

For internal use only, please do not redistribute.

Contextualisatie

Friso Hoekstra

MMus Music Design, HKU Muziek en Technologie

Utrecht, juni 2017

Inhoudsopgave

1	Introductie	3
2	Context	6
3	Methodes	10
4	Projecten	12
5	Conclusie	27
6	Literatuur	29

1 Introductie

Voor het behalen van mijn MMus op de HKU schrijf ik deze contextualisatie. In vijf hoofdstukken schets ik een profiel van mijzelf als producer en breng ik mijn werkveld in beeld. Aan de hand van leerdoelen die ik aan het begin van de opleiding heb gesteld beschrijf ik daarnaast mijn werkwijze, kenmerkende eigenschappen en de daaruit ontstane portfolio. In de conclusie beschrijf ik vervolgens in welke mate ik mijn doelen heb behaald en wat mijn plannen zijn voor de (nabije) toekomst.

Achtergrond

Toen ik aan de Master of Music begon was ik een beginnend professional in muziek productie. Na mijn bachelor-stage bij Elias in New York, een bedrijf dat zich bezighoudt met muziek voor tv reclame, ben ik me als freelancer op toegepaste muziekproductie gaan focussen. Ik hield me bezig met compositie en productie (en soms sound design) voor o.a. korte films, games en commercials. Dit deed ik zowel op freelance basis als vanuit een collectief (Guns For Hire, zie hieronder). Daarnaast deed ik verschillende productie-projecten. Ik maakte bij voorbeeld samen met twee andere bachelorstudenten dance muziek onder de naam Gorillabass.

Guns For Hire

Guns For Hire is een bedrijf dat muziek en sound design produceert en audio post-productie verzorgt voor (voornamelijk online) media. Je kunt daarbij denken aan promo video's, explanations (geanimeerde uitlegvideo) en andere visuele content. Het bedrijf is in 2014 begonnen als een afstudeerproject met zeven klasgenoten. De opdracht van dat project was om met een gegeven groep mensen een succesvolle bedrijfssimulatie te voeren. Hoe zorg je ervoor dat de individuele kwaliteiten van al je collega's maximaal benut worden? Hoe zorg je ervoor dat er überhaupt wat te doen is?

De methode voor samenwerking, waarover ik mijn supportive narrative toen heb geschreven, vormt de basis van het bedrijf dat we m.i.v. 2017 zijn begonnen. Drie van ons zitten in een VOF en drie anderen worden op project-basis ingehuurd. Twee jongens hebben inmiddels hun eigen weg gekozen.

We hebben onze eigen studio/kantoor aan de Gruttersdijk. Via onze voornamelijk Utrechtse klanten hebben we o.a. mogen werken aan campagnes voor bedrijven als Yarden, Rijkswaterstaat, NOC/NSF en NFF. Veel van onze opdrachtgevers zijn mensen waar we in onze studietijd mee hebben samengewerkt. Mijn rol in het bedrijf is die van 'vooruitgeschoven post' en producer/sound designer. Ik maak de vertaalslag van het concept/idee/vraag van een opdrachtgever naar een muzikaal/klankmatig uitvoerbare briefing voor mijzelf en de rest van het bedrijf. Hoe dit proces verloopt vertel ik later in hoofdstuk 4. Daarnaast componeer en produceer ik muziek, maak ik sound design en doe ik mix- en opname engineering.

Producer

Naast Guns For Hire werk ik aan verschillende compositie en sound design projecten. Bijvoorbeeld freelance klussen voor mijn stagebedrijf, korte films i.sm. met andere componisten, of langdurigere samenwerkingen.

Één daarvan is de samenwerking die Gorillabass heet. Samen met twee klasgenoten uit mijn bachelortijd maakte ik EDM/trap muziek. De samenwerking is ontstaan uit een writingcamp project dat door een andere klasgenoot binnen de HKU was georganiseerd. Mijn rol binnen de samenwerking was om snel korte opzetjes te maken voor tracks. Meestal ontstonden die opzetjes vanuit een synth, samplelaag of melodie met een simpele drumlaag, die vervolgens verder werden uitgewerkt door de andere twee. De tracks werden vervolgens heen en weer verstuurd tot dat er een resultaat was waar iedereen tevreden mee was, dat we vervolgens rondstuurden naar labels. Onze eerste release (bij WOLV) was een track waarvan de eerste opzet tijdens dat eerste writing camp gemaakt is.

Autonoom

Als ik niet al met een ander project bezig ben, of een paar minuutjes vrije tijd heb, maak ik mijn eigen muziek. Dit zijn vaak schetsen, experimenten, of uitwerkingen van ideeën die ik niet ergens anders kwijt kan. De 100+ tracks die daar inmiddels uit zijn gekomen bewaar ik in een library waar ik vervolgens uit kan putten in andere projecten voor Guns of ergens anders. De tracks lopen uiteen van demo's voor hard-rock nummers tot techno-minimal experimenten, van 8-bar loops tot uitgeproduceerde arrangementen. In de loop van de tijd ben ik steeds minder losse flarden en steeds meer songs beginnen te schrijven, meer vanuit het instrument (ik speel drums, gitaar en toetsen) dan vanuit de sequencer (Ableton in mijn geval) gedacht, als manier om mijzelf als componist/muzikant meer uit te dagen, onder de naam Dr. Fripso. Hier kom ik later in hoofdstuk 4 nog op terug.

Doelen

Het doel aan het begin van mijn opleiding was om te groeien als professional. Voor mij betekende dat voornamelijk groeien als producer in alle verschillende vormen die ik hierboven benoem.

Ik was al me bewust van een aantal sterke en zwakke punten die mij definiëren als producer. Mijn grootste kracht is communicatie: ik ben een open persoon en een team-speler met een uitgesproken mening. In producties heb ik bovendien vaak een pragmatische, probleem-oplossende houding dankzij mijn analyserende blik op muziek productie. Ik leun daarbij sterk op mijn muziektechnologische vaardigheden, van harmonieeler via studio-productie naar hardwarevaardigheden, en weer terug.

Mijn interessegebied binnen muziek is erg breed, zowel qua context als inhoud. Als een soort kameleon pas ik mijn rol en houding daarom ook aan naar de inhoud en omgeving van het project. Als gevolg daarvan is mijn positie vaak een reactieve, waardoor ik het soms moeilijk vind om een sterk muzikaal concept vanaf een blanke pagina op te bouwen, en dat idee vervolgens te verbinden met iets klinkend.

Bovenstaande samenvatting van mijn situatie heb ik aan het begin van de MMus vastgelegd in een studieplan. In dat studieplan schreef ik daarnaast: *"Over vijf jaar hoop ik een sterke freelance beroepspraktijk te hebben die muziek voor de media en (pop/dance)muziek productie combineert."* Om dit punt op de horizon te bereiken, was het van belang om een duidelijk plan te vormen over hoe ik de volgende stappen in mijn

beroepspraktijk kan zetten. Dat betekende dat ik bijvoorbeeld een beter beeld moest vormen van mijn artistieke identiteit: wie ben ik, wat doe ik, en vooral: hoe doe ik het?

Voor Guns For Hire betekende het dat ik met de rest van het collectief opnieuw moest gaan nadenken over onze strategie. Hoe gaan we verder na ons afstuderen en wat is mijn rol daarbinnen? In de tussentijd moest ik tijd zien te vinden om muziek te produceren voor bijvoorbeeld Gorillabass. Het was daarbij ook belangrijk dat we een duidelijkere visie ontwikkelen over hoe we muziek maken, het ontwikkelen van een sound, en een plan uitstippelen over "hoe we releases kunnen krijgen en hopelijk een management + booking contract."

Na verloop van tijd is Gorillabass op een wat lager pitje verder gegaan. In de context van die specifieke samenwerking werden de vragen daardoor minder relevant. Ze zijn echter in algemene zin overdraagbaar op de andere projecten die ik deed en mijn doelstelling voor over vijf jaar. Om die reden zijn ze nog steeds van toepassing.

Samengevat leverde dat de volgende doelen op:

- **Het vinden van een creatieve niche, visie, strategie, identiteit, etc.** : uitvinden wat deze abstracte begrippen voor mij betekenen als producer
- **Groeien als producer (conceptueel):** mijzelf ontwikkelen in het creëren van concepten voor muziekproductie
- **Groeien als producer (vakmanschap):** mijzelf ontwikkelen op het gebied van vakmanschap, mn. in compositie en op technisch vlak, in verschillende contexten
- **Bewustzijn van positie in de muziekindustrie:** het opbouwen van een netwerk (voornamelijk regisseurs en producenten, muziekproducers en artiesten) en het kaderen van mijn werkveld

Motivatie

Mijn motivatie om te focussen op bovenstaande doelen bestaat uit een aantal onderdelen. Ik was 21 toen ik begon aan de MMus, een stuk jonger dan mijn studiegenoten en mensen waarmee ik dagelijks samenwerk. Die voorsprong wil ik gebruiken om nog meer te leren en experimenteren. Het open curriculum van deze opleiding is daar het uitgelezen middel voor omdat ik zo mijn onderzoek en werkgroepen kan afstemmen op mijn projecten.

Bovendien breid ik mijn (internationale) netwerk flink uit en heb ik de gelegenheid om veel (kortstondige en langdurige) samenwerkingen aan te gaan met andere componisten/producers/sound designers. Ten slotte bieden de faciliteiten en kennis binnen de HKU een mooi platform om mij vooruit te hepen als producer.

2 Context

Om het begrip producer wat beter te kaderen, zal ik een overzicht geven van vijf nationaal en internationaal actieve producers waarmee ik mij identificeer en wiens werkwijze op de één of andere manier vergelijkbaar is met die van mij. Op die manier krijg ik een beter beeld van de context waarin ik werk.

Marius de Vries

Marius de Vries is een Britse producer, music director en componist. Hij werkte o.a. als toetsenist en synth programmer voor Annie Lennox, The Sugarcubes en David Bowie, en produceerde later albums voor o.a. Björk, Massive Attack en Rufus Wainwright. Zijn belangrijkste werk deed hij echter in de rol van music director voor de musical films *Moulin Rouge!* en *La La Land*. Een veel omvattende, inter-disciplinaire rol, waarbij in muzikale zin artistieke, technische en management vaardigheden hand in hand gaan. Over die rol in *La La Land* vertelt hij:

"There's a custodial role to understand the musical universe of La La Land and help nurture it as best as possible. Then there's the nuts-and-bolts of getting it made. In contrast to a movie where it's a case of pasting a score over a completed edit, in this case [the music] has to be preconceived and pre-recorded, actors and musical performers have to be rehearsed and ready to be on camera, the musical structures have to be in sync with the visual structure."

Omdat de regisseur van *La La Land* de liedjes zoveel mogelijk voor de camera wilde opnemen, en dus niet nasynchroniseren, was een belangrijke taak van De Vries om de acteurs te coachen in hun performance, of een team samen te stellen waar hij dat zelf niet kon.

Ook muziek in *Moulin Rouge!* kenmerkt zich door de manier waarop score en performance 'op de set' vloeiend in elkaar overlopen. De Vries was verantwoordelijk voor het ontwerpen van de architectuur van de muziek in de film. Toezicht houden op en faciliteren van arrangementen voor alle cues, acteurs begeleiden in het opnemen van hun performances, eerst in de studio en vervolgens op de set, en de uiteindelijke tracks co-produceren behoorden allemaal tot zijn takenpakket.

Een kenmerkende eigenschap van de Vries is zijn vermogen om samen te werken met andere kunstdisciplines zoals film en dans. Dit is onlosmakelijk verbonden met een diplomatieke, flexibele en pragmatische houding t.o.v. muziekproductie, vanwege de noodzaak om muzikale ideeën aan te passen aan het (non-muzikale) idee van een ander. Daarover zegt hij:

"Sometimes it's painful but you have to adopt a certain attitude of humility because in those situations music isn't in the driving seat – it's in the business of helping tell the story and has to knuckle down and do that. (...) An interesting part of the challenge is working out how to do it, because the grammar of visual storytelling or theatrical storytelling and the grammar of music are not always perfectly in sync and it is the grammar of music that has to bend!"

Damon Albarn

Damon Albarn is een Britse muzikant, singer-songwriter, multi-instrumentalist en producer, bekend als de zanger van Blur. Toen Blur in haar vroege jaren diep in de schulden zat na een matig ontvangen eerste album, besloten ze door de VS te gaan toeren in een poging om wat geld terug te verdienen. Al na twee maanden kreeg de band last van heimwee: "I just started to miss really simple things ... I missed everything about England so I started writing songs which created an English atmosphere." (Harris, 1993)

Albarn's muzikale stijl werd zodoende sterk beïnvloed door de Britse bands van de jaren '60: The Beatles, The Rolling Stones, The Who, The Animals. Hij combineert songwriting en stijlkenmerken uit die tijd met lo-fi, sampling en hedendaagse hip-hop productie.

Die laatste twee elementen zijn nog sterker aanwezig bij Gorillaz, een inter-disciplinaire samenwerking tussen Albarn en striptekenaar Jamie Hewlett. Uit frustratie over MTV ontstond een idee om een band op te richten die bestaat uit fictieve tekenfilmfiguren. *"If you watch MTV for too long, it's a bit like hell – there's nothing of substance there."* (Gaiman, 2005) De muziek van Gorillaz kenmerkt zich door een eclectische combinatie van stijlen en invloeden: hip-hop, punk, gospel, soul. Daarnaast staat de band bekend om zijn samenwerkingen met een groot aantal gastartiesten van verschillende statuur.

Damon Albarn is een producer die regelmatig werkt vanuit een conceptueel kader. Zijn albums kenmerken zich door overkoepelende (emotionele) thema's waar de muziek zich aan spiegelt. The Magic Whip van Blur (ontwrichting) en Demon Days (angst en demonen) en Humanz (politiek en technologie) van Gorillaz zijn daar voorbeelden van. Daarnaast is hij een multi-instrumentalist en producer die veel van zijn eigen werk zelf inspeelt en werkt vanuit zijn eigen studio in Londen (Studio 13). Een muzikale duizendpoot, die bovendien een teamspeler en talentscout is die weet hoe je mensen muzikaal kunt samenbrengen.

Torre Florim

Torre Florim is een Nederlandse zanger en producer, bekend van De Staat. De Staat is begonnen als een one-man-band. Florim schreef, produceerde en nam alles thuis op. Het resultaat was het album Wait For Evolution, het eerste album van De Staat. Vervolgens formeerde Florim een liveband, waarmee hij rond 2007 veel optrad. De band viel in de smaak bij het Nederlandse publiek en het eerste album werd goed ontvangen.

Dat succes, samen met een sync in de bekende voetbalgame FIFA '14, werkte als een springplank voor internationaal succes met optredens door heel Europa en een sterke fanbase. De band heeft die o.a. te danken aan een eigenzinnige manier om live performance te verbinden met sociale media. Zo wordt de virtuele choreografie uit de videoclip voor Witch Doctor, die na de release in 2015 viraal ging en verschillende awards binnensleepte, nagebootst in hun shows.

Naast frontman en zanger is Torre Florim ook actief producer. Hij werkte o.a. voor in de jaren 2008-2012 populaire band Go Back To The Zoo en andere Nederlandse acts Elle Bandita en Roosbeef. Florim is autodidact: *"Ik heb een rare manier van gitaarspelen, speel met twee vingers en trek de snaren naar*

beneden, terwijl de meesten omhoog duwen. En ik ben langzaam. Ik zou wel sneller willen zijn, maar ik ga niet thuis zitten oefenen. Gitaarspelen is voor mij puur functioneel: iets maken." (Vis, 2013)

Daarnaast speelt experiment een grote rol in het maken, en associaties met voor hem bijzondere muziek met opvallende klank. *"Als ik iets cool vind, gebruik ik het. Fucking jatten eigenlijk (...) maar met onze eigen invloeden en manier van spelen klinkt het vervolgens toch als De Staat."* (Vis, 2013)

Het succes van De Staat heeft ook te maken met de zakelijke blik van Florim. *"De moeilijkheid zit vooral in het opgemerkt worden. Her en der een optreden doen zet geen zoden aan de dijk, er moet een plan achter zitten."* (Kruize, 2016) Hij maakt strategische keuzes die de band vooruit kunnen helpen. Zo speelde de band diverse shows in het voorprogramma van Muse, maar kostte dat vooral geld. *"Maar het is een fantastische mogelijkheid om jezelf aan zo'n 200.000 mensen die misschien wel nooit van je gehoord hebben te presenteren."* (Kruize, 2016)

Toch moet er uiteindelijk ergens geld vandaan komen. Zodoende is De Staat op zoek gegaan naar fondsen om hun ambitieuze plannen te realiseren. De videoclip van Witch Doctor, waar een Bredase animatiestudio een half jaar aan gewerkt heeft, werd o.a. gefinancierd door het TAX-videoclipfonds en AKV St. Joost. Daarnaast is de band een meerjarige subsidie toegekend via het fonds Podiumkunsten. Door voor de periode 2017-2020 een uitgebreide planning te maken, waaronder een reprimetournee en een nieuw album, wist de band bijna één miljoen euro op te halen.

Trent Reznor

Trent Reznor is een Amerikaanse zanger, producer en film componist. Reznor is voornamelijk bekend van zijn industrial rock project Nine Inch Nails, en deelde het podium en/of studio met acts variërend van David Bowie tot Queens of the Stone Age. Als film componist/sound designer werkt Reznor veel in samenwerking met Atticus Ross, met wie hij o.a. scores maakte voor David Fincher's The Social Network, The Girl With The Dragon Tattoo en Gone Girl.

Reznor is multi-instrumentalist en studio-engineer, en streeft vanuit een technologische studio set-up met zijn muziek naar het organische en het imperfecte. Modulaire synthesizers en andere hardware zonder save- of recallfunctie helpen hem een omgeving te creëren die zich kenmerkt door voortdurende verandering en zelfopgelegde beperkingen.

Deze hardware bespeelt hij vervolgens zoals hij elk ander instrument zou bespelen. Sound design speelt dan ook een grote rol in Reznor's (film)muziek. Componeren doet hij meer vanuit klank, ruimte en textuur en minder vanuit melodie. Hij gebruikt non-muzikale elementen en 'found sounds' om expressie te creëren, en brengt vervolgens klassieke instrumenten als de piano of de viool in contrast met elektronische klanken.

In de loop van de jaren is Trent Reznor's rol van hands-on technicus vergroeid naar een rol van arrangeur en producer, waarbij hij gesteund wordt door Atticus Ross, die de rol van engineer van heeft overgenomen. Reznor gebruikt zijn eigen kennis als engineer in die situatie als hulpmiddel om te communiceren met Ross over wat hij muzikaal beoogd, terwijl hij niet verdwaald hoeft te raken in de technische kant van de productie.

Hierdoor is het makkelijker voor Reznor om afstand te nemen en de rode draad in de gaten te houden. De filmscores die ze maken worden in eerste instantie niet als maatwerk voor een specifieke scene geschreven, maar als een collectie van op zichzelf staande tracks van drie tot acht minuten, geschreven met het concept voor de muziek en film in gedachte. Vervolgens worden de tracks gepaard met verschillende scènes, waar nodig aangepast, uit elkaar getrokken, opnieuw gecombineerd met andere tracks.

John Congleton

John Congleton is een Amerikaanse producer-engineer, bekend van zijn werk voor St. Vincent, wiens album St. Vincent in 2014 een Grammy won voor Best Alternative Music Album. Naast zijn werk als producer was Congleton in de jaren 1998-2010 zanger en gitarist in The Paper Chase. Hij werd o.a. door Steve Albini 'traditioneel' opgeleid als engineer en heeft dus een sterke hands-on benadering. In producties forceert hij zichzelf om zo snel mogelijk een inspirerende sound te creëren waarmee valt te werken, om te voorkomen dat hij dingen overdenkt. Zijn skills en know-how vormen de basis voor zijn nonchalante werkwijze.

Congleton produceert albums voor extreem uiteenlopende acts, van Bono tot R. Kelly. In een interview legt hij uit waarom hij die uitdaging juist opzoekt:

"I'm a music fan, you know what I mean? I love music, but to narrow that down to one style is sort of hellish as an idea to me. For example, I love heavy music, but I would go fucking nuts just working on that. Doing just one style of music would make me very, very unhappy, and I probably would work a lot less if that was the case. So, I constantly work on new things. Let's say two projects come to me and one of them sounds exactly like something I've done before or is heavily influenced by something I've done before, and then the other is completely out of bounds to what I've done before: I will almost always pick the thing that I'm less familiar with. I know I'm going to bring my A-game as a guarantee. I'm going to be hyper-vigilant because it'll be something that's a little bit mysterious to me, and I've got to figure out what it's all about. I'm going to have to listen to more music to understand the artist, and that's just super-duper fun to me. That's what keeps me interested." (Frost, 2014)

Producer en engineer gaan voor hem hand in hand en niet van elkaar te onderscheiden. Zijn hands-on werkwijze gaat dan ook verder dan kabels en knoppen. Zijn leergierige houding maakt dat hij in de studio met zowel jazz-muzikanten als punk-rockers op dezelfde golflengte kan communiceren en muzikale beslissingen kan maken als engineer, bijvoorbeeld over de klank van de gitarist, een akkoordzetting of een karakteristieke speelwijze.

3 Methodes

De doelen die ik heb gesteld voor de MMus zijn vrij abstract en vrijblijvend. Daarom leg ik in dit hoofdstuk uit hoe ik die doelen beoog te behalen.

Het vinden van een creatieve niche, visie, strategie, identiteit, etc.

Het beschrijven van mijn creatieve niche, visie, strategie en/of identiteit zorgt ervoor dat ik beter onder woorden kan brengen waarvoor ik sta als producer. Om erachter te komen waar mijn kracht ligt, wat de terugkerende thema's zijn in de manier waarop ik werk en hoe ik die actief in kan zetten, moet ik een manier vinden om te reflecteren terwijl ik werk.

Één van die manieren is om de projecten die ik over de periode van twee jaar gedaan heb naast elkaar te leggen en met elkaar te vergelijken. Wat was de context? Wat was mijn rol binnen de productie? Hoe verliep het proces en wat was het resultaat?

Een andere manier is om zeer uiteenlopende projecten te doen, met veel verschillende mensen uit verschillende hoeken van muziek, om er zo al experimenterend achter te komen wat ik leuk vind, en waar mijn krachten en zwaktes liggen.

Groeien als producer (conceptueel)

Om mijn conceptueel denkniveau te verbeteren kan ik een hoop dingen doen. Ik kan bijvoorbeeld samenwerkingen aangaan met artiesten, producers of kunstenaars die meester zijn in het formuleren van concepten voor muziek en deze ook goed naar een buitenwereld kunnen communiceren.

Daarnaast kan ik het werk van film componisten en producers die mij persoonlijk inspireren analyseren om erachter te komen hoe zij hun werk op conceptueel vlak benaderen. Dit kan ik doen door naar films te kijken, achtergrond interviews te lezen en bekijken, en de muziek zelf natuurlijk te analyseren.

In mijn eigen dagelijkse werk als producer bij Guns For Hire en daarbuiten kan ik meer focus aanbrengen in het 'maken vóór het maken' - de conceptfase van een project waarin de kaders nog vaag zijn, en er nog ruimte is voor de ontwikkelingen van ideeën, al dan niet in samenwerking met de opdrachtgever. Dit proces vindt in verschillende vormen plaats voor het echte maken begint. Door hier meer aandacht aan te besteden, leer ik hoe ik dit proces naar mijn hand kan zetten.

Groeien als producer (vakmanschap)

Het ligt voor de hand dat ik me ook wil blijven ontwikkelen op het gebied van vaardigheden en vakmanschap. Vooral mixage, opnametechnieken (zowel technisch als creatief) en in-the-box productiemethoden

en strategieën hebben mijn interesse, zowel in toegepaste context als in de context van alternatieve (pop) muziek.

Dit doel kan ik bijvoorbeeld behalen door werkgroepen te volgen in studiotecnologie. Daarnaast kan ik samenwerken met mensen wiens productiewerk ik bewonder, en zodoende van hen leren. Ten slotte kan ik als autodidact mijn eigen vaardigheden verbeteren door er meer focus op te leggen in mijn eigen producties en literatuur, interviews en portfolio bestuderen van professionals met wie ik niet direct kan samenwerken maar van wie ik wel wil leren.

Bewustzijn van positie in de muziekindustrie

Als ik een carrière in muziek wil opbouwen, zal ik mijn positie in de industrie moeten begrijpen en die naar mijn hand kunnen zetten. Een sterk netwerk opbouwen van opdrachtgevers, collega's en mensen om mee samen te werken is daar een belangrijke stap in. Dit doel overlapt met mijn doel om mijn eigen profiel als producer in beeld te brengen.

De focus binnen het uit te breiden netwerk ligt voor mij bij film regisseurs, producenten, muziekproducers en artiesten. Het zijn de mensen waar ik voor werk of mee samenwerk.

Deze mensen kan ik vinden door mijzelf naar buiten toe te presenteren als professional aan de hand mijn portfolio en profiel als producer, die ik zowel indirect (bijvoorbeeld via online vertegenwoordiging, of via mond-op-mond reclame) als direct (door acquisitie te doen en potentiële klanten direct te benaderen). Daarnaast is de HKU een mooie uitvalsbasis.

Een ander belangrijk onderdeel van dit doel is om de industrie om mij heen te leren te begrijpen. Hoe bereik ik mensen met de muziek die ik maak? Hoe lopen de geldstromen? Zeker in toegepaste context is de 'opdrachtgever' bijvoorbeeld eerder een complex, gelaagd pakket van belanghebbenden en makers uit andere disciplines, en veel minder vaak één persoon of bedrijf.

Door veel uiteenlopende projecten te doen zal ik in verschillende contexten van de muziekindustrie tegenkomen. Door die te analyseren kan ik een beeld vormen van hoe die omgeving in elkaar steekt.

4 Projecten

In dit hoofdstuk leg ik aan de hand van een aantal projecten uit hoe en in welke mate ik mijn doelen heb behaald.

Gorillabass

Één van de eerste projecten waar ik me tijdens de MMus mee bezighield was Gorillabass, een samenwerking met Pablo Rindt en Neldrick Martis, twee klasgenoten uit mijn bachelor. Het idee voor de samenwerking ontstond tijdens een writingcamp van twee dagen in de oude HKU studio's in Hilversum, waar verschillende producers en zangers samenkwamen om in korte tijd zoveel mogelijk demo's voor songs te maken. Het project werd georganiseerd als afstudeerproject van een andere student en diende als experiment - er werd in eerste instantie niet voor een specifiek doel geschreven.

Op de tweede dag werkten Pablo, Neldrick en ik samen aan een aantal tracks voor Saïda, een zangeres die via Neldrick bij het project betrokken was geraakt. Pablo is een EDM producer met beginnend succes onder de naam Maddix, en Neldrick komt wat meer uit de urban/R&B hoek en heeft een groot netwerk van o.a. top-liners (zangers) en publishers. Ik deed mee vanuit mijn liefde voor popmuziek en songwriting en productie skills.

Deze gekke combinatie leverde een relaxte werksfeer op waarin we vooral in hoog tempo veel experimenteerden. We waren alle drie weg van de manier hoe trap, hip-hop en EDM overlapt in de muziek van Diplo en zijn groepen Jack Ü en Major Lazer. Dat was een stijl die op dat moment erg populair was dus besloten we iets vergelijkbaars na te streven.

We maakten korte demo's en die speelden we gedurende dag rond tot dat er iets bij zat waar we iets mee konden. Ik was hield me vooral bezig met de eerste opzetjes - meestal een vreemde sound of hook gelaagd over een drumloop - die uiteindelijk dan de drops (climax) van een track zouden kunnen vormen. Soms zat er nog een break aan vooraf maar daar lag voor mij niet de focus.

Pablo hield zich vervolgens bezig met het vervangen van de drums en het verder uit werken van de opzetjes. Hij maakte de variaties, paste de sounds verder aan en werkte aan details waar ik me niet mee bezighield. Neldrick nam tenslotte het resultaat daarvan en werkte met Saïda aan een top-line in een ruimte daarnaast.

Dit proces herhaalde zich meerdere malen in hoog tempo. Bovendien werkten we met drie verschillende DAW's aan verschillende opzetjes tegelijkertijd op verschillende plaatsen in de studio's. Om die reden was het belangrijk dat de workflow voor iedereen overzichtelijk en simpel was.

Mijn rol was, naast het maken van de eerste schetsen, om te zorgen dit proces vloeiend te laten verlopen. Dankzij een Dropbox met een goed geordende structuur van wavefiles, gebaseerd op de manier hoe ik dat met Guns For Hire ook heb opgezet, kon iedereen on-demand bij de laatste versie van de files die hij nodig had. Dat ondersteunde de spontane setting waarin we experimenteerden.

Uiteindelijk is één van de opzetjes van die dag daadwerkelijk afgemaakt en uitgeproduceerd. We hebben de track toen gepitcht bij verschillende labels. Uiteindelijk is 'Smack That' uitgekomen op een sampler van WOLV, het EDM label van Dyro, een EDM producer waar Pablo een lijntje naar had.

Door de tegenvallende publishing via WOLV en andere prioriteiten van ons alle drie is Gorillabass na de release in 'sabbatical' gegaan. Het heeft me desalniettemin veel opgeleverd. De intensieve maar speelse en spontane setting waarin we muziek maakten was een omgeving die mij als producer heel goed bevalt. Ik kon bijvoorbeeld in een hoog tempo ontzettend veel creativiteit kwijt zonder dat ik me behoefde bezig te houden met technische details. Die mindset probeer ik sindsdien in al mijn werk te bereiken.

Daarnaast leerde door hands-on bezig te zijn met andere producers nieuwe dingen op het gebied van compressie, EQ en sample-gebruik. Ik kon letterlijk bij de anderen over hun schouder meekijken en technieken leren die niet alleen van toepassing zijn in context van EDM maar die ik ook direct in mijn eigen praktijk kon gebruiken.

Ten slotte was het spannend om in een scene te duiken waar ik me eigenlijk niet in bezighield. Dat vormde een uitdaging waar ik wonderbaarlijk genoeg meer energie uit haalde dan dat het me energie kostte.

Zanguitdaging

De Zanguitdaging is een samenwerking tussen de HKU en Stichting Muziek en Visueel Gehandicapten (connect2music), een stichting die zich bezighoudt met het faciliteren van muziekbeoefening door musici met een visuele beperking.

De aanleiding voor deze samenwerking was een songfestival voor blinden en slechtzienden (Lions World Song Festival for the Blind) waarbij de deelnemers geacht werden hun eigen songs en backing tracks aan te leveren. Voor veel van de deelnemers is dit vanwege hun handicap moeilijk te realiseren. Vandaar dat connect2music de HKU benaderde om dit in samenwerking met studenten toch voor elkaar te krijgen.

Omdat er binnen de HKU niemand was die de capaciteiten of motivatie had om deze kar te trekken, werd de deadline voor het songfestival niet gehaald. De zangers stonden echter te trappelen om de samenwerking door te laten gaan en uiteindelijk ben ik gevraagd of ik een writingcamp wilde organiseren waarin studenten in duo's liedjes componeren en produceren voor geïnteresseerde visueel gehandicapte zangers en zangeressen.

Dit leek me een leuke uitdaging, ik had nog nooit eerder een writingcamp georganiseerd of met gehandicapte musici gewerkt en eerlijk gezegd had ik op het moment dat ik akkoord ging ook nog geen idee wat de omvang van het project zou gaan worden.

Het project is uiteindelijk uitgegroeid tot een traject van zes maanden waarin duo's studenten samen met de deelnemende zangers liedjes schreven, produceerden, arrangeerden, opnamen en uitvoerden. Het product was een cd met negen originele tracks en een registratie van de album presentatie.

Mijn rol was in dit project in feite die van uitvoerend producent. In samenwerking met de directeur van de stichting en de HKU heb ik het hele traject begeleid. Dat betekent dat ik in de eerste plaats verantwoordelijk was het formuleren van de opdracht: een lieder schrijven voor de zangers, die allemaal een andere

muzikale achtergrond hebben en bovendien onderling sterk verschillen in niveau. Het klinkende resultaat kan van alles zijn maar het uitgangspunt is om te componeren voor een deel van de volgende bezetting: strijkkwintet, (elektrische)gitaar, piano en/of toetsen, klarinet en/of saxofoon, percussie en andere door studenten meegebrachte instrumenten of elektronica.

Vervolgens ben ik begonnen met de werving van studenten en de koppeling aan de deelnemers. Het project is niet per sé een 'sexy' project maar het is me toch gelukt om dertien vierde-jaars studenten en MMus-klasgenoten te vinden die mee wilden doen aan het project.

De planning en daarmee de vorm van het project was als volgt opgedeeld:

- december - januari: kennismaking en ruwe schetsen. In korte schrijfsessies komen tot een opname van een ruwe schets.
- februari - maart: werken in de richting van een final versie. De ruwe schetsen worden uitgewerkt, zowel klinkend als in notatie.
- maart - april: de final versies worden mooi opgenomen, de partijen worden netjes uitgewerkt en er wordt gerepeteerd voor de performance.
- 11 mei: presentatie

Om te zorgen dat iedereen gedurende de hele periode betrokken bleef bij het project, heb ik na elke fase een deadline gepland waarop alle studenten en zangers samen kwamen om hun voortgang te presenteren.

Het was belangrijk om in de gaten te houden dat niemand achterliep, omdat ik in december (terwijl iedereen nog druk aan schetsen en experimenteren was) de opnames en repetities al aan het plannen was. Het idee was in eerste instantie om het ensemble bij elkaar te zoeken via het Utrechts Conservatorium. Gezien de omvang van het project en de strakke planning heb ik er uiteindelijk voor gekozen om via het Keuris Ensemble professionele musici in te huren, zodat de opnames (die vanwege het budget ook meteen de repetities waren) voorspoedig verliepen.

Als je professionele musici hebt, wil je ook dat je een goede engineer hebt die weet waar hij mee bezig is. Daarom heb ik twee MMus-studenten - waarvan ik wist dat ze al veel verschillende stijlen muziek hadden opgenomen - gevraagd om de opnames en de mixage van alle tracks te faciliteren. Om de werkdruk te verdelen en frisse oren de mastering te laten doen heb ik daar nog twee andere bachelor studenten voor gevraagd.

Vanwege de uiteenlopende bezettingen van de songs, werd ik genoodzaakt om een strakke planning te maken. Ik wilde namelijk voorkomen dat musici, deelnemers en/of studenten uren lang uit het raam stonden te kijken in afwachting van hun opnames. In Henry Kelder, de leider van het ensemble had ik daarvoor een goede adviseur. Ik heb uiteindelijk een schema gemaakt, gesorteerd per muzikant, en waar mogelijk het hele ensemble tegelijk laten spelen, afhankelijk van het stuk.

Van 4 t/m 7 april werd er drie dagen opgenomen en één dag ge-edit. Studiotijd voor extra opnames had ik geboekt in de week daarop. Parallel daaraan werd er gemixt en gemasterd, om te zorgen dat de muziek op tijd klaar zou zijn om op cd's gedrukt te worden vóór de presentatie op 11 mei.

Voorafgaand aan en tijdens de opnames was ik vooral een schakel tussen alle verschillende partijen: ik zorgde dat alle partituren er waren en ook echt klopten, dat iedereen de juiste backing tracks zonder foutjes in de bounce naar de engineers toe stuurde, dat er koffie en broodjes zouden zijn tijdens de opnames en repetities, dat het hele proces werd vastgelegd op video, etc.

Aan het einde van het project werden de liedjes op 11 mei gepresenteerd tijdens een kleinschalige live performance in het Muziekhuis in Utrecht. In overleg met de technicus op locatie heb ik drie bachelorstudenten gevraagd om het live geluid te doen en alles multitrack op te nemen.

In muzikaal opzicht heb ik niet veel bijgedragen aan het project. Op geen enkel moment heb ik me bemoeid met de inhoud of vorm van de liedjes, hoe er gespeeld of opgenomen werd, of hoe die mixen en/of masters klonken. Aanvankelijk was het idee dat de studenten begeleiding zouden krijgen van hun docenten in de daarvoor bestemde werkgroepen. Omdat die begeleiding niet of nauwelijks tot stand kwam, en ik me als mede-student niet geroepen voelde om les te geven, heb ik Marinus de Goederen een dag geboekt om songwriting les te komen geven.

Dat ik me niet met noten of klanken heb bemoeid wil niet zeggen dat mijn rol puur facilitair was. Als de liedjes van een te laag niveau waren geweest, de opnames van slechte kwaliteit, de presentatie tot een fiasco was uitgelopen, of de deelnemers op een andere manier niet blij waren geweest met het resultaat, dan was ik daar de eindverantwoordelijke voor.

Ik stond dus garant voor een goede verloop van het project en een resultaat van niveau, en daarmee het plezier en comfort van de deelnemers. Het scheppen van ruimte waarin zoiets kan bestaan, en waar tegelijkertijd de deelnemende studenten ook iets van leerden, is in mijn ogen ook een maakproces.

Om alle verschillende betrokkenen aan te sturen en het proces vorm te geven zoals ik het had bedacht, kwam mijn muzikale en technologische kennis goed van pas. Ik kon bijvoorbeeld door de muziek te beluisteren beslissen aan wat voor een profiel de muzikanten moesten voldoen: Klassiek of jazz geschoold? Een virtuoze improvisator of iemand die noten à-vue wegspeelt? Ook kon ik problemen in de partituren vroeg tackelen of de engineers uitleggen hoe de backing tracks in elkaar zaten en meedenken over de meest efficiënte opnamestrategie. Op die manier kon ik indirect de artistieke waarde van het project waarborgen.

Als ik van te voren had geweten hoe omvangrijk dit project zou gaan worden was ik er waarschijnlijk niet aan begonnen. Toch is dit een enorm leerzaam project geweest omdat ik heb ontdekt dat ik een talent heb om dit soort complexe producties naar mijn hand te zetten. Dit talent kan ik inzetten in andere projecten en ook gebruiken om mijn werkveld toe te spitsen.

Adam Lempel

Adam Lempel is een mede-student met wie ik gedurende de afgelopen twee jaar een samenwerking heb. Hij is een singer-songwriter uit Baltimore wiens doel was om zijn muzikale stijl opnieuw vorm te geven. Toen we begonnen met samenwerken was zijn stijl het best te labelen als indie/pop/folk. Samen zijn we begonnen aan een lange zoektocht naar een sound voor zijn nieuwe album.

Adam komt uit de noise scene uit Baltimore. Referenties waarmee hij zich mee identificeerde waren acts als Bright Eyes, Nine Inch Nails, Eric Copeland en Dan Deacon. Hij wilde invloeden uit die scene combineren met pop songwriting. Omdat zijn productionele ervaring nagenoeg nul was en ik juist op zoek was naar samenwerkingen waarbinnen ik mijn vaardigheden als producer kon ontwikkelen waren we als team al snel een goede match.

Door veel over en weer te chatten en mailen en praten over muziek en te luisteren naar elkaars werk ontstond er een soort universum waarbinnen we besloten te werken. Niemand weet waar het universum begint of eindigt - dat wisten wij in dit geval dus ook niet. Daarom zijn we maar gewoon begonnen met experimenteren. De eerste uitgangspunten waren lange noise-jams die Adam me toestuurde per mail, variërend in lengte van 8 tot 30 minuten.

Ik had in eerste instantie geen enkel idee wat hij er mee wilde. Ik wist dat hij de sounds uit die jams wilde gebruiken in zijn muziek, maar er was in veel van de tracks nog totaal geen vorm of melodie te bekennen. Daarom gaf ik hem de opdracht om in ieder geval iets van een structuur of melodie aan te brengen in de jams die hij me toestuurde.

Vervolgens begon hij me wat kortere tracks toe te sturen, maar nog steeds meestal ca. 10 minuten lang, waarin hij 'zong' over loops van noise beats en gesampled geluiden die hij zelf opnam en gepitcht afspeelde met een apparaat dat hij de 'Yellow Box' noemt. Dit waren eigenlijk nog steeds jams, maar dan met geïmproviseerde, valse zanglijnen.

Op dat moment was ik het spoor een beetje bijster, maar ik liet hem maar een beetje zijn gang gaan. Ik maak overal wel een liedje van, dus begon ik met het editen van zijn jams totdat het tracks werden van drie tot vier minuten lang, in een soort couplet-refrein structuur. Daar produceerde ik dan een track omheen, met hedendaagse uptempo popmuziek in mijn achterhoofd. Deze versies stuurde ik dan terug naar hem, zodat hij lyrics kon schrijven. Hetzelfde deed ik met de jams waar hij nog niet overheen gezongen had, zodat hij daar ook weer melodieën en tekst op kon bedenken. Die nieuwe topline namen dan vervolgens op.

Deze werkwijze speelde zich voornamelijk in-the-box af. Adam heeft een hoop hand-made pedalen en noise instrumenten, zoals een sidrassi orgel, een aanraakgevoelig elektronisch instrument, die hij gebruikte in zijn jams. Vervolgens produceerde ik dan het e.e.a. uit, stuurde het naar hem op, hij nam dan weer nieuwe lagen op, die voegde ik er bij, tot dat het goed was.

Na een tijdje hadden we een aantal songs, maar was ik niet blij met hoe het in het algemeen klonk. Dat had niet zozeer te maken met de kwaliteit van de tracks, want we zijn allebei kritisch en waren er allebei op een bepaald moment tevreden over, maar eerder met de identiteit van de muziek.

De identiteit van muziek laat zich maar moeilijk beschrijven in woorden. maar het had er in dit geval mee te maken dat, doordat ik 80 procent van de productie deed, en veel impliciete muzikale en productionele beslissingen maakte die Adam nooit zou maken, en zodoende een hoop karakteristieken van hem als muzikant als het ware kwantificeerde, het resultaat van dit proces veel te ver van Adam als artiest af kwam te staan. De liedjes waren eigenlijk mijn tracks met Adam's akkoorden, top-line en een paar van zijn sounds er aan toegevoegd. Om daar verandering in te brengen motiveerde ik hem om zijn demo's nog verder uit te

werken volgens zijn eigen idee voordat hij ze naar mij stuurde, het liefst in multi-tracks zodat ik wat meer materiaal had om mee te werken.

Het duurde een tijdje voordat dat ook daadwerkelijk iets bruikbaar opleverde omdat Adam tot dan toe maar weinig productionele ervaring had. Bovendien was hij gewend geraakt aan het feit dat ik altijd wel met iets kwam dat hem positief verraste. Daarbij kwam nog eens dat ik die positie met productionele controle eigenlijk wel prettig vond, omdat ik in feite alleen maar verantwoording aflegde aan mijzelf. Het was een verdeling die voor ons allebei comfortabel was. Maar dat maakte de muziek niet beter. De paradox was dat ik, om meer grip te krijgen op de situatie, juist een stukje controle uit handen moest geven.

Spelenderwijs heb ik hem wat opnametechnieken geleerd en wat samples en plug-ins gegeven waarmee hij zelf zijn demo's qua productie en toon al een veel duidelijkere vorm kon geven. Ook bracht ik hem in contact met Steven Hoes, die in dezelfde periode bezig was met DIY-instrumenten en gear. Hij heeft Adam veel geholpen om klanken uit die apparatuur te verwerken in zijn muziek.

In de loop van de tijd is het me gelukt om onze productionele bijdrage wat gelijkwaardiger te maken en zo nog meer uit Adam als songwriter/producer te halen. De demo's die hij me stuurt zijn zodoende getransformeerd van oneindig lange noise jams zonder vorm of betekenis naar liedjes met een kop en een staart, inclusief tekst en een concept qua klank.

Het moment waarop ik mijn bijdrage lever komt nu pas veel later in het proces, en dat komt de authenticiteit van de muziek zeer ten goede. Ik kan veel beter afstand nemen van de muziek, omdat ik niet meer vanaf een nulpunt aan het creëren ben. Dat betekent niet dat niet meer hands-on werk - dat zou ik al snel saai vinden - maar ik ben nu veel meer aan het transformeren dan aan het genereren.

Adam begon meer tijd en moeite te steken in het uitwerken van zijn ideeën toen ik op een bepaald moment simpelweg weigerde om nog langer met zijn heel ruwe materiaal te werken. Ik kan mijn hardcore skills nu veel gericht gebruiken om bijvoorbeeld een drumklank te versterken, waar ik die voorheen moest toevoegen of vervangen, of een opgefokte synthpartij wat meer tot rust brengen, waar ik die voorheen zelf moest programmeren. Omdat mijn blik op de muziek nu veel frisser is, en het fundament waarop we bouwen al sterker is, kan ik me ook meer bezighouden met Adam's karakteristieken als artiest, zoals zijn performance als zanger, die onderscheidend is in zijn beperkingen, de 'grammatica' van zijn songwriting en zijn vreemde harmonische esthetiek, en zijn productionele smaak.

Er zijn nu vier nummers gemixt door Wessel Oltheten en de volgende twee staan op de planning. Qua release is er nog geen concreet plan. Voorlopig ligt (in ieder geval voor mij) op het repertoire. Er ligt nog een hele hoop muziek op de planken die zo goed als klaar is om gemixt te worden.

Wat ik uit tot nu toe van mijn samenwerking met Adam geleerd heb is dat een muzikaal concept zich ook kan vormen terwijl je maar wat aan het prutsen bent. Het is niet erg als je niet precies weet wat je ontwerpstrategie is voordat je begint. Sterker nog: het is haast onmogelijk om vanuit het niets met een muzikaal concept te komen dat precies past in de context van je project - de artiest waarmee je werkt, de opdrachtgever waarvoor je werkt, het publiek dat je wil bereiken.

Het is een beetje het romantische cliché van de klassieke componist die vanuit het niets een meesterwerk neerpent, waarvan iedere muzikant weet dat het niet zo werkt. De eerste beweging moet wel ergens

vandaan komen, en voor mij komt die heel sterk vanuit het experiment en door met samen met Adam te reflecteren op het resultaat. Vervolgens is het wel belangrijk de verbanden te herkennen. Het concept vormt zich vervolgens vanzelf om deze karakteristieken heen.

Dr. Fripsso

Zoals in de introductie al uit heb gelegd maak ik ook mijn eigen muziek. Dit doe ik al een aantal jaar en zodoende heb ik een aardige library van 100+ tracks, schetsen, experimenten of uitwerkingen van ideeën die ik tussen de bedrijven door heb gemaakt. Qua inhoud en mate van afwerking varieert het materiaal van korte loops tot compleet uitgeproduceerde instrumentals in allerlei stijlen.

In de lente van 2016 ben ik begonnen om deze vrijblijvende experimenten te gaan bundelen en het maken van mijn muziek als doel op zich gaan zien. Op die manier werd het maken van schetsen meer een uitdaging en een manier om me als songwriter en componist te ontwikkelen.

Waar ik voorheen experimenteerde met vrij kleinschalige muzikale ideeën (een kort melodisch motief, een percussie loop, een synth-sound) werd ik o.a. door Niko Langenhuijsen gemotiveerd, die ik leerde kennen via improvisatie werkgroepen, om meer tijd te nemen om met het materiaal te spelen, componeren en improviseren voordat ik aan het produceren sla, en meer vanuit het instrument en/of performance te werken.

De muziek van Rufus Wainwright, met name zijn albums Poses en Want One, was daarbij bij uitstek een inspiratiebron. Zijn harmonische esthetiek, die invloeden uit opera en barok combineert met Amerikaanse songwriting, inspireerde mij enorm, ook al waren dat stijlen waar ik zelf nooit naar luisterde. Zijn muziek is ook nog eens fantastisch opgenomen, en de Beatle-eske productiestijl die de orkestrale composities als popliedjes inpakt sprak mij ook aan.

Door zijn liedjes te bestuderen kreeg ik een idee hoe zijn muziek op nootniveau in elkaar zat. Dat deed ik niet door partituren te lezen en deze zorgvuldig te analyseren - ik kan maar heel slecht noten lezen - maar door aan de hand van leadsheets of mijn eigen oor mee te spelen. Op die manier belandde het harmonisch en melodisch DNA van zijn muziek als het ware in mijn motorisch geheugen.

Dat gebruikte ik vervolgens om mijn liedjes vanuit spel op te bouwen. Meestal zette ik dan een loop aan waarover ik op piano improviseerde. Dat nam ik dan niet meteen op maar probeerde juist bij de computer weg te blijven en de complete harmonische structuur van het liedje eerst op papier te zetten aan de hand van akkoordsymbolen. Als die structuur compleet was, improviseerde ik nog met ritme, liggingen en dynamiek, om tenslotte de MIDI op te nemen in Ableton.

Met de MIDI in de sequencer begon ik de track aan te kleden. Ook hier probeerde ik zoveel mogelijk in te spelen en zo min mogelijk te programmeren. Natuurlijk gebruikte ik nog steeds veel loops en samples maar ik gebruikte of maakte dan loops van live opgenomen instrumenten, bijvoorbeeld afro-cubaanse ensembles of ritmes uit latijns-amerikaanse muziek. Daar leende ik dan de grooves van, waar omheen ik de andere arrangementen via MIDI keyboard of (bas)gitaar inspeelde. Ook gebruikte ik die grooves om mijn eigen spel op een vreemde manier quantizen, waardoor weer nieuwe ritmes ontstonden. In plaats van synthesizers te programmeren gebruikte ik juist samplebanks van orgels, klarinetten en harp, of van wereld-instrumenten

zoals tambur of didgeridoo. Die speelde ik dan in om ze vervolgens te vervormen in iets onnatuurlijks, in een zoektocht naar nieuwe geluiden.

Zodra track qua vorm en productie klaar was, begon ik met de vocals. Dat deed ik een beetje op een zelfde manier als Damon Albarn: *"I get my chords and then I improvise the words in one take. It's a subconscious thing, (...) I mostly left the words as they came out."* (Sawyer, 2017). Ik had niet echt ervaring met songwriting als het gaat om tekst en wist niet zo goed waar ik moest beginnen. Daarom besloot ik om vocals ook te improviseren en vandaar uit verder te schrijven. Ik speelde de track af en zong in een soort brabbeltaal melodieën via de microfoon van mijn webcam in. Dat deed ik een paar keer en daar knipte en plakte ik dan de melodische partij uit.

Voor de inhoud van de tekst liet ik me vooral leiden door wat er uit mijn onderbewuste via improvisatie ontstaan was. De brabbeltaal en de manier hoe de 'woorden' al rijmde gebruikte ik als skelet voor de songwriting. In combinatie met vibe van de track probeerde ik dan de tekst bij elkaar te puzzelen. De liedjes combineren zo totaal fictieve scenario's met auto-biografische elementen, met een beeldend taalgebruik zoals Wainwright dat vaak doet.

Na een aantal maanden had ik zo'n twaalf liedjes die klaar waren om gemixt te worden. Uit een gesprek met Jeroen van Iterson kwam de vraag naar voren: "Hoe ga je dit live doen?" Daar had ik nog niet echt over nagedacht. Ik had wel ideeën over hoe een performance met die muziek eruit zou moeten zien: meer theateraal, surreëel, met veel mensen en beweging op het podium, waar bijvoorbeeld The Flaming Lips bekend om staan, misschien zelf met een complete show er omheen met acteurs en dansers, en minder als 'gewone' rock band, die zonder poespas zijn liedjes speelt en er dan al cool uit ziet, zoals Oasis in de jaren '90 deed. Hoe dat dan in praktijk de werkte, had ik echter nog niet over nagedacht.

Jeroen benadrukte dat het belangrijk is daar een plan voor te hebben op het moment dat ik mijn muziek zou willen uitbrengen. Ik had nog geen idee waar ik met mijn muziek naar toe kon: de muziek is niet heel toegankelijk en ik had nog geen onderzoek gedaan naar mogelijke indie labels of publishers die mijn muziek zouden kunnen verspreiden.

Ook vroegen we ons allebei af wat er overbleef van mijn performance als zanger zonder de heftige productie waarmee ik de beperkingen van stem had bewerkt. Een andere zanger(es) zoeken was een optie, maar de authenticiteit van de muziek zit juist in die beperkingen en de manier waarop de muziek daarmee interacteert, waardoor het gebruik andere stem de muziek niet per sé zou verbeteren.

Om antwoord te krijgen op deze vragen heb ik een nieuw experiment georganiseerd: drie dagen met een band in de studio om te experimenteren met de live performance van de songs. Daarvoor heb ik een aantal mede-studenten uit de MMus gevraagd of ze mee wilden helpen, vanwege hun affiniteit met productie, technologie en natuurlijk het instrument dat ze speelden. De bezetting was drums, bas, gitaar, toetsen/synths, en piano. Daarnaast speelde ik waar nodig gitaar mee, bestuurde ik loops en zong ik natuurlijk mee.

Ter voorbereiding heb ik lead sheets gemaakt van de vier songs die ik gekozen had om tijdens de sessie te spelen. Deze koos ik vanwege hun gelaagdheid en de complexiteit van de productie, met het idee dat als deze liedjes zouden slagen in het experiment, de rest ook wel zou lukken. Die lead sheets stuurde ik

samen met stems en bounces van de tracks naar iedereen door en had ik met iedereen één-op-één contact over hun partijen.

We deden één, soms twee liedjes per dag. Uiteindelijk is het gelukt om alle liedjes te spelen. Tijdens de repetities bleek al snel dat (op de toetsenist na) niemand zich echt had verdiept in de muziek waardoor het lang duurde voordat iedereen zijn partij onder de knie had. Het feit er maar twee (ex-)conservatorium muzikanten bij het gezelschap zaten en iedereen het voor nul euro deed hielp daar ook niet bij.

Zodra iedereen zijn partijen kende, konden we ons focussen op de klank en de vibe van het spel. Dat was eigenlijk de grootste uitdaging. Ik merkte dat het heel erg lastig is om zeven musici aan te sturen als je zelf ook speelt. Ik kon tijdens het spelen niet reflecteren op hoe de band klonk omdat ik zelf geconcentreerd aan het zingen was. De energie in een repetitieruimte is bovendien heel anders dan in de studio. Mensen raken door het bespelen van hun instrument veel sneller vermoeid of verveeld. Normaal gesproken heb ik daar aardige controle over en kan ik er voor zorgen dat iedereen zich vermaakt en sfeer positief blijft. Dit keer was de situatie echter anders omdat ik mijn eigen muziek ook voor het eerst hoorde in live setting en daar direct allerlei ideeën en associaties bij had. Bovendien had iedereen een mening over de muziek en/of zijn eigen partij en vond ik het moeilijk om die op een beleefde te negeren wanneer die niet klopte met mijn visie. Zoals Marius De Vries zegt: *"You can't simply fold your arms and say, "No, we're not going to do that." So there's a large amount of politics and frankly manipulation that has to go on just to keep people's trust at a high level but at the same time to buy the freedom and the space that you need for a complicated undertaking like this to be able to grow."* (Rees, 2017). Het schakelen tussen de rollen van performer, producer en artistiek eindverantwoordelijke was om die reden heel moeilijk.

We hebben de repetities multi-track opgenomen als naslagwerk. Dat was handig omdat iedereen dan ook direct kon horen wat we net gespeeld hadden. Na afloop heb ik naar het resultaat geluisterd en de belangrijkste conclusies die ik toen maakte zijn dat mijn niveau als zanger en het spel niet goed genoeg waren. Dat had o.a. te maken met het feit dat de (meeste) musici net als ik geen getrainde performers waren en ze de muziek voor het eerst hoorden.

Om de band echt goed te laten klinken zouden we meer moeten repeteren. Die repetities zouden een stuk makkelijker gaan als ik meer vanuit een producerende en minder vanuit een musicerende rol de muziek kan beïnvloeden. Dat betekent dat ik op zoek moet naar een nieuwe zanger. Dat is dan ook de huidige status quo - de muziek ligt momenteel op de plank en ik probeer even afstand te nemen terwijl ik aan andere projecten werk. Ondertussen stuur ik af en toe instrumentals door naar zangers die geïnteresseerd zijn om te zingen op mijn album. Ook ben ik meer liedjes aan het schrijven en aan het experimenteren met rappers.

Guns For Hire

Parallel aan bovenstaande bezigheden werk ik ook nog voor mijn bedrijf Guns For Hire. In de introductie heb ik kort uitgelegd dat de samenwerking ontstaan is als voortgang op mijn afstudeerproject voor mijn bacheloropleiding. De groep is inmiddels van acht naar drie jongens uitgedund, met wie we een V.O.F. hebben opgericht. Na ons afstuderen waren we ook onze werkplek op de HKU kwijt. Over de zomer zijn we in Utrecht op zoek gegaan naar kantooruimte om te huren. Die hebben we uiteindelijk via Sophies Kunstprojecten gevonden aan de Gruttersdijk.

We hadden tijdens onze bachelor al wat geld verdiend en daarmee hebben we onze eerste huur en een deel van de verbouwing betaald. De ruimte was helemaal leeg en slecht geïsoleerd. In ons contract staat dat we geen geluidsoverlast mogen maken, dus hebben we naar eigen ontwerp een studioruimte van ca. 25m² in het kantoor van 45m² gebouwd. Dat ontwerp heb ik gemaakt na door veel te lezen en advies te vragen mijn kennis over akoestiek op te frissen. Vervolgens hebben we alles zelf in een periode van bijna een jaar in elkaar geklust. We hebben nu een mooie studioruimte met isobooth waar we kunnen produceren, mixen en vocals kunnen opnemen.

Mijn functie in het bedrijf is die van 'vooruitgeschoven post', zoals Jan IJzermans dat noemt in zijn werkgroep maakonderzoek. Een soort uitvoerend producent. Het betekent in feite dat ik de vertaalslag van het concept/idee/vraag van een opdrachtgever naar een muzikaal/klankmatig uitvoerbare briefing voor de rest van het bedrijf. Uniek in de situatie in mijn bedrijf is dat ik die briefing vaak zelf ook uitvoer, waardoor ik voortdurend tussen twee rollen wissel. Hier ga ik verder op in het hoofdstuk nog verder op in.

In de praktijk betekent dit dat ik meestal het eerste aanspreekpunt bent voor de opdrachtgever. Aanvragen voor klussen komen meestal via mij binnen. In een eerste gesprek verzamel ik informatie over het project, die ik bundel en gebruik om de rest van het bedrijf aan te sturen. Ik ben dan onder andere geïnteresseerd in:

1. De context van de opdracht. Waar gaan we aan werken? Gaat het om een korte film, een uitleganimatie, een reclame, etc. Meestal gaat het om een film of animatie. Dan vraag ik door naar in het verhaal en vraag ik om een samenvatting van het script of storyboard. Daaruit kan ik vaak een paar essentiële zaken uit halen voor het maken van een goede vertaling:
 - (a) de context;
 - (b) de doelgroep van het filmpje;
 - (c) de (toon van) boodschap;
2. Vervolgens vraag ik door naar de inhoud en vorm, het belangrijkste gedeelte van de briefing die ik maak;
 - (a) de lengte en de hoeveelheid dialoog of voice-over;
 - (b) de stijl van film of animatie, meestal heeft de opdrachtgever daar al een idee van, die probeer ik dan te achterhalen door mijn eigen associaties n.a.v. zijn eerder gegeven beschrijving
 - (c) het doel van de muziek en/of sound design, ook hier heeft de opdrachtgever meestal al een ruw idee van waar hij naar zoekt, bijvoorbeeld over de hoeveelheid muziek, in welke stijl of met welk doel met betrekking tot de boodschap. Ik probeer dit zoveel mogelijk verbaal te achterhalen en zo min mogelijk met muzikale voorbeelden, omdat de opdrachtgevers en degenen die de opdracht uitvoeren verschillende associaties bij die voorbeelden zouden kunnen hebben, wat de opdrachtbeschrijving zou kunnen verkleuren;
 - (d) andere details die belangrijk zijn, afhankelijk van de specifieke opdracht, bijvoorbeeld de voorkeur voor een bepaald instrument, de spanningsboog van de muziek, etc.
3. Uiteindelijk moet ik een offerte maken, dus vraag ik naar het budget en de deadline. Ook neem ik de planning door en vraag ik in welke fase de productie zich bevindt.

Aan de hand van dit gesprek maak ik een briefing. Dat doe ik met mijn eigen idee van waar de opdrachtgever naar op zoek is of waar de context om vraagt, in combinatie de informatie uit het gesprek. De kunst hierbij is om je niet te laten misleiden door semantiek: makers hebben (meestal) een veel bredere woordenschat met betrekking tot hun vakgebied dan hun opdrachtgevers. Het komt dus regelmatig voor dat een opdrachtgever A zegt maar B bedoelt. Ik vraag bij twijfel dan ook altijd door ('bedoel je misschien sus of zo' en 'wat vind je van dit') en probeer zo min mogelijk zelf in te vullen. Klinkend referentiemateriaal probeer ik zo min mogelijk te gebruiken.

Afhankelijk van de omvang van het project, en de hoeveelheid belangrijke informatie, doe ik de briefing per e-mail of verbaal. Een voorbeeld daarvan is figuur 1. Zo'n briefing dient als uitgangspunt voor iedereen die schetst voor de gegeven opdracht.

Het voordeel van deze methode is dat dit gesprek op elk moment in de productie kan plaatsvinden. We maken vaak al schetsen voor een opdracht voor dat er geschoten is, aan de hand van een script of storyboard. Op die manier hebben we een hoop ruw materiaal waar een opdrachtgever uit kan kiezen en krijgt iedereen in het bedrijf de gelegenheid om bij te dragen aan het project. Die schetsen verwerken vervolgens na een eerste feedback ronde in combinatie met het beeld naar een final versie.

Wanneer ik zelf schetsen maak, doe ik dat het liefst zo snel mogelijk, binnen twee tot vier uur. Dit doe ik omdat 1) er vaak geen budget is om er langer over te doen en 2) ik merk dat ik zo mijn beste werk maak. In korte intensieve sessies heb ik veel meer focus en heb ik weinig tot geen gelegenheid om te twijfelen aan mijn creatieve beslissingen. Ik neem mijn eigen briefing als uitgangspunt, waardoor ik al een 'veilig' kader heb waarbinnen ik het gevoel heb dat ik kan maken wat ik wil en tegelijkertijd nog steeds aan de opdracht voorwaarden kan voldoen. Werken in zo'n hoog tempo werpt voor mij zijn vruchten af: vooral met sound design klussen maak ik het mee dat een opdrachtgever (op enkele revisies na) tevreden wegloopt met iets dat ik binnen twee uur in elkaar heb geflanst.

Door snel en to-the-point te werken word ik er steeds beter in korte tijd muziek en sound design te maken hoge kwaliteit. Ik dwing mijzelf dan ook zoveel tot zo'n hoge-druk situatie, door veel werk op één dag te plannen of een klok te zetten. De kwaliteit van wat we leveren komt daarbij maar beperkt in het geding omdat mijn collega's ook nog schetsen leveren en het risico op mislukken zo gespreid wordt. Daarnaast word ik, door veel van gesprekken te voeren met opdrachtgevers en daar op te reflecteren, steeds beter in het aanvoelen wat een klant precies muzikaal of met sound design wil, en daar een muzikaal concept rond te vormen, waardoor de kans dat we de plank compleet mislaan nog kleiner.

Zoals ik eerder uitlegde zijn veel van onze opdrachtgevers mensen waar we in onze studietijd mee hebben samengewerkt. Via mond-op-mond reclame komen andere opdrachtgevers binnen hun netwerk langzamerhand ook bij ons terecht. We leveren goede kwaliteit voor een concurrerende prijs en ons werk wordt dus gewaardeerd. Omdat ons netwerk echter nog maar klein is, vind die verspreiding maar in een laag tempo plaats. Ook is het soort werk dat we doen vrij breed en is het moeilijk om ons binnen een niche te profileren.

In een poging nog meer klandizie te krijgen hebben we een aantal dingen geprobeerd. Zo hebben we twee openingsborrels in onze studio georganiseerd voor vrienden, familie, collega's en opdrachtgevers. Ook

We hebben een mooie klus binnen gekregen van de jongens bij Real Life Gaming. Samen met blikfilm (www.blikfilm.nl/werk) mogen we werken aan de nieuw Prison Escape trailer plus een overbruggingsfilm voor de nieuwe locatie (beiden c.a. 2 minuten)

Voor deze klus gaan we muziek, sound design en final mix doen. Felix is de geluidsman op de set. Er is aardig wat budget dus we kunnen hier wat moois van maken. In de woorden van de producent: 'dit is waarschijnlijk het vetste dat jullie tot nu toe aan meewerken' ik denk dat hij wel gelijk heeft :)

BRIEF:

Voor volgende week vrijdag 22 juli zijn we op zoek naar schetsen voor de trailer muziek, zodat de regisseuse (Anna Berlis) en de editor daar alvast mee aan de slag kunnen en we wat vooruit lopen in het proces. Het script voor de trailer zit in de bijlage. Dat gaat natuurlijk niemand lezen dus ik heb hier een korte samenvatting:

In de trailer zien we Jacob, een verse gevangene die wordt gedropt in de Noordersingel en - natuurlijk - gaat ontsnappen. Keizer, de cassettebandjes, het washok en samenwerking met andere gevangenen passeren allemaal de revue. In de trailer wordt hij 'gecoachd' door de VO van de Fifth Gang Member. We beleven Jacob's ontsnapping vanuit zijn perspectief en de muziek moet zijn beleving dan ook benadrukken.

Grofweg zijn er drie delen: Jacob komt aan in de Noordersingel, Jacob werkt aan zijn ontsnapping, Jacob wordt bijna gepakt maar ontsnapt toch, einde.

Verder over de muziek:

- 1,5 tot 2 minuut lang
- classic trailer vorm waarin de drie delen duidelijk naar voren komen (duidelijke opbouw tot 2/3, dan een climax/spanning, rustmomentje en 'toegift')
- TRAILER IS VO-HEAVY, vooral in de eerste helft
- Het mag nooit over de top Hollywood zijn en ook nooit horror of eng zijn. Wel duidelijke spanning, energie, ballsy, actie, euphoria, extase, etc.
- We moeten op zoek naar een vette combi van elektronisch/akoestisch/orkestraal. Leef je vooral uit qua sounds (zie referenties), ze zijn benieuwd wat we maken dus zie het als een soort showcase voor een potentiële nieuwe klant!!
- **Het gaat nu nog om schetsen, dus focus op een vet sound palette. Structuur kan nog veranderen n.a.v. de edit. Alles wat je al hebt liggen dat bij de briefing past is ook welkom!**

REFERENTIES

1. Huidige trailer, deze is dus wel iets te eng/Hollywood dan waar we voor de nieuwe trailer naar op zoek zijn
<https://www.youtube.com/watch?v=nsDdsV32U1A>
2. The Chemical Brothers - Container Park, hier kwam de klant mee
<https://www.youtube.com/watch?v=1-HrMeWhHvs>
3. Noisia - Tommy's Theme, is te agressief, maar crazy sound design en 'street' vibe zijn zeer welkom
<https://www.youtube.com/watch?v=jjbiMXfe2NU>
4. Hans Zimmer - Rudest Bad Boy In Joburg / Firmware update
<https://www.youtube.com/watch?v=HGPFkFxQ5G0>
<https://www.youtube.com/watch?v=RRQMwQrzi2U>

PLANNING

De planning is als volgt, één en ander zal parallel aan elkaar lopen, maar dat wijst zich vanzelf in de loop van de productie.

15 - 22 juli SCHETSEN MUZIEK (zie hieronder)

21 - 22 juli DRAAIDAGEN TRAILER

25 - 27 juli EDITOR

28 - 29 juli EERSTE VERSIE MUZIEK (leveren om 13u)

10 augustus EDIT LOCK

11 - 12 augustus SOUND DESIGN

12 augustus DEADLINE

15 - 19 augustus FINAL MIX / UITLOOP WEEK

Voorlopig heeft de trailer de hoogste prioriteit - final mix voor de 2e film staat pas voor dit najaar gepland

Fig. 1: Briefing voor Prison Escape Trailer, zomer 2016, Friso Hoekstra

hebben we onze website flink onderhanden genomen en onze portfolio daar in beeld gebracht en zijn we actiever geworden op social media.

Vervolgens zijn we potentiële klanten zoals animatiestudio's, filmproductiehuizen en andere freelancers in de visuele media sector per mail en telefonisch gaan benaderen. We vinden het prettig om met andere makers samen te werken, en wat minder met agencies, in opdracht waarvan onze opdrachtgevers meestal werken. Één van mijn taken was om een lijst te maken met bedrijven die ik ken en die af te gaan. Dat was vervelend werk en het leverde niet zo veel op. De meeste mensen die ik belde hadden nog nooit van ons gehoord en hadden dus ook geen referentie (behalve onze portfolio). Bovendien hadden ze vaak al een vaste samenwerking met een andere componist/sound designer, of deden ze het zelf.

Op een bepaald moment ben ik dan ook gestopt met deze vorm van acquisitie. In plaats daarvan zijn we nu bezig met het vormen van een nieuwe strategie: hoe zorgen we er voor dat mensen überhaupt weten dat we bestaan? Hoe overtuigen we die mensen vervolgens om met ons samen te werken? Één van de dingen die we meer gaan doen is naar netwerkbijeenkomsten toe gaan, al dan niet onder begeleiding van of in samenwerking met iemand die meer plezier en ervaring heeft in het verkopen van ons merk. Zo gaan we halverwege mei naar Cannes Film Festival samen met ondernemer die een 25% provisie krijgt op elke klus die we daar binnenhalen. Hij betaalt voor de hele reis dus het is no cure no pay. Daarnaast zijn we aan het brainstormen over het opzetten van een 'sound design service' die, op een vergelijkbare manier als VoiceBooking.com, via een laagdrempelige online omgeving zijn werk verkoopt.

Samenvattend: de afgelopen twee jaar heb ik me via Guns For Hire op creatief vlak ontwikkeld door vanuit mijn rol als 'vooruitgeschoven post' veel op concept-niveau te praten met opdrachtgevers en daarnaast een manier gevonden om in hoog tempo te produceren en sound designen, waardoor ik productiever ben, beter werk maak en me minder snel verveel. Op zakelijk vlak is het nog veel experimenteren: ons bedrijf bestaat nog geen half jaar en er komt wel wat geld binnen, maar het is nog niet genoeg. De komende tijd zullen we ons nog meer moeten focussen op sales, om ons in de kijker van opdrachtgevers te spelen en ons netwerk uit te bouwen zodat we meer werk binnenhalen.

Werkgroep Maakonderzoek

Een belangrijk deel van de kennis en vaardigheden die 'makers' hebben is niet makkelijk onder woorden te brengen of anders uit te drukken dan met de muziek zelf. Voor mijn functioneren als maker is het echter van belang om dit wel te kunnen. Het zou het makkelijker maken om mijn werk(wijze) uit te leggen aan opdrachtgevers en/of mensen waarmee ik samenwerk, en om kennis uit te wisselen. Ook kan ik beter reflecteren op mijn werk als ik mijn handelingen en overwegingen helder verbaal kan uitleggen.

Vanaf november 2016 ben ik om die reden de werkgroep Maakonderzoek van Jan IJzermans gaan volgen. De werkgroep heeft als doel de manieren waarop je werkt en beschouwt expliciet te leren maken. Dit gebeurt aan de hand van een zogenaamde makersdialoog, waarbij één maker een andere maker interviewt onder begeleiding van een moderator. De werkgroep kwam in het begin enkele keren om de twee weken bij elkaar en vervolgens één keer maand.

Tijdens een makersdialoog schetst de interviewer eerst een algemeen profiel van de geïnterviewde, zijn werkwijze en het soort projecten dat hij doet. Vervolgens wordt ingezoomd op een specifiek moment

binnen een project, een episode, waarin zich een 'probleem' voordoet dat een creatieve oplossing heeft. Bijvoorbeeld: een writersblock, een ontevreden klant, een gebroken pols, etc. De manier waarop de maker dit probleem oplost is meestal karakteristiek voor de maker. Door het project en de episode zo expliciet mogelijk te beschrijven en kritische vragen te stellen, en deze vervolgens met andere episodes te vergelijken, ontstaat er een duidelijk beeld van waarom de maker iets doet zoals hij het doet. De interviews zijn bovendien door de moderatoren verwerkt tot schriftelijke verslagen die we vervolgens weer teruglezen en analyseren.

In totaal heb ik drie interviews gehouden en ben ik één keer geïnterviewd. Vooral geïnterviewd worden is heel leerzaam. Ik merkte bij mezelf dat ik unieke talenten heb die ik als vanzelfsprekend ervaar, maar dat eigenlijk niet zijn. Gedurende het interview werd ik bevraagd over projecten van Guns For Hire en mijn rol daarbinnen. Door die expliciet - haast als uit een dagboek - te beschrijven kwamen allerlei handelingen en vaardigheden naar boven die ik op automatische piloot (en dus onbewust) gebruik. Deze karakteristieken zijn terug te lezen in de projectbeschrijvingen in eerdere paragrafen.

Met name de manier waarop ik een vertaalslag maak van het verhaal van de klant naar een briefing voor mijn collega's en mijzelf is uniek. In andere contexten (bijvoorbeeld een reclamebureau) zijn die rollen vaak gesplitst: iemand maakt de vertaalslag/briefing en iemand anders voert hem uit. In mijn werk schakel ik voortdurend tussen die twee rollen omdat ik zelf ook componeer en produceer.

In een poging om te weten te komen hoe dat proces inhoudelijk dan verloopt zoomden we in op het Prison Escape project. Het resultaat daarvan vind je in het vorige paragraaf over Guns For Hire. Gedurende het interview werd helaas nog niet expliciet genoeg hoe de vertaalslag plaatsvindt, om die te kunnen overdragen naar de context van andere makers, zodat zij er ook van kunnen leren (het eigenlijke doel van de werkgroep). Wel kwamen er een aantal belangrijke elementen naar voren, grappig genoeg omdat ik die als 'gewoon' bestempelde: *"(...) aan de hand van een gesprek met de regisseur en dat vertaal ik dan gewoon"* of *"dat doe ik gewoon op goed gevoel denk ik"* of *"het is meer dat ik gewoon balletjes opgooi en dan kijken. Soms is het natte vinger werk en gewoon wat maken zeg maar."* Meer interviews zijn nodig om verder de diepte in te duiken en om uit te vinden wat er dan zo 'gewoon' aan is.

Samengevat zijn belangrijke thema's in mijn dagelijkse gang van zaken o.a. de samenwerking met andere makers (mijn collega's en opdrachtgevers), het creëren van ruimte om te 'maken' via een vertaalslag vanuit de opdracht / het publiek (de briefing), het schakelen tussen vloeibaar (concept van de opdrachtgever) en concreet (hoe maak ik hier muziek van), een duidelijke balans tussen idealisme (wat wil ik maken) en pragmatisme (wat moet ik maken) en het maken van schetsen als vorm van in beweging komen/brengen (experiment en improvisatie als onderdeel van het maakproces).

Door deze aspecten van mij als maker te herkennen in mijn praktijk, en er over te praten met anderen, is het voor mij nu makkelijker om mijn talenten actief in te zetten te benadrukken. Het maken van schetsen/experimenten gebruik ik bijvoorbeeld niet alleen binnen Guns For Hire, en niet alleen omdat het moet van een opdrachtgever, maar is juist een kenmerkend onderdeel van mijn werkwijze. Door veel te schakelen tussen vloeibare en concrete benaderingen van muziek ontwikkel ik mij bovendien op conceptueel vlak, door telkens mijn eigen opdrachtbeschrijvingen uit te voeren en op waarde te oordelen.

Er volgt nog één bijeenkomst voordat ik afstudeer. Onderwerp van gesprek is dan hoe ik kan omgaan met (onderzoek van) bovenstaande onderwerpen in de maakpraktijk. Dit vind ik heel belangrijk omdat deze

manier van analyse heel laagdrempelig is en ontzettend veel resultaat oplevert. Het is ook heel handig gebleken als hulpmiddel bij het schrijven van deze contextualisatie.

Zowel vanuit de rol van geïnterviewde als die van interviewer kom je veel te weten over je eigen praktijk, en hoe vergelijkbare thema's terugkomen in andere contexten, en hoe problemen worden opgelost. Bijvoorbeeld: hoe ontstap je uit een writersblock? Hoe lever je onder hoge druk goede kwaliteit? Hoe zorg je ervoor dat je jezelf creatief blijft prikkelen in een context waar een derde partij meestal het laatste woord heeft? Dit zijn vragen die elke 'maker' mogelijk tegenkomt in zijn praktijk. Door deze ook na afloop van de werkgroep te blijven stellen aan mijzelf en mensen om mij heen, blijf ik mij als producer ontwikkelen.

5 Conclusie

Terugkijkend op de afgelopen twee jaar ben ik tevreden over de ontwikkeling die ik heb doorgemaakt. Ik heb vanuit verschillende rollen drie albums geproduceerd: uitvoerend (Zanguitdaging) ondersteunend (Adam), en creërend (Dr. Fripso). Dat waren langdurige, intensieve projecten waar ik mijzelf op creatief vlak heb leren kennen. Via andere kleinschalige projecten parallel daaraan heb ik mijn profiel als producer nog beter in beeld kunnen brengen. Zo hield ik me o.a. bezig met Gorillabass, componeerde ik voor korte film samen met Dennis Braunsdorf, deed ik sound design voor een interactieve installatie in het Van Gogh museum met Nick Verstand, nam ik gitaar op voor de EP van Carlos Rodriguez en maakte ik prototype software voor een pratende lift met Prology.

Al deze uiteenlopende projecten heb ik gebruikt om mijn praktijk en talenten als producer af te kaderen. Veel van die talenten heb ik in hoofdstuk twee aan de hand van profielen van andere producers in kaart gebracht. Het feit dat ik zo'n diverse portfolio van projecten heb opgebouwd komt o.a. door mijn leergierige houding en mijn speciale interesse voor dingen die ik nog nooit eerder heb gedaan. De uitdaging om iets voor de eerste keer iets te doen prikkelt mij enorm. Dit is vergelijkbaar met hoe John Congleton zijn klussen uitkiest.

Met een vergelijkbare leergierigheid heb ik binnen een breed spectrum van het vakgebied vaardigheden. Van harmonieeler, tot hardcore productie en engineering, tot programmeren voor muziek. Die vaardigheden gebruik ik als fundament in complexe producties met veel betrokken uit veel verschillende disciplines, zoals de Zanguitdaging, zoals Marius De Vries dat in zijn werk ook doet.

Daarnaast ben ik erachter gekomen dat ik het liefst werk in omgevingen met een soort speelse hoge druk - huiselijke settings waarbinnen ik in hoog tempo kan produceren, het liefst met mensen om me heen, zoals met Gorillabass of Guns For Hire. Vergelijkbaar met hoe Damon Albarn zijn omgeving creëert: *"(...) Damon likes things much more lived in and not too clinical, and we're kind of getting there now! It's just very easy for people to hang about and work here. We regularly have people drop by and they don't get under our feet, so it's a nice relaxed feeling."* (Polymath, 2014). In zo'n omgeving is veel ruimte voor experiment, DIY en in-the-box productietechnieken, waarin ik mij goed kan vinden, vergelijkbaar met de omgeving waarin de eerste albums van De Staat zijn gemaakt.

In de loop van de tijd ben ik ook meer mijn kwaliteiten als multi-instrumentalist gaan inzetten en mijn productiemethoden en ben ik werkplek daar ook naar in gaan richten. Ik speel meer zelf in, en schrijf muziek ook meer vanuit spel door te improviseren. Pas daarna ga ik hands-on aan de slag en maak ik op speelse wijze collages om dat materiaal heen. Zodoende heb ik een authentieke muzikale stijl ontwikkeld (een concept durf ik zelfs te zeggen) die vergelijkbaar is met die van Damon Albarn, The Flaming Lips, Beck en Van Dyke Parks.

Op een vergelijkbare manier probeer in mijn productiewerk ook meer van de karakteristieken van artiesten of uitgangsmateriaal te vangen en te versterken, in plaats van met een leeg canvas de computer in te duiken, wat ik voorheen veel deed. Door meer controle uit handen te geven, kan ik meer afstand nemen van het proces en product, waardoor mijn blik daarop helder wordt en ik er juist meer controle kan uitoefenen.

Bij Guns For Hire bouw ik vanuit mijn rol als 'vooruitgeschoven post' verder aan een goedlopend bedrijf en aan mijn vaardigheden als producer in een overlappende rol, waarbij ik zowel mijzelf als andere producers aan de hand van mijn briefings op een creatieve manier aanstuur. Door veel op concept-niveau te praten met opdrachtgevers en daarnaast in hoog tempo te produceren en sound designen ben ik productiever, maak ik beter werk en verveel ik me minder snel. Daarnaast focussen we ons de komende tijd nog meer op sales, om ons in de kijker van opdrachtgevers te spelen en ons netwerk uit te bouwen zodat we meer werk binnenhalen.

Parallel aan mijn eigen praktijk en werkgroepen en begeleiding vanuit de HKU ben ik nu op zoek naar nieuwe leeromgevingen - een stage of mentorschap - om mij te blijven ontwikkelen. Momenteel doe ik dat voornamelijk in België, omdat mijn vriendin daar woont. Ik ben semi-actief op zoek naar freelance werkplekken en/of stages die ik kan combineren met mijn werk in Utrecht. Ik ben momenteel in gesprek met MotorMusic (Mechelen), Galaxy Studios (Mol) en bezig met een productie pitch voor Bart Peeters.

6 Literatuur

Beiler, Jeremy. (2011) "Trent Reznor's Oscar-Nominated Score". Geraadpleegd op 03/05/2017 via <https://www.nytimes.com/video/movies/1248069609685/trent-reznor-s-oscar-nominated-score.html>

Byrne, D. (2012). *"How Music Works"*. San Fransisco: McSweeney's.

De Meester, Menno. (2015). "Primeur: Torre Florim transformeert in de Witch Doctor in nieuwe video De Staat". *3voor12/VPRO*. Geraadpleegd op 03/05/2017 via <https://3voor12.vpro.nl/artikelen/overzicht/2015/september/primeur-De-Staat-Witch-Doctor.html>

DeStaatOfficial. (2015). "De Staat - Witch Doctor (official video)". Geraadpleegd op 03/05/2017 via <https://www.youtube.com/watch?v=0ttGgIQpAUc>

Fonds Podiumkunsten. (2016). "Meerjarige Activiteitesubsidies Fonds Podiumkunsten 2017-2020". Geraadpleegd op 03/05/2017 via <http://meerjarigeadviezen.fondspodiumkunsten.nl/adviezen/>

Frost, Matt. (2014). "John Congleton: Engineer & Producer". *Sound On Sound*. Geraadpleegd op 03/05/2017 via <http://www.soundonsound.com/people/john-congleton-engineer-producer>

Gaiman, Neil. (2005). "Keeping It (Un)real". *Wired*. Geraadpleegd op 03/05/2017 via <https://www.wired.com/2005/07/gorillaz-2/>

Goldwasser, Dan. (2001). "The Music of Moulin Rouge : The Songs". *Industry Central*. Geraadpleegd op 03/05/2017 via <http://industrycentral.net/content/music/moulinrouge.shtml>

Harris, John. (1993). "A shite sports car and a punk reincarnation". *NME*. Geraadpleegd op 03/05/2017 via <http://www.oocities.org/sunsetstrip/theater/8323/nmeapr1993.html>

IJzermans, Jan. (2017). "MD Friso Mick&Nick mod Jan&Phyllis". [email].

Kruize, Edgar. (2016). "Interview: Torre Florim over de internationale ambities van De Staat". *Entertainment Business*. Geraadpleegd op 03/05/2017 via <http://www.entertainmentbusiness.nl/nieuws/2016-W27/interview-torre-florim-over-internationale-ambities-van-staat>

Machielse, Rens. (2017). "workshop Research in Creative Practices". [email]

Moorefield, V. (2005). *"The Producer As Composer"*. Cambridge: The MIT Press.

Oltheten, W. (2016). *"Mixen met impact"*. Utrecht: Edusonic.

Polymath, A. (2011). "Marius de Vries: Brave New World". *The Polymath Perspective*. Geraadpleegd op 03/05/2017 via <http://www.polymathperspective.com/?p=744>

Polymath, A. (2014). "13 Reborn: Damon Albarn's Studio (Part 1)". *The Polymath Perspective*. Geraadpleegd op 07/05/2017 via <http://www.polymathperspective.com/?p=3884>

Rees, Jasper. (2017). "Interview: Marius De Vries, musical director of La La Land". *The Arts Desk*. Geraadpleegd op 07/05/2017 via <http://www.theartsdesk.com/film/interview-marius-de-vries-musical-director-la-la-land>

Robinette, Dale. (2017). "Inside The Magic of 'La La Land' with Music Director Marius De Vries". *Newsweek*. Geraadpleegd op 03/05/2017 via <http://www.newsweek.com/inside-musical-magic-la-la-land-music-director-marius-de-vries-538510>

Sawyer, Miranda. (2017). "Damon Albarn and Jamie Hewlett: 'We fight over everything'". *The Guardian*. Geraadpleegd op 03/05/2017 via <https://www.theguardian.com/music/2017/apr/30/damon-albarn-and-jamie-hewlett-we-fight-over-everything-gorillaz-humanz-interview>

Soundtoys. (2014). "Process: Nine Inch Nails (1/3) - Effects In The Studio". Geraadpleegd op 03/05/2017 via https://www.youtube.com/watch?v=xcB6W_PDy0U

Soundworks Collection. (2012). "Trent Reznor & Atticus Ross - Process of Writing Music". *Soundworks Collection*. Geraadpleegd op 03/05/2017 via <http://soundworkscollection.com/videos/trent-reznor-atticus-ross-process-of-writing-music>

Vis, Carlijn. (2013). "Van een smerig stampend geluid iets tofs maken". *De Volkskrant*. Geraadpleegd op 03/05/2017 via <http://carlijnvis.nl/publicaties/wp-content/uploads/sites/2/2013/10/Torre-Florim-VK-5jul13-web.jpg>

Wikipedia. (2017). "Damon Albarn". Geraadpleegd op 03/05/2017 via https://en.wikipedia.org/wiki/Damon_Alborn

Wikipedia. (2017). "Demon Days". Geraadpleegd op 03/05/2017 via https://en.wikipedia.org/wiki/Demon_Days

Wikipedia. (2017). "Gorillaz". Geraadpleegd op 03/05/2017 via <https://en.wikipedia.org/wiki/Gorillaz>

Wikipedia. (2017). "Marius De Vries". Geraadpleegd op 03/05/2017 via https://en.wikipedia.org/wiki/Marius_de_Vries

Wikipedia. (2017). "Moulin Rouge! Music from Baz Luhrmann's Film". Geraadpleegd op 07/05/2017 via https://en.wikipedia.org/wiki/Moulin_Rouge!_Music_from_Baz_Luhrmann%27s_Film