeg å ta hensyn til hvordan trommene integreres med resten av musikken, og hvordan de bidrar til å skape en ønsket atmosfære eller energi i låten. En slik tilnærming krevde en omfattende arbeidsprosess som er større enn å produsere trommene alene. I rapporten fokuserer jeg likevel utelukkende på trommeproduksjonen, ettersom det er hovedtemaet for oppgaven.

## **2. Metode**

Hovedsakelig bestod metoden min av å utføre praktisk eksperimentering med ulike teknikker i tillegg til å analysere eksisterende musikk gjennom lytting. Jeg gjorde også noe innhenting av litteraturstudier og teoretisk undersøkelse. Metoden min kan oppsummeres som en helhet av det praktiske arbeidet utførte, i tillegg til den kunnskapen jeg tilegnet meg gjennom lesing og lytting.

## **2.1. Inspirasjonskilder:**

For å ha noen konkrete produksjoner å gå etter, lagde jeg en liste med inspirasjonslåter, og gjorde en musikalsk analyse av dem. Hvilke inspirasjonslåter som ble brukt til hvilken låt varierer, men kan alle karakteriseres som populærmusikk fra perioden mellom 2019 og 2023. Blant artistene som inspirerte meg finner vi navn som Harry Styles, Twenty One Pilots og Ariana Grande. Den komplette listen med inspirasjonslåter, som inkluderer seks låter, er vedlagt som et appendiks nederst i rapporten. Mitt mål var ikke å kopiere produksjonene fra disse låtene, men heller å bruke dem som en kilde til inspirasjon. Deretter lot jeg Carines låter og musikalske uttrykk veilede meg i å skape en trommeproduksjon som var best egnet til hennes musikk.

I noen av analysene lot jeg meg inspirere av ulike trommelyder, enten de var basert på ekte trommesett, trommemaskiner eller alternative lyder som erstatning for tradisjonelle rytmeinstrumenter. Videre vurderte jeg om spillestilen fremsto som menneskelig eller om opptakene var redigerte. I andre tilfeller fokuserte jeg på samspillet mellom de ulike trommeelementene, og reflekterte over hvilken rolle trommene hadde i forhold til de andre instrumentgruppene i låten. Jeg brukte også inspirasjonskildene som referansepunkt under mikseprosessen.

## **2.2. Utforskning av ulike trommeproduksjonsteknikker:**

### 2.2.1. Akustisk:

Produksjonsteknikken jeg hadde best kjennskap til fra før, var *akustisk opptak*. Dette går ut på å foreta en innspilling av en trommeslager på et fysisk trommesett ved hjelp av mikrofoner. Jeg brukte både avstandsmikrofoner som fanget hele trommesettet, og nærmikrofoner som fanget hver enkelt tromme. Dette er en teknikk som resulterer i et opptak med en *organisk* kvalitet. Med *organisk* mener jeg et opptak som fanger opp den menneskelige følelsen og levende karakteren, og som bevarer dynamikken og variasjonen i spillingen. I oppgaven utforsket jeg bruken av akustiske opptak av meg selv som utøver for å skape en autentisk og levende trommesound.

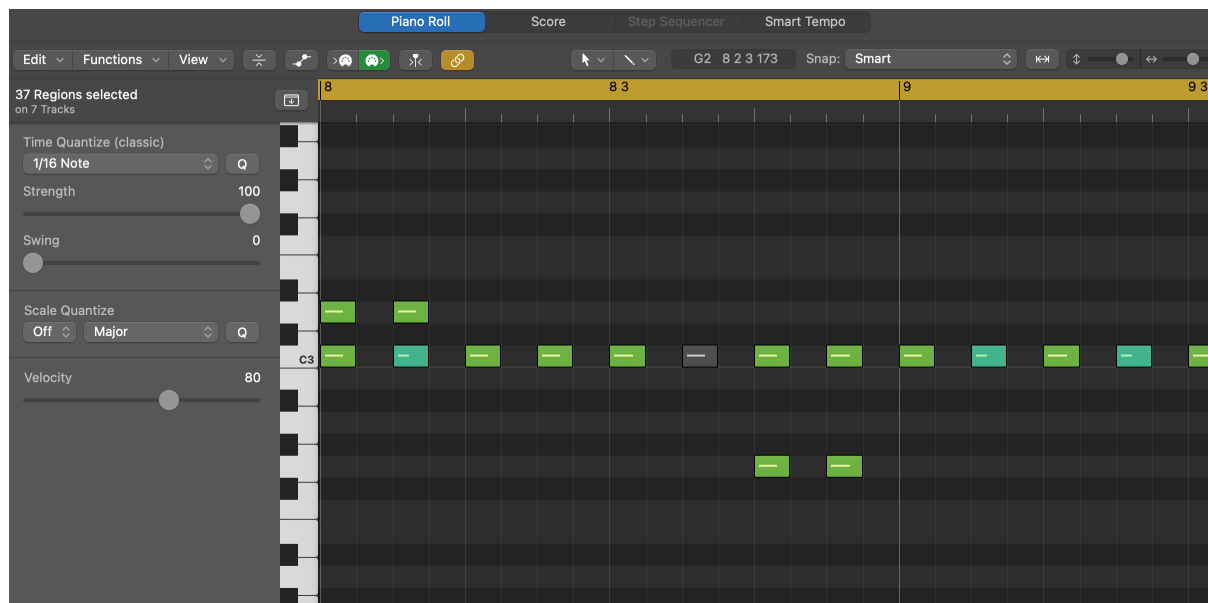


Figur 1 – Oppmikket akustisk trommesett (Foto: privat)

### 2.2.2. Sampling og MIDI:

Jeg kombinerte *sampling* og *MIDI* for å produsere trommer elektronisk. Når jeg bruker begrepet *sampling*, refererer jeg til prosessen med å ta digitale lydopptak, ofte av korte varigheter, for å bruke dem i en ny musikalsk sammenheng (Bergsland, Store norske leksikon, 2018). Dette kan innebære å ta lyder fra en gammel trommemaskin eller segmenter fra akustiske opptak og integrere dem i trommefigurene til en låt.

Jeg brukte MIDI (Musical Instrument Digital Interface) for å ha kontroll over plasseringen, lengden, timingen og styrkegraden til de samplede lydene. MIDI er en protokoll som gir muligheten til å definere hvilke noter som skal spilles, når de skal starte og stoppe, justere volumet, endre tonehøyden og håndtere andre kontrollparametere som påvirker lyden (Bergsland & Ausland Omdal, Store norske leksikon, 2020).



Figur 2 – Demonstrasjon av MIDI i Logic Pros Piano Roll (Skjerm bilde: privat)

For å finjustere feelingen på spillingen brukte jeg *kvantisering* og *humanisering*. *Kvantisering* er en funksjon som justerer tidsplasseringen av notene eller lydene, slik at de treffer nøyaktig på spesifikke taktslag eller underdelinger i takten (Bergsland & Ausland Omdal, Store norske leksikon, 2020). *Humanisering* er en slags motvekt hvor det tilføres tilfeldige verdier til parametere som styrkegrad, noteposisjon og notelengde. Kvantisering kan dermed brukes for å få en strammere og mer statisk følelse, mens humanisering kan brukes for å få en fremførelse til å fremstå som mindre rigid, og kanskje føles litt mer organisk og levende.

### 2.2.3. Drum replacement:

Jeg brukte *drum replacement* for å kunne kombinere min musikalske fremførelse på trommer med samplede lyder. Dette er en teknikk som innebærer å erstatte lydene i et akustisk opptak, samtidig som utøverens fremførelse i stor grad bevares. Prosessen involverer analyse av transienter og styrkegrad fra opptaket, som deretter blir omdannet til MIDI-verdier. Deretter kan man velge andre samplede lyder som MIDI-informasjonen skal trigge. Med andre ord får man en forenklet representasjon av utøverens opprinnelige timing og styrkegrad, men har erstattet lydene.

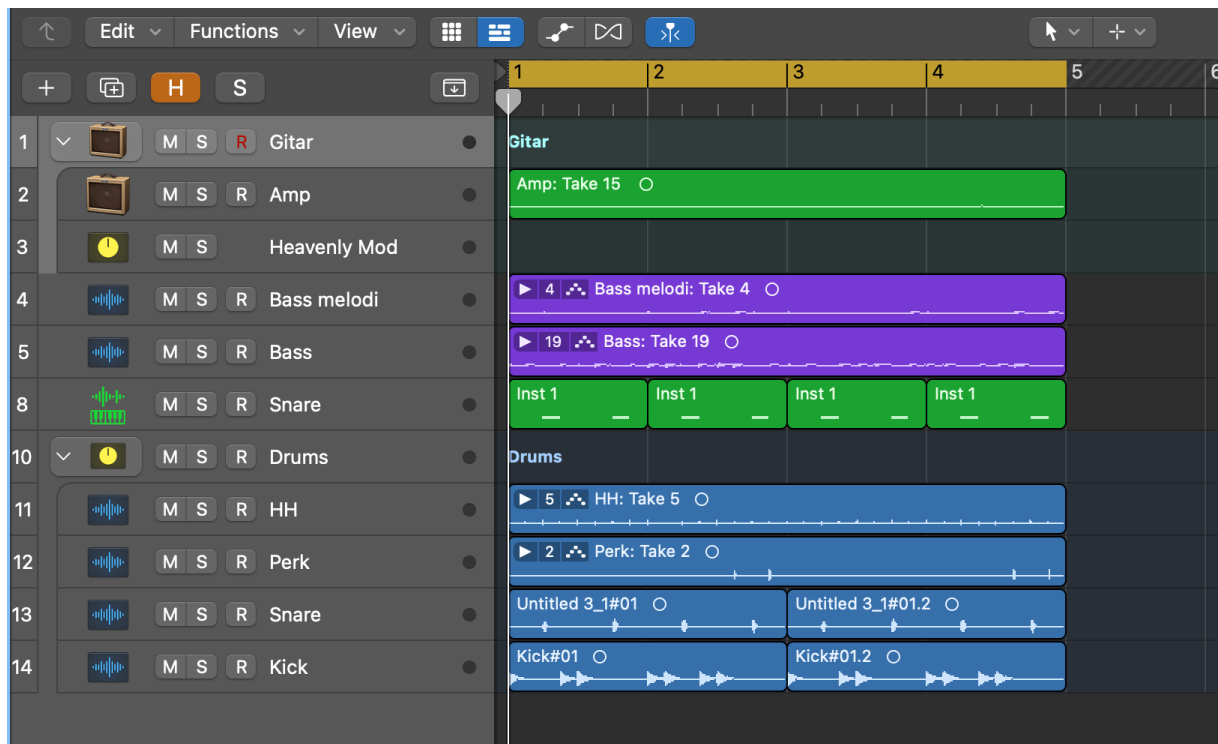
### 2.2.4. Looping:

*Looping* er en teknikk jeg brukte for å lage et sammenhengende rytmisk grunnlag for låtene. Med *loop* mener jeg et kort lydopptak eller en sekvens av lyder som blir gjentatt kontinuerlig i musikkproduksjonen. Dette kan være looper man lager selv, eller som kommer ferdiglagde

med lydbiblioteket til en DAW. Det kan også betraktes som en arbeidsmetode i en DAW, kjent som *loop-paradigmet* ifølge Mark Marrington:

The «loop» paradigm, which can be activated in most DAWs by selecting sections of MIDI or audio material in the arrange page and using the cycle feature on the transport bar to repeat it ad infinitum. The loop essentially acts as a stimulus for musical ideas while the songwriter jams along with an instrument. (Marrington, 2017)

Dette er altså en metode hvor man i stedet for å være bundet til en tidslinje, kan bygge og lage musikalske idéer på en sekvens som repeterer evig, for så å lage en form etterpå.



Figur 3 – Demonstrasjon av loop-paradigmet i Logic Pro. (Skjerm bilde: privat)

### **3. Resultat:**

I denne delen av oppgaven vil jeg presentere trommeproduksjonene i de ulike låtene og diskutere de mest signifikante aspektene ved hver av dem. I stedet for å gå inn i minste detalj, vil jeg fokusere på de teknikkene, lydvalgene og inspirasjonene som ble brukt for å skape den ønskede trommesunden i hver låt. Dette gir et overblikk over hvordan trommene ble produsert og hvilke viktige elementer som var involvert i prosessen. Totalt har jeg levert fire

låter, hvorav den første har to versjoner: *You Me Right Now*, *Losing Myself*, *Summer Bummer* og *I Saw It Coming*.

### **3.1. Låter:**

#### 3.1.1. *You Me Right Now*

##### *3.1.1.1. Versjon 1:*

*You Me Right Now* begynte med å være inspirert av trommeproduksjonen i Charlie Puths *Light Switch* og Harry Styles *As It Was*, begge utgitt i 2022. Disse låtene kan kjennetegnes av et høyt tempo, god driv og en lett følelse som ikke blir overveldende. Trommemønstrene er enkle, repetitive og opprettholder taktfølelsen gjennom hele låten. Jeg antok at trommene i disse låtene ble programmert ved hjelp av sampling og MIDI, ettersom høres jevne og lite dynamiske ut.

For å oppnå denne lettheten brukte vi korte lyder med minimal etterklang, plassert nærme lytteren. Vi valgte å etterligne lydene fra *Light Switch* ved å bruke samplede lyder fra *LinnDrum*-trommemaskinen som utgangspunkt. I hooket ved 00:58 på *As It Was* er det en åpen hihat eller ride-symbal som spiller fjerdedeler, i tillegg til en lukket hihat som spiller åttendedeler. Dette tok vi som inspirasjon og inkluderte i outroen på låten vår.

##### *3.1.1.2. Versjon 2:*

Vi fullførte denne versjonen, men etter å ha laget mer musikk, følte vi at den elektroniske stilen ikke harmoniserte tilstrekkelig med det overordnede kunstneriske uttrykket. For å oppnå en mer organisk følelse, valgte jeg derfor å gjøre et akustisk opptak av meg som spiller trommer. Inspirert av Twenty One Pilots' "Shy Away" fra 2021, som har en mer rocka og organisk stil med menneskelige instrumenter, dempet jeg etterklangen på trommene ved å bruke kjøkkenhåndklær og brukte nærmikrofoner på de individuelle trommene. Jeg kombinerte de beste øyeblikkene fra flere opptak til ett sammensatt opptak.

Jeg innså etterpå at den akustiske trommeproduksjonen var en smule for organisk og ujevn i forhold til resten av det artistiske uttrykket. For å stramme til feelingen, men samtidig bevare noe av det menneskelige i opptaket, valgte jeg å kvantisere det med en styrkegrad på 80%.

Til tross for dempingen med kjøkkenhåndklær, hadde den akustiske kicken og snaren fortsatt en betydelig etterklang. Jeg valgte derfor å inkludere jeg den elektroniske kicken og snaren fra

den tidligere versjonen, sammen med de nye akustiske lydene. Dette ble gjort gjennom å bruke drum replacement-teknikken. I tillegg brukte jeg også en envelopeplugin for å gjøre de akustiske lydene kortere. Jeg har inkludert et kort utdrag fra alle de tre forskjellige trommeuttrykkene som vedlegg, for å vise forskjellen.

Under mikseprosessen brukte vi *Shy Away* som referanselåt, og prøvde å etterligne den plasseringen trommene der har i forhold til resten av instrumentene. Dette resulterte i å blant annet gjøre kicken høy, kort, og legge til lave frekvenser. For å få den intime og nære opplevelsen av trommene slik som i referanselåten, ble nærmikrofonene komprimert en del, samtidig som vi brukte begrenset med etterklang.

### 3.1.2. *Losing Myself*

*Losing Myself* startet med artistens forhåndslagde demo, som inneholdt forskjellige trommelooper fra Apples DAW, Logic Pro. Disse loopene beholdt jeg videre i produksjonen, i tillegg til ekstra kick-, snare- og clapsamplede lyder som jeg la til ved hjelp av MIDI. For å øke tempofølelsen mot slutten av låten, inkluderte jeg også en loop av meg som spiller 16-deler på hihat ved 02:31. Selv etter disse tiltakene følte jeg at trommeproduksjonen manglet dynamikk og variasjon. Jeg gjorde derfor en akustisk innspilling av meg selv som trommeslager på denne låten også.

Etter det akustiske opptaket var utført, ble det gjort endringer i låtstrukturen og lagt til en ny del. I stedet for å spille inn trommer på nytt, valgte jeg å bruke MIDI og samplede lyder fra Logics lydbibliotek, som inneholder lyder fra akustiske trommesett. Dette, som et forsøk på å beholde den gjennomgående trommesounden. For å gjenspeile den organiske følelsen fra det akustiske opptaket, benyttet jeg Logic's humaniseringsfunksjon. Den aktuelle delen, broen, begynner ved 01:54.

I miksen lot vi oss inspirere av Silk Sonics låt *Smokin Out The Window* fra 2021, som har en distinkt retro trommelyd, og minner om lyden fra Motown-artister på 70-tallet. Denne trommelyden kan beskrives som preget av mindre høyfrekvent innhold og et større fokus på mellomtone, altså i området rundt 200-3000 Hz. Dette skiller seg fra den typiske trommelyden man ellers finner i dagens popmusikk.

### 3.1.3. Summer Bummer:

I låten *Summer Bummer* ønsket Carine å skape en lignende atmosfære som i Claire Rosinkranz's *Backyard Boy*. Trommeprogrammeringen og en stor del av låtproduksjonen ble tatt hånd om av min kollega, som brukte MIDI og samplede trommelyder fra trommemaskiner. I løpet av mikseprosessen samarbeidet vi for å integrere trommene sømløst med resten av instrumentene. Vi gjorde spesifikke valg for å oppnå en intim og «til stede» trommelyd. Primært sørget vi for at de var høye i volum, brukte begrenset med etterklang og gjorde transientene korte og markerte. For å få litt mer bevegelse i trommene la vi også til en phasereffekt med lav rate og intensitet på snare og hi hat. Dette ga en subtil variasjon i lydene uten å overstyre effekten.

Et viktig aspekt under miksing var å få kicktrommen og bassgitaren til å harmonere. Vi eksperimenterte med forskjellige frekvensområder og endte opp med å plassere bassgitaren i subfrekvensområdet, rundt 60 Hz, slik som i *Backyard Boy*. Kicktrommen ble fremhevet litt høyere i registeret, rundt 110 Hz. Vi brukte også sidechain-funksjonen på en kompressor slik at bassgitaren ble dempet hver gang kicken spilte. Dette bidro til å skape en balansert og sammenvevd bass- og trommeseksjon i låten.

### 3.1.4. I Saw It Coming

*I Saw It Coming* ble til ved å utnytte et akustisk opptak der jeg klippet ut en bestemt del og brukte loop-funksjonaliteten i Logic for å bygge videre på låten. Disse trommene hadde en lo-fi karakter på grunn av opptakets monoforformat, frekvensomfang og begrensede frekvensomfang i topp og bunn. Alene ga denne loopen en gjentakende følelse som ga assosiasjoner til Hip Hop og et urbant sjangeruttrykk som ikke var det vi var ute etter. For å forbedre det, la kollegaen min til en elektronisk kick og snare ved hjelp av MIDI, i tillegg til flere hihat- og perkusjons-looper.

I løpet av miksing oppdaget vi at den akustiske kicken og den MIDI-baserte kicken ikke var helt synkroniserte og skapte en flam-effekt. For å løse dette identifiserte vi først det frekvensområdet der den akustiske kicken var mest fremtredende. Deretter brukte vi sidechain-funksjonen til en multibåndskompressor for å dempe dette området i loopen hver gang den elektroniske kicken spilte. Med andre ord ble den akustiske kicken dempet når den elektroniske kicken ble spilt, og dermed "forsvant" den fra opptaket.



## 4. Refleksjon

I denne oppgaven har jeg dykket ned i verdenen av trommeproduksjon i et forsøk på å skape et sammenhengende og passende trommeuttrykk for artisten *gaaren*. Jeg har eksperimentert med flere metoder, inkludert MIDI, samplede lyder og akustiske opptak, for å tilpasse trommene til hver enkelt låt. Jeg har brukt inspirasjonslåter som referanser, både til miksing og som veiledning for å komme fram til en konkret produksjon.

Et sentralt fokus gjennom oppgaven var å balansere det menneskelige og det elektroniske aspektet ved trommeproduksjonen. Jeg brukte MIDI-programmering og utforsket ulike samplede lyder for å berike trommesounden og gi hver enkelt låt et unikt uttrykk. Samtidig forsøkte jeg å inkludere mine egne ferdigheter som trommeslager gjennom akustiske opptak. Dette tilførte en organisk og menneskelig kvalitet. De fleste låtene har derfor en hybrid produksjon som kombinerer elektroniske og organiske elementer. Summer Bummer har ikke like mye av det organiske preget ettersom min kollega tok seg av mesteparten av trommeproduksjonen, i tillegg til at vi var inspirert av en låt med elektronisk trommeproduksjon.

Likevel er det kanskje balansen mellom det elektroniske og organiske som binder låtene sammen og skaper en helhetlig sound. Uten den menneskelige følelsen kunne spillingen bli stiv og følelsesløs, mens fraværet av de elektroniske elementene kunne føre til tap av presisjon og de klanglige mulighetene som MIDI og sampling kan tilby. Dette kom tydelig fram i de to forskjellige versjonene av *You Me Right Now*. Den første versjonen ble for rigid når den var dominert av det elektroniske, mens den andre versjonen, som var en hybrid, ga det beste resultatet. Det er nettopp i dette samspillet mellom det menneskelige uttrykket og de elektroniske verktøyene som gjorde at trommene fikk sin unike dynamikk og karakter. Det oppstod en symbiose mellom det håndspilte og det digitalt produserte.

Den største utfordringen i oppgaven var å finne riktig balanse mellom det organiske og det elektroniske, samtidig som jeg ønsket å skape en tydelig og gjennomgående trommesound. Etter å ha reflektert over resultatene, ser jeg at det kan være en for stor variasjon i uttrykket

fra låt til låt. Jeg er usikker på om dette skyldes selve trommeproduksjonene og deres manglende konsistens, eller om det er de unike trekkene ved hver låt som skaper denne variasjonen. Losing Myself skiller seg spesielt ut med sin mer organiske lyd, som om den ble spilt inn av et band. Jeg ser også at det kan være variasjonen i låtene som uttrykket spennende og unikt. Med mer tid til rådighet ville jeg definitivt undersøkt dette nærmere og eventuelt funnet en løsning.

Alt i alt har denne bacheloroppgaven gitt meg flere verdifulle innsikter og erfaringer innen trommeproduksjon. Gjennom utforskning av forskjellige teknikker og metoder har jeg skapt et unikt trommeuttrykk som representerer gaaren og låtene på en karakteristisk måte. Samtidig er jeg bevisst på at jeg fortsatt har mye å lære som trommeprodusent. Snarere enn å være en endelig utlæring, har denne prosessen åpnet opp en verden av muligheter og inspirasjon for videre utvikling. Jeg ser frem til å fortsette å arbeide med, eksperimentere med, og utforske nye framgangsmåter innen trommeproduksjon i tiden som kommer.

## **5. Referanseliste:**

Bergsland, A. (2018, september 27). *Store norske leksikon*. Hentet fra sampling - musikk: [https://snl.no/sampling\\_-\\_musikk](https://snl.no/sampling_-_musikk)

Bergsland, A., & Ausland Omdal, S. (2020, september 29). *Store norske leksikon*. Hentet fra kvantisering (musikk): [https://snl.no/kvantisering\\_-\\_musikk](https://snl.no/kvantisering_-_musikk)

Bergsland, A., & Rudi, J. (2020, september 25). *Store norske leksikon*. Hentet fra MIDI: <https://snl.no/MIDI>

Burgess, R. J. (2014). *The History of Music Production*. New York: Oxford University Press.

Marrington, M. (2017). Composing with the Digital Audio Workstation. I J. Williams, & K. Williams, *The Singer-Songwriter Handbook* (ss. 77-89). New York: Bloomsbury Academic.

Wang, S. M. (2021). *Låtskriving og DAWs - Kreativitet, muligheter og føringer*.

## **6. Vedlegg**

### **6.1 Liste over inspirasjonslåter:**

Artist/band	Låt	Utgivelsesår
Ariana Grande with Social House	<i>boyfriend</i>	2019
Charlie Puth	<i>Light Switch</i>	2022
Claire Rosinkranz	<i>Backyard Boy</i>	2020
Harry Styles	As It Was	2022
Silk Sonic (Bruno Mars, Anderson .Paak)	<i>Smokin Out The Window</i>	2021
Twenty One Pilots	<i>Shy Away</i>	2021

## 6.2 Vedleggsfiler i vedlegg\_bacheloroppgave\_johan\_nes.zip

Vedlegg 1	<i>You Me Right Now V1</i>	(Lyd, spilletid 03:27)
Vedlegg 2	<i>You Me Right Now V2</i>	(Lyd, spilletid 03:29)
Vedlegg 3	<i>Losing Myself</i>	(Lyd, spilletid 02:54)
Vedlegg 4	<i>Summer Bummer</i>	(Lyd, spilletid 02:42)
Vedlegg 5	<i>I Saw It Coming</i>	(Lyd, spilletid 02:50)
Vedlegg 6	Trommer YMRN elektronisk	(Lyd, spilletid 00:12)
Vedlegg 7	Trommer YMRN akustisk	(Lyd, spilletid 00:12)
Vedlegg 8	Trommer YMRN hybrid	(Lyd, spilletid 00:12)

