

Mona Hynne

Studioproduksjon og prosess: Kampen mot studiospøkelset

Et praktisk prosjekt som tekniker for eget og andres materiale.

Masteroppgave i Musikkteknologi

Veileder: Engum, Trond

Mai 2023

Mona Hynne

Studioproduksjon og prosess: Kampen mot studiospøkelset

Et praktisk prosjekt som tekniker for eget og andres materiale.

Masteroppgave i Musikkteknologi
Veileder: Engum, Trond
Mai 2023

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for musikk



Kunnskap for en bedre verden

Sammendrag

Denne masteroppgaven handler om studioproduksjon, og tar for seg hvordan ulike menneskelige prosesser tilknyttet innspilling og miks påvirker det ferdige resultatet.

For å utforske dette har jeg laget et album, i tillegg til å ha jobbet som tekniker for andre.

Målet har vært å utforske hvordan man som studiotekniker, produsent og låtskriver kan fremme kreativitet, samt hvordan man best kan håndtere en studiosession for at musikken skal nå sitt potensial. Slik kan man jage bort «studiospøkelset», altså hindrene som ofte står i veien for kreativ utfoldelse.

Abstract

This master's thesis looks at how different human processes related to studio production affect the results. To explore this, I have made an album and worked as a technician/producer for others, and then analyzed the processes. The goal has been to explore how one as a studio technician, producer and songwriter can make room for creativity in the studio and make the "studio ghost" (the obstacles standing in the way of creativity) disappear.

Forord

Jeg vil benytte anledningen til å takke alle som har vært til hjelp for meg gjennom masterperioden. Det har vært utfordrende, stressende, gøy og altoppslukende, og jeg vil gi en spesiell takk til:

Trond Engum, for glimrende og tålmodig veiledning

Staben i Øra Studio: Oda Sofie Aaring, Jo Ranheim, Kyrre Laastad og Karl Klaseie, for prosjektene jeg har fått ta del i og at jeg har fått gjøre masteroppgaven min i et så fint studio omringet av så kompetente folk.

Alle jeg har vært tekniker for i forbindelse med masteroppgaven min, jeg har kost meg med alle disse prosjektene.

Thomas Henriksen for mulighetene jeg har fått til å jobbe og få et stort erfaringsgrunnlag i Studio Olavskvartalet.

Institutt for musikk og staben på musikkteknologi: Takk for fem fine år, det gikk fortere enn jeg tenkte det skulle.

Hans Ona Gjul og Joel Vide Hynsjö, for å ha spilt på albumet mitt. Dere er flinke og bra, denne oppgaven ville ikke blitt den samme uten dere!

Mats Skaugård Karlsen for tilbakemeldinger og diskusjoner rundt masteroppgavene våre.

Stefar, Thomas Jakobsen, for tilbakemeldinger og støtte.

Samboeren min, Thomas Nordby – for å ha gjort hele perioden mye lettere, takk for at du er støttende, har tro på meg og orker å høre, lese og synse med meg.

Mamma, takk for at du har gitt meg tilbakemeldinger og hatt tro på at dette skulle bli ferdig i tide. Jeg takker også for at du ga meg mitt første møte med musikkteknologi da du ga meg innføring i Audacity. Så glad i deg<3

Innholdsfortegnelse

1.0 Introduksjon	6
1.1 Bakgrunn for oppgaven	6
1.1.2 Et primært praktisk prosjekt	6
1.1.3 Bakgrunn: Studioprosessen	7
1.1.4 Hva er studio?	8
1.2 Studioproduksjon og demokratisering av teknologi	8
1.2.2 Demo og ferdig produkt	9
1.3 Sannheter i studio	9
1.4 Egne prosesser i studio og bevisstgjøring	12
1.5 Lytting i min praksis	14
1.5.2 Kontekstualisering: Lytting, tilbakemelding og arbeidsflyt	15
1.6 Liveuttrykk og feeling i studio	15
1.7 Skillet mellom demo og ferdig produkt	16
1.8 Avgrensning	17
2.0 Metode - Del 1	18
2.1 Forventninger til en studiosession	19
Lytteeksempel 1.1: Miks av konsertopptak.....	20
Lytteeksempel 1.2: Innspilling og arrangering av klesopptak.....	22
2.2 Effektivitet og triks	23
Lytteeksempel 2.1: Innspilling av demo.....	23
Lytteeksempel 2.2: Innspilling av barnesang	24
2.3 Liveuttrykk og feeling	25
Lytteeksempel 3.1 – Opptak i Nidarosdomen	26
Lytteeksempel 3.2: Opptak av fri improvisasjon.....	26
2.4 Demo og preprod, innspilling og miks	28
3.0 Metode - Del 2: Album	29
3.1 Litt om prosjektet	29
3.2 Forventninger til studiosession	30
3.3 Effektivitet og triks	32
3.4 Liveuttrykk og feeling	33
3.5 Demo, preprod, innspilling og miks	34
4.0 Resultat - Del 1	36
4.1 Forventninger til en studiosession	36
Lytteeksempel 1.1: Miks av konsertopptak.....	36
Lytteeksempel 1.2: Innspilling og arrangering av klesopptak.....	37
4.2 Effektivitet og triks	38
Lytteeksempel 2.1 Innspilling av demo.....	38
Lytteeksempel 2.2: Innspilling av barnesang	40
4.3 Liveuttrykk og feeling	41
Lytteeksempel 3.1: Opptak i Nidarosdomen	41
Lytteeksempel 3.2: Opptak av fri improvisasjon.....	42
4.4 Generelt: Resultater del 1	42

5.0 Resultat - Del 2	43
5.1 Forventninger	43
5.2 Effektivitet og triks	43
5.3 Liveuttrykk og feeling	44
5.4 Demo, preprod, innspilling og miks	45
6.0 Diskusjon	46
6.1 Forventninger og påvirkning på resultat	46
6.2 Effektivitet- og påvirkning på resultat	47
6.3 Liveuttrykk og feeling og påvirkning på resultat	48
6.4 Å bryte ned studioprosessen	49
6.5 Skillet mellom produktet og prosessen	51
6.6 Virkemidler som studiotekniker	52
6.7 Å være en musikalsk tekniker, og en musiker med teknisk forståelse	52
6.8 Forskjeller og likheter mellom det å jobbe med egen og andres musikk	53
7.0 Konklusjon	54
Vedlegg	56
Litteraturliste	57

1.0 Introduksjon

1.1 Bakgrunn for oppgaven

Oppgaven min omhandler studioproduksjon, og nærmere bestemt hvordan prosessene man opplever i studio former resultatet. For å utforske dette trekker jeg frem seks lydteksempler fra min praksis som teknikker for andre i første del av rapporten, og et album med egenskrevet musikk som jeg har spilt inn, produsert og mikset, i andre del. Dette gjenspeiles også i strukturen for denne oppgaven: I første del fokuserer jeg på andres musikk og det å være teknikker for dem, mens det i andre del er min egen musikk og innspillingen av den som er i fokus. I sentrum er alle de små aspektene ved en studiosession som til sammen utgjør helheten, musikerperspektivet og hvordan man best kan forstå og takle problemstillinger (i denne oppgaven referert til som «studiospøkelset»), som gjerne dukker opp under studioprosessen. Jeg analyserer deretter prosessene som foregår i studio, for å finne ut hvordan de påvirker resultatet.

Da jeg begynte med musikkproduksjon i 2017, var det for å lære meg å spille inn min egen musikk; jeg tok med meg min egen musikk inn i produksjonsverdenen.

Siden skiftet fokuset mitt og jeg har brukt mye tid både gjennom bachelor- og masteroppgaven min på det å ta opp og mikse andres musikk. Med dette prosjektet har jeg utforsket hva som er viktig for en god studiosession og et godt produkt, og deretter tatt det jeg har lært med meg tilbake til min egen musikk og spilt inn og mikset et album.

1.1.2 Et primært praktisk prosjekt

Hoveddelen av denne oppgaven er det praktiske – lytteeksemplene og albumet jeg har lagt ved. Målet mitt har vært å få mer innsikt i studioprosessene, men dette har jeg bare kunnet gjøre på grunn av det praktiske arbeidet som ligger til grunn. Vedlagt ligger lytteeksempler som man finner oversikt over i innholdsfortegnelse samt album under eget artistnavn: Frille.

Albumet er selvtitulert, og består av låtene:

<i>Hjemme</i>	<i>Ordene</i>	<i>Ølen din</i>
<i>Hadde du</i>	<i>En to tre</i>	<i>Elska deg</i>
<i>Huset</i>	<i>Skikkelsen i speilet</i>	<i>Ingen tid å miste</i>

Albumet er ikke ferdigstilt, og det gjenstår arbeid på låtene før de skal sendes til mastring. Likevel ønsker jeg at man skal høre låtene før man leser metode del 2, fordi også låtene er

metode og resultat i seg selv. Som vedlegg ligger albumet i én mappe, og lytteeksemplene i en annen.

Det praktiske arbeidet i denne masteroppgaven har jeg gjort som praktikant i Øra Studio, hvor jeg har tatt opp og mikset ulike prosjekter. Dette har vært både alene og andre ganger i samarbeid med de andre teknikerne der, Jo Ranheim og Kyrre Laastad. I tillegg har jeg hatt et vikariat som studiotekniker ved NTNU i Olavskvartalet. Denne stillingen har gitt en annen og verdifull type erfaring, da jobben min har vært å være tekniker under hovedinstrumenttimene til jazzstudenter i studio.

1.1.3 Bakgrunn: Studioprosessen

Helt fra jeg begynte med studioproduksjon har jeg vært fascinert av de udefinerte grensene mellom en demo og et ferdig produkt, og hvordan arbeid med demoer oppleves forskjellig fra det å arbeide med noe som skal gis ut. Derfor kommer jeg senere i metode- og resultatdelen av denne oppgaven til å gå litt inn på hvordan jeg finner det hensiktsmessig å forholde meg til demo, preprod, innspilling og miks. I sentrum er dog paraplytermen «studioprosessen», og hva de ulike aspektene ved den gjør med sluttresultatet. Først kommer jeg imidlertid til å legge frem bakgrunn for oppgaven, noe begrepsavklaring, litt av litteraturen som ligger til grunn for oppgaven samt relevant bakgrunnskunnskap. Deretter går jeg nærmere inn på metode og beskriver hvordan jeg har jobbet med tematikken.

De siste seks årene har jeg jobbet som soveromsprodusent, som tekniker i profesjonelt studio og som musiker og låtskriver. Gjennom denne praksisen har jeg opplevd at mange musikere vet hvordan de vil musikken skal låte, men at mye må tolkes – teknikere og musikere har forskjellige vokabular og tenker på hver sine aspekter ved en innspilling. For eksempel er det ofte mer nærliggende for en tekniker å legge merke til fasefeil, og mer nærliggende for en musiker å legge merke til en feil i det musikalske arrangementet.

Med denne masteroppgaven har jeg utforsket de ulike delene av studioprosessen med tanken om at hvis man er bevisst de ulike delene og eventuelle problemstillinger det er naturlig at dukker opp, kan man lettere se hvordan prosess former ferdig produkt, og i større grad forme prosessen på en måte som gagnar sluttproduktet. I denne oppgaven definerer jeg «produkt» som et ferdig musikalsk/lydlig resultat. Med at studioprosessen har flere deler, sikter jeg til at det er flere aspekter ved det å spille inn og mikse musikken sin i studio. Noen aspekter

tilhører bare innspillingen, andre bare miksen, men fellesnevnerne for disse aspektene er at de er å finne på kryss og tvers av sessions, og at det er ting man må forholde seg til hvis man har tenkt til å ta med musikken sin i et studio. Det er absolutt mulig å dele opp studioprosessen til bittesmå biter, men det jeg kommer til å fokusere på i analysen av prosessen er:

- Forventninger til en studiosession
- Effektivitet
- Liveuttrykk og «feeling» i studio
- Demo og preprod, innspilling og miks (hvordan disse påvirker hverandre)

Dette er termer som jeg har kommet frem til gjennom min praksis, og denne oppgaven omhandler hvordan man forholder seg til disse elementene av en studiosession, og hva det gjør med resultatet.

1.1.4 Hva er studio?

Ordet studio brukes innenfor mange fagområder. I min praksis har jeg vært med på både mobilopptak (opptak av konserter), innspilling og miks i Øra Studio samt Olavskvartalet og miksing både i eget hjem og i Øra. Slik jeg definerer 'studio' i denne oppgaven betyr det altså å involvere en tekniker med enten et profesjonelt eller hjemmestudio som verktøy.

1.2 Studioproduksjon og demokratisering av teknologi

Studioproduksjon er et felt som er i forandring, i form av at den er mer tilgjengelig, musikere kan mer om emnet, og teknologien som benyttes er både mer avansert og mer brukervennlig enn for et par tiår siden. Dette synliggjøres på mange måter, fra arbeidsflyt til hvem som jobber som teknikere (tidligere var jo de færreste studioteknikere musikere, men heller ingeniører). Mens en studiosession fortsatt kan være både spennende og frustrerende, er det tydelig at «gangen» i en typisk studioproduksjon har forandret seg mye bare de siste tiårene.

Demokratisering av teknologi har gjort at musikere selv kan spille inn egen musikk hjemme, ved bruk av lydkort, en DAW (digital audio workstation) og en USB-mikrofon. Det er vel å merke ikke automatikk i at tilgangen på utstyret gjør at musikere vet hvordan man skal bruke det (Walzer, 2016, s. 23). Allikevel har studier som tilbyr undervisning i musikkproduksjon

samt litteratur om tema, spesielt gjennom internett, økt de siste årene (King & Himonides, 2016, s. 29). Forholdene ligger altså til rette for at de som er interessert i å ta opp sin egen musikk skal kunne gjøre det, selv om ikke alle har interesse av det. Forholdet musikere har til innspilling og teknikk varierer kanskje mer enn forholdet teknikere har til musikk. Med dette mener jeg at noen musikere finner stor verdi i å lære seg nok om studioproduksjon til å spille inn demoer selv og få mer kontroll over både innspilling og miks i et studio. Andre ser på det å dra i studio som en mulighet til å slippe å forholde seg til alt dette selv. Grunnen til at dette er relevant i denne oppgaven, er at det former prosessen. Som jeg kommer til å skrive mer om i metoddelen, har musikere forskjellige utgangspunkt når det kommer til hvor mye de ønsker å være med på å bestemme «det tekniske». Med «det tekniske» sikter jeg til en paraplyterm, hvor både mikrofonvalg, signalgang samt estetiske valg basert på teknologi (plug-ins, effekter o.l.) inngår.

1.2.2 Demo og ferdig produkt

For å vite hvordan arbeidet med demoer er forskjellig fra og i tillegg påvirker arbeidet med en produksjon som skal gis ut, er det vesentlig å vite hva en demo er.

En definisjon kan være: Demoer brukes nettopp for demonstrasjon og er ikke ment å være en ferdig opplevelse, men heller en uferdig innspilling brukt til presentasjon av musikk (Bergan, 2020). Denne enkle definisjonen er kanskje vel konsis; mange bruker demoer som en måte å bli bedre kjent med musikken sin på, eller for å kladde idéer. Likevel treffer den på flere av punktene som er viktig i en demo, og selv definerer jeg en demo slik:

1. Den er et uferdig stykke musikk
2. Brukes gjerne til presentasjon av musikk, men kan ha flere formål

I min praksis er demoer relevante fordi de ofte påvirker studioprosessen, noe jeg vil komme tilbake til i metoddelen av denne oppgaven.

1.3 Sannheter i studio

Lytting er ofte veldig personlig og vi vet at musikere og produsenter har en tendens til å lytte til forskjellige aspekter ved et strekk musikk.

Ettersom mye av det jeg har gjort i studio gjennom årenes løp har vært prøving og feiling, er det nyttig å legge frem noen «sannheter» - faktorer som er klassisk å tenke på i arbeid med en miks. Dette er basis for mye av arbeidsflyten min (bevisst og ubevisst). Roey Izhaki har i

boka *Mixing Audio: Concepts, Practices and Tools* et kapittel som direkte oversatt heter “aksiomer og andre edelstener», hvor jeg vil trekke frem det han omtaler som aksiomer:

- **Høyt er alltid best.**

Jo høyere vi hører noe, jo bedre synes vi det er. Dette henger sammen med at jo høyere vi spiller av noe, jo mer oppfatter vi av bunn og diskant i lydbildet. Bunn assosieres med kraft, og diskant med definisjon og klarhet. Det er derfor ikke så rart at vi oppfatter en miks med høyt volum som bedre enn en som spilles av med lavt volum (Izhaki, 2011, s. 11).

Dette opplever jeg som en solid sannhet. Det er viktig at musikerne liker musikken de spiller (da spiller man den gjerne med mer innlevelse i neste opptak). At vi liker musikk med høyt volum bedre enn den med lavt volum er grunnen til at jeg alltid spiller av høyere i kontrollrommet hvis musikerne er til stede. Hvis jeg er alene i kontrollrommet er derimot volumet lavere, både for å ta vare på hørselen og fordi jeg skal lytte med et kritisk øre.

- **Forskjellige instrumenter har ulik tyngde**

Her viser Izhaki til de ulike instrumentenes natur, som man må legge inn rom for fordi man i en mikseprosess må være bevisst på plassbruk. Når det er flere elementer (altså instrumenter med forskjellige typer lyder) vil de konkurrere om plassen. Perkussive instrumenter kommer og går, og konkurrerer om plassen i suksessive, tidsbegrensede perioder. Instrumenter som baserer seg på sustain (eksempelvis gitar eller piano) spiller gjerne over lenger perioder og konkurrerer om plass i miksen konstant (Izhaki, 2011, s. 13).

Dette er noe jeg alltid forholder meg til. Noen beskriver mikseprosessen som en måte å konstruere et rom på, andre sier at det man skal lage er en opplevelse. Uansett er Roeyes påstand om at man må være bevisst på at ulike elementer tar plass, relevant. Hvor tidsbegrensede periodene er når det angår perkussive kontra sustain-drevne instrumenter kan diskuteres: Det kan være et rytmisk piano som spiller 16-deler på verset og 4-deler med sustain-pedal på refrengtet, en stortromme som har lang sustain, og mange cymbaler «synger» lenge. Instrumentbasert inndeling er dermed litt mer komplekst fordi instrumenter er forskjellige, og med tanke på plass er det kanskje heller et spørsmål om lyder som kommer og

går, spillestil og arrangement heller enn instrumentene i seg selv. Hovedpoenget om at man må forholde seg til plass består derimot uansett.

- **Forskjellige sjangre har ulike standarder for hva som er viktige elementer**
Roey påpeker for eksempel at en fremtredende basstromme er vesentlig innen klubbmusikk, men oftest ikke så viktig innenfor folkemusikk. Med dette perspektivet på miks, blir det et spørsmål om prioritering (Izhaki, 2011, s. 14).

Også her kan jeg si meg enig i Roey's sannhet. En viktig del av å forstå et prosjekts referanser består av å tolke dem riktig. Kanskje har et band Jeff Buckley som referanse, men kun aspekter ved lydbildene, eksempelvis vokalproduksjonen. Her er kommunikasjon viktig, og her pleier jeg å spørre hva de liker ved lydbildene før jeg stiller inn noe videre (både ved innspilling og miks).

- **Man velger: Naturlig eller kunstig estetikk**
Det er sjangermessige forventninger til estetikk. Mens tilhengere av tradisjonell jazz forventer en realistisk gjengivning i lyden av musikerne, er pop en annen historie. Roey beskriver at populærmusikk pleier å være alt annet enn naturlig, og trekker frem bruk av tung kompresjon, forvrengning, aggressiv filtrering, kunstige klanger med mer. Dette gjør at produksjonen påvirker det ferdige lydbildet i større grad enn med den andre tilnærmingen (Izhaki, 2011, s. 15).

På tross av at estetikk ikke er så binært som Roey beskriver det som, er det viktig å ha noen referanser og planer i forhold til estetikk. Det er mye moderne jazz som bruker tung prosessering og mye lavmælt pop hvor det er lite prosessering. Slik jeg har forholdt meg til estetikk i arbeidet med musikken er å høre på referanser og å avklare med musikerne jeg har jobbet med om de har hatt noen ønsker i forhold til estetikk. Med albumet jeg har laget har jeg også hatt noen referanser, noe jeg kommer tilbake til i metoddelen.

- **Forandring er noe man har forskjellige forhold til**
Izhaki skriver at de som lager musikk kan deles inn i to grupper: De som er komfortable med å etterligne det som allerede finnes og som har gjort det bra økonomisk, og de som ønsker å gjøre noe litt annerledes via utforsking og innovasjon.

Førstnevnte omfavner trygghet, sistnevnte omfavner forandring. Han skriver også at de som lager musikk går gjennom tre faser:

Fase 1: Kunstneren lærer å bruke de ulike verktøyene

Fase 2: Kunstneren setter det hen har lært ut i praksis ved å prøve å lage noe av lignende kvalitet som de beste innenfor feltet.

Fase 3: Kunstneren prøver å lage noe nytt ved å bryte grenser og eksperimentere (Izhaki, 2011, s. 16)

Izhakis perspektiver skal være grunnsteiner å bygge videre på, og her vil jeg plassere min praksis som prosjektavhengig. Hvis jeg jobber med pop og låtskriveren ønsker en enkel produksjon, vil ikke jeg tvinge frem mine ønsker dersom de skulle være mer risikable. Her sikter nok Izhaki aller mest til produsenter og låtskrivere (selv om boka handler om miksing), men det skal sies at hvordan jeg forholder meg til arbeidet i metodedelen er avhengig av musikernes forventinger til meg som studiotekniker, mikser eller produsent.

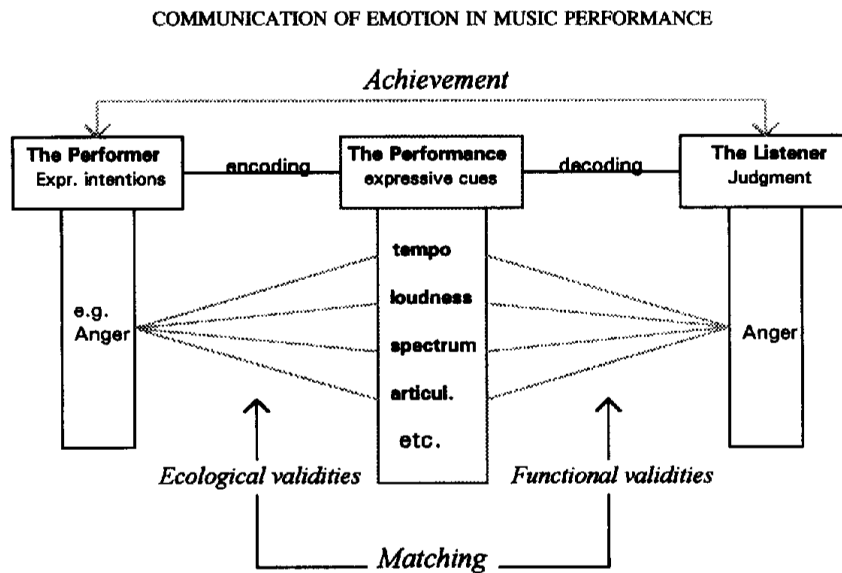
1.4 Egne prosesser i studio og bevisstgjøring

Som tekniker har man et annet perspektiv enn som utøver. Hvis det er en innspillingssession har teknikeren et ansvar for at det lydlige holder mål gjennom en ganske lang prosess etterpå (via miks og mastering), og man er forventet å notere underveis samt å ta backups (Pras & Guastavino, 2011, s. 85). For musikere vil fokus være å spille så bra som mulig fordi det musikalske skal holde mål fra innspilling til miks, master og utgivelse.

Amandine Pras og Catherine Guastavino har forsket på hvordan musikere definerer en god tekniker. Gjennom undersøkelser har de funnet ut at musikere ser på hovedoppgaven til en tekniker å ta lydlige valg basert på musikernes ønsker og estetikken i prosjektet. I denne undersøkelsen spurte de også om ønskede personlighetstrekk ved en ideell studiotekniker, hvor «stille, transparent og passiv» ble hyppigst nevnt. Dette påpeker de at er paradoksalt – å ønske at en tekniker skal ta gjennomtenkte, lydlige valg basert på kommunikasjon med musikerne, men samtidig være stille og passiv (Pras & Guastavino, 2011, s. 85). Likevel finner jeg definisjonen deres på hva en teknikers jobb er, som veldig presis.

Mens en musikers perspektiv i studio er sentrert rundt selve musikken og egne prestasjoner knyttet til den, er altså en teknikers perspektiv ofte sentrert rundt teknikken, at alt låter som det skal («lydlig», ikke nødvendigvis musikalsk), og på å skape en trygg og god atmosfære som gjør det enklere for musikerne å spille bra med lave skuldre.

En utøver vil i studio først og fremst spille, men det å lytte til opptakene underveis er en vesentlig del av så å si enhver innspilling av livemusikk. Patrik Juslin har skrevet om å kommunisere følelser som musiker, og hvordan fremførelse former lytterens oppfatning. Under har jeg lagt ved modellen han har laget for å demonstrere korrelasjonen mellom oppfatning og fremførelse:



Figur 1.1

(Juslin, 2000, s. 1799)

Modellen over viser hvordan utøverens intensjoner først skal omkodes til en prestasjon, for så å sendes videre til en lytter for tolkning. Målet er at utøverens intensjoner med uttrykket i musikken skal korrelere med lytterens inntrykk av den. I studio vil denne modellen være mer kompleks. Hvis man skal forenkle det, så er utøveren fremføreren og teknikeren/produsenten lytteren. Likevel går mye av tiden under liveopptak med til at også musikerne skal lytte til det de har spilt. Mye av tiden til en tekniker går også med på å justere mikrofonplassering og miks. Slik skal både tekniker og musiker forme et uttrykk de så skal lytte til og oppfatte, for så å forme det på nytt.

Erfaringsmessig er det heller ikke alltid korrelasjon mellom uttrykk og inntrykk. Med dette sikter jeg til at musikken som spilles – energien, utøvelse og musikerens uttrykk, ikke alltid kommer frem sånn som musikerne hadde tenkt det. Dette kan være en potensiell kilde til frustrasjon. Spesielt i timene som tekniker i Olavskvartalet har jeg hørt mye snakk om «studiospøkelsen», som defineres som prestasjonsangsten knyttet til studio; uansett hvor godt innøvd noe kan være, er det mange som kjenner på at det ikke blir som de hadde tenkt.

Pras & Guastavino har beskrevet denne «tilstanden» slik:

While recording in the studio, musicians encounter challenges that differ from concert situations. They are expected to play at their best level for long hours without the presence of an audience, and to repeat the same musical work and focus on short sections (Chanan 1995), likely resulting in fatigue, loss of motivation and self-confidence. (Pras, Guastavino, 2013, s. 82)

Det å kjenne på «studiospøkelset» har jeg vært nødt til å forholde meg mye til, noe jeg vil komme tilbake til både i metode- og resultatdel.

1.5 Lytting i min praksis

Gjennom jobben på NTNU har jeg vært tekniker for elever ved jazzlinja som har hatt hovedinstrumenttimer i studio. Foruten rigging har jobben gått ut på å lytte på og med de som har vært med i studio. Basslæreren Michael Duch har poengtert hvor viktig disse timene er fordi det ikke alltid låter som man tror det gjør. Han har påpekt at det å stå og spille, mens man lytter til de man spiller med, ikke gir et klart bilde av hvordan man selv høres ut. Dette kan ha mange årsaker: At man ofte står bak instrumentet, man har andre ting å fokusere på, og man lytter etter andre ting (på detaljnivå) i egen spilling heller enn helheten og hvordan man passer inn i lydbildet. Når man øver på instrumentet sitt alene er det nettopp dette man skal gjøre, men i studio er det lurere at man hører på helheten og samspillet heller enn hvorvidt man skal spille med plekter eller uten. Dersom man fokuserer på helheten, vil ofte sånne spørsmål også løse seg fordi alle konsentrerer seg om den samlede lytteopplevelsen. Hvis det er tydelig at det er en cymbal som ikke gagnar lydbildet, vil flere enn trommeslageren ofte legge merke til det. Musikerne vil kunne ta bedre avgjørelser hvis de gjøres sammen og de forandrer spillingen sin i takt med hverandre.

Det er viktig for musikere i å ha noen å lytte med, få tilbakemeldinger fra og generelt å kommunisere med angående det som skjer når de er i studio. Roey Izhaki har beskrevet lytting og hvordan man egentlig alltid sammenligner lydbildene man hører med de man har i hodet fra tidligere slik:

Most of us do not have a permanent sonic standard stored in our brains, so a mix is only better or worse than the previously played mix. The very same mix can sound dull compared to one mix but bright compared to another. (With experience, we develop the

ability to critically assess mixes without the need for a reference, although usually only in a familiar listening environment (Izhaki, 2011, s. 8).

Izhakis teori om sammenligning av lydbilder kan absolutt diskuteres da folk lytter forskjellig og trenger ulik mengde lytteøving før de kan være sikre på preferansene sine.

Mye studioarbeid er likevel basert på at man hører på en miks, og bestemmer ut fra den hva som mangler. Mange ganger er referanser involvert, men også da sammenligner man ett lydbilde med et annet. Det er også slik jeg har forholdt meg til lytting gjennom denne oppgaven.

1.5.2 Kontekstualisering: Lytting, tilbakemelding og arbeidsflyt

Et interessant punkt for meg ved møte mellom musiker og tekniker, har vært hvem som lytter etter hva. Det er mer nærliggende for en musiker å lytte etter hvordan det spilles, og mer nærliggende for en tekniker å lytte etter hvordan det «låter» med utgangspunkt i hva slags utstyr (mikrofoner, preamper o.l) som brukes. For meg er dette et spennende samarbeid – som tekniker vil man ikke ha den samme instrumentforståelsen som en som primært har studert instrumentet hen spiller på. Det å lytte med fokus på detaljer er en vesentlig del av studioprosessen, fordi det man hører etter bestemmer hva det neste man skal gjøre er.

Grunnen til at jeg synes akkurat musikerperspektivet innen innspilling er så interessant, er todelt:

- Det er enorme forskjeller i hvordan folk opplever en dag i studio, og hvordan de opplever seg selv i studio.
- Det er mange som fra før av har ønsker og forventninger som de selv har fått innfridd når de har jobbet alene, gjerne hjemmefra i en DAW – som både kan komme til stor hjelp, og som kan føre til ekstra utfordringer i studio.

1.6 Liveuttrykk og feeling i studio

De fleste musikere ser på en studiosession og en livekonsert som veldig forskjellige måter å fremføre på. Allikevel er en fellesnevner at de gjerne har lyst til at det skal framstå så bra og genuint som det kan være. «Feeling» og «energi» er begrep som ofte nevnes i den sammenheng, og hvis man skal finne et litt mer håndfast begrep, kan autentisitet brukes.

I Store Norske Leksikon defineres autentisitet slik:

Det autentiske livet innebærer også at man innser viktigheten av å handle, å handle med utgangspunkt i den situasjonen man befinner seg i, og å handle i erkjennelsen av at man er fri og dermed fullstendig ansvarlig for det man gjør. (Olseth, 2020)

Selv om min masteroppgave ikke først og fremst går ut på å definere og utforske autentisitet i innspilt musikk, er det noe jeg har vært bevisst på i arbeid med andre. Jeg hadde en session med fri improvisasjon som jeg kommer tilbake til i metodedelen også, hvor musikken ofte var uten fast puls og toneart. Musikerne spilte og lagde både komposisjoner og lydlandskaper, og da de hørte på opptakene var det åpenbart at de likte best de opptakene hvor de hadde følt seg som en del av musikken. Dette var en session som gikk over to dager, og for meg var det tydelig at de gode opptakene kom av at de hadde «følt» musikken mens de spilte den. Det er slik jeg definerer «feeling», og det er dette jeg sikter til når jeg skriver om musikkens autentisitet. Dette lar seg etterprøve ved at musikerne foretrekker de opptakene hvor de enten husker eller hører at de spilte på en viss måte, som ivaretar musikkens autentisitet.

Igjen må det poengteres at jeg kun refererer til Olseths definisjon av autentisitet for å ha et samlebegrep for «feeling», tilstedeværelse og energi. Spesielt fordi det ofte er stor forskjell på hvordan man opptrer live, i studio og på øving, er dette noe jeg har vært bevisst på i studio. Det er mange plater som er opptak av en livekonsert, noe som vitner om at det er en tilstedeværelse og en autentisitet ved live-fremførelsesformatet som kanskje ikke er like enkel å fremkalle i studio.

1.7 Skillet mellom demo og ferdig produkt

Forskjellene mellom en demo og en ferdig låt varierer veldig. Noen ganger er alt av musikalsk arrangement satt, de har spilt inn demo i et profesjonelt studio eller de har vært veldig målretta med demoen sin og vet hvordan de vil det skal låte. Andre ganger er det spilt inn på garageband på iPaden med formål om å ha en grov ramme for senere referanser. Skillene mellom ferdige produkter varierer selvfølgelig like mye, ettersom man har ulike referanser og mål.

1.8 Avgrensning

Til nå har jeg nevnt mye av bakgrunnskunnskapen som ligger til grunn for denne oppgaven. Mange begreper er nevnt: Studioproduksjon, miks, prosess, autentisitet, demo og produkt. Men oppgaven min handler ikke først og fremst om autentisitet, miks eller hvordan vi lytter i studio. Målet med denne oppgaven er gjennom ulike prosjekter å utforske hvordan studioprosessen påvirker det ferdige produktet. I sentrum er arbeidsflyten: Prosesser innenfor og utenfor vår kontroll, og ved å utforske dette har jeg også ville samle nyttige virkemidler til bruk i studioproduksjon for å unnsnippe «studiospøkelset».

Det er en prosessorientert oppgave hvor det viktigste er det jeg har gjort som tekniker, både i arbeidet med andres og egen musikk, mens denne rapporten beskriver hvordan det jeg har gjort kan settes inn i en faglig sammenheng.

I den første delen tar jeg for meg mitt arbeid som studiotekniker for andres musikk, mens i den andre delen tar jeg for meg arbeid med egen musikk og da har jeg laget et album. Som jeg nevnte innledningsvis tok jeg med meg min praksis inn i studio jeg da jeg startet med produksjon. Etterhvert har jeg skiftet fokus, og vært tekniker og produsent først og fremst for andre. Tanken er at jeg nå tar med meg teknikken tilbake til min egen musikk, for å se på prosessen det er å lage et album, og at å være på begge sider av kontrollrommet gir en større innsikt i studioprosessen. Albumet jeg har laget er frittstående fra rapporten fordi det er prosessen jeg kommer til å plukke fra hverandre, ikke selve musikken eller produksjonen av den. Dette gjenspeiles også ved at første del består av ett lytteeksempel per tematikk (selv om hver session oftest har bestått av innspilling/miks av flere låter), mens andre del (om albumet) handler om arbeidet på mer generell basis. Jeg vil trekke frem eksempler hvor man kan høre hva prosessen har gjort med musikken, men ikke ved å trekke frem en og en låt som i første del. Jeg har gjort det sånn fordi det tillater meg å legge frem detaljer ved arbeidsflyten vi har hatt, og ikke legger føringer med tanke på hvilke låter som viser de ulike delene av prosessen.

Til grunn for det jeg kommer til å skrive mer om i metoddelen, ligger det et ønske om å forstå musikernes egne prosesser og hvor bevisste de er sine egne musikalske prosesser i studio. Dette er viktig å ha innsikt i som tekniker og produsent ettersom spillingen er det viktigste som skjer i studio; er det én ting man skal legge inn rom for så er det jo nettopp musikken.

2.0 Metode - Del 1

For å finne ut noe om prosesser i studio, er det først og fremst praksis og utprøving i studio som har vært den overordnende metoden. Det må også sies at utgangspunktet mitt når det kommer til metodisk håndtering av en studiosession er formet av mange års erfaring med ulike typer studiojobbing, og ikke kan forklares med én kilde eller referanse – mye har jeg lært av det å prøve ut ting i studio før denne masteroppgaven også. Her sikter jeg spesifikt til Pras & Guastavinos funn (nevnt s. 12), om at man skal ta gjennomtenkte, lydlige valg basert på referanser og dette er noe jeg gjør med bakgrunn som strekker seg lenger enn denne oppgaven. Metodene jeg har tatt i bruk varierer ut ifra hvilken rolle jeg har hatt (som tekniker, mikser eller produsent), noe jeg kommer til å beskrive tydeligere i hvert eksempel. Likevel vil jeg trekke frem de metodene jeg har tatt i bruk for å utforske de ulike aspektene ved studioprosessen, uavhengig av rolle:

- Be om kontekst hvis det ikke er spesifisert (om det skal bli demo, EP, etc.)

Dette gjør jeg for å få bedre innsikt i hva de forventer av meg, samt å bli bedre kjent med prosjektet. Om de har demoer ber jeg også om det. Dette gir en pekepinn på hva slags musikk det er, hvor ferdig arrangementene er og om jeg må regne med at de bruker tid på arrangering og øving i studio.

- Be om referanser før studiosession

Her sjekker jeg alltid referansene før vi skal i studio fordi det er med på å bestemme mikrofonoppsett og rigg.

- Hvis alt skal tas opp live, spørre om de vil stå i hvert sitt rom.

Dette gjør jeg, og mens jeg opplyser om at det er enklere med klipping og liming dersom de står i hver sine rom, poengterer jeg også at det er viktig at de sier hva de er mest komfortable med. Det med bakgrunn i at det for mange er kritisk å være i samme rom, samtidig som det blir mer overlytting hvis de står nært hverandre.

- Stille grovmiks utifra referanser, for så å korrigere basert på tilbakemeldinger

Noen miksesesjoner gjøres jo med en person i prosjektet til stede. Da stiller jeg en grovmiks først, mikser videre sammen med de i prosjektet og sender filer for at de skal lytte og be om eventuell korrigering. Jeg har korrigert fram til de har blitt fornøyde med produktet.

- Hvis man skal høre en låt etter innspilling, sett opp volum.

Som nevnt innledningsvis – høyt er bedre. For å motivere pleier jeg å sette opp volumet når de skal høre gjennom en låt. Dette gjør jeg ofte, ettersom det er lettere å like noe som spilles litt høyt.

- Å spille av noe musikerne har gjort som låter bra, med jevne mellomrom

Dette gjør jeg for å fremme selvtillit hos de i studio, da man oftest spiller bedre når man føler seg bra og ikke overtenker hva det er man spiller.

- Overordnet: Kommunisere og notere

Mitt ønske som studiotekniker er primært å få musikerne til å bli fornøyd. Kommunikasjon er vesentlig for at jeg skal kunne tilrettelegge både teknisk, estetisk og i forhold til arbeidsflyt, mens notering er viktig for effektivitet, for å holde prosjektene ryddige, vise engasjement ved å huske, og for å kunne skrive denne rapporten.

- Å kommunisere på en sympatisk måte.

Å være i studio kan for mange føles ekstremt ettersom de sjeldent har øving eller konsert i seks til åtte timer i strekk. At jeg møter dem på en pedagogisk måte er derfor viktig. Det gjør jeg ved å alltid komplimentere det jeg liker ved musikken og ved å ha en avslappet tilnærming, selv når jeg vet at det er grunn til å stresse.

2.1 Forventninger til en studiosession

Musikerens forventninger til en studiosession varierer kanskje like mye som musikken de tar med seg til studio. Grunnen til at det er relevant, er at det har en tendens til å påvirke studioprosessen i ganske stor grad. Som etablert i introduksjonsdelen er studioproduksjon et felt som har gått gjennom veldig store forandringer, på grunn av teknologisk utvikling.

Amandine Pras og Catherine Guastavino har forsket på hvordan teknologisk utvikling har formet musikkstudiopraksis, og påpeker viktigheten av det som skjer i studio. Mens mange sier at de foretrekker å høre musikk live, bruker de aller fleste mer tid på å høre på musikk de har satt på selv, enn de bruker på å gå på konserter (Pras & Guastavino, 2013, s. 613). Det som skjer i studio er altså ganske viktig for et prosjekts fremtid. Jeg har merket meg at det ofte er korrelasjon mellom forventningene musikere har til en studiosession og viktigheten det

har for dem. Det har vært flere sessions med veldig lave skuldre, men da har mange av de tilgjengjeld hatt et mål om å spille inn en demo. Motsetningen er de sessionene jeg har tatt hvor stressnivået har vært høyt – hvor musikerne har kjent på at det er denne ene muligheten de har til å presentere musikken sin.

Det å forstå referansene man får er en viktig del av tekniker-jobben når man skal innfri forventninger. Dette er en øvingssak, og i og med at det handler om forståelse så pleier jeg alltid å forsikre meg om hva det er de liker ved en referanse. Er det gitar-lyden, eller er det egentlig spillingen de sikter til? Å plassere mikrofoner og å mikse etter referanser er noe jeg har jobbet med omtrent siden jeg begynte, og er basert på tidligere erfaringer.

Å fremme kreativitet i studio er dessverre ikke noe det finnes en fast formel på som fungerer på alle. Det jeg pleier å ha som utgangspunkt er at de med lave skuldre ofte trenger en tekniker som inntar en mer produsentlignende rolle og som «pusher» dem litt. Med det sikter jeg til tidsbruk, da det er fort gjort å bruke for mye tid på å snakke sammen, klimpre på en gitar eller å ha for få mål på planen. Dersom musikerne i studio er veldig nervøse så pleier jeg å stille litt spørsmål rundt hva musikken skal brukes til, og å på den måten få dem til å snakke sammen om forventningene de har til hverandre, meg og musikken. Jeg tar utgangspunkt i at nervøsitet handler om manglende tillit (enten til egne, andres eller musikkens evner), og har inntrykk av at man spiller best når man bare trenger å konsentrere seg om musikken uten nervøsitet eller andre eksterne stressfaktorer.

Lytteeksempel 1.1: Miks av konsertopptak

Å forholde seg til forventninger handler for meg om kommunikasjon. Første punkt er å snakke med de som skal spille inn eller mikse og avklare eventuelle referanser og forventninger de har, og å legge en plan som fungerer i tråd med utstyret man har til rådighet. I dette eksemplet var jobben min å mikse et opptak fra konsert. Det skal brukes til promotering av prosjektet. Det jeg ønsket var å løfte frem stemningen som var der under konsert. Jeg fikk noen ønsker fra komponist og vokalist i prosjektet, om at basstromma skulle fungere som bass grunnet at de ikke har bassgitar i bandet, at de ønsket litt klang og at vokalen skulle variere en god del i volum utfra funksjon (tekstlig, komp eller solo). Etter avklaring kom det også frem at de ikke ønsket en så «produsert» miks som på albumet deres. Forventningene var med andre ord veldig tydelige.

Før jeg begynte å mikse, hørte jeg gjennom albumet deres (som inneholdt samme musikk, bare med mindre besetning på albumet enn live). Miksen på plata var veldig «ren», med saksofon panorert langt til venstre og vibrafon langt til høyre. Tydelig en kondensatormikrofon brukt på vokal. Trommene var til tider nokså komprimert og jeg fikk en følelse av at det var veldig lite overhøring. Opptakene som ble gjort på konserten hadde derimot litt overhøring, og hadde ikke de samme soniske kvalitetene som opptakene fra studio. Jeg ville ta utgangspunkt i «live-følelsen», og dermed beholde så mye som dynamikken som mulig. Derfor var jeg forsiktig med kompresjon og brukte en del tid på bare rydde opp med EQ og panorering, samt å finne riktig klang. Fordi det ble filmet også, og jeg ikke visste noe om utsnitt (om alle syntes i bildet til enhver tid), ville jeg helgardere ved å ikke panorere og komprimere for hardt.

Mye av jobben min her var å plassere de ulike instrumentene og å lage et «rom» som var passende og troverdig i forhold til at det ble filmet, og å bevare dynamikken.

Det var ganske god tid til både miks og korrigering, og dette tror jeg bidro til at alles skuldre var ganske lave i arbeidet med denne miksen. Jeg tror det var viktig for dem at resultatet ble godt, men ingen ga uttrykk for at de var stresset for at det ikke skulle bli bra. Mangelen på stressfaktor kan jo skyldes mange ting, fra personlighetstrekk på de som er i studio, til hvor stor betydning resultatet skal ha. Likevel tror jeg det er en tråd å trekke mellom Pras & Guastavinos poeng om at de fleste hører mer på musikk de har satt på enn live, og at et opptak fra en konsert på mange måter taler for seg selv. Det er mange problemstillinger som forsvinner fordi det ikke er flere opptak å velge fra, og mens nervene kanskje var der før de skulle spille konsert og lage album, er et konsertopptak viktig for promotering. Mange potensielle nerver forsvinner dog ved at konserten allerede har tatt sted og gikk bra.

På miksesesjon sammen med vibrafonisten var det tydelig at vi hadde tenkt omtrent det samme rundt referansene. Han var veldig flink på å lytte til helheten, noe som kom frem ved at han hadde tanker rundt alle instrumentene og når de skulle være i hovedfokus i lydbildet. Jeg hørte ofte på albumet for å sjekke at estetikken var i noenlunde samme landskap, og tok inspirasjon derfra når det gjaldt egentlig alt annet enn panorering og mengde prosessering. Det sa de seg helt enige i. Metoden jeg tok i bruk her var altså å bli enige om referanser før en grovmiks, og så tilby korrigering fram til de ble fornøyd.

Lytteeksempel 1.2: Innspilling og arrangering av klesopptak

I dette prosjektet startet jeg også med å spørre om forventninger, hvordan det skulle gå for seg samt referanser. Hun ønsket et møte i forkant av session for å prate om prosjektet. Det var gunstig med tanke på at hun tross alt skriver en doktorgrad, og det var lurt at jeg da kunne litt om prosjektet hennes på forhånd. Jobben min var å ta opptak av kleslyder samt arrangering av disse, til bruk i en film hun lager i forbindelse med doktorgraden sin. Avhandlingen hennes handler om hvordan ulike materialer og stoffer i klær påvirker dem med sensoriske problemer (altså problemer med ulike type stoff og materialer til klær). Målet var å lage en lytteopplevelse som skulle gi lytter assosiasjoner til ulike typer klær og komfort/ukomfort knyttet til dette. Dette var en annerledes session siden jeg vanligvis jobber med musikk, men likevel relevant på grunn av andre forventninger.

Hun hadde aldri vært i et opptaksstudio før, og virket veldig åpen for hva prosessen førte med seg. Jeg hadde heller ingen bakgrunnskunnskap innen hennes avhandling, og så på det litt som at jeg skulle spille inn foley til film. Det som gjorde det hele til en ukjent affære for meg var at videoen ble spilt inn etterpå, så vi lagde et lydstrekk uten å vite noe om det visuelle. Dette var et interessant samarbeid fordi våre forventninger til hverandre ble utbrodert underveis. Hun ble veldig positivt overrasket over kondensatormikrofoner ettersom hun gikk inn i denne sessionen og var i tvil om kleslyder var høye nok til at vi kunne lage noe meningsfullt av det.

Det var veldig kort tid på dette prosjektet (opptak, arrangering og miks ble gjort på under en uke), men det føltes likevel ikke stressende. Jeg tror det hadde mye med tillit å gjøre – jeg måtte stole på at hun ga en ærlig tilbakemelding på hva hun likte og ikke, og hun måtte stole på at jeg leverte ferdig miks til gitt tidspunkt.

Da vi testet ut litt (jeg hadde satt opp mikrofoner rundt henne, og alle bevegelser hørt godt), nevnte hun idéer som at det kanskje hadde vært kult med noen regnlyder. Det virker generelt som det ofte er sånn i studio, at med en gang forventningene er oppfylt, så kommer man med idéer som kan være med på å løfte resultatet ytterligere.

I denne sessionen var metoden hovedsakelig å stille spørsmål, både rundt hva hun ønsket ut av det lydlike og rent dramaturgisk (i og med at jeg gjorde klippingen før videoen ble filmet). Ut fra hva hun svarte på spørsmålene, gjorde jeg tilpasninger. Det var også viktig for meg å

lære nok om prosjektet til å kunne bli engasjert i det, så jeg stilte mange spørsmål om selve avhandlingen hennes også. Slik ble det lettere å se hva som var gode og dårlige idéer, og å kunne være kreative og ha et samspill oss imellom; hun som initiativtaker, foley-artist og produsent og jeg som medprodusent og tekniker. Vi fikk avklart disse rollene ved hjelp av kommunikasjon som tillot oss å finne en arbeidsflyt som fungerte.

2.2 Effektivitet og triks

Når det kommer til effektivitet og «triks» i en innspillingssammenheng, er jeg stor tilhenger av å planlegge. Jeg planlegger alltid rigg, og om jeg mistenker at de kommer til å ville bruke noe annet enn det vi har fastsatt først gjør jeg klart for det også (et par mikrofoner ekstra, eller en DI-boks, ut ifra hva jeg tenker er sannsynlig). Det er for å gi utøverne følelsen av at de ikke trenger å bruke tid på teknikk, men heller kan konsentrere seg helt om musikken. Et triks jeg har brukt mye etter jeg begynte i Øra er å sende alt til et masterspor, fordi da slipper man å bruke tid på å «bounce» (eksportere ut) lydfiler med effekter i etterkant av session. Hvis de vil ha en råmix kan man bare eksportere selve masterklippet, noe som sparer mye tid. Det sporet lager jeg alltid på forhånd, og tar opp underveis. Da kommer også eventuelle effekter/grovmiks med også.

Første bud for effektivitet er å rigge opp alt som skal brukes, sette omtrentlig gain og å kartlegge lytting (hvilket instrument som ligger på hvilken lyttekanal) for å minimere forvirring som kan oppstå rundt dette. Dette pleier jeg også å gjøre i forkant av en session, og spesielt i de sammenhengene hvor jeg vet det blir travle dager.

Problemstillingene som ofte bremser en studiosession er gjerne knyttet til musikalske valg; om det er noen som ikke spiller «tight» (i takt med hverandre), om de tenker likt på tonaliteten (tonearten de spiller i), eller å ønske forskjellige uttrykk i musikken (altså uenighet knyttet til arrangement). Her pleier jeg å være kjapp med å foreslå kompromiss, og å foreslå løsninger som en utenforstående.

Lytteeksempel 2.1: Innspilling av demo

Det er mange som opplever at tida i studio går fra dem. Mellom planlegging, spilling, arrangering og lytting så er det lett å glemme at tida går. Denne sessionen var et godt eksempel på en travel session. Vi hadde fire timer i studio (Olavskvartalet) og skulle rekke to låter. Når det kommer til sessions som denne, er det ikke uvanlig at man får lite informasjon

på forhånd. Det gjelder dermed å finne en rigg det er vanskelig å være misfornøyd med. Noen har ingen preferanser eller interesse i forhold til mikrofoner, plassering eller det tekniske – andre har mye. Når det er tidspress er det derimot ikke så mye rom for å eksperimentere med ulike plasseringer – så det er lurt å finne ut om de ønsker å stå i samme rom og planlegge i forkant. Her skulle både bass, vokal, trommer, vibrafon og piano i samme rom, og jeg satte det opp slik at alle kunne se hverandre.

I dette tilfellet var alle musikerne som var med i studio veldig forberedt på å være effektive, og det virket som det ble enklere da de kom til ferdigrigget studio. Da kunne de gå rett på det kreative, og jeg kunne være mer i bakgrunnen. Vi tok selvsagt en lydsjekk og gjorde noen justeringer på mikrofonplassering ettersom de hadde med seg både trommesett og vibrafon. Etter at session hadde kommet i gang kom de inn i kontrollrommet, fikk høre og gi tilbakemeldinger på lyden, og jeg kom med tilbakemeldinger til dem også.

Musikerne var flinke til å lytte under denne innspillingen. Lytteeksemplet er det ene av seks opptak som ble gjort. Det som gjorde at de likte dette best var samspillet dem imellom. I introduksjonsdelen nevnte jeg at musikken ikke høres lik ut når man står bak et instrument som når man hører et opptak av det etterpå, og at det slik er lett å henge seg opp i detaljer i egen spilling. Her var det noen av opptakene av låten som ble forkastet, men da var det med grunnlag i at samspillet ikke var som de ønsket at det skulle være. Gjennom sessionen hørte jeg at de sa til hverandre at «jeg var i min egen boble her», eller «vi tar en ny en» når de hørte at de ikke hadde lyttet til hverandre under opptaket. En så uproblematisk holdning til å innse at man selv utgjør problemet i et opptak er svært ønskelig, fordi det fjerner stress at man ikke henger seg opp i feil kollektivt – men heller tar et nytt opptak uten å stresse over det forrige.

Her må det nevnes at jeg har jobbet med flere av musikerne før og kjenner til en del av preferansene deres. Mikrofonoppsettet og omtrentlig gain ble dermed lettere å anslå. Ellers gjaldt det jeg nevnte innledningsvis – alt var planlagt og rigget opp på forhånd, og det gikk dermed minimalt med tid på å justere og feilsøke.

Lytteeksempel 2.2: Innspilling av barnesang

Også her hadde jeg rigget opp og planlagt lytting før musikerne kom i studio. Denne tok jeg opp i Øra Studio. I og med at det bare var én låt de skulle ta opp, kunne vi fokusere på å få en

sound som fungerte, i tillegg til litt klipping og liming. Her var jeg forberedt på at det skulle gå fort, og testet lyd med musikerne etterhvert som de ankom i studio. Det var gunstig fordi de ankom på forskjellige tidspunkt, og innen alle var der kunne vi gå i gang med opptak. De spurte meg underveis om det hørt bra ut, og det musikalske var på plass etter tre opptak.

Jeg plasserte trommer på et eget rom, mens fele, piano og gitar var i det største innspillingsrommet. Jeg plasserte dem langt fra hverandre, med skillevegger og nærmikrofoner sånn at det skulle være mulig å klippe og lime mellom opptakene hvis det skulle være nødvendig. Det instrumentale var på plass etter en times tid, og resten av tiden gikk med til å ta opp pålegg (vokal, perklyder og ekstra fele). Her var også alle musikerne veldig involvert i rekkefølgen vi skulle gjøre ting i. Det kan vanligvis ha sine fordeler og ulemper hvis de er uenige. Her var det dog bare fordelaktig ettersom alle var enige.

Vokalopptakene krevde både mer organisering og konsentrert lytting. Det var tre vokalister i forskjellige aldre og kjønn, så her måtte jeg justere gain og høyde på mikrofonstativ underveis. Mesteparten av jobben gikk ut på å notere ned underveis hvilke vokalopptak som var gode (og hvor i låten det fungerte og ikke), samt å klippe og lime underveis for å slippe å bruke tid på det i etterkant. Her var jeg bevisst på det at alle musikerne etter den første timen måtte vente på sin tur til å spille inn. Vi tok det mest vesentlige først (altså instrumental etterfulgt av vokal), men alle var der hele sessionen på grunn av koring (som vi tok til slutt) og i tilfelle det skulle være behov for mer pålegg. I sånne situasjoner kan det ofte bli litt «kaos» fordi folk blir utålmodige. Det var derimot ikke tilfellet her, og alle holdt på konsentrasjonen selv om det var mye tid som gikk med på bare å lytte.

2.3 Liveuttrykk og feeling

Mange musikere foretrekker konsert-formatet heller enn studio-formatet når det kommer til det å fremføre musikk. For meg som tekniker er dette interessant fordi et produkt aldri er bedre enn det musikerne har prestert. Man kan selvsagt klippe og lime, men det også er jo bare mulig dersom det man trenger å klippe inn faktisk har blitt spilt. Derfor har jeg vært nysgjerrig på hva det er som gjør at man spiller med feeling og føler at uttrykket er autentisk i studio.

I eksemplene nedenfor vil jeg trekke frem to sessions, hvor det ene er opptak fra en konsert og det andre er tatt opp i studio. Tanken er ikke å sammenligne, men heller å søke etter fellesnevnerne eller i det hele tatt faktorer som gjør at musikerne fokuserer primært på musikken.

Lytteeksempel 3.1 – Opptak i Nidarosdomen

Dette er et opptak av et kor med orkester. Det er tatt opp i Nidarosdomen, i forbindelse med en konsert de hadde høsten 2022. Her jobbet jeg med både Kyrre Laastad og Jo Ranheim, og opptaksjobben besto av å rigge opp og å få det til å både høres og se bra ut. Det var viktigere at kablene lå ryddig og teipet fast til gulvet enn i studio, både fordi det var mørkt og fordi det skulle publikum inn som ikke var klar over at det ble gjort opptak.

Opptak av livekonserter kan gjøres på forskjellige måter. Dersom all lyd går gjennom PA finnes det diverse muligheter for å tappe mikseren. Dette var vel å merke ikke nødvendig her da det eneste som gikk gjennom PA var en talemikrofon. Vi hadde med Øras mobilrigg, og da fungerer det helt likt som i studio bortsett fra at man må plugge kablene direkte til lydkort heller enn via et patchefelt. Den tekniske løsningen var altså veldig lik som i studio, selv om vi gjennom mikrofonvalg og plassering måtte ta høyde for at rommet hadde mye mer klang. Det gjaldt på godt og vondt, fordi selv om klangen er noe av det som gjør det ønskelig å ta opp i Nidarosdomen, kommer alltid publikum til å lage lyder som høres veldig godt på grunn av akustikken (sikter her til flytting av stoler, nysing, kremting og lignende).

Her er det viktig å nevne at de ikke hadde noen form for lytting. Grunnen til at jeg likevel vil trekke frem dette opptaket er at det er et opptak hvor de som spilte og sang ikke var noe påvirket av det at det ble tatt opp. De hadde flere mikrofoner rundt seg enn de vanligvis har, men hver enkelt av de som var i koret måtte ikke på noen måte forholde seg til oss som var der og tok opptak. Publikum var i fokus, og vi hadde nok valgt et enda større mikrofonoppsett hvis det ikke var for at det både var publikum til stede og folk som filmet konserten.

Lytteeksempel 3.2: Opptak av fri improvisasjon

Dette er opptak av et frijazzprosjekt som jeg spilte inn. Sessionen varte i to dager, og besetningen var saksofon, piano og bass. Eksemplet som er lagt ved var helt improvisert frem, da musikerne ikke hadde planlagt noe av det musikalske på forhånd. De hadde også med seg

en laptop med ulike lyder og effekter. Som vanlig rigget jeg opp i forkant av session, og den første timen gikk til å justere, la dem høre, for så å gjøre justeringer igjen, basert på lyden de ønsket (figur 1, side 13). Jeg fikk ingen referanser i forhold til lyden, men samtlige i gruppa har bred erfaring med det å være i studio fra før, og visste hva de skulle høre etter. De ga også beskjed på forhånd om at de gjerne ville ha en del mikrofoner, både i rommet og på instrumentene. Da de ankom studio forklarte jeg hva jeg hadde tenkt med oppsettet og spurte om det stemte overens med det de hadde tenkt seg. Det gjorde det, selv om jeg gjorde noen justeringer ut ifra deres ønsker. Her stilte jeg altså et grovoppsett som jeg justerte på etter tilbakemeldinger fra dem, som jeg også ville gjort hvis det var en miksejobb.

Det varierer som regel hvor mye tilbakemelding musikerne i studio ønsker seg, og denne sessionen var den jeg har vært med på hvor de som var i studio var mest selvdrevne. Innledningsvis så nevnte jeg at det i studio er fordelaktig å høre på helheten fremfor sitt eget instrument – i denne sessionen var dette noe som gikk av seg selv. Det var åpenbart at mens jeg fokuserte på å lytte og stille en god miks til de skulle komme inn i kontrollrommet og høre, fokuserte de helt og fullstendig på lydbildene de skapte sammen.

Metodene jeg tok i bruk i denne sessionen var å lytte så mye som mulig, og prøve å tilpasse meg deres arbeidsflyt. Det var lite snakking mellom opptakene, og jeg merket at de hadde en god kreativ flyt seg imellom – noe som gjorde at jeg inntok rollen som «stille og hjelpsom tekniker». Dette gjorde jeg ved å tilrettelegge for hva de ønsket fra lyden og ellers ikke gi like mye tilbakemelding på det musikalske som jeg ellers ville gjort.

Siste dag ønsket de å inkludere en Mac med en DAW, hvor de prosesserte noe av lyden live. Dette fungerte godt, og hele sessionen bar preg av at spesielt ett av bandmedlemmene hadde god kjennskap til musikkteknologi. Som nevnt innledningsvis har demokratisering av teknologi gjort at klientellet i studio har forandret seg. Her skjønnte jeg godt hvorfor det ikke var store, tidkrevende justeringer som skulle til for at de ble fornøyd med lyden, og det var fordi de visste hva de skulle høre etter og dermed kunne sette ord på hva som måtte endres.

2.4 Demo og preprod, innspilling og miks

Forskjellige deler av en produksjon byr på forskjellige utfordringer. Hvordan jeg som tekniker forholder meg til det, varierer også. Jeg kommer nå til å forklare hvordan min metode er forskjellig alt etter hva jeg jobber med - demo, preprod, innspilling eller miks.

Demoer kan som kjent ha mange formål – fra å sendes rundt til spillesteder til å bli bedre kjent med musikken i en studiosetting. Slik jeg har forholdt meg til å jobbe med demoer er som nevnt i starten av metode-delen å stille spørsmål for å bli kjent med alt fra utøvernes forventninger til hva demoen skal brukes til og når. Jeg har oftest vært mer involvert i det musikalske i arbeid med en demo enn ved en innspilling av et album. Grunnen til at jeg ofte kommer med flere forslag og meninger i arbeidet med en demo enn ved en plateinnspilling, er at de demoene jeg har jobbet med som regel ikke har hatt noen produsent. Ved innspilling av en demo skal det heller ikke bli et ferdig stykke musikk, og det kan da være til hjelp å komme med idéer.

Preproduksjon er også noe jeg har erfart at de fleste har et uanstrengt forhold til, det handler om å legge til rette for innspilling. Her har jeg hatt som metode å spørre om de trenger klikk, om det for eksempel hadde vært lurt med en guide-gitar og alt annet som jeg kan være behjelpelig med i forkant av en session. Igjen må jeg poengtere at jeg har jobbet mest med livemusikk, og at det da ikke har vært nødvendig med mer preproduksjon enn rigg. Likevel finner jeg stor verdi i å kommunisere godt med musikerne på forhånd om forventninger, og det er også å anse som preproduksjon.

Innspilling har jeg tatt fatt på forskjellig fra session til session. Om musikerne som skal i studio er erfarne, har jeg inntatt en mindre rolle og vært mer studiotekniker enn produsent. Med det mener jeg at de har fått styre selv hvor lang tid de skal bruke på hver låt, og at jeg har ansvar for teknikk, notering og å lytte. Dersom musikerne enten har kjent på tidspress, ulike ønsker for hvordan de ønsker å legge opp dagene i studio eller ikke har hatt konkrete mål, har jeg inntatt en litt større og mer produsent-lignende rolle. Jeg har gjennom praksisen min vektlagt at alle skal føle seg sett og hørt, og forskjellige band fungerer forskjellig på den måten. Derfor har jeg foreslått å bytte låt litt hvis de allerede har tatt mange opptak uten å bli helt fornøyd. (Gjerne bytte over til noe de synes er enkelt å gjøre det bra på). Har noe stagnert

og de bruker mye tid på å snakke om detaljer, mens det er mye grunnarbeid igjen, har jeg også sagt i fra (på en mild måte). Ellers gjelder punktene nevnt først i metodedelen på side 18.

Miks har jeg forholdt meg til ved å spørre om referanser, for så å stille en grovmiks de kan komme med tilbakemeldinger på. Miks er veldig avhengig av prosjekt, men det er de to punktene jeg bruker som utgangspunkt for å lage en miks. Med både demo, innspilling og miks vektlegger jeg altså intensjonene til musikerne jeg jobber med.

3.0 Metode - Del 2: Album

3.1 Litt om prosjektet

Da jeg begynte med masteroppgaven min tenkte jeg fort at jeg burde spille inn egen musikk fordi det gir meg en større forståelse av studioprosessen når jeg er ferdig med å praktisere den som både tekniker og musiker. Det gir større innsikt i prosessen enn hvis man bare har vært tekniker eller bare musiker. Studioprosess og alt som angår arbeidsprosess ser litt annerledes ut som primært tekniker enn som primært musiker, som etablert i introduksjonsdelen (side 12). Nettopp dette har vært grunnlaget for å ta med egen musikk til studio, for å kjenne på musikerperspektivet ved metodene jeg vanligvis tar i bruk som tekniker for andre.

Albumet jeg har laget består av både eldre og nye låter. Jeg begynte å skrive musikken til dette prosjektet i 2018, men selve innspillingen og produksjonen er gjort som en del av masteroppgaven mellom oktober 2022 og mai 2023. Med i bandet har jeg med Hans Ona Gjul på kontrabass og Joel Hynsjö på trommer og perkusjon. En interessant del av å gjøre dette til masterprosjektet mitt har vært at vi har forskjellige bakgrunner; Joel studerer musikkteknologi med meg, men er mer inne i lydinstallasjoner enn produksjon, og Hans har studert utøvende klassisk musikk. Et interessant aspekt ved det hele er at vi har forskjellige bakgrunner med studio. Som nevnt i introduksjonen har demokratisering av teknologi gjort at musikers kunnskap om studioproduksjon har økt. Derfor er det interessant å se forskjellige musikere komme med tilbakemeldinger, ønsker og tanker underveis – hva man hører etter vil alltid variere. Hva man vil endre eller fikse er kort sagt etterarbeid, altså det som bestemmer hvordan resultatet blir.

Med masteren min har jeg ønsket å videreutvikle mine ferdigheter som studiotekniker ved å utforske studioprosessens påvirkning på resultatet, og ettersom jeg har jobbet med mange forskjellige prosjekter, har jeg vært nysgjerrig på hvor mye som lot seg overføre til egen musikk.

Albumet består som tidligere nevnt av følgende låter:

<i>Hjemme</i>	<i>Ordene</i>	<i>Ølen din</i>
<i>Hadde du</i>	<i>En to tre</i>	<i>Elska deg</i>
<i>Huset</i>	<i>Skikkelsen i speilet</i>	<i>Ingen tid å miste</i>

3.2 Forventninger til studiosession

Mine forventninger til det å lage et album har vært forholdsvis høye. I og med at dette er et prosjekt jeg har ventet flere år med å realisere (altså spille inn og begynne å spille konserter), har det betydd mye at resultatet blir godt. Bassist Hans og trommeslager Joel har også vært veldig engasjert i prosjektet. Jeg har vært tekniker også i dette prosjektet, og «gangen» i prosessen har vært ganske annerledes enn de andre prosjektene jeg har jobbet med (som tekniker). Dette fordi jeg pleier å starte med å spørre om referanser, preferanser og generelt bli kjent med prosjektet som en utenforstående først. Her har jeg ikke måttet spørre om disse tingene, men heller bli kjent med prosjektet vårt i en studiosetting. Innad i bandet har vi vel å merke snakket om referanser, mest for å sjekke at vi tenker noenlunde likt på musikken. Generelle referanser har vært katalogene til Valkyrien Allstars, deLillos og Frida Ånnevik.

Vi begynte å spille inn i januar 2023, fordi vi ønsket å vente til etter at vi hadde spilt en konsert sammen. Dette var viktig fordi vi slik hadde tid til å bli kjent med hverandres måte å spille på, noe som kunne spare oss for forvirring, misforståelser og uenigheter knyttet til for eksempel arrangement. I tillegg vil jeg trekke frem sitatet fra Pras og Guastavino (sitert side 14), som beskrev at musikere møter andre utfordringer i studio enn i en konsertsammenheng. Hvis vi ikke hadde spilt en konsert sammen før, ville det potensielt «tyngtet» prosjektet. Vi ville kanskje tenkt at vi ikke passet til å spille sammen, fordi det i studio er mye detaljarbeid som ikke finnes i live-setting. Også Juslins modell (figur 1, s. 13) viser viktigheten av å spille sammen – hvis vi som band ikke hadde fått oppleve utelukkende utøverperspektivet av musikken, ville vi nok blitt mer kritiske enn vi hadde trengt å være. Demoer spilte vi dog inn oktober 2022, altså før vi hadde spilt konsert.

Før vi var i studio gjorde jeg akkurat som med andre sessions, spurte om de hadde noen spesifikke ønsker angående mikrofonvalg, hva de tenkte om å bruke klikk og hvor mye de synes det var realistisk å gjøre på en dag. Hans ønsket å ta tre opptak per låt (med klikk på alle) hvor vi skulle ha ett fokus per opptak:

- Spille så «streit» som mulig for å ha et godt opptak til klipping dersom vi skulle ha behov for å klippe mellom ulike opptak
- Spille «vanlig», som om det hadde vært en øving
- Spille kreativt, ta sjanser rundt arrangementet og fokusere på «feeling»

Joel sa derimot at han syntes å ta opp lag for lag var en god idé:

- Å spille inn noen hovedopptak sammen, med og uten klikk
- Eksperimentere med besetning og andre elementer underveis i prosessen
- Ha en «åpen» studioprosess, hvor vi eksperimenterte med låtene i studio

Ingen av dem hadde sterke preferanser i forhold til mikrofonvalg, og var komfortable med at alle sto i hvert sitt rom under innspilling. Jeg tok dermed avgjørelsene knyttet til mikrofoner. Min jobb som tekniker og produsent har vært å innfri både deres og mine forventninger så langt det har latt seg gjøre. Vi har derfor jobbet litt med å ta opptak med et bestemt felles fokus på forhånd, men også tatt noen runder i studio hvor vi har eksperimentert med besetning, lyder og uttrykk. Videre har jeg spurt om det er greit at jeg klipper som jeg ønsker. Dette har begge vært komfortable med.

Jeg har vært veldig tydelig på at de må si ifra om de er slitne når de er i studio og at de må si fra om det er noe de kjenner på generelt - om det skulle være knyttet til musikken, lytting, behov for pause eller mangel på inspirasjon. Dette er et forbehold jeg ikke nødvendigvis pleier å spesifisere så tydelig, fordi jeg pleier å være først og fremst studiotekniker og ikke produsent. I arbeid med andres musikk så tar jeg ofte for gitt at den som er produsent eller hovedperson i prosjektet sier fra når en pause trengs eller når det er på tide å gi seg for dagen. Som produsent er jeg derimot klar over at viktigheten det har for meg (sammen med det at jeg er vant til å være lenge i studio om gangen) potensielt betyr at jeg «holder ut» i studio lenger enn de som er vant til å spille på konserter og øvinger. Derfor har jeg lagt inn en forventning til meg selv om å ta hensyn til at vi er tre musikere med veldig forskjellig forhold til å spille i studio, og at det må være greit at det går langsommere noen ganger, og raskere andre.

Jeg har altså lagt opp metoden veldig likt som jeg ville gjort med et hvilket som helst annet prosjekt, men med noen ekstra forbehold om hensyn og mer fleksibilitet fordi vi ikke har manglet studiotid. Vi har hatt fem fulle dager i studio, og ellers møttes på kveldstid i studio etter behov.

3.3 Effektivitet og triks

Som nevnt tidligere (side 23) pleier jeg å rigge opp alt før musikerne som skal i studio ankommer. Dette har jeg vel å merke vært mindre nøye med i arbeid med eget materiale enn med andres fordi vi ikke har vært like avhengig av effektivitet. Det har gitt utslag på resultatet ved at vi har hatt tid til å korrigere de tingene vi ikke har vært fornøyd med. Vi har hatt fri tilgang til studio så lenge det ikke har foregått noe annet der. I tillegg er ikke dette arbeid jeg har fått betalt for å gjøre, så skuldrene mine har vært lavere på grunn av det også. Det har vært helt greit at de tok seg en kaffe mens jeg rigget ferdig, både for dem og meg.

Når det kommer til triks, har jeg syntes det var vanskeligere å forberede noe de ikke allerede har forventet av meg. Som tekniker for andre er det ofte at jeg setter opp et par mikrofoner ekstra i tilfelle de vil ta opp et instrument ekstra, eller jeg forbereder fra start at sessionen skal vare en halvtime ekstra hvis jeg vet det blir travelt. Det er lettere å yte litt ekstra når man ikke er like kjent med prosjektet og alt som må gjøres. Som produsent og tekniker for eget prosjekt har dette vært vanskeligere nettopp fordi de kjenner meg som både venn, tekniker, musiker og produsent og vet derfor hvordan jeg jobber med ting. Dette har gjort det vanskeligere å komme opp med konkrete grep, eller «triks». Likevel er det også fordeler ved å kjenne dem man har i studio så godt ved at man lettere kan forutse behov for pause, lydlig ønsker og preferanser.

Jeg har merket at vi har forskjellig arbeidsflyt som fungerer for at vi skal være så effektive som mulig. Bassist Hans trivdes best med å ta noen opptak, høre på dem og eventuelt bli punchet inn hvis det var noen feil i spillingen. Arbeidsflyten han foreslo som gikk ut på å ta tre opptak per låt hadde fungert dersom alle trivdes med den måten å være i studio på. Den ligner også veldig på arbeidsflyten som var i lytteeksempel 2.2 (innspilling av barnesang), hvor man fokuserer på å spille akkurat slik man har arrangert det. Trommeslager Joel var veldig effektiv da vi gikk i dybden på en låt. Han identifiserte fort hva en låt manglet. Joels arbeidsflyt minte mer om improvisasjonsprosjektet jeg trakk frem i del 1 (lytteeksempel 3.2),

ved at han hørte mer på detaljer og var mer produktiv når han fikk høre selv hva han skulle gjøre mer og mindre av. Vi er altså en trio som har veldig store forskjeller i hvordan vi «gjør» musikk: Jeg har vært mest komfortabel med planlagte grunnrammer men med mye tid til å eksperimentere i post-produksjon, Bassist Hans har spilt nøyaktig slik han har arrangert det på forhånd, mens trommeslager Joel har vært i sitt ess når han har improvisert.

For å hankses med tre veldig forskjellige måter å «gjøre» musikk på, har jeg lagt inn tid for alles foretrukne arbeidsflyt. Jeg har hatt noen dager i studio med bare Joel, hvor vi har fokusert på pålegg og å komme med nye idéer, og jeg har hatt mer «travle» innspillingsdager med guide-gitar og vokal hvor min rolle bare har vært tekniker med Hans. Det jeg har tatt med meg til mitt eget prosjekt fra det å være tekniker for andre er med andre ord å tilpasse arbeidsflyten etter bandmedlemmenes preferanser.

3.4 Liveuttrykk og feeling

Det jeg har gjort for å legge til rette for kreativitet, er å oppfordre til å prøve nye ting i forkant av innspilling. For eksempel har jeg poengtert at arrangementet ikke *må* være som vi har spilt på øving, og at de gjerne må dele idéer knyttet til produksjon eller besetning.

Jeg har også tatt med meg en del av pedagogikken jeg bruker i andre sessions inn i arbeidet med eget materiale. Med det sikter jeg både til metodene jeg trakk fram på side 18, spesielt punktet knyttet til pedagogikk, ved at jeg har prøvd å senke stressnivåene deres, selv om jeg egentlig har vært stresset selv. Jeg har også skrudd ned lyset i studio og bare hatt på lampene med «varme» lyspærer. Det er erfaringsmessig forskjellig hva folk foretrekker, men jeg testet litt og det virket som de var mer avslappet de gangene lyset var dempet. Her viser jeg igjen til ønsket om å unngå «studiospøkelse», og hvordan man trenger å være komfortabel hvis man skal kunne fokusere på kreativitet.

For å kunne fokusere på uttrykk, og ta vare på musikkens autentisitet må man altså trives. Jeg tenkte originalt at vi ikke skulle spille på klikk fordi det kan virke distraherende for Joel og Hans, som begge har bærende rytmiske funksjoner i bandet, og er vant til at de sammen driver det fremover. Likevel visste jeg at vi kom til å øke tempo og slite med å holde energien oppe på enkelte låter. Derfor tok vi først noen låter med metronom og noen uten. Dette førte til en ganske stor kvalitetsforskjell hvor det ble tydelig at vi var mye mer skjerpet og «samlet» med klikk, som man kan høre på første vers i «Skikkelsen i Speilet». Vi tok de låtene vi hadde

tatt uten klikk, med klikk neste innspillingsdag, så alt man hører på albumet er tatt opp på klikk bortsett fra bridge og siste vers i «Skikkelsen i Speilet» (hvor tempo skal øke).

Når det kommer til å «føle» musikken man spiller i studio, tror jeg at mestringsfølelse avler mer mestringsfølelse. Med det mener jeg at det er lurt å spille av noe som fungerer (altså et opptak fra tidligere i gitt session). Dette gjør jeg for å fremme selvtillit hos de som er i studio, og har vært viktig også med eget prosjekt. Målet med å fremme selvtilliten til de i studio er å få dem til å føle noe rundt musikken. Da kan man ta med seg den følelsen inn i innspillingsrommet og ha et felles fokus, nemlig samspillet og formidlingen. I stedet for å tenke på det ene trommebreaket man stadig feiler på, vil man fokusere på samspillet. Da er det kanskje ikke så viktig med akkurat det ene trommebreaket. Dette kan man høre fra 03:39 på Skikkelsen i Speilet, hvor vi har økt i tempo men alle greier å samles i det nye tempoet på grunn av samspillsfokus. Det er noe jeg har gjort mye gjennom hele prosessen – å vise dem hva som har fungert, for å få dem til å bli motivert for det de må gjøre bedre. Jeg har også hørt mye på det jeg har likt selv, fordi det har gjort meg mer positiv til å fortsette å jobbe med de låtene som ikke har fått oppfylt sitt potensial enda.

For egen del vet jeg at jeg både synger og spiller best hvis jeg får gjøre det alene. Dette har jeg lært ved at det er sånn jeg startet med produksjon, og det er sånn jeg kan slappe av helt i studio. Selv om jeg har vært med dem og spilt inn når vi ikke har brukt guide-gitar og vokal har det vært vesentlig for meg å ta opp vokal og gitar i etterkant, for å kunne fokusere på formidling. Det har vært mest naturlig for meg, og jeg har vist meg selv det samme hensynet som med de andre – altså å legge opp prosessen slik at det er komfortabelt.

3.5 Demo, preprod, innspilling og miks

Med dette albumet har det gått mye tid til å lage både demoer, preproduksjon, spille inn og mikse. Vi har brukt hver fase til forskjellige formål. Demoene har tatt uker og måneder i seg selv å lage fordi jeg har brukt flere år på å skrive og arrangere musikken, fra 2018 til 2023. Her må det også nevnes at noen av softsynthene er eksportert rett ut fra Ableton hvor jeg lagde låtene i utgangspunktet. Noen av synthlydene er altså ikke tatt opp på nytt, men har vært med fra demo-stadiet til ferdig resultat. Preproduksjonen har tatt kort tid, og har vært laget før session med Hans og Joel. Da har jeg spilt inn låten på klikk for meg selv, med bare én mikrofon og DI fra gitaren. Dette har jeg gjort hjemme. Innspilling og miks er der tidsbruken

har vært høyest, og fra januar til mai 2023 har vi jobbet av og på med dette. Vi har tatt oss god tid til akkurat det fordi innspilling og miks er det viktigste, alt annet er til for å gagne det.

Demoene vi har laget har hjulpet mye når det kommer til referanser. Hvis vi har vært i tvil om hva som fungerer og ikke har det vært veldig nyttig å gå tilbake til en demo vi har likt og si hva vi enten har glemte eller mestret siden arbeidet med dem. Noen av demoene har jeg laget for lenge siden, de andre spilte vi inn sammen i høst primært for å ha noe å sende til spillesteder. Felles for demoene er nettopp at vi har brukt dem som sammenligningsgrunnlag. Jeg henviser her til lytteeksempel 4.1 og 4.2, hvor førstnevnte er en demo fra 2018 og den andre er fra høsten 2022.

Preproduksjon har vi brukt som virkemiddel under innspilling. Jeg har gjort litt preproduksjon før vi har vært i studio, ved å spille inn guide-gitar og vokal noen ganger. Dette gjorde jeg for å slippe å løpe mellom kontrollrom og innspillingsrom, og fordi det potensielt kunne gjøre det lettere å spille på klikk. Det viste seg at det hadde både sine fordeler og ulemper, noe jeg kommer til å skrive mer om senere.

Innspillingen er det vi har brukt mest tid på. Det første viktige punktet her var å finne en sound som fungerte for oss. Jeg har et mikrofonoppsett for trommer som jeg oftest foretrekker, og de andre sa seg fort enig at det låt som det skulle. Når det er sagt, brukte vi god tid på å finne trommer vi likte lyden av. Ettersom vi har vært en del i studio, har det vært viktig å ta bilder underveis, for å huske plasseringer av både mikrofoner og instrumenter.

Bilde 1



Bilde 2



Bilde 3

Over ser man trommene vi brukte (Bilde 1), mikrofoner og plassering til bass (bilde 2) og mikrofoner og plassering av dem på trommer (Bilde 3).

I arbeid med miks har jeg gjort akkurat som jeg gjør når jeg er tekniker for andre, nemlig å høre på referanser, stille grovmiks og be om tilbakemeldinger fra de andre i bandet. De har også vært med på litt av mikseprosessen. Her har jeg måttet tolke hva de har ment.

Et eksempel er da jeg fikk tilbakemelding om bassen: «Her må det biffes. Mindre twæng».

Det tolket jeg som at det var ønskelig med mer bunn og mindre øvre mellomtone i bassen. Da jeg korrigerte det ble han fornøyd, og dette viser også verdien av å kjenne hverandres språk, i tillegg til at erfaringen min har gitt meg ganske stor «ordbank» (hvordan musikere setter ord på estetiske elementer i miks).

Det jeg har gjort annerledes i arbeid med eget materiale er at jeg har bedt om tilbakemeldinger fra eksterne fagkyndige også. Jeg har gjort det fordi heller ikke jeg er immun mot å «høre seg blind» på små elementer når det er helheten som er viktigst. Med det mener jeg at det hadde vært lett for meg å fokusere for mye på stemmen min heller enn helheten fordi jeg er vokalist. Selv om jeg også er produsent, er jeg ikke immun mot dette.

4.0 Resultat - Del 1

4.1 Forventninger til en studiosession

Gjennom det praktiske arbeidet jeg har gjort, har jeg merket at forventningene til en studiosession kan ha ganske stor innflytelse på produktet. Det er viktig at det er tillit mellom musiker og tekniker. For meg handler jobben med musikere mye om å vise seg tilliten verdig – om jeg skulle glemme å ta et opptak, eller levere en dårlig miks, ville det på sikt ha gjort det vanskelig for musikerne å stole på min evne til å ta gode produksjonsmessige valg. Hvis man som musiker frykter at forventningene man har ikke vil bli innfridd, vil man ikke kunne fokusere hundre prosent på nettopp musikken.

Lytteeksempel 1.1: Miks av konsertopptak

Dette var det første lytteeksemplet, med trommer, vibrafon, saksofon, strykere og vokal til besetning, hvor opptaket ble gjort under en konsert.

Med denne sessionen ble det tydelig for meg at forventningene deres formet det ferdige produktet i veldig stor grad, for det første fordi jeg fikk en ryddig oversikt på forhånd over hva som var viktig for dem og for det andre fordi en av de var med på mikseprosessen og kom

med innspill. Jeg vil her trekke frem noen tidskoder, og forklare hvordan man der hører deres forventninger til miksen i resultatet.

Fra 0:00 til 0:20 kan man høre vibrafon og stryk med en lett klang, som de ønsket seg. Her hører man også panoreringen jeg nevnte i metodededelen, med vibrafon lett til høyre – og strykerne lett til venstre med bakgrunn i å bevare noe av live-følelsen.

Mellom 1:01 og 1:20 kan man høre hvordan de ulike instrumentene får gå opp og ned i dynamikk, som de ønsket å fremme i miks. Min jobb var å oversette «å bevare dynamikk» til konkrete gjøremål i miks, som her innebar en ganske ekstrem EQ og en kompressor for å løfte frem basstromma, diverse EQ og panorering for å bringe frem de gode kvalitetene i spillingen.

Mellom 1:30 og 2:52 hører man saksofon og vokal, hvor jeg har plassert begge ganske i midten ettersom de bytter på solo og komp-rolle. Under konserten var det nok naturlig at de da sto ikke langt fra hverandre. Dette var noe som ble stilt på under miksesession, og det hadde trolig vært vanskeligere for meg å høre hva som var solo og komp uten at det var noen fra prosjektet der til å poengtere når de ulike instrumentene skulle trekkes frem. Her ligger det som man hører en del automasjon (at et instrument går opp og ned i volum gjennom sporet).

Denne sessionen gikk bra ved at de var fornøyde med resultatet. Jeg tolker det som at de syntes jeg innfridde ønskene deres for miksen på riktig måte. Det styrker troen min på at ryddig kommunikasjon og lave skuldre er en kombinasjon som er fremmede for kreative prosesser i studio. Mye ligger selvsagt også i tillitsforholdet mellom teknikere og musiker, og troen på at det man har laget/fremført som musiker tåler studio. Dette vil skinne gjennom på det ferdige resultatet, selv om det er mange faktorer som gjør at et produkt blir som man hadde tenkt.

Lytteeksempel 1.2: Innspilling og arrangering av klesopptak

Dette var klesopptaket hvor målet var formidle ubehaget knyttet til ulike stoffer. Produktet ble formet i stor grad av forventninger, både de forventningene vi hadde og de vi ikke hadde. Med det mener jeg at jeg egentlig forventet at det skulle være slik at jeg lydløst en video, og ikke at de la video over en lydskutt, og at vi dermed måtte tilpasse oss hverandres arbeidsflyt.

Skulle vi gjort det samme i dag ville ikke produktet blitt likt fordi prosessen var såpass fleksibel og tanke-/innfallsstyrt.

Hadde det vært bedre tid på dette prosjektet ville det nok kunne løftes ytterligere; vi tok veldig mange opptak som måtte organiseres i forhold til hverandre, og sånt blir ofte bedre med litt mer tid. Hun poengterte at det ikke trengte å være en kronologisk lydfortelling, men heller ulike lyder og fremfor alt formidling av behag og ubehag via stofflydene. Det var også disse forventningene jeg vektla i arbeidet. Dette kan man høre 0:16 - 0:30: Det er vanskelig å se for seg at noen skulle bråke så mye med en jakke som i nevnt tidskode. Målet var å formidle ubehaget den jakka har for noen med sensoriske problemer, ikke å formidle en realistisk og behagelig lydfortelling om en dag i regnet.

Fra 0:31 hører man regnlyder før et kaos av jakkelyder kommer inn. Mellom 0:35 og 1:29 hører man at hun lager mange lyder med den – nettopp for å formidle ubehaget til personer med sensoriske problemer. Regnlydene ville hun ha med fordi de er komfortable å høre på, og fordi vi assosierer regnet med regnjakka er det et paradoks at plagget som regnet assosieres med, lager lyder som er så ubehagelige å høre på. Slik hører man altså forventningene hennes.

4.2 Effektivitet og triks

Lytteeksempel 2.1 Innspilling av demo

Denne sessionen var veldig effektiv. Jeg tenker på effektivitet som en veldig viktig del av min jobb som studiotekniker, men vet at det å forholde seg til tidspress for mange føles utmattende. Det er dermed om å gjøre å «bare være effektiv», uten å snakke om eller kjenne på stress. Arbeidsflyten som oppsto i denne sessionen har for meg blitt en mal, om jeg tenker på hvordan både tekniker og musikere skal håndtere det å måtte være effektiv. Musikerne var enige om alle valg som ble tatt, og de var flinke til å høre etter hva som fungerte musikalsk.

Gjennomgående i lytteeksemplet er det at de spiller godt sammen. Mellom 1:55 og 2:43 hører man et ganske langt improvisasjonsstrek hvor vibrafonisten spiller lekent over et komp som stadig øker i intensitet. Denne lekenheten kommer trolig av at de alle kunne fokusere helt på musikken og legge tidspresset til side.

De var flinke til å se hva som var viktig samt hva som kunne tas i postproduksjon/miks. Eksempelvis hører man at trommene låter vel uprosessert fra 4:35, og hadde dette vært en lengre session skulle jeg både justert EQ og kompresjon på disse trommene underveis. Dette, samt å få alle instrumentene til å låte bedre med plug-ins, ble nedprioritert fordi vi bare hadde fire timer til rådighet. Da prioriterte vi å få så mange opptak som de trengte, at de fikk lytte til alt de hadde spilt og en grovmiks med fokus på riktige volumnivåer.

I lytteeksemplet hører man at musikerne vet hvilke roller de har til enhver tid. Fra 3:14 er det en trombonesolo, og når vokalen kommer inn 3:54 er det ingen tvil om at den vokalen skal ha en komp-funksjon. Den skulle ikke ta over soloen til trombonisten, noe man hører at de er sikre på. Dette er fordi de kunne så godt den musikken de spilte. I arbeidet med min egen musikk var det viktig at vi hadde spilt en konsert før vi dro i studio, og denne sessionen viser tydelig frem hvorfor det er lurt: Det å være effektiv går mer av seg selv og føles ikke stressende dersom musikken er ferdig arrangert på forhånd.

Resultatet her ble altså en demo som alle var fornøyde med, fordi alle som var i studio var effektive uten å stresse. Det hadde i den forbindelse vært fint å høre fra dem også, hva som gjorde at resultatet ikke bar preg av stress eller å være uferdig. Fra mitt perspektiv er det derimot tydelig at de kunne musikken godt, og at det var mye av grunnen til effektiviteten. De hadde øvd mye i forkant, de hadde spilt en konsert før og dette gjorde at innspilling av demo ikke var noe problem. Problemstillinger knyttet til rent musikalske valg kan bremse effektivitet, dette slapp de å bli ofre for. Det at jeg har jobbet med samtlige av dem før, rigget opp i forkant og det at jeg kjente preferansene deres, bidro nok også til at det føltes behagelig på tross av høyt tempo i studio.

En effektiv arbeidsflyt resulterte altså i et sluttprodukt alle var fornøyde med. Alle i bandet var forberedt på at session skulle gå fort, og de var forberedt på å være effektive. Den kollektive effektiviteten gjorde at demoen deres ble ferdig, og hørtes ut slik som de ønsket at den skulle.

Lytteeksempel 2.2: Innspilling av barnesang

Resultatet av denne sessionen bar ikke preg av dårlig tid. Piano og fele sammen med den «klirrende» perklyden man hører fra 0:01 bidrar heller til å få det hele til å virke gjennomprodusert. Det må nevnes at det leverte lydeksemplet ikke er den ferdige miksen, men resultatet av fire timer i studio og en time i etterkant av session for å lage en grovmiks og klippe ferdig vokal.

Fra 2:00 til 2:22 hører man tre ulike vokalister i ulike aldre og kjønn, og som nevnt i metodedelen var det viktig å notere underveis. Her hører man de beste opptakene av de ulike vokalistene, og selv om man som utenforstående lytter trolig ikke hører dette strekket og tenker «det var nok effektivt løst» uten å vite noe om prosjektet, er det tydelig for meg som tekniker at det var effektivt fordi vi rakk å ta opp nok materiale å klippe i.

Min viktigste oppgave gjennom denne sessionen var å jobbe raskt, notere og å henge med på hva de ønsket å gjøre som neste punkt. Jeg vil her vise til Izhaki, og mer presist hans påstand om at forandring er noe man har et forhold til i studio: At både musikerne og jeg allerede fra start visste at det ikke skulle bli noe banebrytende, men heller et positivt tilskudd til barnemusikken som finnes fra før, var noe av det som tillot prosessen å være effektiv. Ingen lurte på om det egentlig burde vært en annen besetning, eller om estetikken i lydbildet skulle være mer «spesiell» (eller «kunstig» etter Izhakis ordvalg). Dette hører man gjennom hele låten, og spesielt fra 2:21, hvor man kan høre både klapping og barnekor (som kan anses som klisjéer innen sjangeren).

Hvorvidt effektivitet påvirker resultat er vanskelig å vite som utenforstående lytter. Når det er sagt, tror jeg at de aller fleste som hørte lydeksemplet og var klar over besetningen og at dette er resultatet etter til sammen fem timer, ville konkludert med at det var effektivt løst. Resultatet bar altså preg av effektivitet fordi vi fikk tid til alt som var planlagt og mer til – trolig grunnet i den kollektive enigheten de hadde om alt som skulle gjøres og ingen gnisninger i forhold til rekkefølgen i gjøremålene.

4.3 Liveuttrykk og feeling

Lytteeksempel 3.1: Opptak i Nidarosdomen

Resultatet av opptaket i Nidarosdomen ble ganske som forventet. Grunnen til det er først og fremst at det ikke var noe å klippe i. Konserten bar ikke noe preg av at det ble tatt opptak. Selv om det er vanskelig å si hva de enkelte medlemmene i koret tenkte rundt det at det var innspilling av konserten, var det ingenting som tilsa at opptaket hadde vært noen faktor i forhold til kvaliteten på konserten. Hadde det vært i et studio kunne produsenten eller dirigenten ha stoppet dem her og der og påpekt små feil – og jeg tror at det er dette som i størst grad påvirker musikerens forhold til konsert kontra studio. Det er ingen mulighet til å gjøre det på nytt i en livesammenheng.

I det leverte lytteeksemplet hører man tydelig fordelene og ulempene ved å ha opptaket under en konsert heller enn i et studio. Fra 0:00 hører man støy som kommer av en kirke full av mennesker. Publikum var overraskende stille, men viser hovedgrunnen til at ikke flere album spilles inn under konsert ved 1:34, hvor et rolig korparti blir avbrutt av et host fra en i publikum. Fordelene kommer også tydelig frem, ved at de får «hjelp» av rommet. Fra 2:57-4:15 varierer de i instrumentering og dynamikk, noe som understrekes ved klangen fra Nidarosdomen. Her er det jeg tror selve essensen i live-formatet ligger: Musikerne får respons, fra publikum og fra rommet de er i. Uansett hvor fine digitale klanger er, vil det ikke føles likt å spille i et studio som i en kirke.

Det at konserten ikke hadde noen åpenbare feil var ikke bare fordi det ikke var i studio. Resultatet ble som ønsket fordi de hadde øvd nok på forhånd til å kunne repertoaret sitt fullstendig, og vi brukte tid på å sjekke at alle mikrofoner som var satt opp låt som de skulle før konserten faktisk begynte. Grunnen til at jeg valgte å trekke frem dette eksemplet er som nevnt fordi det peker på interessante likheter og forskjeller fra studio. Uten å sammenligne de to formatene er det likevel naturlig å lure på hvordan en konsert kan gå så feilfritt, mens studio oftest går ut på mange opptak av samme stykke/låt og større usikkerhet knyttet til kvalitet. Det er selvsagt andre ting man tenker på, man lytter litt annerledes i studio enn på en konsert (fordi man ikke skal høre ting flere ganger), og det belyser det allmennkjente uttrykket «shit in, shit out». Hvis man som musiker kan musikken man skal spille godt og hvis man som produsent/tekniker vet nøyaktig hvordan det skal høres ut, så er veldig mye av

jobben gjort. Da kan man fokusere på musikken, dens autenticitet og «feeling». Med drahjelp fra et engasjert publikum, viten om at man bare har ett forsøk og et rom som gir klang heller enn en plug-in, blir det veldig tydelig hva studioprosessen mangler som liveformatet har.

Lytteeksempel 3.2: Opptak av fri improvisasjon

Det at det var rigget opp på forhånd og at de fikk starte dagen med å høre på selve lyden, gjorde at utøverne slapp å forholde seg til dette senere. I likhet med det forrige lydeksemplet slapp de altså å forholde seg til teknikk utover session fordi de gjorde unna det først. De var vant til lytteboksene som er i studio (hvor de styrer sin egen lytting), og slapp dermed at det var noe som sto i veien for spillingen deres.

Disse dagene i studio var veldig effektive. De brukte mer tid på det å faktisk spille inn enn noen andre sessions jeg har hatt. Det var som om de kjente med en gang et improvisasjonsstrekk var ferdig om det var noe de kom til å bruke på albumet eller ikke. Som jeg skrev i metode-delen var min rolle her veldig liten, fordi de hadde en så naturlig produktiv arbeidsflyt.

Dette styrker troen min på at «feeling» kun er noe man kan fremkalle i studio hvis man er komfortabel med alle de ytre faktorene som lyden, lyset, medmusikantene og teknikerer. For meg som en ekstern i dette prosjektet var det som om de kommuniserte med hverandre via musikken. Det kan også forklare hvorfor de sa veldig lite til hverandre mellom de ulike opptakene. Mesteparten av kommunikasjonen gikk ut på å avklare hvilke opptak de ville høre på nytt, ikke hva de skulle gjøre videre. Her var det altså en session hvor de var autentiske med musikken de spilte i en og en halv dag. På slutten av den andre dagen så sa de seg fornøyde, og presiserte at de hadde gått tomme for det de skulle «si» med musikken. Dette var noe de var glade for, da målet var å formidle alt de ønsket med musikken.

4.4 Generelt: Resultater del 1

Forventninger, effektivitet og autenticitet i musikk høres i de ferdige resultatene på forskjellige måter. Om det er ved at det blir som de hadde tenkt eller ved at de ikke spilte så bra som de kunne fordi de kjente på tidspress, høres prosessene i resultatet.

5.0 Resultat - Del 2

Denne delen av rapporten vil ikke ta for seg selve låtene og produksjonen av dem, men heller hvordan prosessen har påvirket resultatet. Minner om at oversikten over låtene er å finne på side 30.

5.1 Forventninger

Det ferdige produktet bærer stort preg av forventningene vi har hatt til studio.

Jeg prøvde innledningsvis å ha et åpent sinn for hva studio og andre musikere kom til å gjøre med musikken, men med tanke på sluttproduktet (som ligner ganske mye på demoene) er det tydelig for meg at de forventningene jeg egentlig hadde betydde mer å få realisert enn jeg først innså. Hans og Joel har kommet med forslag underveis som har løftet det fra demoene. Jeg tror det er bra at de har hatt mindre spesifikke forventninger enn det jeg har hatt, fordi dette åpnet for at vi kunne være fleksible i prosessen. Likevel vil jeg trekke frem demoen til «En to tre» (lytteeksempel 4.1), hvor man hører at jeg har tatt med noen av gitaropptakene fra denne inn til albumet. Låten har også lik struktur, men ny besetning, tekst og produksjon.

Mye av arbeidet som er gjort knyttet til forventninger er veldig formet av at jeg er klar over mange av «fallgruvene» som det er lett å gå i når man skal spille inn musikken sin. (Sikter her til å ha for høyt eller for lavt ambisjonsnivå, være uenige om hva man forventer o.l). Jeg har som nevnt tidligere grepet fatt i det ved å finne en mellomting vi alle kunne være fornøyde med. «Skikkelsen i Speilet» var jeg ganske fornøyd med etter at vi hadde tatt den opp på klikk, men Hans og Joel ønsket en dag til i studio fordi det ikke var «tight» nok. Da tok vi naturligvis en dag til i studio. Samtidig har jeg vært misfornøyd et par ganger fordi vi har spilt det for «hardt» (sjangermessig og dynamisk), og da har de tilpasset seg mine forventninger. Et slikt kompromiss er å finne i låten «Huset», hvor bassen man hører på refrenget ble tatt opp på nytt fordi strykebassen som først lå der ble for «aggressiv» i stilen.

5.2 Effektivitet og triks

På tross av at jeg ikke har vektlagt effektivitet like mye som tekniker for eget prosjekt som for andres, har vi definitivt hatt en ganske effektiv arbeidsflyt. Dette har påvirket produktet ved at vi har hatt tid til å ha egne dager i studio for pålegg (diverse bass-stryk, perkusjon og piano for å nevne noe), og vi har hatt tid til å ta oss pauser slik at vi ikke har gått lei av musikken.

Hvor effektive dagene i studio har vært, har variert, mest basert på hvor sikre vi har vært på låtens musikalske arrangement. Med låten «Hjemme» ble det vanskelig å være effektiv fordi jeg var veldig i tvil om låtens arrangement var gjennomtenkt nok. Hadde jeg ikke vært låtskriver men bare tekniker/produsent ville jeg her anbefalt de som var i studio å spille litt mer med hverandre, snakke med hverandre om hva de liker med låten og hva de vil formidle. Det var derfor jeg sa hva jeg likte og ikke ved det vi hadde gjort, og fikk dem til å gjøre det samme. Selv om dette førte til at alle ble litt motløse i studio der og da, var det også etter å ha snakket sammen om dette at trommeslager Joel fikk idéen til perkusjonen man hører fra 0:00-1:38. Dette gjorde at vi sparte oss mye tid i postproduksjon på klipping og liming, selv om vi mistet litt tid da vi var i studio og spilte inn.

5.3 Liveuttrykk og feeling

Vi har hatt mange ulike arbeidsmetoder i bruk, avhengig av hvilken låt det har vært. For meg så er det tydelig at vi har valgt opptak ut ifra to kriterier – hvor tight det har vært (at alle har spilt i takt med klikket og hverandre), og hvor god «energi» og «feeling» det var. Liveuttrykk og feeling har altså formet det ferdige produktet, fordi det har vært kriterier vi har lagt til grunn for det å velge blant de ulike opptakene våre.

Som nevnt i metode-delen har jeg spilt inn all vokal etter det instrumentale kom på plass fordi jeg vet at jeg formidler, synger og konsentrerer meg bedre når jeg er alene. Dette har løftet resultatet veldig, noe som også har latt seg etterprøve ved at jeg har hørt på opptakene hvor jeg har sunget og spilt med de andre. Dette kan man høre hvis man hører på lytteeksempel 4.3, hvor man hører et opptak av at vi alle spiller live (med klikk, men alle samtidig). Mine vokal- og gitarprestasjoner er av lavere kvalitet enn på det ferdige resultatet av låten «Ordene».

Når det angår bass og trommer har uttrykk og feeling vært utrolig viktig for hvordan produktet ble. Det har ikke hjulpet å spille «tight» hvis de ikke har vært sikre på hva de egentlig hadde å tilføye musikalsk. Dette er som nevnt hovedessensen i det å spille inn musikken sin og kunne ta vare på musikkens autenticitet ved å like det man spiller og ikke ha bekymringer som stjeler oppmerksomhet.

Som nevnt endte vi opp med å ta opp alt med klikk, noe vi ble vant til etterhvert. Det stjal litt tid i begynnelsen fordi vi har ulik mengde erfaring med det, men når vi alle vente oss til det og til og med spilte «med» klikket, ble det et hjelpemiddel som gjorde at vi kunne fokusere mer på spillingen og mindre på å holde tempo. Hadde vi skullet gjøre det om igjen uten klikk, hadde det også gått an å spille inn vokal og gitar først uten metronom, og få dem til å spille over det i stedet.

Det er ikke alle elementer ved låtene som bærer preg av «feeling», eksempelvis er mye av perkusjonen tatt opp veldig «kirurgisk», altså spille inn en eller to takter, for så å kopiere og lime. Dette kan høres spesielt i låta «Hjemme». Det er måte på hvor mye man kan «føle» det å spille én takt. Her ble jeg likevel overrasket fordi trommeslager Joel hadde planlagt hvert eneste slag med ulike perkusjonsinstrumenter før vi begynte å ta opp. Om man skal kalle det å være strukturert eller å ha en større visjon for sluttproduktet, er det å spille inn samples noe som gikk veldig knirkefritt selv om vi ikke fokuserte på korrekt belysning og en bekymringsfri atmosfære. Resultatet fungerer, og det er det flere grunner til: God stemning, god planlegging og at det er lettere å klippe og lime enn å spille inn hele opptak. Årsaken til at dette lot seg gjøre er at Joel hadde en tydelig plan for hva han ønsket å gjøre. Her har vi dratt nytte av demokratisering av teknologi som jeg nevnte innledningsvis; selv om Joel ikke har brukt mye tid i studio visste han nøyaktig hvordan han ville det skulle låte – og mye av det kunne han gjøre selv (med litt hjelp fra meg) i Pro Tools.

Uttrykk og feeling har påvirket albumet i stor grad fordi det har vært et av de viktigste kriteriene for å velge opptak. Det er det vi har hatt som håndfast kriterium, enda så lite konkret som det er: At vi liker «feelingen». Et eksempel er å høre i låten «Ølen din», hvor pianoet fra 2:02 er ganske bakpå tempomessig, men hvor vi kollektivt likte akkurat det opptaket best.

5.4 Demo, preprod, innspilling og miks

De ulike stadiene av produksjonen har gjort prosessen ryddig. Som nevnt har vi brukt hver fase til ulike formål, og det har hjulpet å ha en struktur. Resultatet er at det har gjort jobben min litt lettere: Å spille inn med guide-vokal og gitar har minsket gjøremålene mine i studio fordi jeg har sluppet å synge og spille i tillegg til å gjøre teknikk. Demoene har vært gode referanser, som man tydelig hører i lytteeksemplene. Innspilling og miks er det man hører på

albumet, alt annet som er gjort er nettopp for at innspilling og miks skulle bli så bra som mulig.

6.0 Diskusjon

Til nå har jeg lagt frem metode og resultat for de spesifikke lytteeksemplene og albumet. Noe som da er interessant er hvilke resultater som sier noe generelt om prosess – ikke knyttet opp mot spesifikke eksempler, men overordnet gjennom det jeg har gjort.

6.1 Forventninger og påvirkning på resultat

Generelt sett så har jeg som tekniker merket meg at forventninger ofte påvirker det ferdige produktet i ganske stor grad. Noen kan ha veldig høye forventninger, noe som kan føre til unødvendig stress og usikkerhet knyttet til om man kommer til å innfri dem (både musikalsk og teknisk). Andre kan ha veldig lave forventninger, som i verste fall kan føre til at man ikke jobber nok med det og at musikken ikke får oppfylt sitt potensial. Det virker som det er en øvingssak også, at de som har vært mye i studio vet hva de skal forvente og hvordan de best skal jobbe med det for at produktet skal bli best mulig. Mye handler om å stole på sine egne, andres og musikkens evner til å «tåle» studio. I de to eksemplene jeg har trukket frem har forventningene til studio vært veldig realistiske – og det er nok mye av grunnen til at resultatet ble som ønsket også. Hadde de hatt mer urealistiske forventninger så hadde også det satt spor på resultatet, ved at det kanskje hadde hørtes uferdig ut på grunn av for mange påbegynte idéer.

Erfaringene jeg har gjort meg som produsent og låtskriver er formet av flere faktorer. Forventninger har nemlig formet albumet vårt i stor grad. Det som skiller dette resultatet fra arbeidet med andres musikk er dog at jeg ikke har satt noen tidsgrense på hvor mange dager vi egentlig kunne ta i studio. Økonomi har altså ikke vært en stressfaktor, og det har skapt rom for at vi har kunnet fokusere på kreativitet og å faktisk få forventningene våre møtt. Når jeg ser tilbake på prosessen nå er det også tydelig at forventningene våre har blitt klarere og klarere jo lenger vi har kommet i prosessen. I likhet med klesinnspillingen og arrangementen jeg viste til i del 1, har vi utbrodert våre forventninger til hverandre underveis og dette har påvirket resultatet i stor grad. Dette tror jeg altså kan være en generell tendens. At økonomi ikke har vært en stressfaktor har vært veldig behagelig, og jeg tror at dette ofte kan stå i veien for musikeren og produsentens forventninger.

6.2 Effektivitet- og påvirkning på resultat

Effektivitet gjør at man får tid til mer i studio og at det ferdige produktet dermed blir bedre, men bare dersom alle er enige om hva sluttproduktet skal bli. Hvis alle musikerne, produsent og tekniker evner å være like åpne for forslag uten å henge seg for mye opp i dem, er det et godt utgangspunkt for å være effektiv. Likevel kan forholdet folk har til effektivitet være ødeleggende. Dette er generell observasjon basert på praksisen min som tekniker for andre. En session jeg hadde vinteren 2022 bar veldig preg av dårlig tid, og mens jeg tror de også ble fornøyde med resultatet var det åpenbart at flere hadde høye skuldre under sessionen. Det stiller jo spørsmålet om hvor grensen mellom skjerp og «med et ekstra gir» går over til stresset, anstrengt og for utrygg til å kunne fokusere. I jobbene mine forsøker jeg alltid å få folk til å slappe av, og «tilfeldigvis» være effektiv underveis. Eksemplene jeg har trukket frem i denne rapporten viser hvordan jeg tenker at man skal praktisere effektivitet «riktig».

Det er vanskeligere å forholde seg til effektivitet som musiker enn som tekniker. Som tekniker er det så mye som kan forberedes (via rigg og planlegging), mens som musiker så må man ha en god spilleteknisk dag for å være effektiv. Det er etter min mening også viktig at man går godt overens med hverandre og at alle i bandet er på bølgelengde, ønsker det samme og spiller bra. Dette gjelder generelt i studio – prosessen blir lettere for alle hvis alle trives, noe resultatet vil reflektere fordi man spiller bedre. Selvsagt er det mer til det å være en effektiv tekniker enn å rigge opp på forhånd. Det er viktig å legge opp en tidsplan som fungerer, jobbe fort (i programvaren man bruker) og å være flink på å skjære gjennom på en høflig måte når man ser det brukes tid på noe som ikke kommer til å fungere (eksempelvis omarrangering av låt etter den er nesten ferdigstilt). Alle metodene jeg tar i bruk (nevnt side 18) er også for å gjøre det lettere for musikerne å være i studio.

Slik jeg har jobbet har det vært mye klarere for meg hva jeg skulle gjøre for å være effektiv som utelukkende tekniker enn som musiker og tekniker. Igjen koker det ned til forventningene og «dagsform», og jeg har fått større sympati for de som skal spille inn musikken sin hos meg etter jeg selv har vært på utøver-siden. Folk har forskjellige tempo de trives med å jobbe i, og noe av en teknikers jobb er også å tilrettelegge for at ingen blir anstrengt av at det enten går for fort eller for sakte. Går det for fort er det mange som vil bli stresset, noe som påvirker produktet ved at de kanskje ikke får konsentrert seg helt om musikken – går det for sakte vil noen bli irritable ved tanken på at de mister tid. (Noe som også står i veien for å konsentrere seg utelukkende om musikken).

I arbeidet med albumet vårt har vi alle kjent på behovet for å være effektiv, og jeg er fascinert av hvor mye man overtenker et lydklipp på tre minutter hvis man vet at man ikke var i sitt ess den dagen det ble tatt opp. Det jeg har kommet frem til er altså at effektivitet har stor betydning for resultatet ved at man får tid til mer. Basert på arbeidet med albumet har jeg også erfart at det går negativt utover evne til å lytte med et «positivt øre», og at man blir fortere kritisk til egen spilling både under og etter innspilling hvis man føler at man ikke har vært effektiv nok – noe vi som nevnt slet med i arbeidet med låten «Hjemme».

6.3 Liveuttrykk og feeling og påvirkning på resultat

Det virker som at måten å kunne fokusere på uttrykk og feeling i en innspillingssammenheng er å slippe å tenke på at det blir tatt opptak. Likhetene mellom de to sessionene jeg valgte å trekke frem i som eksempler i første var at ingen spilte ett stykke flere ganger, i det første lytteeksemplet var det fordi det var en konsert, mens i det andre eksemplet ble sånn fordi det var fri improvisasjon. Å overføre dette til andre sessions som tekniker består av å rigge opp og bli fornøyd med lyden først. Som musiker som skal i studio består det av å bli sikker nok på hva musikken skal være og å ha lave nok skuldre til at man kan fokusere på «feeling». I andre sessions enn akkurat de jeg har trukket frem som eksempler har jeg sett at man kan miste litt selvtillit dersom man får beskjed fra de andre i gruppa at man ikke spiller med riktig følelse. Dette er veldig forståelig, og jeg tror at måten det kan unngås på er ved at alt er avklart på forhånd. Det ideelle er at musikerne gleder seg til å dra i studio og kunne spille låtene de liker så mange ganger som de ønsker, men oftest uten at det høres for innøvd ut. Dette er en balansegang, men å ha et godt forhold til musikken og kunne fokusere på uttrykk og feeling har jeg merket meg at er nøkkelen til at musikerne blir fornøyd med det de har spilt. Det er også bare mulig dersom de enten har veldig lave forventninger eller har lagt inn et visst antall timer til øving.

Å forholde seg til autentisitet, «feeling» eller liveuttrykk som tekniker er noe annet enn som musiker. Som jeg skrev om i introduksjonsdelen, definerer jeg feeling og autentisitet i musikk som det å føle musikken man spiller, og dette er etterprøvbart ved at musikerne enten husker eller hører den feelingen de selv spilte med. Jeg prøver alltid å betrygge og skape en bekymringsfri stemning som tekniker, og det har vært nyttig å ta med i egen musikalsk praksis også. Dette belyser samspeillet mellom tekniker og musiker, hvor teknikerens jobb er å tilrettelegge for feeling, mens musikerens jobb er å spille med feeling. Dette kan man høre på

låten «Hadde du», hvor jeg spilte inn guide-piano og vokal, og jeg ga bassist Hans og trommeslager Joel frie tøyler til å spille hva de ønsket over. Dette er en av låtene hvor det er klipt og limt minst mellom forskjellige opptak, nettopp fordi jeg gjorde jobben med å lage en guide som var enkel for dem å spille til, og de spilte med feeling. Mange av lydene på refrenget 0:57-1:17 er bassist Hans som lager diverse lyder på bassen sin med en bue, som var improvisert. Dette kunne han gjøre fordi vi hadde tid til det, det var ingen ytre stressfaktorer. Å være bevisst på dette forholdet har formet albumet i særlig grad, fordi det har påvirket hele arbeidsflyten i studio. Jeg har forsøkt å legge til rette for at både de og jeg skulle få utfolde seg kreativt på tross av ferdige låtstrukturer.

6.4 Å bryte ned studioprosessen

Gjennom arbeidet mitt har jeg fokusert på ulike deler av studioprosessen (forventninger, effektivitet og feeling) og formålet har vært å få en større forståelse for studioprosessen og kompleksiteten den innebærer. Å bryte ned studioprosessen i disse leddene, for så å analysere hva som har fungert og ikke, har hjulpet meg å legge til rette, helgardere, og å bli forberedt på hva som måtte dukke opp av problemstillinger til de neste tekniker-jobbene mine.

Eksempelvis har arbeidet med albumet mitt lært meg verdien av at alle trives med arbeidsflyten som blir tatt i bruk. Hvis det er én som har lyst til å spille den samme låten ti ganger, og en annen som egentlig vil legge et og et instrument, bør man som tekniker komme med et kompromiss som får begge til å trives. Hvis ikke går det utover musikernes evne til å fokusere på kun musikken, og da spiller de dårligere. Det har ikke så mye å si om ønskene deres er «rare», så lenge man får det til å passe inn i tidsplanen.

I tillegg til å bli forberedt på nye prosjekter som tekniker for andre, har det å bryte ned studioprosessen gjort det lettere for meg å ta med erfaringer fra andres prosjekter inn i mitt eget – fordi jeg har sett hva som oftest fungerer og ikke når det kommer til arbeidsflyt og prestasjon.

Når det er sagt, går det ikke an å helgardere seg mot alle faktorer som kan spille negativt inn i en studiosession. Hvis alle musikere hadde lest denne masteroppgaven og virkelig hadde jobbet med å forstå sine egne og andres prosesser i studio, ville det ikke forandret det faktum at studioerfaringer varierer ut ifra prosjekter, mennesker og musikk. Det ville kanskje hjulpet dem med å hanskes «studiospøkelset», eller å få øynene opp for det å lytte på samspill og

helhet – men det ville ikke gjort alle de fremtidige studiosessionene deres perfekt. Vi jobber tross alt med musikk.

Om jeg skal trekke frem én ting som er essensielt ved å forstå studioprosess, er det viktigheten av å forstå ringvirkningene alt har. Et eksempel kan hentes fra lytteeksempel 2.1, hvor jeg rigget opp før session. Dette tillot at musikerne kunne spille nesten med en gang de ankom studio, noe som ga dem følelsen av at de hadde god tid. Dette gjorde igjen at de slapp å stresse med tiden som allerede hadde gått, og dermed var ett aspekt ved «studiospøkelset» eliminert. På samme måte ville det fungert motsatt hvis jeg ikke hadde forberedt noe – da ville de etter all sannsynlighet blitt både litt irritert og stresset, noe som hadde gått negativt utover spillingen grunnet manglende fokus og dårlig humør. Her tror jeg også rollene er viktig; i og med at musikerne ofte har ulikt kunnskapsnivå om studioproduksjon, kan det virke frustrerende for dem som ikke kan så mye om det at det ikke er ferdigrigget. De vet da ikke hvor lang tid det er til de får spille, noe som er en sikker kilde til frustrasjon.

Å ha i bakhodet at man skal ha et forhold til estetikk, påvirker lydbildet. Det samme gjelder alle av Izhakis aksiomer, og kunnskap om lytting og produksjon generelt: Det er faktorer som påvirker alt fra spilling til miks, og summen av dem utgjør resultatet: Hvis man har uenigheter om arrangement (som man ikke løser) vil dette gå negativt ut over det mellommenneskelige, noe som nesten aldri forsvinner av at musikerne går inn i et innspillingsrom.

Innledningsvis nevnte jeg at studioproduksjon er et felt i forandring, og det er det ingen tvil om: Jeg hadde ikke kunnet skrive om de forskjellige, små, store, rare eller kommersielle prosjektene jeg har vært i kontakt med hvis det ikke var for demokratisering av teknologi, fordi selve grunnen til at jeg begynte med det var at jeg kunne gjøre det fra mitt eget soverom. Likevel er det tydelig for meg at det som aldri vil forandre seg med studioproduksjon, er det menneskelige – kunsten. Studioproduksjon handler for meg om å skape rom for denne kunsten, og vanskelighetene kommer oftest av skjørheten som følger med den. Det nytter ikke å formidle noe skjørt hvis man er irritert. Det er derfor jeg har brutt prosessen ned i deler også, fordi forskjellige mennesker har ulike ting som stresser dem. Om det er frykten for at det ikke blir bra nok, at det er for lite tid eller at de ikke greier å finne feelingen de liker er fellesnevneren at det er ytre faktorer som står i veien og en teknikers jobb å hjelpe dem.

6.5 Skillet mellom produktet og prosessen

Som ny produsent husker jeg at jeg var i tvil om de tingene jeg hadde jobbet med var ferdig. Et eksempel er demoen fra 2018, lytteeksempel 4.1. Jeg husker at jeg også da syntes den låt uferdig, men var i tvil om hva som egentlig måtte gjøres videre. Nå tviler jeg som regel mindre, men har blitt veldig bevisst denne prosessen som egentlig består av å skjære gjennom og stole på at jobben man har gjort er god nok. Det handler om mange ting, men for meg i min praksis så handler det mye om å være sikker på at man har tatt gjennomtenkte valg. Jeg er ikke i tvil om hva som gjenstår å gjøre på låten «En to tre»: Jeg vet at jeg skal klippe litt i vokalopptakene og mikse den ferdig. Som med all annen kunst vil stil utvikle seg og slik jeg har produsert albumet nå er garantert ikke likt som jeg ville gjort for tre år siden, eller om tre år fra nå. Men forskjellen er at jeg har større tillit til min evne til å ta gode valg nå enn for tre år siden, på grunn av økt erfaring og kunnskapsnivå om studio generelt. Skal det være en demo er det greit at ikke alle valg er gjennomtenkte, men heller en måte å kladde ned idéer på. Er noe ferdig har man tenkt over alle valgene og er komfortable med dem. Det er ikke synonymt med at det ikke kunne vært gjort like godt eller bedre på en annen måte, men handler om å være sikker nok. For meg er det noe som blir litt og litt bedre etterhvert som erfaringsgrunnlaget øker.

Da jeg startet med produksjon, tenkte jeg at skillet mellom demo og produkt oftest var knyttet til ferdigheter. Jeg husker at jeg hørte på de miksene jeg hadde laget, og skjønte ikke helt hvorfor det låt uferdig selv om det ikke var noe «galt» med miksen. Gjennom denne prosjektperioden har jeg fått dypere kunnskap om musikers studioprosess, og dermed også plug-ins, effekter og programvare (fordi det er verktøyene jeg bruker). Jeg er på ingen måte utlært, men behersker nok av verktøyene til at jeg stoler på min egen evne til å ta gode avgjørelser. Det er læringskurven som består av å innse at produksjon er summen av mange, små valg. Eksempelvis låter «En to tre» mer ferdigprodusert nå enn på demoen (lytteeksempel 4.1) på grunn av alle de små perklydene, koringene som varierer i volum, mikrofonene, preampene, besetningen som er større og et gjennomtenkt arrangement.

Grunnen til at det første fordypningspunktet i metode-delen var forventninger, er at de er med på å forme *alt* som foregår i studio, og har enorm påvirkning på sluttproduktet. Hvis man forventer at man skal lage en demo, legger man oftest ikke like mye energi i det å planlegge, øve og arrangere på forhånd. Forventer man at man skal lage en EP, vil man legge opp

prosessen deretter. Skillet mellom prosessen og produktet er derimot å finne i krysningen mellom at man har tatt alle valgene produksjonen byr på og at man har oppnådd nok til at de involverte partene er fornøyd.

6.6 Virkemidler som studiotekniker

Som praktikant i Øra Studio satte jeg meg tidlig inn i de mikrofonene som var ukjent for meg. Jeg stilte Jo og Kyrre mange spørsmål om hvordan studio fungerte og fikk være med som flue på veggen gjennom flere sessions før jeg gjennomførte sessions på egenhånd. Selv om jeg både googlet mye og fikk vite mye av de jeg jobber med i Øra, var det tydelig for meg at virkemidler i studio for en stor del er prøving og feiling. Det viktigste jeg har fått med meg er dog viktigheten av å være på bølgelengde med musikerne i studio, og fremfor alt å ha en grunnleggende respekt for musikken og prosjektene man jobber med. Musikk er kunst, og det føles for mange veldig eksponerende å ta med musikken sin i studio. Det er da viktig å som tekniker vise seg tilliten verdig. Dette påvirker prosessen i utrolig stor grad. Hvis jeg eksempelvis skulle sagt til de i studio at musikken deres rett og slett ikke er god nok til å spilles inn hadde ikke det bare vært uprofesjonelt og usaklig, det hadde også ødelagt studioprosessen ved at de etter all sannsynlighet ville lurt på om det jeg sa var sant og mistet noe av fokuset de heller skulle rettet mot musikken.

Gjennom min praksis har jeg merket meg at mye av jobben som studiotekniker er pedagogikk. Det er vesentlig at det som musiker føles trygt å spille feil, og å ha tillit til at teknikeren alltid på et eller annet vis kan hjelpe til. Som tekniker er det ikke all musikk i studio man liker like godt å jobbe med, og det kan være vanskelig å skulle berolige mennesker man ikke er på bølgelengde med. Likevel er det noe av dette som er så gøy med å være studiotekniker: Man får i en begrenset tidsperiode være en del av et prosjekt man kanskje aldri ville tenkt på å starte opp selv.

6.7 Å være en musikalsk tekniker, og en musiker med teknisk forståelse

Det er viktig som tekniker å være god til å lytte. For meg så handler det mye om å trekke paralleller til ting man har gjort før og å komme med forslag ut fra forståelsen man har av prosjektet. For fem-seks år siden var jeg mer nervøs hvis jeg ikke kjente prosjektene jeg skulle ha med i studio, og jeg tror det kommer av at referansegrunnlaget mitt som tekniker var mindre. Jeg visste ikke om jeg kunne være så mye til hjelp for jazzmusikere når jeg tross alt

hadde vært mest innom pop, klassisk og rock. Det jeg opplever at er mitt bidrag når det kommer til studioprosess er nettopp det at jeg har jobbet med så mye forskjellig musikk, og nøkkelen til et godt samspill er at man har ulike ting man er flinke på. En klassisk musiker vil nok fortære plukke opp at det er én som spiller i en annen toneart, en jazzmusiker vil trolig legge merke til for stor tempoøkning fortære, mens en tekniker er behjelpelig teknisk i tillegg til at referansegrunnlaget for musikk trolig er ganske stort. Likevel er det ikke alltid at teknikeren vet helt hva parameterne for et musikalsk godt opptak er, og det er heller ikke alltid sånn at musikerne har god teknisk forståelse og er sikre på de lydlige preferansene sine. Da er kommunikasjon viktig ved at hvis man forstår hva musikerne hører etter og hva de liker og ikke ved egen spilling, kan man lettere komme med tips, råd og motivasjon under innspilling. Samtidig kan man som tekniker vise alternativer hvis det er uenigheter i bandet/ensemblet om det låter som det skal lydlig.

6.8 Forskjeller og likheter mellom det å jobbe med egen og andres musikk

Å være tekniker innebærer som oftest å være en ekstern person for bandet, og det virker som det er behagelig for de som er i studio. Det tror jeg er fordi man har noen som er helt ekstern, som har et annet forhold til musikken enn de selv har. Jeg har dratt stor nytte av å få venner til å høre på det vi har gjort i studio, fordi det betyr noe helt annet for dem enn for meg. Dette er hovedforskjellen mellom det å jobbe med egen og andres musikk også: Det betyr noe annet når man ikke har vært med på å lage og arrangere musikken i utgangspunktet.

Som tekniker for noen andres musikk er det lettere å komme med idéer fordi man ikke er bundet av hva som er gjort tidligere eller planer for hva som skal gjøres senere. Som tekniker for egen musikk går det gjerne fortære hvis man har planlagt alt på forhånd, fordi man vet alt som skal gjøres, men det er fort gjort å henge seg opp i små detaljer ved egen spilling. Man blir med andre ord ikke immun mot dette. Begge deler har altså sine fordeler og ulemper i forhold til kreativitet, arbeidstempo og kommunikasjon.

Mye av jobben som studiotekniker går ut på å oversette. Jeg vil alltid ha som mål at de som er i studio med meg er komfortable og bekymringsfrie. Denne masteroppgaven har satt «studiospøkelset» på dagsordenen, og jeg tror at mye av grunnen til at jeg er bedre på å berolige, betrygge og fikse i studio nå enn for halvannet år siden, er vokabular. Jeg behersker flere verktøy, og har stor nok referanseramme til å skjønne hva «luftigere», «dynamisk» eller

«lysere, liksom» betyr i post-produksjonsverdenen. Mange av prosessene man er en del av i studio, om man er tekniker eller musiker, bærer preg av det å måtte oversette til hverandre. Dette har vært veldig lett i arbeidet med albumet fordi jeg kjenner Hans og Joel fra før, jeg har ikke måttet sette meg inn i et ukjent vokabular. Jeg tror også jeg har lagt frem både tekniske og musikalske problemstillinger på en mer forståelig måte enn jeg ville gjort hvis jeg ikke kjente dem fra før. Som tekniker for eget band er det mindre høflighet fordi vi kjenner hverandre så godt og vet at ingen mener noe vondt med å spørre om noe på en krass måte.

7.0 Konklusjon

Gjennom min praksis har jeg funnet ut at forventninger, effektivitet og feeling er noe man alltid forholder seg til på en eller annen måte når man jobber i studio. De menneskelige prosessene er vesentlige for hva det er vi hører, og spesielt pedagogikk påvirker det som spilles og musikernes evne til å fokusere på musikken.

Det å håndtere forventninger til en studiosession på en god måte, går ut på å kommunisere godt og sette musikernes ønsker først. Dette innebærer å ha et godt vokabular både musikalsk og teknisk. Å innfri forventninger handler i stor grad om å skjønne hva musikerne egentlig mener. Forventninger vil forme det ferdige resultatet i stor grad, fordi det bestemmer hva man gjør i studio. Dersom musikerne har ulike forventninger vil også det gå utover resultatet, derfor er det hensiktsmessig å avklare referanser, forventninger og ønsker før man drar i studio (både de musikerne har til hverandre og til teknikeren).

Effektivitet vil påvirke det ferdige resultatet fordi det er det som avgjør hva man får tid til. Det å være effektiv i studio kan dog være vanskelig når det er flere musikere involvert, på grunn av at ulike mennesker er effektive på forskjellige måter. Dette fikk jeg personlig erfare betydningen av via arbeidet med albumet, og merket at det viktigste var at jeg som tekniker og produsent var tålmodig. Jeg merket også dette som tekniker for andre: Når alle var komfortable med arbeidsflyten og de visste hva de skulle spille, var de effektive. Dette fikk positive ringvirkninger fordi det ga mestringsfølelse og de hadde dermed tid til å tenke kreativt.

Å spille med «feeling» oppfatter jeg at kommer frem ved kreativt overskudd. Som tekniker kan man fremme det ved mange små grep: Å vise musikerne noe de spilte som låt bra, dempe/øke lyset i studio, finne en arbeidsflyt de trives med og ved å skape en trygg atmosfære for dem å spille i. Likevel oppfatter jeg at dette er mye opp til musikerne, ved at de må være veldig komfortable med å spille med hverandre for at de skal være trygge nok til å spille kreativt, «føle musikken», og ta musikalske sjanser.

Hindrene som kan stå i veien for kreativ utfoldelse er mangfoldige, og det går ikke an å helgardere fullstendig, verken som tekniker, produsent eller musiker. Likevel har jeg gjennom praksisen min kommet frem til at å eliminere kilder til stress løfter en studiosession, fordi det igjen gir positive ringvirkninger. Fordi musikk er skjørt, skal det lite til for både å løfte og å tyngre en studiosession, og å bli bevisst på hvordan man kan gjøre dette har gjort meg mer ydmyk for de som er i studio. «Studiospøkelset» kan med andre ord alltid dukke opp, men ved å skape en trygg atmosfære, vil det etter all sannsynlighet kunne jages vekk.

Vedlegg

Lytteeksempler:

Lytteeks 1.1.wav

Lytteeks 1.2.wav

Lytteeks 2.1.wav

Lytteeks 2.2.wav

Lytteeks 3.1.wav

Lytteeks 3.2.wav

Lytteeks 3.3.wav

Lytteeks 4.1.wav

Lytteeks 4.2.wav

Lytteeks 4.3.wav

Album:

Hjemme.wav

Ordene.wav

Ølen din.wav

Hadde du.wav

En to tre.wav

Elska deg.wav

Huset.wav

Skikkelsen i speilet.wav

Ingen tid å miste.wav

Litteraturliste

demo i *Store norske leksikon* på snl.no. Hentet 25. mars 2023 fra <https://snl.no/demo>

Izhaki, Roey. *Mixing Audio : Concepts, Practices and Tools*, Elsevier Science & Technology, 2011. *ProQuest Ebook Central*,

<http://ebookcentral.proquest.com/lib/ntnu/detail.action?docID=806485>.

Created from ntnu on 2022-10-31 11:26:51.

Juslin, Patrik N. Cue utilization in communication of emotion in music performance: relating performance to perception. *J Exp Psychol Hum Percept Perform*. 2000 Dec;26(6):1797-813.

doi: 10.1037//0096-1523.26.6.1797. PMID: 11129375

King, Andrew & Himonides, Evangelos. (2016). *Music, Technology, and Education (SEMPRE Studies in The Psychology of Music)*. London: Routledge.

Olseth, Torbjørn: *autentisk* i *Store norske leksikon* på snl.no. Hentet 3. mai 2023 fra <https://snl.no/autentisk>

Pras, A., & Guastavino, C. (2011). The role of music producers and sound engineers in the current recording context, as perceived by young professionals. *Musicae Scientiae*, 15(1), 73-95.

Pras, A., & Guastavino, C. (2013). The impact of producers' comments and musicians' self-evaluation on perceived recording quality. *Journal of Music, Technology and Education*, 6(1), 81-101

Pras, A., Guastavino, C., & Lavoie, M. (2013). The impact of technological advances on recording studio practices. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 64(3), 612-626.

Walzer, Daniel A. (2017) Independent music production: how individuality, technology and creative entrepreneurship influence contemporary music industry practices, *Creative Industries Journal*, 10:1, 21-39, DOI: [10.1080/17510694.2016.1247626](https://doi.org/10.1080/17510694.2016.1247626)

