

Artist, manager och företagare

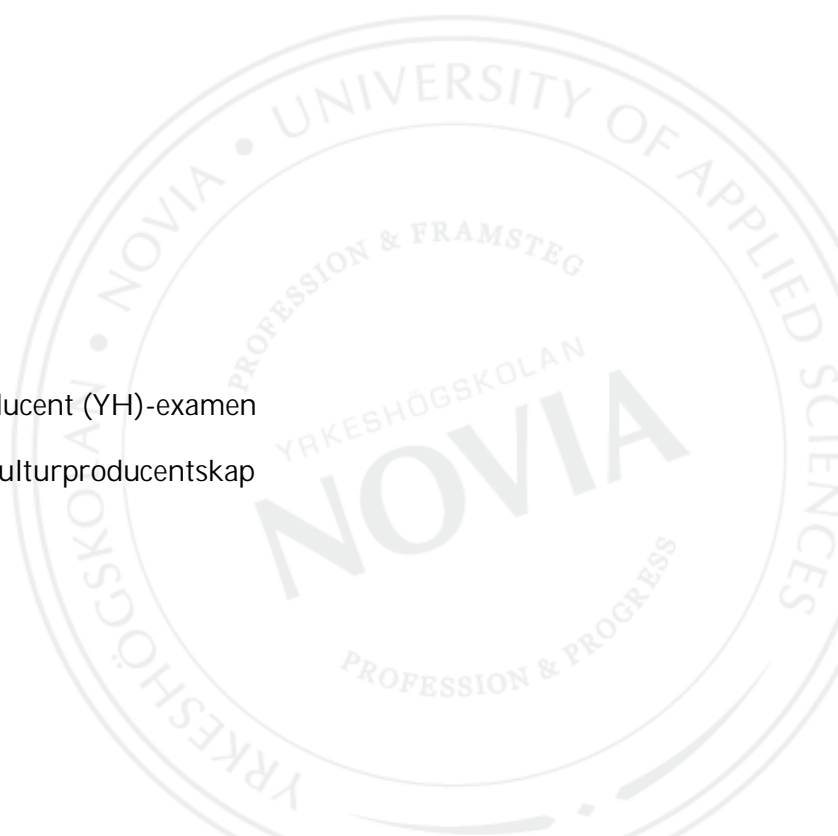
Albumet So Far No Good av Jens "JAG" Grönholm

Jens Grönholm

Examensarbete för kulturproducent (YH)-examen

Utbildningsprogrammet för Kulturproducentskap

Helsingfors 2012



EXAMENSARBETE

Författare: Jens Grönholm

Utbildningsprogram och ort: Kulturproduentskap, Helsingfors

Handledare: Tomas Träskman

Titel: Artist, manager och företagare:

Albumet So Far No Good av Jens ”JAG” Grönholm

Datum 16.11.2012

Sidantal 22

Bilagor 1

Sammanfattning

Examensarbetet ”Artist, manager och företagare: Albumet So Far No Good av Jens ”JAG” Grönholm” redogör för processen med mitt första fullånga skivsläpp under första halvan av 2012. Med processbeskrivningen för hur det är att släppa ett album som oberoende artist, genom mitt eget bolag, strävar jag efter att ge en inblick i hurdant arbete ett oberoende skivsläpp är för en: artist, manager och företagare. Jag beskriver främst mina egna erfarenheter under processen, och syftet är att arbetet kan fungera som en handbok för artister och managers i en liknande situation. Varje steg inför skivsläppet beskrivs i sitt eget kapitel.

Materialet kommer främst från mina egna anteckningar och från information insamlad under processen. Resultaten av arbetet beskrivs stegvis i varje kapitel, börjande med den ”Kreativa processen” till ”Management” och slutligen genom egna reflektioner.

Genom att redogöra för arbetet jag gjorde inför skivsläppet har jag fått en klarare bild på vad hela processen innebär och vad jag i fortsättningen kan göra annorlunda. Och jag tror att examensarbetet kan vara till stor nytta såväl för mig själv som också andra artister och managers i en ständigt föränderlig bransch.

Språk: Svenska

Nyckelord: Manager, hip-hop, artist, skivsläpp

OPINNÄYTETYÖ

Tekijä: Jens Grönholm

Koulutusohjelma ja paikkakunta: Kulttuurituotanto, Helsinki

Ohjaajat: Tomas Träskman

Nimike: Artisti, manageri ja yrittäjä:

Albumi So Far No Good, Jens ”JAG” Grönholmilta

Päivämäärä 16.11.2012

Sivumäärä 22

Liitteet 1

Tiivistelmä

Opinnäytetyö ”Artist, manager och företagare: Albumet So Far No Good av Jens ”JAG” Grönholm” kuvailee ensimmäisen kokopitkän albumini julkaisuprosessia vuoden 2012 ensimmäisen puoliskon aikana. Kertomalla levynjulkaisusta riippumattomana artistina oman yhtiön kautta, pyrin antamaan kuvan siitä, millaista työtä se vaatii niin artistin, managerin kuin yrittäjän näkökulmasta. Työssäni kuvailen lähinnä omia kokemuksiani levynjulkaisuprosessin aikana, ja tutkielman tarkoituksena on toimia käsikirjana sekä artisteille, että managereille vastaavanlaisissa tilanteissa. Prosessin jokaista vaihetta käsitellään omassa luvussaan.

Aineisto on koottu lähinnä omista muistiinpanoista ja prosessin aikana kerätystä informaatiosta. Työn tuloksista kerrotaan vaiheittain luvuissa, luovasta prosessista lähtien managerointiin ja lopulta oman reflektoinnin kautta.

Kertaamalla julkaisun eri vaiheita olen itse saanut paremman kuvan siitä, millaista työtä se vaatii ja mitä voisin tulevaisuudessa tehdä toisin. Uskon myös, että opinnäytetyöstä voi olla hyötyä paitsi itselleni, myös muille artisteille ja managereille alituisesti muuttuvalla alalla.

Kieli: Ruotsi

Avainsanat: Hip-hop, artisti, manageri, levynjulkaisu

BACHELOR'S THESIS

Author: Jens Grönholm

Degree Programme: Cultural management, Helsinki

Supervisors: Tomas Träskman

Title: Artist, manager and entrepreneur:

The album So Far No Good by Jens "JAG" Grönholm

Date 16.11.2012

Number of pages 22

Appendices 1

Summary

My bachelor's thesis "Artist, manager och företagare: Albumet So Far No Good av Jens "JAG" Grönholm" describes the process of my first full length album release during the first half of 2012. The description of an album release through my own company as an independent artist aims to portray the work involved in the process, as an artist and as a manager. I mainly describe my own experiences during the period, and the thesis' goal is to serve as a manual for artists and managers in a similar situation, depicting each phase in its separate chapter.

The material is mostly gathered from my own notes and information garnered during the process. Results of the study are described in each chapter, starting with the creative process, to management, and finally through my own reflections.

By reciting my own experiences during the album release, I have gained a bigger picture of the work involved in the process and what I might do differently in the future. I believe that my thesis can be of help to myself as well as other artists and managers in a constantly evolving industry.

Language: Swedish

Key words: Manager, hip hop, artist, album

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. Inledning.....	1
1.1 Bakgrund: Artist och manager.....	2
1.2 Material.....	4
1.3 Presentation av So Far No Good.....	5
2. Den kreativa processen.....	6
2.1 Skapande och inspelning.....	6
2.2 Mix.....	9
2.3 Master.....	10
3. Management.....	11
3.1 Rättigheter och skyldigheter.....	11
3.2 Budgetering och distribution.....	13
3.4 Promotion.....	18
4. Sammanfattning och reflektion.....	20
5. Källförteckning.....	22

1. Inledning

Efter många år som uppträdande och inspelande artist passerade jag äntligen en milstolpe när jag i juli släppte mitt debutalbum. Under de 8 åren som jag mer eller mindre aktivt jobbat med min egen musik har musikindustrin gått igenom stora förändringar. Det är knappast någon nyhet att skivor inte säljer som förut, vilket leder till allt fler alternativa tillvägagångssätt för artister av olika bakgrund, såväl nybörjare som etablerade. Och med ständigt ökande möjligheter för konsumenten att njuta av sin favoritmusik mycket förmånligt eller t.o.m. gratis, känns det som om marknaden väntar på att de stora skivbolagen inser fakta och börjar följa strömmen i stället för att jobba emot den. Dessa var saker jag själv som oberoende artist var tvungen att ta i beaktande inför min skivrelease. Hur skulle jag nå så många som möjligt och samtidigt se till att allt går ihop ekonomiskt? I och med att de traditionella skivbolagen har allt mindre resurser att jobba med enskilda artister var det från början sannolikt att jag själv tillsammans med min långtida kollega, producent och goda vän skulle stå för skivsläppet själv genom vårt eget bolag, JBH Productions. Men eftersom situationen var ny för oss båda, och alternativen var så många, krävde det mycket tid och arbete för att se till att allt skulle gå så smidigt och lönsamt som möjligt. Och vi insåg även snabbt hur mycket man måste ta i beaktande när det gäller ett officiellt släpp.

I mitt examensarbete kommer jag att redogöra för de olika faserna i ett oberoende skivsläpp, alltså utan backning från ett utomstående skivbolag. Från timmarna i studion till stödansökningar, val av singlar och distributionssätt. Det är allt vanligare att artister själva står för sina skivor både kreativt och ekonomiskt, och genom att redogöra för hur det gick till i mitt eget fall hoppas jag att kunna hjälpa artister i samma situation. Huvudpunkter i arbetet är bl.a. inspelning, budgetering, distribution, och promotion, och målsättningen är att ge en så klar bild som möjligt på alla detaljer man måste tänka på i de olika faserna. Jag redogör även för min kombinerade roll som artist och manager, och hur jag själv fick det hela att gå ihop på båda sidorna. Arbetet fungerar delvis som en handbok för artister och managers i liknande situation, och jag hoppas på att kunna ge några råd och tips på hur

man kan gå tillväga i de olika faserna inför ett skivsläpp. Och om inte annat så får läsaren i alla fall veta hur rap artisten JAG's debutalbum So Far No Good föddes.

1.1 Bakgrund: Artist och manager

Mitt intresse för hiphop väcktes i mitten av 90-talet, då jag snubblade över artister och grupper som Snoop Doggy Dogg, Cypress Hill, Beastie Boys, Nas och svenska förortsfavoriterna Latin Kings. Gatusagorna, machismon, våldet och coolheten var mycket exotiska och spännande för en 10-årig Sjundeåkille, men framför allt var det rytmen som fångade mig. Det var olikt någon annan musik jag lyssnat på, och efter faser med rock, heavy, punk och även en kort eurotechnoperiod, blev hiphopen snabbt det klart största för mig inom musiken. Intresset växte genom åren, och efter att som runt 12-åring gjort mina första försök på att spela in rap på en kassettspelare, började jag som 15-åring skriva mina första raptexter. Runt samma tid spelade jag in min första låt, men först som 20-åring började jag se rappande som något jag faktiskt ville satsa på, och efter några mer eller mindre lyckade försök började jag inse att det var något jag kunde bli bra på.

Det blev år 2006 som jag fick första riktiga bekräftelsen på att det skett utveckling, då jag tillsammans med beatmakaren och dåtida rapparen Bluf skickade in en demolåt till Radio X3Ms Osajnat-tävling. Det visade sig att låten gillades, och plötsligt skulle vi stå på scen som förband för två av mina idoler, finlandssvenska Redrama och svenska Promoe, på legendariska Tavastia av alla ställen. Än i denna dag kommer jag inte på ett tillfälle där jag varit lika nervös, men spelningen gick bra och klargjorde för oss att detta var någonting vi ville hålla på med en lång tid framöver. Efter flera mindre klubb- och festivalspelningar främst i huvudstadsregionen kom nästa stora chans då vi via vad som känns som ett mindre under fick äran att agera förband för amerikanska västkustlegenden och gangstarapens pionjär Ice Cube, i Helsingfors Ishall, juli 2008. Vi hade dittills endast släppt enstaka låtar på nätet via MySpace-tjänsten, och att få en möjlighet av den kalibern var en dröm som gick i uppfyllelse. Även den spelningen gick bra, och gav samtidigt motivation att på allvar börja jobba på vårt första skivsläpp.

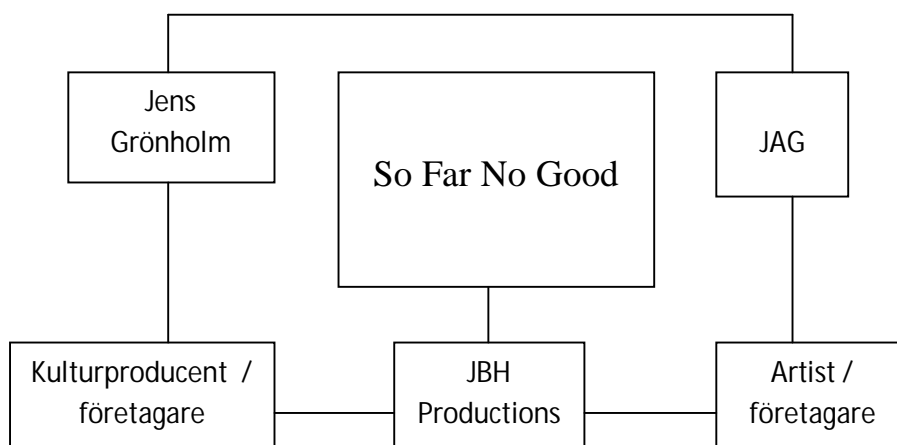
Debutsläppet blev i form av en sjulåtars EP, Average Jay EP, i mars 2009. Skivan, som alla låtar dittills, spelades in, mixades och mastrades hemma hos Patrick "Bluf" Gripenwaldt, och resultatet var väl godkänt med tanke på resurser och kunskap. Vi stod själv för skivans tryckkostnader med stor hjälp av några vänliga fonder, och distributionen skedde hand till hand i samband med våra spelningar. Skivan fick nöjaktig feedback, men förblev en mycket liten grej, säkert delvis beroende på distributionssättet och den minimala promotionen. Under hösten 2009 fick vi dock mera synlighet genom vårt följande släpp, en promosingel som vi skickade till diverse radiostationer. Det visade sig att Radio X3M igen gillade låten, och genom att komma in som utmanare till X3Ms officiella lista blev låten inröstad rakt till första plats, och hölls på listan i sammanlagt 11 veckor. Något som då kändes som ett startskott till något större visade sig endast vara en momentär lyckospark i arbetet som en independent rappare, och det visade sig ta nästan tre år förrän debutalbumet äntligen var finslipat och klart för skivaffärshyllan. Arbetet med albumet började redan efter X3M succén, men konkret tog vi i saken runt julen 2010.

En mycket aktiv och slitande vecka i studion med Bluf resulterade i största delen av So Far No Good-albumet, och ifrånsatt två musikvideos gick hela 2011 till att finslipa albumet vid sidan om livespelningar. Och i början av 2012 var det äntligen dags att ta tjuren i hornen och göra vad som behövdes för att släppa skivan, vilket visade sig vara mer komplicerat och krävande än vi kunnat vänta oss.

Vid sidan om mitt eget artisterskap har jag även jobbat som producent, eller snarare manager då det gäller musik. Ordet producent anknyts inom musiken oftast till konstnärligt producerande, alltså musikskapande, och för att inte blanda med ordet för mycket använder jag i arbetet ordet manager. Min erfarenhet som manager kommer till största delen från jobbet med min egen musik. Sedan början av min karriär har jag till stor del själv stått för promotion, marknadsföring, spelningsbokningar och dylikt som faller inom ramerna för musik management. Jag har även provat på att ordna klubbkvällar, och genom detta arbete lärt mig ett och annat om musikbranschen. Mina studier på Yrkeshögskolan Novias linje för kulturproducentskap har även gett mig mycket erfarenhet inom liknande områden, och framför allt praktikperioderna som hört till utbildningen har varit mycket givande. Av dessa vill jag särskilt nämna min 4 månaders praktik hos MusicMall-skivbolaget i Stockholm våren 2011, där jag under Teja Kotilainen fick lära mig massor nytt om branschen. Samtidigt märkte jag att musik är något jag vill jobba med i framtiden, vare sig på scenen eller bakom kulisserna. Kotilainen var även till mycket stor hjälp med releasen

av “So Far No Good”, och jag känner på mig att jag även i framtiden kommer att jobba med honom på ett eller annat sätt.

Bild 1. Artist / manager



1.2 Material

Största delen av materialet för mitt examensarbete har jag samlat från egna erfarenheter och anteckningar. Min e-post växling med bl.a. Teja Kotilainen och Playground Musics personal har lett till mycket information som samlats i min brevlåda. För att minnas alla skeden i arbetet och all information har jag alltså letat fram mycket material i brevlådan samt egna anteckningar, och på detta vis kunnat redogöra för vissa saker jag annars inte kommit ihåg. Förutom detta har jag även sökt information på olika nätsidor, t.ex. Gramex och Teostos för att nämna några. Men till en stor del handlar det alltså om egna erfarenheter och hur jag gick tillväga under arbetet inför skivsläppet.

1.3 Presentation av So Far No Good

JAG – So Far No Good följer ett ganska traditionellt 90-tals östkust hip-hop sound. Variation finns i och med melodiska inslag genom live instrument och sång. Av albumets 11 spår har 6st gästande artister. Till dessa hör bl.a. finska rapparen Ekow från The Megaphone State, svenska P3-Guld nominerade rapduon Trainspotters och kritikerrosade rapparen/sångerskan Cleo från Umeå. Hela albumet är producerat av Patrick ”Bluf” Gripenwaldt och skrivet av Jens ”JAG” Grönholm, fränsett gästande artisternas texter. Albumet släpptes 20.7.2012 via JBH Productions i samarbete med MusicMall AB.

Låtlista:

1. Boom
2. Gotta Like It (featuring Amie)
3. Linkin Up (featuring Trainspotters)
4. Sunshine Vibes (featuring Sergeantman)
5. All I Need
6. Somebody To Love
7. JBE (featuring Ekow)
8. Runaway (featuring Anton)
9. Anita
10. Feel (featuring Cleo)
11. A Song

Bild 2. So Far No Good pärmbild



2. Kreativa processen

2.1 Skapande och inspelning

I dagens läge hör inspelningen till det lättaste i att göra musik, i och med att i princip vem som helst kan sätta upp en hemmastudio t.ex. i sitt vardagsrum. Med en OK dator, inspelnings mjukvara på datorn, ett ljudkort och en bra mikrofon kan solisten spela in sin sång i princip var som helst, och t.o.m. ljudisoleringen går att sköta på egen hand utan att måsta köpa dyrt isoleringsmaterial. Madrasser, täcken och äggpaket fungerar än idag som ljudisolering. Den tekniska delen är dock litet mer komplicerad, och något man måste sätta sig in i för att nå bästa möjliga resultatet. Men om man jämför med dagarna då att hyra tid i en professionell studio var det enda alternativet för att nå ett professionellt sound, är idag läget mycket positivt för artister av alla slag.

För "So Far No Good" skötte jag största delen av låtarnas inspelning i Blufs studio i Ingå. Jag har haft som vana att variera mitt tillvägagångssätt när det kommer till den kreativa delen i musiken, alltså skrivandet och inspelningen. Ibland skriver jag texten ensam, eller till någon musik som ger mig rätt vibe och inspiration, för att sedan anpassa texten till låtens egentliga bakgrund (beat). Andra gånger får jag ett beat av producenten som jag skriver låten till. En del av texten har jag i alla fall nästan alltid skrivit eller tänkt ut före jag tar mig till studion för att spela in låten. Men fast jag skulle ha skrivit hela texten före inspelningskedet så brukar låten leva under inspelningen, och ändra lite grann enligt eget tycke samt producentens åsikter. Den kreativa processen med "So Far No Good" hade börjat under 2010, och äldsta låten som kom med på skivan, "Sunshine Vibes", var inspelad redan sommaren 2009. Den låten fungerade som referens för skivans sound när det gällde ljudnivåer, inspelningssätt och mix. Jag kunde skriva i sida på sida om inspelningsteknik, men eftersom alla har sitt personliga sätt för att nå bästa möjliga resultat rekommenderar jag att prova sig fram. Tips och olika förslag kan man dock lätt hitta på nätet olika musikforum, t.ex. på finska forumet www.muusikoiden.net.

För mig är i alla fall repetition det viktigaste. Fast tagningen kändes bra: Gör den om. Det är lättare och skönare att välja från flera lyckade tagningar, än att efteråt börja ångra sig gällande någon viss tagning och måsta gå tillbaka för att spela in den på nytt.

"Repetition is the father of learning, I repeat, repetition is the father of learning."
(Dwayne "Lil Wayne" Carter, The Carter, dokumentär, 2009)

En stor del av "So Far No Good" spelades in under mellandagarna mellan jul och nyår 2010. Av skivans 11 låtar spelades 6 låtar in under de 5 dagarna. Sedan tidigare var 2 låtar klara, och 3 låtar spelades in antingen för första gången eller på nytt i ett senare skede. Inom hiphop är gästinhopp på låtar mycket vanliga, och även min skiva har 6 gäster på 11 låtar. Av dessa hade 3 gäster spelat in sina delar med oss i studion i ett tidigare skede, medan 2 gäster skötte sina delar på egen hand, skickade inspelade spåren till Bluf, som sedan klistrade in dem i låtprojektet på sin dator. Med Ekow, som medverkar på låten "JBE", tog vi oss till Soundfactory studion i Helsingfors för att spela in hans del, samt min del på nytt. På Soundfactory spelades även skivans sista låt, "A Song", in.

Som sagt var jag lycklig nog att få spela in skivan hos Bluf, som även producerade och mixade skivan. Men för att ge en bild på vad man måste vara beredd på ifall man inte har möjligheten till gratis studiotid, finns nedan exempel på pris för inspelning i en professionell studio. Förutsatt att man har gjort låtarna klara, övat in dem och endast behöver studion för aktiv inspelning, kan man utgå från att inspelningen av en skiva kan skötas på en arbetsvecka.

Finnvox studio, Helsingfors:

Inspelning och mixning med ljudtekniker, 85 €/ timme

8 arbetstimmar x 85 € = 680 €

5 arbetsdagar x 680 € = 3400 €

Som alternativ kan man även hyra de flesta studior för 24 timmar för ett fast pris, i vilket fall priset varierar på studios utrustning och vare sig man behöver en hyrd ljudtekniker eller inte. På Finnvox ligger priset mellan 200 € och 530 € per dygn, exklusive teknikerns lön. (Finnvox, 2012)

Dessa exempel är mycket översiktliga, men ger en bild på hur mycket det kan kosta om man vill eller behöver ta sig till en professionell studio för inspelningen. Priserna varierar mellan olika studior, men kostnaderna blir i vilket fall som helst höga om man väljer att spela in hela skivan så. Kvalitén på slutprodukten är dock nästan garanterad då man använder sig av proffstjänster, och betyder också mindre eget arbete. Men för rappare och solister som inte använder sig av live instrument i sina inspelningar rekommenderar jag nog att så långt som möjligt sköta inspelningen på egen hand. Om man jobbat inom musiken en tid har man säkert kontakter och bekanta man kan använda sig av, då kostnaderna kan bli mycket mindre.

2.2 Mix

Att mixa låtar är mycket viktigt för låtens sound. Det handlar alltså om att kombinera en låts skilda delar (t.ex. rap, sång, trummor, gitarr) till ett enda spår. Precis som man med bra inspelningsomständigheter (bra mikrofon, ljudisolering) får låten att låta bättre, får en bra mix låten att gå från OK till grym. Det är dock inte lätt att mixa låtar, och ofta behövs inte endast erfarenhet och bra öra, utan också en specifik kunskap inom genren i fråga för att få ut det mesta av mixen. När man ännu tillägger att alla hör låtars olika element på olika sätt, och att de flesta har sina egna åsikter om hur en viss stils låt ”ska låta”, så är det minst sagt svårt att komma fram till en slutprodukt som alla involverade är nöjda med.

Vad gäller “So Far No Good” stod Bluf inte endast för producerandet och inspelningen, utan även för mixningen. Detta underlättade såklart processen ekonomiskt, eftersom han gjorde allt i sin egen studio, men även artistiskt, då han själv producerat och spelat in låten. I sista hand var det alltså han och jag som bestämde hur mixen ska låta. Det vill säga Bluf gjorde en mix på en låt, skickade den till mig, jag lyssnade och kom med åsikter, och fram och tillbaka tills vi båda var överens och nöjda. Det kunde variera mellan att jag var nöjd med första mixen, till att han gjorde ändringar 4-5 gånger före allt var klart. Men det är en del av processen där man måste vara mycket bestämd och tålmodig för att nå bästa möjliga resultat.

Som sagt är mixning en mycket personlig grej, och det finns inte egentligen något “rätt” eller “fel” i hur något låter. Men rent tekniskt sett så finns det alltid saker att tänka på och något nytt att lära sig, vilket man lätt kan få hjälp med genom att kolla vad andra musiker/ljudtekniker ger för råd på nätets olika musikforum. T.ex. på www.soundonsound.com finns det mycket information gällande detta.

Vad gäller kostnader för mixning sparade vi alltså igen på att sköta det själva. I kapitlets första del (“Skapande och inspelning”) listade jag upp priser där mixen ingick i inspelningen. Men eftersom det är mycket vanligt att man själv spelar in musiken för att sedan låta någon med mer expertis sköta mixningen, kan det vara bra att jämföra pris för mixningstjänster på olika studior. På studiornas hemsidor inkluderas ofta mixningen i inspelningspriset, men genom att ringa studion får man lätt reda på hur mycket de tar för

mix. Hur länge det tar att mixa en låt varierar beroende på låtens olika element, och självklart på vem som gör det, men då det gäller hip-hop kan man i snitt räkna med ungefär 2-3h per låt, och priset kan ligga vid runt 30-50 €per timme.

Ungefärligt räknat kan alltså mixningskostanderna för ett album se ut som följande:

40 €/ h

2,5h / låt

=

100€/ låt

11 låtar = 1100 €

2.3 Master

Mastering handlar om två saker:

- *En bearbetningsprocess där slutkomprimering och tonjustering sker på ljud (men även andra bearbetningsprocesser), vilket som exempel kan vara musik eller filmljud.*
- *Produktion av den färdiga mastern, inklusive att sätta koder för spårens start- och stopptider. Mastern är den kopia som används för att trycka upp ett större antal kopior av ljudmediet, till exempel vid tryckning av LP- eller CD-skivor.*

(Wikipedia, Mastering)

Mastering är alltså det sista steget före ljudet överförs till en fysisk skiva. Mastering är mycket viktigt för att låtarna på en skiva ska låta enhetliga, så fastän man ofta kan höra omastrade låtar t.ex. på internet (SoundCloud, MySpace, YouTube etc), är det i synnerhet viktigt med en ren och bra master då man gör ett album. Lika som i mixningsskedet, finns

det även i mastering lika många åsikter som öron då man talar om hur något ska låta. När det gäller mer ”renodlad” hip-hop a la 90-tal är det vanligt att man söker ett mera rått sound, vilket måste iaktas i mastringen såväl som i mixen. Däremot om man söker ett mer poppiggt eller ”proffsigt” sound så låter mastern ofta renare i förhållande till den tyngre hip-hopen. Några tips på mastring i det populära Logic-programmet hittar man på adressen: <http://masteringinlogic.com/>

Mastringen kan alltså också skötas själv i sin hemmastudio, men vill man vara säker på att mastern håller måttet för de större skivbolagens släpp, och man själv inte har kunskapen, lönar det sig definitivt att ta sig till en professionell studios hjälp. Jämfört med priserna för inspelning och mix är mastring mycket billigt, och många studior har även online tjänster, där man kan skicka sin låt digitalt till studion, som återkommer med en master inom en eller två dagar. Om man är nöjd med soundet kan man anlita studion för hela skivan, om inte, så kostar testmastern ingenting. Mastern för ”So Far No Good” sköttes av Jonas W. Karlsson på SoundFactory studion i Helsingfors, och kostade 30 euro per låt. Priserna för mastring nämns på studiors hemsidor oftast per låt, men genom att kontakta dem kan man vanligtvis få ett nedsatt pris då man vill ha ett helt album mastrat.

3. Management

3.1 Rättigheter och skyldigheter

Det lönar sig för alla musiker och artister att registrera sig hos Teosto och Gramex, organen som bevakar artistens upphovsrätt. Teosto finns till för dem som skapar och skriver musiken, dvs. låtskrivare och tonsättare. Teosto ansvarar för ersättning åt artisten alltid när hans/hennes verk spelas allmänt, vare sig det gäller live-uppträdanden eller radiospelning. Gramex däremot bevakar rättigheterna för dem som framför musiken på inspelningen, alltså t.ex. spelar instrument på en låt. Gramex ansvarar även för ersättning åt

verkets finansiellt ansvariga producent, t.ex. skivbolaget eller förlaget. I mitt fall är vårt bolag, JBH Productions, finansiell producent. Som exempel på uppdelningen kan jag ge låten "Runaway" från min skiva. Låten är producerad av Bluf, skriven av mig, och gästas av gitarristen Mici Ehnqvist och sångaren Anton. Eftersom Ehnqvist inte endast spelar gitarr på låten utan även komponerade sin del själv, delas Teosto-anmälan på 3 personer, dvs. Patrick "Bluf" Gripenwaldt (tonsättare), Jens "JAG" Grönholm (låtskrivare) och Mici Ehnqvist (tonsättare). Antons del anmäls inte till Teosto, eftersom jag skrivit texten. Däremot räknas alla 4 i Gramex-anmälan, eftersom alla framför en viss del av låten, dvs. Bluf och Mici spelar instrument, Anton och jag sjunger och rappar. Hur uppdelningen sker procentuellt är upp till artisterna själv att komma överens om.

Man kan lätt och behändigt anmäla sig till både Teosto och Gramex via internet (www.teosto.fi och www.gramex.fi). Gramex kräver dock ännu i dagens läge mera pappersarbete, då låtregistrering inte av någon orsak går att sköta digitalt. Att registrera sig i Teosto kostar 123 euro, efter vilket inga tilläggskostnader tillkommer. Registrering i Gramex är gratis.

I och med att man som artist har rättighet till ersättning då ens verk spelas allmänt, har man också visa skyldigheter gentemot upphovsrättsorganisationerna. Teosto är en delägare av NCB (Nordisk Copyright Bureau) tillsammans med svenska STIM, danska KODA, norska TONO och isländska STEF. När man blir medlem i ett av ländernas respektive organisation, ansluts man också automatiskt till NCB. Är man medlem i NCB måste det alltid anhållas om lov före ens musik kan tryckas på t.ex. en CD-skiva för allmänt bruk. Detta gäller vare sig man själv är ansvarig för endast skivsläppet eller därtill musiken. Det vill säga skivbolaget måste anhålla om lov för att trycka upp en skiva, och i mitt fall då jag själv är delägare i skivbolaget och står för musiken, måste jag anhålla om lov för att få trycka upp min egen musik. När man väl fått lov för att trycka upp musiken, måste man ännu stå för en betalning åt NCB i samband med skivförsäljningen. NCB-betalningen består av 9,009 % av skattefria priset till återförsäljaren. (= PPD, Published Price to Dealer). Alltså om skattefria priset på skivan är 10 euro, betalas 0,90 euro per såld skiva (9,009 % av 10€) åt NCB. I mitt fall besämde vi att PPD:n skulle vara 7,68 euro, som vi valde från följande PPD-prislista:

5,78

6,75

7,68

8,59

9,55

10,61

Detta betyder att det från varje sålda skiva går 9,009 % av 7,68 euro till NCB. Detta blir alltså 0,69 euro per skiva. Efter att man bestämt PPD-priset lägger sedan skivbutiken till moms och runt 30-35% till det slutliga priset på skivan. Men inkomsterna för artisten och skivbolaget kommer alltså från PPD. Så fastän ”So Far No Good” säljs för 12-13 euro i skivbutiken kommer 7,68 euro per skiva minus NCB-kostnaden tillbaka till mitt bolag. Och när man ännu tar bort distributörens 20 % andel av skivförsäljningen blir det alltså inte mycket kvar i handen per skiva. Men om man jämför den runt 5,60 euro jag förtjänar på varje såld skiva med artister på större skivbolag, där artistens andel på skivintäkter kan ligga runt 10-15 % i stället för mina 80 %, så är det klart att oberoende artister nog får en mycket större del av kakan. Men däremot kan man räkna med mycket större kostnader och mera jobb i form av promotion, marknadsföring, skivtryck etc., så i sista hand är det mycket individuellt för varje artist om det lönar sig att jobba för ett skivbolag eller för sig själv.

3.2 Budgetering och distribution

En stor fråga när man släpper ett album på egen hand är hur man får allt att gå ihop ekonomiskt. Alla utgifter för skivsläppet gick från vårt bolags, JBH Productions, konto.

Som utgångspunkt hade vi att med pengarna vi redan hade på bolagets konto och stöd från fonder uppnå break-even (+-0). Alla inkomster över break-even, skivförsäljning etc., räknade vi som extra.

Mastringen av skivan var enda utgiften vi hade för musiken. Det sköttes via Jonas W. Karlsson på SoundFactory och kostade 300 euro + moms.

Vad gällde resten av utgifterna började vi med att ta reda på alla kostnader för tryck, promotion och distribution. Distributionen skedde via Playground Music Finland, och förhandlingarna för dealen sköte tidigare nämnda Teja Kotilainen från MusicMall.

Playground gör inte längre kontrakt för endast en skiva för artister utan större status, men eftersom de jobbat med Teja Kotilainen flera gånger förut gick de med på att skriva kontrakt med MusicMall, som i sin tur skrev kontrakt med JBH Productions. Vi hade i februari 2012 kommit överens om en promotionsdeal med MusicMall, där Teja Kotilainen mot en bestämd summa skulle promota första singelsläppet, ”Linkin Up”, åt radiostationer i Finland och Sverige. Därtill ansvarade Kotilainen för skivans ”Label Copy” (Tabell 1), dvs. informationen på skivan och dess låtar (spår, namn, längd, låtskrivare, ISRC-koder etc). Kontraktet mellan MusicMall och Playground skrevs på redan i detta skede för hela skivan, och till dealen hörde även digital distribution av singeln.

Tabell 1. Label Copy

Label copy						
Release date	20.07.2012			Country of Origin	Finland	
Artist	JAG			Label	MusicMall	
Title	So Far No Good			Copyright	JBH Productions	
Cat #	JAG002					
Format	CD			Genre	hiphop	
Barcode	6417138610928			Packaging	jewel	
Price code	079			Label print # of colours	2 (black & white)	
# of units	500			Art work pages, colours	2 (black & red)	
Track #	Track Title	Track ISRC	Time	Author of Music	Author of Lyrics	Publisher
1	JAG - Boom	FIPGW1100003	03:38	P. Gripenwaldt, J. Grönholm, F. Michelsson	J. Grönholm	manus
2	JAG feat. Amie - Gotta Like It	FIPGW1100002	03:26	P. Gripenwaldt, J. Grönholm, A. Borgar, M. Ehnqvist	J. Grönholm, A. Borgar	manus
3	JAG feat. Trainspotters - Linkin Up	FIPGW1000002	03:45	P. Gripenwaldt, J. Grönholm, E. Hörstedt, H. Sigrell, M. Ehnqvist, J. Erhill	J. Grönholm, E. Hörstedt, H. Sigrell	manus
4	JAG feat. Sergeantman - Sunshine Vibes	FIPGW0900007	03:35	P. Gripenwaldt, J. Grönholm, F. Michelsson, M. Ehnqvist	J. Grönholm, F. Michelsson	manus
5	JAG - All I Need	FIPGW1200001	03:19	P. Gripenwaldt, J. Grönholm, M. Ehnqvist	J. Grönholm	manus
6	JAG - Somebody To Love	FIPGW1100001	03:19	P. Gripenwaldt, J. Grönholm	J. Grönholm	manus
7	JAG feat. Ekow - JBE	FIPGW1200004	03:40	P. Gripenwaldt, J. Grönholm, J. Markin	J. Grönholm, J. Markin	manus
8	JAG feat. Anton - Runaway	FIPGW1200005	04:17	P. Gripenwaldt, J. Grönholm, A. Lindblom, M. Ehnqvist	J. Grönholm	manus
9	JAG - Anita	FIPGW1200006	03:21	P. Gripenwaldt, J. Grönholm, M. Ehnqvist	J. Grönholm	manus
10	JAG feat. Cleo - Feel	FIPGW1200002	04:26	P. Gripenwaldt, J. Grönholm, N. Missaoui	J. Grönholm, N. Missaoui	manus
11	JAG - A Song	FIPGW1200003	02:15	P. Gripenwaldt, J. Grönholm, M. Ehnqvist	J. Grönholm	manus
			39:01			
Producer				Patrick Gripenwaldt	Logos on label:	-
Recording				Patrick Gripenwaldt, except Jonas Karlsson songs 7 & 11		
Mixing				Patrick Gripenwaldt, except Jonas Karlsson song 11		
Mastering				Jonas Karlsson		
Legal copy	All rights reserved. All rights of the producer and of the owner of the recorded work reserved. Unauthorised copying, public performance, broadcasting, hiring or rental of this record prohibited.					

Första skedet i budgetering gällde alltså singeln, där våra utgifter bestod av:

Radiopromotion + distributionsdeal – MusicMall

500 euro + moms

Utöver det kom vi överens om att ge en viss procent av singelförsäljningen åt MusicMall och Playground:

Playground 20 %

MusicMall 10 %

Samt procent på Gramex-intäkter åt MusicMall:

25 % av finansiella producentens (skivbolag) andel på Gramex-inkomster

Eftersom vi inte visste hur mycket vi kommer att förtjäna på singeln via digital försäljning (iTunes) och streaming (Spotify) räknade vi dock inte detta med i budgeteringen.

Nästa steg i budgeteringen var att räkna ut kostnaderna för skivtryck. I och med distributionsdealen med Playground skulle trycket skötas via Optimal i Tyskland. Tryckkostnaderna för en 500 skivors upplaga blev enligt följande:

0,92 euro + moms / skiva med 4 sidors och 4 färgers konvolut, jewelcase fodral (Bild 3)

500 x 0,92 euro + moms = 566 euro

Bild 3: Standard jewel case



Före skivsläppet kom vi överens om en till singel som Teja Kotilainen skulle promota till radiostationer i Finland. Singeln ”Sunshine Vibes” blev endast en promosingel, dvs. den kom inte till salu digitalt, men skickades till radiostationer som sista promotion före skivsläppet. För detta betalade vi 200 euro + moms åt MusicMall.

Sammanlagda utgifter för skivan inklusive mastring, skivtryck, label copy och promotion blev enligt följande:

Mastring: 369 euro

Singelpromotion 1: 615 euro

Singelpromotion 2: 246 euro

Skivtryck: 566 euro

= 1796 euro

För att klara av kostnaderna ansökte vi om stödpengar från olika fonder. För mastringen av skivan fick vi 300 euro av LUSES (Luovan Säveltaiteen Edistämmissäätiö). Därtill fick vi

1000 euro understöd av Eugène, Elisabeth och Birgit Nygréns stiftelse. För information om olika filandssvenska fonder och stiftelser besök www.fyrk.fi.

LUSES och ESEK (Esittävän Säveltaiteen edistämiskeskus) stöder även musiker av alla slag, och är absolut värda att ansöka om stöd från. Utan dessa stiftelser skulle vi inte haft råd att släppa skivan, så om ni har planerat att släppa en skiva själv rekommenderar jag tidig och noggrann undersökning om vilka olika fonder man kan få stöd av. De flesta fonder har årliga ansökningstider och endast få är fortlöpande, alltså lönar det sig att kolla upp dem så fort man börjar planera sitt skivsläpp.

Sist och slutligen nådde vi alltså break-even mycket enkelt, just tack vare fonderna. Vi hade från förut runt 700 euro från tidigare spelningar på vårt bolags konto, och den slutliga budgeten blev följande:

Kostnader:

Mastring: 369 euro

Singelpromotion 1: 615 euro

Singelpromotion 2: 246 euro

Skivtryck: 566 euro

Sammanlagt: 1796 euro

Intäkter:

LUSES: 300 euro

Nygréns stiftelse: 1000 euro

JBH Productions tidigare inkomster: 496 euro

= 1796 euro

3.3 Promotion

En av de största utmaningarna för en oberoende artist är promotionen. Hur når man så många människor som möjligt på egen hand och vilka vägar och medel ska man använda? I dagens läge underlättar naturligtvis sociala medier promotionen mycket. Via Facebook nå man redan alla sina vänner lätt och behändigt via "newsfeeden", och genom att få sina vänner att hjälpa till genom att sprida materialet vidare åt sina egna vänner når man lätt en mycket större publik än bara dem man känner. Att endast fokusera på Facebook och andra liknande tjänster är dock ett misstag som många gör, då det ändå allt som oftast blir på ett "kompisstadium". För att nå musikmedier, radio, tv, tidningar och viktigt branschfolk måste man ta sig till andra, ofta mindre behagliga och mer krävande konster. Nu kan jag inte i mitt läge som relativt okänd artist berätta hur man ska gå tillväga för att få den bästa möjliga promotionen, eftersom det är något jag själv mest skulle behöva hjälp med. Men jag kan i alla fall berätta hur jag gjort för att nå så många som möjligt, och hur mycket jobb och pengar det inneburit. I och med att jag fick hjälp av Teja Kotilainen för radiopromotionen var det endast några mindre radiostationer jag själv kontaktade via egna kontakter. När man väl kommit in i kretsarna brukar det lösa sig ganska lätt att få in foten med ett nytt projekt, och all radiopromotion ledde också till intervjuer och radiospelning på 4 olika finska stationer, och radiospelning på en svensk radiostation. Det varierade från enstaka spelningar på YleX och Sveriges Radio till lite fler på Radio X3M och Bassoradio, men även om man inte får sin musik i regelbunden rotation så hjälper det ändå till för att ens namn ska komma ihåg, och så vet man ju aldrig vem som råkar lyssna då just din låt spelas. Vid sidan om radion är såklart internet ett mycket viktigt medel inom promotionen. Detta gäller inte endast sociala medier, men även musikforum, bloggar, webbtidningar och dylikt som kan vara till mycket nytta. I och med YouTubes popularitet i dagens läge är musikvideos en stor del av promotionen för alla artister. Tröskeln för människor att trycka på en länk sjunker klart då det gäller en video i jämförelse med endast en låt, och det visuella elementet möjliggör även många nya följare även bland dem som inte nödvändigtvis gillar musiken i sig. Med musikvideos gäller dock samma sak som med all annan promotion, att sticka ut på ett eller annat sätt är alltid ett plus. Detta gäller allt från biografi till foton och allmän image, och kan som en helhet kallas ett slags branding. Hur sticker man ut från massan på ett sätt som är attraktivt för konsumenten samtidigt som det beskriver dig själv som artist? Det finns inget specifikt svar på frågan eftersom alla artister

är olika, och det tar också därför ofta en lång tid förrän man själv kan lägga fingret på det. Personligen försöker jag ännu reda ut hur jag själv kunde branda mig på bästa möjliga sätt.

En mer traditionell form av promotion sker dock utanför internet och med en mer personlig känsla. I mitt fall gällde det otaliga postpaket till branschfolk, tidningar, bloggare etc.

Paketet innehöll en eller flera skivor, en pappersversion på min artistbiografi och en presentation på själva albumet. Detta började veckan före skivsläppet, då också inbjudan och flyern till skivreleasefesten fanns i paketet, och fortsätter än i denna dag 4 månader efter skivsläppet. Det är något som tidvis kändes något stressigt, och pga. nästan obefintlig direkt feedback ibland nästan onödigt. Men något som heter onödig promotion finns helt enkelt inte, varför det är mycket viktigt att orka jobba med det fortlöpande. Och en sak man aldrig ska glömma är en ännu mer personlig form av promotion, alltså att socialisera i verkligheten. Att ta sig till olika konserter och evenemang och mingla med folk man kanske inte annars skulle vara i kontakt med. Det känns som ett mycket finskt sätt att inte bjuda på sig själv tillräckligt, och jämför man redan med t.ex. Sverige, så känns det som man i Finland helt enkelt inte täcks bjuda på sig själv. Det anses ofta som skrytsamt och kaxigt att promota sig själv, men om man vill att folk ska veta vem man är, speciellt som en oberoende artist, så har man helt enkelt inget val.

För att ge en klarare bild på olika skeden inom promotionen för ”So Far No Good” delar jag i följande upp det i olika faser:

Mars-april – Singelpromotion

Radiopromotion

Musikvideo

Internet: Sociala medier, webbforum, bloggar

Spelningar

Maj – Singel- och albumpromotion

Internet

Radiopromotion

Spelningar

Juni-juli – Singelpromotion

Radiopromotion

Musikvideo

Internet: Sociala medier, webbforum, bloggar

Juni-juli – Albumpromotion

Internet: Social medier, webbforum, bloggar, webbtidningar, webb-TV

Postpromotion: Tidningar, branschfolk, radio, TV

Skivreleasefest

Augusti->

Internet

Postpromotion

Radiointervjuer

Spelningar

4. Sammanfattning och reflektion

När jag som runt 20-åring började satsa på rappandet kunde jag inte se framför mig att jag ännu 8 år senare skulle vara aktiv inom genren. Ännu mindre skulle jag ha trott att jag först nu skulle ha släppt mitt första fullånga album, och därmed fått igång karriären på allvar.

Men med eftertanke kan jag säga att det känns som om det gjort mig bra att det gått långsamt hittills. Dels har jag mognat som människa och gått igenom olika faser som tidigare kunde ha påverkat min musik negativt, och dels mognat som artist och lärt mig massor av nya saker under årens lopp. Och fast jag ganska aktivt hållit på med musiken och gjort nytt material under åren, känner jag att jag först nu har utvecklats nog som artist för att släppa ett album jag kan vara stolt över i framtiden. Det var en lång och tidvis tung process att göra och släppa "So Far No Good", under vilken jag lärt mig mycket om såväl branschen som mig själv som artist och manager. Det finns många saker jag kunde ha gjort annorlunda och säkert mer effektivt, men i och med att det hela varit en lärdomsprocess ångrar jag inget. Tvärtom så kan jag nu ta allt, bra som dåligt, från "So Far No Good" och

använda mig av de erfarenheterna i framtiden. I skrivande stund har jag börjat jobba på nytt material, och min nästa release kommer förmodligen att ske i början av 2013. Hur den releasen kommer att utformas vet jag inte ännu, men jag är ganska säker på att det inte blir ett likadant skivsläpp som förra. I och med en ständigt ändrande skivindustri är det upp till artister och managers att anpassa sig enligt de senaste trenderna, och i vissa lyckliga fall komma med något helt nytt. För mig betyder detta att min nästa release antagligen blir ett gratisläpp, åtminstone delvis. Om det blir på egen hand eller i samarbete med ett skivbolag, varu- eller klädmärke vet jag inte ännu, men i dagens läge är möjligheterna otaliga vilket gör det hela ännu mer intressant. Som artist har jag stilistiskt hittat mig själv inom den stilens hip-hop "So Far No Good" innehöll, och nästa utvecklingssteg är ganska klart för mig. Åt vilket håll jag utvecklas härnäst återstår att se, men till skillnad från den 20-åriga rapparen jag var 8 år sedan kan jag lätt säga att jag ser mig själv som en artist ännu i minst 8 år till. Vare sig jag rappar under namnet JAG eller gör något helt annat återstår att se, men hungern för musiken är såpass stark i mig att jag inte kan se den minska i närframtiden.

Som manager har jag under årens lopp, och i synnerhet under månaderna före och efter skivsläppet utvecklats minst lika mycket som artistiskt. Det är ännu oklart för mig i vilken roll och på vilket fält jag kommer att jobba i framtiden, men även där kan jag säga att musiken kommer att vara starkt inblandad. Och jag måste bara tro på att det finns rum för en till rytmusikentusiastisk kulturproducent på fältet, och var det än kommer att vara ser jag fram emot att uppleva.

Jag hoppas att mitt examensarbete har gett en bra bild på hur jag jobbade för att släppa mitt debutalbum. Jag hoppas även att det kan vara till hjälp för artist/managers i en liknande situation, och om inte annat så tror jag i alla fall att jag gett ett intryck på hurdant och hur mycket arbete det kräver. Vi har alla våra egna tillvägagångssätt och preferenser, men jag tror starkt på att om man litar och tror på sig själv och har en genuin passion för det man gör, så kan man åstadkomma vad som helst.

5. Källförteckning

<http://www.teosto.fi/tekijat> (21.11.2012)

http://www.gramex.fi/fi/taiteilijat_ja_tuottajat (21.11.2012)

<http://sv.wikipedia.org/wiki/Mastering> (21.11.2012)

<http://www.playgroundmusic.fi/about-us/> (21.11.2012)

<http://www.soundonsound.com/forum> (21.11.2012)

<http://finnvox.fi/fi/hinnasto> (21.11.2012)

Praktikdagbok, juni 2011