

BAO365

Låtskriving og Produksjon

28.05.2021

Antall ord: 3136

(Bacheloroppgave)



“OSL”



Vår 2021

Denne bacheloroppgaven er gjennomført som en del av utdannelsen ved Høyskolen Kristiania. Høyskolen er ikke ansvarlig for oppgavens metoder, resultater, konklusjoner eller anbefalinger.

Innholdsfortegnelse

Forord	3
Innledning	4
Teori	5
Gjennomføring av prosjektet	6
Konklusjon	9
Sporliste	10
Referanseliste	11

Forord

Dette prosjektet inneholder eksklusivt produksjoner gjort av meg. Ingen av produksjonene er tidligere gitt ut, unntatt "Vampyr", som er gitt ut på mitt plateselskap Rolig Records gjennom Warner Music Norway. Jeg inkluderte "Vampyr" i prosjektet for oppgaven og problemstillingens skyld.

Artistene som har bidratt til prosjektet:

Amara, Tomy, Chris Abolade, Islah Adir, Snow Boyz

Innledning

Jeg skal i denne oppgaven redegjøre for kunstnerisk og teknisk prosess knyttet til arbeidet med mitt musikalske prosjekt "OSL". Dette prosjektet er en spilleliste med norskspråklige Hip-Hop og R&B låter, som skal representere lyden av Oslo. Tematikken i låtene omhandler forskjellige situasjoner i byen opplevd fra de medvirkende artistenes perspektiv, i tråd med det tematiske grunnlaget i min produksjon. Mitt fokus i dette prosjektet har vært å få frem min egen sound som produsent. Jeg vil gjennom denne oppgaven drøfte teori rundt sound og produksjon, og reflektere rundt utviklingen av min sound, samarbeid, produksjonsprosess, og videre karriere relevans. Jeg vil binde dette opp mot aktører og prosjekter som jeg har latt meg inspirere av. Produsenten Timbaland sier i sin Masterclass-serie at han fant sin egen sound ved å prøve å etterlikne sine inspirasjoner. Jeg kan kjenne meg igjen i utsagnet.

Hvordan utvikler og fremhever jeg min sound som produsent?

"OSL" er en produsent-spilleliste som skal fremvise mine produksjoner. Jeg har produsert den i samarbeid med artister som jeg har tilknytning til og som kan tilrettelegge seg det jeg ønsker å oppnå med tanke på sound. En produsent-spilleliste eller produsent album er et relativt nytt fenomen i musikkindustrien. I Norge gjorde Tommy Tee dette allerede i 1998 med "Bonds, Beats & Beliefs", da på engelsk. I USA har DJ Khaled som en *executive producer* sluppet flere album der han har hatt det overordnede ansvaret i å produsere platen sin. Metro Boomin har gjort flere produsent-album i samarbeid med ulike artister som Offset, Nav, Big Sean og 21 Savage. Han og 21 Savage har gitt ut to album sammen - Savage Mode og Savage Mode 2. Disse albumene er helhetlig produsert av Metro Boomin, og for det meste fremført av 21 Savage med gjeste-vokaler fra artister som Young Thug. Denne måten å lage et prosjekt på er noe jeg har latt meg inspirere av til denne oppgaven.

Teori

Hva er sound?

Sound er et begrep som brukes for å beskrive musikk. Sound kan være synonymt med lydbilde, men jeg ser på sound som et overordnet begrep. I denne oppgaven vil jeg bruke dette begrepet på forskjellige måter om hverandre. Jeg bruker det både til å referere til det helhetlige musikalske inntrykket, og til mindre del- aspekter ved musikken.

“Sound kan beskrives med metaforer ("blått", "dystert", "tørt"), med tekniske begreper ("elektronisk", "overstyrt") eller med musikkhistoriske ("folkrocksound", "house-sound", "80-tallssound"). Dette henger selvfølgelig nøye sammen med den musikkteknologiske utvikling. Viktige stilistiske koder er å finne nettopp her.” (Blokhus. Molde 1996)

Ut fra denne beskrivelsen av sound kan jeg forsøke å sette min egen musikk i en kontekst. Jeg mener - og føler - at musikken jeg har produsert til dette prosjektet høres Oslo by på natten, i en metaforisk forstand. Det er i hvert fall det jeg ønsker å oppnå. Uten at jeg vil at musikken skal være dystert, vil jeg at den skal oppleves mørk. Den skal være tung og intens. Musikkhistorisk er den moderne, og i teknisk sans er den eksperimentell.

Hvem er jeg som produsent?

For å utvikle og fremheve egen sound, vil det være interessant å reflektere rundt hvem jeg er som produsent. Det finnes flere typer produsenter, og det kan variere på tvers av f. eks. sjangere hvordan en produsent jobber. Jeg vil gå inn på hvilke funn jeg har gjort i forhold til hva slags produsent jeg er.

Tradisjonelt sett har produsenten ofte hatt ansvaret å få frem det beste i artisten - og det er fortsatt ansvaret, men nå ligger mer ansvar på produsenten å være hoved-låtskriver. Spesielt innenfor Hip-Hop og R&B er dette veldig tydelig, siden disse sjangrene har høy fokus på instrumental. Produsentens sound er dikterende for prosjektet, uavhengig av artist. (Owsinski 2016, 197)

Som produsent kan man gå flere retninger, både som en kunstner og som en studio-leder/sjef. Noen produsenter mestrer flere sjangere, og kan være fleksible i arbeidet sitt med forskjellige artister, mens andre produsenter velger å gå dypere inn i sitt eget kunstneriske uttrykk og med det skape og utvikle ny musikk. Jeg føler at jeg faller mellom disse to typene produsenter, da jeg allerede lager mye forskjellig musikk, produserer andre sjangre og utforsker flere typer sounds. Samtidig er jeg interessert i videreutvikling av mitt eget særegne uttrykk. Dette uttrykket kan jeg best beskrive med sounden som kommer frem. Gjennom utvikling av egen sound som produsent endrer jeg landskapet for en rekke produksjoner, og jeg kan skape en type musikk som er “ny”, eller som er nisje. Richard James Burgess sier dette om nisje: “A niche area of music can create an advantage, even if it is not unique to you. If fewer people are chasing the same idea, you have a better chance of becoming the acknowledged expert.” (Burgess 2013, 109). Det vil påvirke mitt brand som produsent, hvordan folk hører musikken og hvordan jeg jobber med andre artister. Det kan skape

ringvirkninger innenfor sjangeren, hvert fall på et lokalt nivå der mange produsenter og artister jobber på tvers av hverandre.

Musikken i dette prosjektet ligger innenfor en nisje av Hip-Hop og R&B, spesielt med tanke på at det er norskspråklig. Det er noe jeg er veldig klar over, og streber etter å oppnå. Jeg vil utvikle denne nisjen innenfor Hip-Hop og R&B i Norge og være med å bidra til nyanseringen av dette segmentet i norsk musikk. Jeg spisser meg aktivt inn mot et mål i sounden, basert på flere innflytelser og inspirasjoner, og kan bruke det som et verktøy videre.

Produsenten har ofte (men ikke alltid) god styring når det kommer til det administrative aspektet ved musikkproduksjon. Han må også være en god leder i studio, og være i stand til å utføre de tiltakene som er nødvendig for å lage en profesjonell innspilling. Han må i tillegg være kreativ, og ha kapasitet til å kunne balansere det kreative og administrative på en god måte (Dalchow 2019, 121). I den forstand har jeg klart å bli en musikkprodusent, fordi jeg kan ta på meg mange ulike oppgaver som en produsent har. Der jeg har manglet musikalitet eller kreativitet har jeg latt meg inspirere av gode samarbeidspartnere i studio. Det har gitt meg et driv til å ville utvikle meg selv som musiker. Samtidig har jeg opptrådd som en overordnet leder for mange av prosjektene vi har jobbet på, og tatt styring på å få de gjennomført. Dette er en kvalitet som ligger i grunn for utførelsen av dette prosjektet.

Gjennomføring av prosjektet

Samarbeid

Dette prosjektet er et samarbeid mellom meg og artister jeg har jobbet i felleskap med en stund. Disse artistene er Amara og Tomy, som tilhører mitt plateselskap Rolig Records. Vi har sammen utviklet mye av det jeg beskriver som sounden min, i og med at vi har jobbet sammen i en kreativ setting og lært av hverandre i prosessen. I tillegg til Amara og Tomy har jeg vokaler fra fra Chris Abolade, Islah Adir og Snow Boyz.

Tanken bak prosjektet var å lage et produsent-prosjekt som fremhever både artist og produsent i et samarbeid. I prosjektet vil musikken differensiere seg litt fra musikken som Amara og Tomy allerede har gitt ut, selv om jeg også har produsert mye av det. Jeg har selektert låter som etter min mening hører sammen i sound og tematikk, og som får frem en annen side av artistene. Amara har mye Hip-Hop og R&B ute allerede, men den musikken er mer Pop-orientert. Det samme gjelder Tomy, som hovedsakelig satser på Indie-Pop musikk blandet med R&B. I dette prosjektet får jeg vist frem disse artistene i en mer pur form for Hip-Hop og R&B, i min egen sound som de må konformere til.

Tematikken som oppstår i låtskrivingen til artistene mener jeg er et produkt av sounden i instrumentalene. Siden jeg har forsøkt å lage en sound av byen på nattestid, har artistene føyd seg etter dette. Dette går tilbake til produsentens rolle som hoved-låtskriver (Owsinski 2016, 197).

Jeg fastsetter sounden i min egen musikk og produksjon før artistene kommer inn i bildet. Videre inspirerer det frem en viss tematikk i låtskrivingen til artistene, spesielt ut fra at de har en kode-fortrolighet innenfor sjangeren og forstår hva jeg som produsent forsøker å oppnå.

Lydbilde og miks

Sounden i låtene oppstår fra oppbygning av instrumental og vokal. Instrumentalene har fokus på melodisk framdrift i bass. Akkordene i keys, gitar og synths ligger langs bassen og underbygger bassens framdrift. Vokalene, bassen og trommene ligger i sentrum, og det er samspillet her som utgjør en stor del av lydbilde. Det er i min mening de viktigste trekkene i mye moderne Hip-Hop og R&B.

En utfordring innenfor Hip-Hop og R&B produksjon er å få kick og bass til å fungere godt sammen (Shelvock 2017, 179). Siden disse to elementene krangler om samme frekvensområde må jeg forsøke å mikse de ned i forhold til hverandre. En teknikk jeg bruker for å gi plass til kick og bass er sidechain-compression. Jeg sidechainer bassen til kicket, slik at bassen dukker når kicket kommer inn. I noen tilfeller vil jeg også bruke EQ i sidechainen for å spisse inn på et spesielt frekvensområde som skal reagere til sidechainen.

Jeg jobber innenfor en Hip-Hop og R&B sound, men den differensierer seg samtidig fra mye annen norskspråklig Hip-Hop og R&B. Jeg tar mer inspirasjon fra den nord-amerikanske musikktradisjonen. Lydene i produksjonen min er mer fokusert rundt low- og midrange, og jeg er sparsom med frekvenser i øvre register i instrumentalene. Produsenten til Drake, Noah "40" Shebib, er kjent for å holde igjen frekvenser i produksjonene sine. Det er noe jeg har latt meg inspirere av. Han sier i sitt intervju med Rolling Stone Magazine (8. Juni 2020): "He cites his production on 2011's "Marvin's Room" as an example. The song's most striking feature is how spare it is, all emptiness punctuated by a phone call from an unnamed paramour, leaving Drake front-and-center to shape an improbably pathos-filled ode to drunk dials." Disse frekvensene overlates til artisten, for å gi mer tilstedeværelse til vokalen. Noah fortsetter: "I would've turned that into probably some trash-ass beat," 40 says. "He's the one who came in there and stopped me. I fought him: 'I'm not done.' He's like, 'No, you're done.' It's his intuition that understood that." Jeg føler at jeg alltid kan fylle ut instrumentalen eller produksjonen med ekstra melodier eller trommer. Som oftest er det slik at det bare vil klusse til produksjonen når vokalene kommer inn i bildet. Jeg har erfart at det å stole på intuisjonen sin kan redde prosjektet, ellers vil jeg bare sitte å produsere til alt bare er fylt ut, uten mål eller mening. Jeg må fastsette et mål med sounden.

Samples

Jeg er en produsent som ofte liker å bruke og manipulere samples. Dette kan være alt fra tromme-samples til synth-samples. Spesielt i Hip-Hop er sampling en hjørnestein (Shelvock 2017, 173). Måten jeg anvender samples og loops på har blitt en del av sounden min. Ved bruk av samples mener jeg det er viktig å være kreativ i måten man manipulerer det på. I sjangre som Hip-Hop og R&B som er svært loop-baserte er det viktig å holde lytteren engasjert i gjennom låten ved å skape variasjoner i samplingen (Owsinski 2016, 202). En teknikk jeg bruker i manipulasjon av samples er å lage flere forskjellige variasjoner av samplet. Dette har jeg for eksempel gjort både i "Upgrade" og "Tempo" der jeg har laget en half-time versjon av samplet som

spiller i verset. I låten "Pain" har jeg brukt et sample som jeg igjen har re-samlet akkordene fra og brukt det i pre-choruset med en ny synth.

Plug-ins

Mye av sounden min ligger i hvilke plug-ins jeg bruker og hvordan jeg anvender de. Noen plug-ins er favoritter blant Hip-Hop og R&B produsenter og artister, blant annet Antares sin Auto-Tune. Denne spesifikke Auto-Tunen har blitt brukt av artister som T-Pain, Kanye West og Travis Scott for å nevne noen av de mest vesentlige inspirasjonene mine. Det har blitt en gjenkjennelig sound for lyttere. Den funker bra som en pitch-correction, men det er ikke hovedgrunnen for bruken. Det er sounden jeg er ute etter - jeg ønsker å få stemmen til å høres ut som en synth. I noen tilfeller bruker jeg den på rap-vokaler for å gi en spesiell sound (se Lil Baby). I sangen Upgrade er Chris Abolade sitt vers Auto-tunet, siden rap-vokalen er "halvsunget". Det kommer da frem små tonefall i rappen som bærer melodi, og jeg bruker da Auto-Tune for å fremheve dette.

Jeg er også en stor tilhenger av Soundtoys sine plug-ins, og bruker flere av disse i mikse-prosessen. Jeg bruker ofte Echoboy delay på vokalspor. Denne delayen har flere ulike parametere for å skape unike delays, og den er svært allsidig samtidig som den er enkel å bruke. For å skape stereo-effekter bruker jeg Microshift. Jeg liker sounden den gir vokaler, og jeg bruker den ofte på backing-vokaler og ad-libs. Den kan oppleves som phasete, eller at den gir en chorus effekt som for mange kanskje er uønsket når man skal lage stereo-effekt. Jeg der i mot liker denne effekten og resultatet jeg får ved å kombinere den med Auto-Tune.

En siste favoritt fra Soundtoys er Little Alterboy. Denne pitch-shifter plug-inen kombineres også bra med Auto-Tune i mine ører. Jeg bruker den ofte på ad-libs og backing-tracks for å differensiere de fra lead-vokalen. Noen ganger legger jeg den også bare rett på lead-sporet, og drar opp driven for å få en mer aggressiv vokal. Dette har jeg gjort i låten "Tempo" for å legge trykk på drivet i låten.

Noe jeg har erfart ved bruken av en rekke Soundtoys plug-ins er hvordan sounden blir formet av at programmene baserer seg i samme mekanikk. GUI påvirker work-flow, som igjen preger det musikalske produktet. Siden mekanikken bak plug-insene er lik, vil det bli lettere å justere parametere på tvers av plug-ins for å oppnå ønsket sound.

Utover Soundtoys er det en plug-in til jeg mener er essensiell for å oppnå en ønsket sound, og det er FabFilter Pro-Reverb. Reverb er en utrolig vesentlig detalj for å skape sounden jeg er ute etter. Denne er svært justerbar, og har ulike parametere som Dark/Bright, EQ, space, decay og pre-delay for å nevne noe av det mest vesentlige. EQ-en i denne reverben er et utrolig bra verktøy for å fremheve enkelte frekvenser i reverben. I noen tracks vil jeg for eksempel booste mids i reverben for å fylle ut rommet i sangen, mens jeg andre ganger booster highs for å gi en "glitter-effekt". Jeg bruker ofte en del pre-delay for å bevare tilstedeværelse i vokalen, samtidig som jeg får en tydeligere isolert reverb effekt.

Konklusjon

Refleksjon

I dette arbeidet har jeg lagt et grunnlag for min fremtidige karriere som produsent, spesielt innenfor norskspråklig Hip-Hop og R&B. Gjennom å skape et "mock-up"-album har jeg testet ut hvordan jeg utvikler et prosjekt på egenhånd og jeg har brukt flere metoder for å utvikle og fremheve min egen sound som produsent. Det er et viktig aspekt ved den kunstneriske siden av karrieren min fremover.

Gjennom arbeidet med dette prosjektet føler jeg at jeg har blitt mer kjent med min egen sound, og fått mer forståelse for hvilke retninger jeg ønsker å gå med mitt eget uttrykk. Viktigst av alt har det gitt meg mer selvtillit i eget uttrykk, og større iver til å ville utforske og utfordre meg selv som produsent.

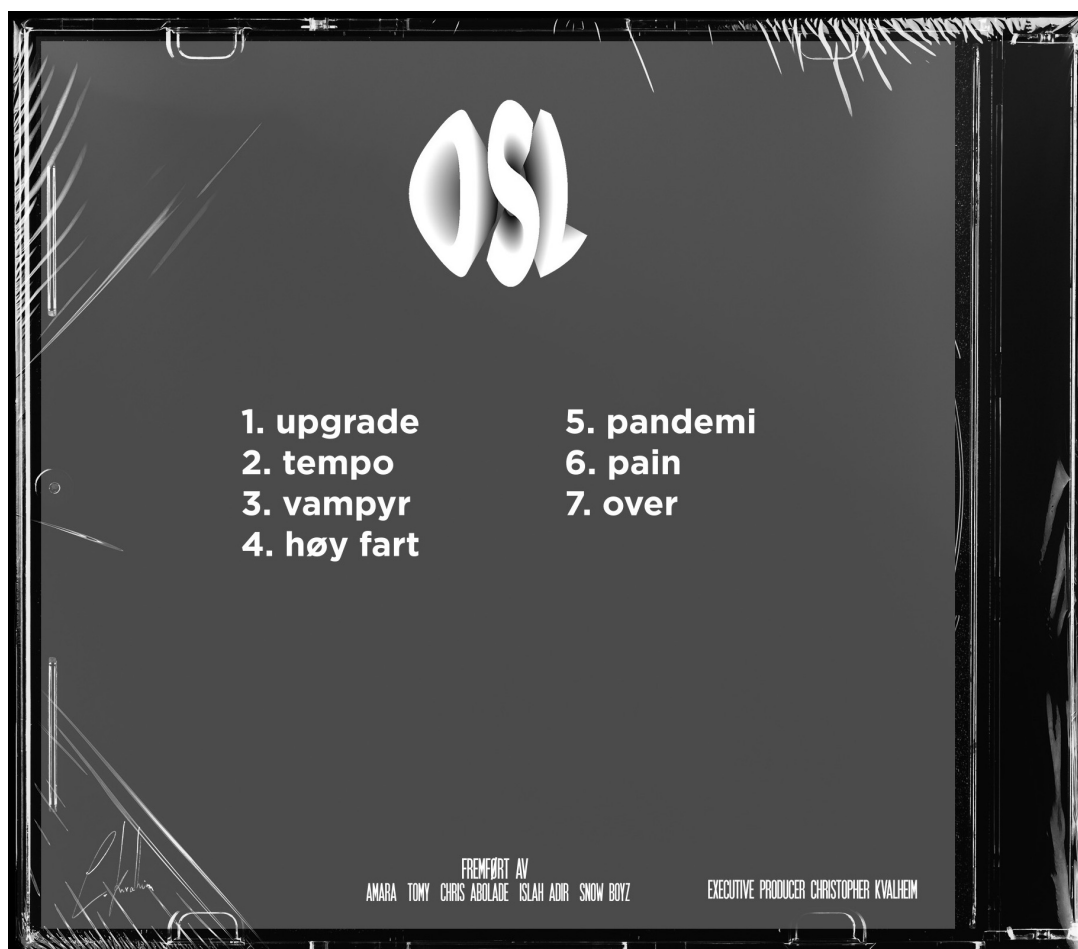
Det er nok vanlig blant musikere å aldri føle seg ferdig med et prosjekt. Skulle jeg gitt ut dette prosjektet måtte jeg jobbet lengre med det. Det er flere produksjonsmessige ting jeg kan ta tak i og eksperimentere med. Jeg ville også fått prosjektet mikset og mastret eksternt. Den eneste låten som er mastret eksternt er "Vampyr", ellers er alt mikset og mastret av meg. Jeg vet da at jeg ikke får den soniske kvaliteten jeg egentlig ønsker. Jeg føler fortsatt at jeg har klart å få frem flere ulike nyanser av min sound gjennom prosjektet, og jeg har blitt mer bevisstgjort på min egen kunstneriske utvikling.

Mål etter studie

Et av mine første mål som produsent etter endt studie er å produsere og gi ut et album av den typen jeg har produsert til denne oppgaven. Det kan hende at jeg til og med vil bruke noen av sangene fra denne oppgaven til det albumet, men jeg vil i hovedsak forsøke å produsere nye låter og involvere flere artister enn jeg har gjort nå. Jeg vil bygge videre på dette, og bruke denne erfaringen til å fortsette å satse som musikkprodusent i det nordiske markedet, og etterhvert prøve å produsere for flere artister i Skandinavia. Mitt langsiktige mål er å kunne produsere musikk i det amerikanske Hip-Hop og R&B-markedet. Med en velutviklet sound i Hip-Hop og R&B vil jeg kunne appellere til andre aktører innenfor denne sjangeren og nisjen. Jeg vil derfor fortsette å aktivt utvikle mitt eget uttrykk, og være målbevisst i prosessen.

Sporliste

1. Upgrade - Amara, Chris Abolade
2. Tempo - Amara, Tomy
3. Vampyr - Amara, Snow Boyz
4. Høy Fart - Amara, Tomy
5. Pandemi - Amara, Tomy
6. Pain - Amara (bakgrunns-vokaler fra Islah Adir)
7. Over - Amara



Referanseliste

Blokhus, Yngve og Molde, Audun. 1996. *WOW! Populærmusikkens historie*. Oslo: Universitetsforlaget.

Burgess, Richard J. 2013. *The Art of Music Production: The Theory and Practice*. New York, NY: Oxford University Press.

Dalchow, Jørn. 2019. *“Hjelp jeg er i Pop-bransjen!”*. Oslo: daWorks Books.

Holmes, Charles. 2020. “Noah '40' Shebib Is Racing to Fix the Damage”.
<https://www.rollingstone.com/music/music-features/noah-40-shebib-profile-1011388/>

Owsinski, Bobby. 2016. *The Music Producer's Handbook 2nd Edition*. Milwaukee, WI: Hal Leonard Books.

Shelvock, Matthew T. 2017. “Groove and the Grid: Mixing Contemporary Hip Hop”.
Perspectives on Music Production: Mixing Music, redigert av Hepworth-Sawyer, Russ og Hodgeson, Jay, 170.