



Ljudarbete för dansverket *Might Delete Later*

Smarttelefonen och appen Koala Sampler som arbetsstation.

Sebastian Kurtén

Examensarbete

Mediakultur

2022

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Mediekultur
Identifikationsnummer:	20443
Författare:	Sebastian Kurtén
Arbetets namn:	Ljudarbete för dansverket Might Delete Later Smarttelefonen och appen Koala Sampler som arbetsstation
Handledare (Arcada):	Kauko Lindfors
Uppdragsgivare:	
<p>Sammandrag:</p> <p>Det här examensarbetet är en empirisk fallstudie av ljudarbetet för dansverket Might Delete Later. Might Delete Later är ett ungefär 8 minuter långt work in progress duoverk, som baserar sig på flyttning och omorganisering av små rosa modulära textilplattor. Fallstudien fokuserar endast på ljudarbetet och kommenterar inte de övriga områdena i verket. Ljudarbetet är utfört som ett experiment vars syfte är att svara på huruvida det är möjligt att skapa ett fullständigt ljudarbete endast med en iPhone och musikappen Koala Sampler. Jag ger en kort beskrivning av appens huvudsakliga funktioner för att tydliggöra utgångspunkterna för arbetet. Beskrivningen av arbetsprocessen omfattar allt från planering till slutföring. På grund av att arbetet är ytterst konceptuellt och lämpar sig därför speciellt bra för användningen av smarttelefonen reflekterar jag ifall det påverkar slutresultatets trovärdighet. Teorin för arbetet baserar sig på filmregissör Orson Welles citat "the enemy of art is the lack of limitations". Inspirerad från citatet använder jag hypotesen "avgränsning ökar kreativiteten" som en referens för jämförelse av arbetets slutresultat. Jag diskuterar om hypotesen stämmer samt hurdan slags kreativitet avgränsning framkallar. I slutsatsen listar jag smarttelefonens och Koala Samplers för- och nackdelar, jämför deras arbetsflöde med den jag är van vid med en dator och Ableton Live och beskriver hurdan inverkan de avgränsade resurserna hade på slutresultatet.</p>	
Nyckelord:	Ljuddesign, smarttelefon, Koala Sampler, musik, scenkonst
Sidantal:	23
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Media Culture
Identification number:	20443
Author:	Sebastian Kurtén
Title:	Ljudarbete för dansverket Might Delete Later Smarttelefonen och appen Koala Sampler som arbetsstation
Supervisor (Arcada):	Kauko Lindfors
Commissioned by:	
<p>Abstract:</p> <p>This bachelor thesis is an empirical case study of the sound work for the dance piece Might Delete Later. Might Delete Later is an approximately 8 minute long work in progress duo performance, which is based on moving and reorganizing small pink modular textile tiles. The case study focuses only on the sound work and does not comment on the other areas in the performance. The sound work is performed as an experiment with the purpose to answer whether it is possible to create a complete sound work only with an iPhone and the music app Koala Sampler. I give a brief description of the app's main functions to clarify the starting point for the work. The description of the work process includes everything from planning to completion. Because the work is extremely conceptual and is therefore particularly well suited for the use of the smartphone, I reflect on whether it affects the credibility of the end result. The theory for the work is based on film director Orson Welles' quote "the enemy of art is the lack of limitations". Inspired by the quote, I use the hypothesis "limitation increases creativity" as a reference to compare the end result of the work to. I discuss whether the hypothesis is correct and what kind of creativity limitation evokes. In conclusion, I list the advantages and disadvantages of the smartphone and Koala Sampler, compare their workflow with the one I am used to with a computer and Ableton Live and describe what effect the limited resources had on the end result.</p>	
Keywords:	Sound design, smart phone, Koala Sampler, music, performing arts
Number of pages:	23
Language:	Swedish
Date of acceptance:	

INNEHÅLL

Inledning	5
Metod	5
Avgränsningar	6
Förväntningar	7
Problematik	8
Centrala begrepp	8
Bakgrund	9
Kort om Might Delete Later	10
Koala Sampler	11
Sample	12
Sequence	13
Perform	14
Det kreativa arbetet	15
Arbetsprocessen	16
Slutsatser	18
Avgränsningarnas inverkan	18
Smarttelefon mot bärbar dator	20
Ableton Live mot Koala Sampler	20
Diskussion	21
Källor	22
BILAGA 1. Länk till ljudarbetet	23

1 INLEDNING

Apparater och teknologi är centrala för ljudarbete och hög kvalitet har ett högt pris. Med andra ord går det att påstå från ett socioekonomiskt perspektiv att vem som helst inte kan nå denna höga kvalitet. Jag själv har använt minst 4000€ på min utrustning och anser den vara väldigt minimalistisk. Det som all teknologi har gemensamt är att det inte håller för evigt. Apparater går sönder, programvara föråldras osv. För att klara av mitt arbete har jag inte råd att förlora någonting av det jag äger, eftersom det skulle vara för dyrt att ersätta med mina inkomster. Min bärbara dator är det överlägset viktigaste arbetsverktyget för mig. Min karriär skulle inte finnas utan den.

Dagen då jag förstod att min dator kanske inte klarar av att betjäna mig längre, förstod jag hur beroende vi ljudarbetare är av våra apparater. Jag höll samtidigt på att planera ljudarbetet för ett dansprojekt med min partner. Desperat började jag fundera på alternativa arbetsverktyg. Smarttelefonen var den enda tillgängliga apparaten som jag kunde laga musik med, eftersom den hade några olika musikappar nedladdade. Jag har dock alltid sett smarttelefonen endast som en leksak och ett verktyg för idéer och icke-seriösa experiment.

Dansverket Might Delete Later är samtidigt min och min partners första samarbete, materialet för min fallstudie och framför allt ett ljudexperiment och en stor utmaning. Jag har alltid försökt avgränsa mig för att kunna fokusera på mindre alternativ och bringa fram de intressantaste idéerna ur dem. I detta projekt är jag tvungen att överge min vanliga arbetsstation, Ableton Live och min Macbook Pro. Det är en uppoffring jag aldrig tidigare har gjort.

1.1 Metod

Detta är en empirisk fallstudie av ljudarbetet för danspjäsen Might Delete Later. Ljudarbetet utfördes från början till slut med en iPhone 6s och appen Koala Sampler. Målet med fallstudien är att reda ut huruvida en smarttelefon är en bra alternativ arbetsstation för skapandet av ett fullständigt och professionellt ljudarbete. Datan är baserad på observationer

som jag gjorde under produktionsperioden. Jag beskriver arbetsprocessen från planeringsstadiet till slutföringen av projektet och förklarar varför jag använde smarttelefonen och appen Koala Sampler för framförandet av musiken samt hurdana mot- och framgångar jag mötte under ljudarbetsprocessen. Jag jämför arbetsprocessen och slutresultatet med hypotesen “avgränsning ökar kreativitet”, som är en modifikation av filmregissören Orson Welles citat “...*the enemy of art is the absence of limitations...*” (Squire, 2016). Jag beskriver kort vad danspjäsen *Might Delete Later* handlar om och hur dess ljudplanering, musik och koncept anknyter till smarttelefonen. För att ge en bild av utgångspunkten för arbetet förklarar jag kort egenskaperna av Koala Sampler och motiverar varför jag valde att använda appen för denna produktion. Jag listar lik- och olikheter mellan Koala Sampler och Ableton Live, som jag vanligtvis använder då jag arbetar. Jämförelsen hjälper att bättre förstå hurdan utmaning arbetandet med en smarttelefon är och hur det skiljer sig från mina standard arbetsmetoder. I slutsatsen funderar jag också ifall avgränsning ökar konstnärlig kreativitet eller om det snarare ger upphov till kreativ problemlösning.

1.2 Avgränsningar

Arbetet innehåller inte kommentarer om övriga områden i produktionen, såsom koreografin, scenografin osv. Analysen omfattar endast ljudarbetet. Jag beskriver endast den kreativa arbetsprocessen i appen Koala Sampler. Slutresultatet ämnar alltså att svara på huruvida kombinationen av en iPhone 6s och Koala Sampler klarar sig i ett professionellt kontext. Inga övriga apparater, instrument, programvaror eller andra hjälpmedel används.

Ljudarbetet fick inte överskrida 10 minuter. Materialet för ljudarbetet var också avgränsat. Hela musikstycket är skapat med ljudeffekten av en USB-enhet som kopplas in i en dator med Windows 10- operativsystemet.

1.3 Förväntningar

Smarttelefonerna har utvecklats så mycket att de också erbjuder ett brett sortiment av ljud- och musikappar, varav vissa är överraskande kompetenta. Mallory Johns skriver i sin artikel att så kallade *bedroom producers*, dvs. producenter som gör musik i sitt sovrum, har övergått från bärbara datorer till smarttelefoner (Johns, 2021). Ett bra exempel på en succéhistoria är karriären av musikproducenten Steve Lacey, som är aktiv bland annat i gruppen The Internet och har producerat låtar till J. Cole och Kendrick Lamar. Under sin tidiga karriär producerade han alla sina låtar med Garageband i sin iPhone, inklusive Kendrick Lamars låt *Pride* på Grammy-vinnande albumet *DAMN*, som publicerades 2017 (Pierce, 2017).

Jag har också personlig erfarenhet av att skapa musik med min smarttelefon. Med appen iMaschine har jag t.ex producerat instrumentalen till svenska rap-artisten Dogbites låt *Daglig basis* som publicerades i Sverige 2019.

Jag har alltid arbetat och skapat konst med begränsade resurser. Att skapa så mycket som möjligt med så lite som möjligt har blivit nästan som en metod för mig. Welles påstående har tills vidare stämt åtminstone i mitt fall. Det är också en viktig orsak för mitt beslut att utmana mig själv och skapa danspjäsens musik med smarttelefonen.

Pjäsen är högst 10 minuter lång, vilket underlättar arbetsbelastningen med en arbetsstation, som jag inte är lika bekväm med och som är mindre avancerad i dess funktioner. Pjäsens tema stöder användningen av smarttelefonen på en konceptuell nivå, eftersom smarttelefoner är nästan livsviktiga i dagens värld speciellt för att hålla kontakt och skapa sitt professionella nätverk över sociala medier. Pjäsen är flerskiktad och mångtolkbar, men på ytan ser den relativt enkel ut. För smarttelefonens begränsade möjligheter är det bättre om genomförandet av ljudarbetet och musikens stil är enkelt medan den avancerade och konceptuella storyn ligger under ytan och är upp till var och en att tolka själv.

Ett faktum, som jag redan är medveten om, är att jämfört med en kombination av en fullständig DAW (Digital Audio Workstation), en dator och en MIDI-kontroller är smarttelefonens och musikapparnas egenskaper betydligt mer begränsade. Det väcker skepticism i mig med tanke på att nå ett bra resultat.

1.4 Problematik

Som alla andra appar är också Koala Sampler beroende av smarttelefonernas utveckling och måste alltid uppdateras i takt med operativsystemet för att inte bli föråldrad. Det är en förutsättning för det här arbetets relevans i framtiden. På grund av att dansverket lämpar sig konceptuellt för användningen av smarttelefonen, finns det en risk att det förlåter så många brister att slutresultatet inte kan ses som en realistisk bedömning av Koala Samplers och smarttelefonens kapabilitet.

1.5 Centrala begrepp

- DAW (Digital Audio Workstation) = Generellt sett vilken som helst programvara som kan spela in, redigera och mixa ljud (Kuehnl, 2020). Förutsättningen för användningen av en DAW är att den kan installeras på en dator som klarar av att köra programvaran. Några kända DAW-programvaror är Pro Tools, Ableton Live och FL Studio.
- Mastereffekt = En effekt som påverkar master-spåret, det vill säga allt ljud i projektet.
- Piano roll = Piano rollen visar sekvensen av noter, som har spelats eller ritats in i en ljudkanal. Piano rollen fungerar också som en redigeringsvy för dessa noter. Namnet kommer från en pappersrulle med ljuddata, som ett självspelande piano läser och spelar.
- Sample = Vanligtvis en kort snutt från en låt, men kan också vara ett annat inspelat ljud. Sampling, det vill säga användningen av samples, är speciellt populärt i hiphopmusik. Musikproducenter spelar in noggrant valda bitar t.ex från vinylskivor och bearbetar och manipulerar dem för att skapa någonting nytt och eget. Vissa digitala instrument är sample-baserade, vilket betyder att de spelar inspelade instrumentljud.

- Sampler = Ett elektroniskt eller digitalt instrument, som använder inspelat ljud från andra instrument, låtar eller diverse objekt. I samplern kan dessa ljud klippas, bearbetas och spelas om.
- MIDI-sekvensare = Ett program i en dator eller en fristående klaviaturenhet som bygger upp en ljudsekvens från en serie (eller sekvens) av MIDI-händelser. MIDI-sekvensaren låter användaren spela in och redigera ett musikframträdande utan att använda en ljudbaserad ingångskälla. Framträdandet är inspelat som en serie händelser, eller MIDI-data. MIDI-sekvensaren spelar inte in det faktiska ljudet, utan snarare händelserna relaterade till framförandet t.ex vilken ton som spelada vid vilken tidpunkt, hur hårt tangenten trycks ned, när trycks sustainpedalen ned, och så vidare (Tech Target, 2005).

2 BAKGRUND

Ända sedan jag och min partner träffades har vi velat arbeta och skapa någonting tillsammans. Hon är en nutidsdansare och jag är en ljuddesigner, vilket vi båda såg som ett perfekt utgångsläge för att skapa en danspjäs tillsammans, förutsatt att också våra personligheter matchar i en arbetsmiljö. Hon bor i Italien vilket gjorde samarbetet svårt, men eftersom jag inte hade någonting i kalendern mellan 1/2022-4/2022 reste jag dit. På grund av begränsad tillgång till en dansstudio beslöt vi oss för att skapa ett högst 10 minuter långt danssolo med en enkel och improvisationsbaserad struktur. Det finns en hel del festivaler som bokar max. 10 minuter långa verk och som baktanke hade vi att passa in i den marknaden. En annan orsak för skapandet av ett kort solo är att det är logistiskt och finansiellt lättare att hantera och verkställa än ett större projekt med flera dansare. Dessutom är det en mjuk start för vårt första samarbetsprojekt. Efter att vi kom igång och jag hade skapat den viktigaste delen av musiken märkte vi att det inte finns inspiration för att skapa solomaterial. Vi beslöt oss för att ändra på handlingen så att det passar för två uppträdare. Med andra ord fick jag hoppa in på scenen och arbeta som en dansare vid sidan om musikproduktionen.

Under forsknings- och planeringsperioden började min dator visa tecken av uppsägelse. Den stängdes av sig själv flera gånger under vanligt bruk och slutligen eskalerade problemet så mycket att det var omöjligt att arbeta med den. Jag försökte först hitta lösningar till problemet på nätet för att se om jag kan reparera datorn själv. Samma problem dök upp på många onlineforum, men ingen hade en säker lösning för problemet. Jag rengjorde datorn inifrån och förde den sedan till en lokal datorservice. De hittade inget fel i den. Jag blev väldigt orolig, eftersom datorn är min viktigaste arbetsstation och jag använder den både för att skapa musik och ljuddesign och för att uppträda. Min dator innehöll allt arbete och alla projekt från de senaste två åren. Problemet fick mig att fundera på hur jag klarar mig utan en dator eller om det överhuvudtaget är möjligt. Jag var tvungen att hitta på en lösning, eftersom jag och min partner ville fortsätta med vårt projekt på ett eller annat sätt. Slutligen beslöt jag mig för att utmana mig själv och skapa ljudarbetet med telefonen.

2.1 Kort om Might Delete Later

Namnet kommer från memet “felt cute, might delete later”, som används bland annat som bildtext för selfies. Memet beskriver en tillfällig bra självkänsla, som kan ändras inom kort. Syftet med selfies med denna bildtext är ofta att snabbt få bekräftelse från sina följare i sociala medier på grund av ett behov att höja sin självkänsla (Pearson, 2022).

Might Delete Later är delvis en abstrakt visualisering av arbetsprocessen i ett livsprojekt. Handlingen och dess symbolik är samtidigt kopplat till realiteter i vårt privata liv. Vi, ett par som bor i olika länder, har ett behov av att skapa någonting gemensamt för att kunna vara tillsammans. Verket visar två människokroppar som arbetar med var sin flyttbar och modifierbar plattform och försöker slutligen koppla ihop dem för att forma ett gemensamt underlag. Det är som en blandning av en problemlösningsuppgift och ett pussel.

Konceptuellt är verket inspirerat av sporadiskt och lätt distraherat beteende i sociala medier samt kortvarigheten i det hela. Plattformens rosa färg symboliserar bekvämlighet, trygghet, välbefinnande och sorglöshet samt ironiskt en felaktig bild av ett idylliskt konstnärsliv. Själva plattformen symboliserar en livbåt, fristad och räddning. Smarttelefonen är kopplad till verket på många olika sätt. Den används som arbetsstation för ljudarbetet. En stor majoritet använder den för att hålla kontakt med varandra och för att marknadsföra sig själva över sociala medier.

2.2 Koala Sampler

Koala Sampler är en sampler-app för musikproduktion och fungerar både på iOS och Android smarttelefoner. Appen är utvecklad för att underlätta skapandeprocessen och göra den snabb och intuitiv utan farthinder. Tanken är att användaren kan fokusera på själva skapandet och inte fastna i oändligt editerande och mixande. Koalas design är inspirerad av Korg 303 samplern både visuellt och funktionsmässigt (Elf Audio, 2021). Koala består av tre vyer: Sample, Sequence och Perform. I sequence-vyn spelar en sina samples och skapar sekvenser och en helhetsstruktur för låten. I perform-vyn framförs låten med tillgång till 16 mastereffekter som kan användas live under framförandet. Koala har också ett tilläggsprogram som heter Samurai mode, som erbjuder fler möjligheter för sample- och sekvenseditering.

2.2.1 Sample

I sample-vyn samlar en sina samples och förbereder dem för inspelning. Med den inbyggda mikrofonen är allt omringande ljud tillgängligt direkt. Det som Koala-användare ofta

använder den här funktionen till är inspelning av beatbox och andra slaginstrumentlika ljud med varierande föremål. På det här sättet skapar en lätt och snabbt trummor och rytm för att prova sina idéer och få projektet startat.

Ljud- och videoimportering är bästa alternativet för importering av ljud med högsta möjliga kvalitet. Alla ljud- och videofiler som finns sparade i telefonen kan importeras till Koala. Det betyder att musiker kan förbereda t.ex loops och ljudeffekter i DAWs på datorn och importera dessa ljudfiler till telefonen och sedan till Koala. Videoimportering är speciellt nyttigt för sampling. Med telefonens screencapture funktion kan en spela in vad som helst, t.ex från Youtube. Då videofiler importeras till Koala konverteras de till ljudfiler automatiskt.

Re-sampling funktionen används för ljud som redan har importerats in i appen. Re-sampling ger de bästa möjligheterna för ljuddesign och skapandet av ett eget sound. Det kan göras på ett par olika sätt. Första sättet är att mixa ihop olika lager av ljudfiler. Som ett exempel, kan användaren skapa ett trummljud av ett par olika slagljud genom att dra och släppa dem på varandra. På det sättet kan en skapa intressantare ljud med flera lager. Ljuden mixas ihop till en fil och sparar samtidigt utrymme från samplern.

Andra sättet att re-sampla och ljuddesigna i Koala är att spela in ljud från appens utgång till dess ingång. Då kan en använda appens 16 master-effekter, såsom reverb, bit-crush, delay etc, för att processera ljudet innan och under inspelning. Den inspelade ljudfilen sparas i en ny pad i samplern.

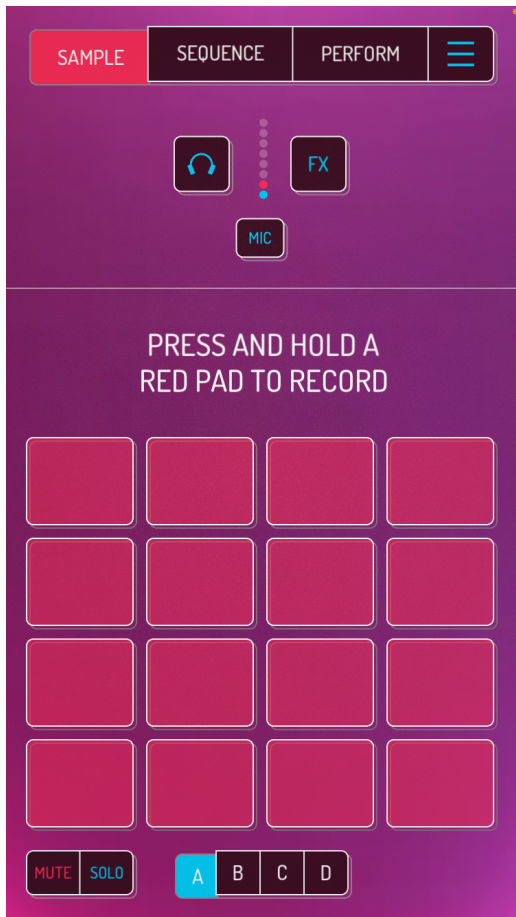


Bild 1. Standard sample-vyn

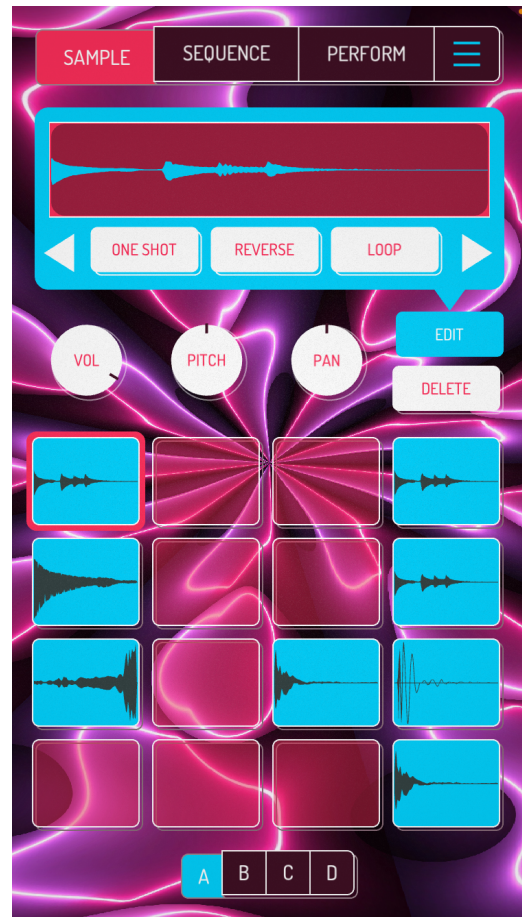


Bild 2. Redigeringsläget i sample-vyn

2.2.2 Sequence

I sequence-vyn kan en spela sina samples live eller spela in dem i sekvensaren. Sequence-vyn innehåller sammanlagt 32 stycken sekvenser, vars längder kan justeras enligt behov. Samples kan spelas i olika skalor med pianotangenter eller i ett grid-system. Med Samurai mode-tilläggsdelen kan noter ritas in och redigeras i en piano roll-sekvensare.

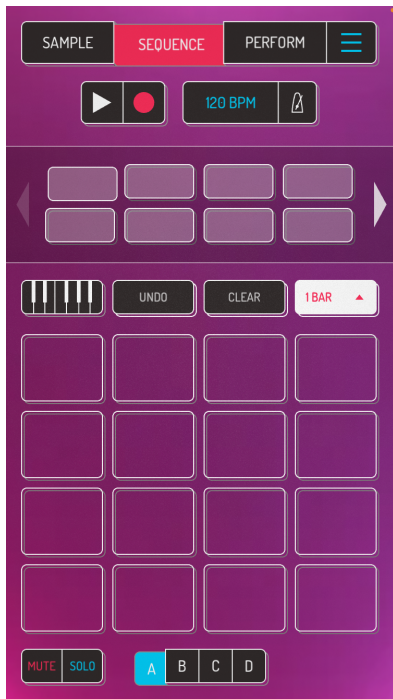


Bild 3. Standard sequence-vy

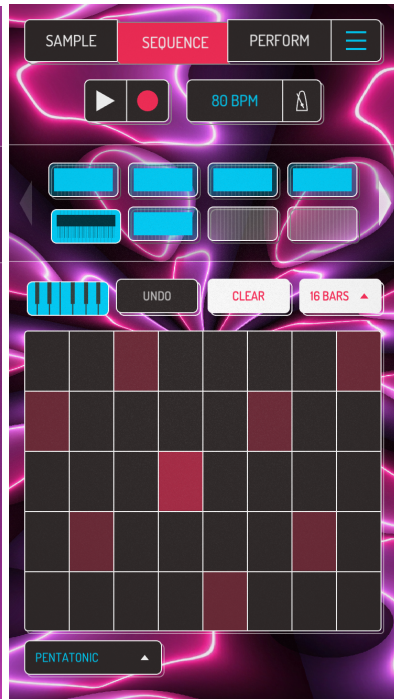


Bild 4. Gridläget i sequence-vyn

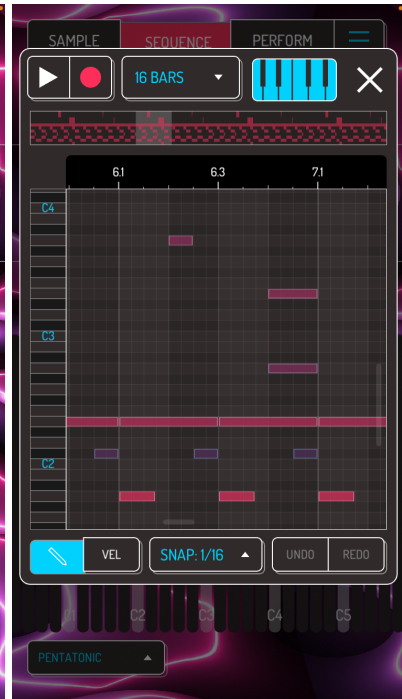


Bild 5. Piano roll i Samurai-mode

2.2.3 Perform

Perform-vyn är gjord för musikens live-uppträdande. Musiken kan manipuleras med 16 stycken mastereffekter.

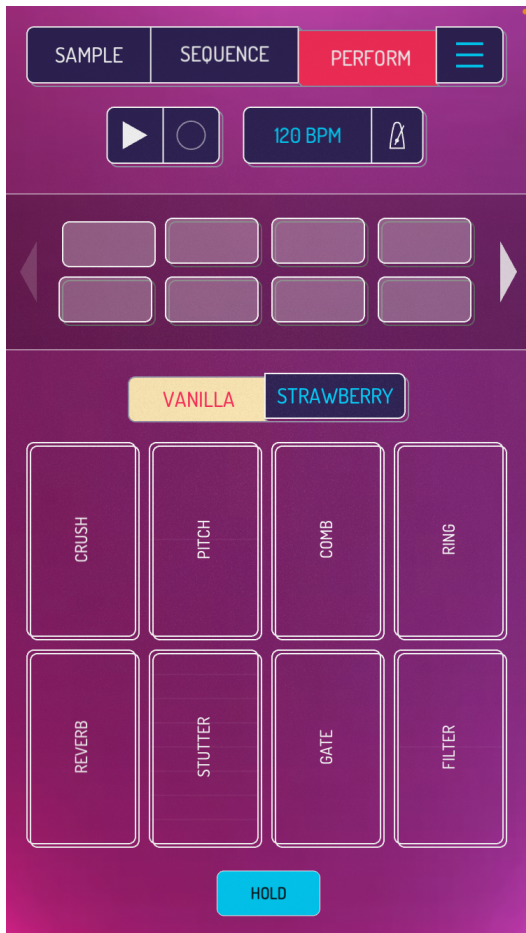


Bild 6. Standard perform-vy med 8 mastereffekter

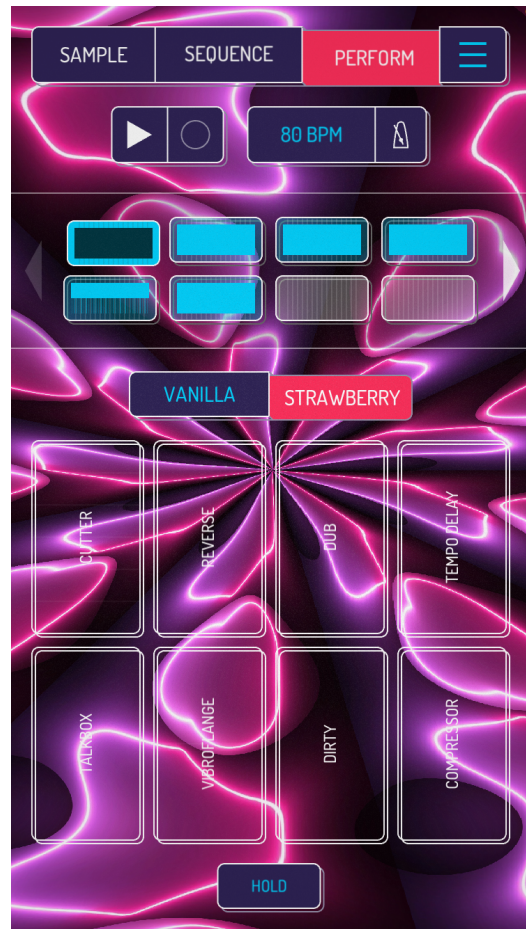


Bild 7. Perform-vyn med övriga mastereffekterna

3 DET KREATIVA ARBETET

Jag försökte undvika att använda pengar i det här projektet, men jag var inte helt nöjd med de appar som jag redan hade på min telefon. Vissa av mina kompisar och andra producenter som jag följer på sociala medier har använt Koala Sampler och gett positiva kommentarer om den. Appens pris var behaglig (4,99€) och jag ansåg också att jag sannolikt kommer att fortsätta använda Koala Sampler i fortsättningen, vilket gjorde det till en smartare och mer långsiktig investering. För den huvudsakliga arbetsstationen valde jag alltså att använda Koala Sampler, eftersom jag tyckte det var den mångsidigaste och användarvänligaste appen för skapandet av en större helhet. Den har mera trumpaddar, en piano roll, en tydligare sekvensare, mera

effekter och ljudediteringsmöjligheter än iMaschine, som var mitt andra alternativ. Koala har inte ett inbyggt ljudbibliotek, men i det här projektet behövde jag inte det.

3.1 Arbetsprocessen

07/03

Jag flyttade idén som jag skapat i iMaschine till Koala sampler. Eftersom kvaliteten av USB-ljudet var dåligt, laddade jag ner det på nytt med högre kvalitet från Youtube med screen record-funktionen. Jag köpte tilläggsdelen Samurai-mode (4,99€) till Koala för att kunna editera sekvenserna mer flexibelt. Med Samurai kunde jag justera volymen av varje enskild not och rita in eller radera enskilda noter. Volymkontrollen tillät mig göra enskilda noter mjukare. På det sättet spelades inte allting lika högt, och jag undvek att skapa en kaotisk massa, som det är otrevligt att lyssna på. Med Samurai-mode lyckades jag förbättra musiken betydligt.

08/03

Jag skapade olika sekvenser, som utvecklades från mindre element till flera element. Under sessionen stördes vi aningen av barn som lekte högljutt utanför studion. Jag bestämde mig för att använda det till vår nytta och spelade in ljudet av de skrikande barnen och inkluderade det i verkets intro, som någon slags symbol för inre röster.

10/03

Under sessionen skapade jag fler sekvenser för att ha ytterligare variation och struktur i ljudvärlden. Jag experimenterade med mastereffekterna och försökte hitta på ett sätt att använda dem för att ge mera detaljer i den repetitiva musiken. Vissa av dem verkade fungera för övergångar mellan de olika sekvenserna och för skapandet av olika effektljud med hjälp av re-sampling funktionen.

15/03

Under mixningsfasen lyssnade jag på musiken med mina hörlurar för första gången och märkte att USB-samplerna hade för mycket noise i bakgrunden, som spelades hackigt i takt med melodin. Det hade jag inte hört i studion där vi arbetade, eftersom studion hade hittills haft endast en dålig högtalare. Jag kunde inte få bort denna noise, utan att skada resten av ljudet på grund av att Koala inte har en ekvalisator. Jag hamnade spela in mera noise och lägga det i bakgrunden för att skapa en jämnare matta av det. Det var en nödlösning, som jag var tvungen att göra i den stunden och tyvärr höjde det inte kvaliteten av slutresultatet.

För mastring hade jag redan tidigare hittat och provat en nätsida, som jag tänkte använda för att mastra låten. Nätsidan mastrar låten gratis och sedan kan den mastrade låten laddas till telefonen. Det är inte frågan om en invecklad mastring, utan huvudsakligen en höjning av volymnivån.

17/03

Jag spelade in första versionen av hela ljudarbetet. Skapandet av en masterfil var problematiskt, eftersom i Koala måste jag spela in hela låten live för att kunna exportera den. Det tog mycket tid och ifall jag gjorde något fel under inspelningen måste jag spela in låten på nytt från början. Ibland strulade effekterna i appen och spelade in något som inte skulle finnas i låten.

19/03

Under den här sessionen märkte jag att det fanns en begränsad mängd gratis mastringar, som jag hade använt till slut under experimenteringsfasen. Det betydde att jag inte mera kunde utnyttja online-mastring för den färdiga låten och måste hitta på ett annat sätt att mastra den.

23/03

Jag måste få spelat in den slutliga versionen, eftersom vi jobbade med en fotograf, som skulle komma och filma genomdraget senare under dagen. Under denna session hade jag stora

svårigheter med exporteringen av masterlåten. Problemet berodde på Koalas synkroniserade sekvensspelning. Då jag böt mellan olika långa sekvenser började den följande sekvensen mitt i, det vill säga i fel ställe. Det tog mig en lång tid att reda ut hur jag kan bygga upp sekvenserna så att inspelningen fungerar och allting spelas i rätt tid och ordning. Vi tappade dyrbar studiotid på grund av detta och hade mindre för någon form av en generalrepetition.

24/03

Då vi synkroniserade musiken från filmen med den så kallade rena masterfilen höjde jag på volymnivån i iMovie. Efter det var volymen allmänt på en duglig nivå, men jag märkte senare att bastrummorna i den andra sista sekvensen clippade och det lät vidrigt.

4 SLUTSATSER

4.1 Avgränsningarnas inverkan

Arbetsprocessen i Might Delete Later var snabb och tydlig på grund av många avgränsningar. Användningen av smarttelefonen, en app och några enstaka samples skapade en väldigt tät ram. Avgränsningarna och arbetsmetoderna passade in i verkets symbolik och handling. Verkets underliggande hyperkonceptualitet gynnade både ljudarbetet och helheten. På grund av ett väldigt specifikt koncept och verkets längd var det lättare att klara av ljudarbetet med smarttelefonen och Koala Sampler, eftersom deras prestationsförmåga utsattes för mindre press och många brister kunde förlåtas. Slutresultatet kunde se väldigt annorlunda ut ifall projektet hade haft en annan stil, längd och arbetsmiljö. Speciellt ett längre ljudarbete skulle antagligen vara för ett för stort projekt att klara av med endast med en smarttelefon.

Resultatet lät tillräckligt bra i studion där det skapades, eftersom studios akustik och högtalare sänkte standarden kraftigt. I en bättre studio skulle bristerna stå ut tydligare. Miljön hade därmed en betydlig inverkan på hur slutresultatet låter. I videon låter musiken inte lika bra, eftersom rummet inte påverkar ljudet.

Det finns många andra kompetenta musikappar som inte användes i det här arbetet, vilket gör det omöjligt att göra en fullständig slutsats om smarttelefonens verkliga potential. Arbetet skapades under en kort tidsperiod och minimalt med tid för mig att fördjupa mig i Koala Sampler. Jag lyckades nå ett resultat som duger, men jag är säker på att vidare forskning av Koala Sampler samt andra musikappar och deras funktioner kan leda till bättre resultat.

Inspelning och strukturering av mina samples var enkelt, eftersom Koala är designad för det ändamålet. Det som visade sig vara svårare var editeringen av det inspelade materialet i de olika sekvenserna. Då jag kände att ett specifikt ljud behöver tas bort eller bytas till ett annat, visste jag inte ännu hur jag kan göra det utan att radera hela sekvensen och spela in allting på nytt. Det var ett problem jag inte var färdig att ta itu med flera gånger om dagen. Lyckligen löste jag det med att köpa Koalas tillägsprogram Samurai mode, som tillåter en rita in och editera enskilda noter i en "piano roll" sekvens.

Eftersom vi beslöt att skapa en duoföreställning och inkludera mig i koreografin, betydde det att jag inte kunde spela musiken live. Därmed fick jag mera press att strukturera och exportera en master fil, som vem som helst klarar av att styra under föreställningen. I det här fallet exporterade jag hela låten som en fil till min telefon, som fotografen satt på medan jag var på scenen. Exporteringen var svår och aningen tidskonsumerande, eftersom Koala inte kan exportera en masterfil självständigt. Jag var tvungen att spela in hela låten live, genom att manuellt spela igenom alla sekvenser under inspelningen. Jag fastnade i många ställen, eftersom Koala synkroniserar sekvenserna enligt takter. Om första sekvensen är 4 takter och nästa sekvensen är 8 takter, börjar den andra sekvensen mitt i fjärde takten. Det betyder att, ifall jag har skapat någon variation i sekvensen, börjar sekvensen 4 takter för sent och en del av låten spelas för tidigt. Jag hamnade jobba hårt för att lyckas klura ut hur jag kan förlänga och förkorta sekvenserna så att jag lyckas spela in dem rätt. Det fanns också ett annat problem, som hade att göra med sekvensernas synkronisering och timing.

Sekvenserna är byggda av midi-signaler som aktiverar de samples som är bundna till dem. Ifall jag skapar en längre sekvens, re-samplar det till en ljudfil och skriver in den i

sekvensaren, spelas den enbart där var midi-signalen är inskriven i sekvensen. Ifall jag hoppar in i sekvensen mitt i, spelas inte ljudet, eftersom midi-signalen inte har aktiverats. Därför fungerade inte enskilda ljudfiler lika bra som midi-sekvenser och bidrog till inspelningsproblemet.

4.2 Smarttelefon mot bärbar dator

Det första jag märkte är skillnaderna i apparaternas bekvämlighet. Skärmen på min iPhone 6s är väldigt liten jämfört med min Macbook Pro 15". På grund av skärmens storlek är det omöjligt att sprida på materialet för att se på helheten på samma sätt som på Macbooken. Appens olika funktioner måste klämmas in i ett väldigt litet område och det kan göra arbetandet i telefonen aningen petigt ibland, speciellt på grund av pekskärmen. Det är lättare att kontrollera funktioner med en mus, ett tangentbord och en stor skärm. Hur som helst kan även en bärbar dator inte tävla med smarttelefonens bärbarhet. Iphone 6s ryms i fickan och är färdig för musikproduktion i nolltid var som helst.

4.3 Ableton Live mot Koala Sampler

Efter att en har blivit bekväm med pekskärmen och appens små tangenter är Koala Sampler faktiskt väldigt användarvänlig. Appens tangenter och vyer är tydligt namngivna och enkelt designade. Det tar inte länge att förstå hur de viktigaste funktionerna fungerar. Koala är byggd för att skapandet ska fungera så smidigt och snabbt som möjligt. Med några klick är en redan i full fart. Ableton Live ser ut som en mardröm för någon som vill börja med musikproduktion och sanningen är att det är svårt att få ett projekt startat, ifall en inte följer instruktioner t.ex från Youtube-handledningar. Då en har samlat till sig allt som behövs för att börja skapa en låt i Ableton Live, har en annan redan skapat en hel låt i Koala Sampler.

Början av skapandeprocessen i Koala Sampler var väldigt liknande som i Ableton. Jag hade redan valt ett primärt ljud, som jag ville arbeta med och började leka med den för att se vad den kan utvecklas till. Oftast när jag arbetar med samples, brukar jag time-stretcha, pitcha dem upp och ner, vända dem baklänges och lägga olika effekter för att ändra på originalljudet. Det är ungefär lika enkelt att åstadkomma i Koala Sampler som i Ableton Live. Ljuddesign och kreativt arbetande är lätt och snabbt i Koala Sampler.

Det som slutligen visade sig vara en av de mest kritiska skillnaderna mellan Koala Sampler och Ableton Live var de otillräckliga verktygen för mixning och mastring i Koala Sampler. Appen saknar bland annat en ekvalisator och en bra kompressor. Utan dem var det svårt att slutföra låten och ta det avgörande steget mot ett mer professionellt slutresultat. Koala Sampler innehåller inte mixkanaler. Volymerna justeras för varje enskild sample med clip gain och det finns ingen master gain som kunde användas för att kompensera mixens låga volym. Exporteringen av masterspåret var en börda jämfört med Ableton Live. I Koala Sampler måste masterfilen spelas in live och manuellt, eftersom exporteringen erbjuder endast möjligheter för olika sorters stem- och projektexportering. Det är bland annat möjligt att exportera projektet som ett Ableton Live set, men i det här projektet kunde jag inte utnyttja det, eftersom min dator var sönder och jag hade dessutom bestämt att använda endast min smarttelefon.

5 DISKUSSION

För priset av en använd telefon och några appar kan vem som helst börja skapa musik och ljud utan en lång inlärningsprocess. Kanske just du redan äger en smarttelefon som stöder dessa musikappar. I många fall behövs det en paketbil för att flytta på all musikutrustning från en plats till en annan. Smarttelefonen ryms i fickan, den är nästan alltid med en och kostar mycket mindre än datorer, instrument och annan hårdvara.

Jag hoppas att mitt arbete kan bevisa att musik och ljudarbete inte är endast för folk med högre inkomster och dyr utrustning. Dessutom är det alltid nyttigt att ifrågasätta sina

arbetsmetoder och försöka se dem från ett mer ekologiskt och antikonsumentiskt perspektiv ibland. Kreativitet tar en väldigt långt även med mindre resurser. Mera utrustning leder inte till bättre resultat och mera alternativ leder inte till ökad frihet, tvärtom.

Oavsett om det är frågan om ett behov av att göra det dåliga lite bättre, något framtvingat och lösningsbaserat eller ren konstnärlig briljans fri från omständigheternas inverkan, verkar det som att kreativitet väldigt ofta uppstår bland misär och begränsade möjligheter. Under den värsta tiden av koronapandemin ökade min kreativitet så mycket att jag skapade mera konstnärligt material än någonsin. I de första populära sampler-apparaterna var ljudinspelning begränsat till några sekunder, men hiphop-producenterna hittade på ett sätt att arbeta runt det genom att spela in ljudet med snabbare tempo och efteråt sakta ner det igen i samplern. Den här metoden gav till och med upphov till ett eftersträvat sound. Hela hiphopkulturen skapades under miserabla omständigheter med obefintliga resurser i de latin- och afroamerikanska områdena i New York på 70-talet. Idag är det ett globalt fenomen, en massiv marknad och djupt inblandad i vår vardag som en del av populärkulturen.

KÄLLOR

(2005) *Sequencer*, *WhatIs.com*. TechTarget.

<https://www.techtarget.com/whatis/definition/sequencer> (Hämtad: 23.05.2022).

(2021) *Koala sampler*.

<https://www.koalasampler.com/> (Hämtad 04.04.2022)

(2021) *Koala - How it was made*.

<https://www.elf-audio.com/koala/how-it-was-made.php> (Hämtad 04.04.2022)

Johns, M. (2021) *These music-recording apps are your first step to winning a Grammy*, *Popular Science*. <https://www.popsoci.com/smartphone-music-making-apps/>
(Hämtad: 18.05.2022).

Kuehnl, E. (2020). *Audio production basics with Ableton Live*. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield Publishers.

Pearson (2022) *Feeling cute might delete later - meaning, origin and usage*, *English-Grammar-Lessons.com*.
<https://english-grammar-lessons.com/feeling-cute-might-delete-later-meaning/>
(Hämtad: 18.04.2022)

Pierce, D. (2017) *Steve lacy produced that hot Kendrick Lamar track using only his iPhone*, *WIRED*. <https://www.wired.com/2017/04/steve-lacy-iphone-producer/> (Hämtad: 15.04.2022)

Squire, J. E. (ed.) (2016) *The movie business book*. 4th ed. London, England: Routledge.

Sound, F. X. (2021) *windows 10 usb | Sound Effect*. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=E4f1kXQog4s> (Hämtad: 05.18.2022).

BILAGA 1. Länk till ljudarbetet

https://soundcloud.com/sebastiwan/might-delete-later-v3/s-Puys2mumizC?utm_source=clipboard&utm_medium=text&utm_campaign=social_sharing