



# Aan welke voorwaarden moet een optimale luisterervaring voldoen?

*PROFIELWERKSTUK*

**Voorwoord**

Voor mijn profielwerkstuk in VWO 6 op de OSG de Hogeberg heb ik gekozen voor het onderwerp muziek. In eerste instantie verliep dit enigszins stroef en was mijn hoofdvraag vrij vaag. Gelukkig ben ik onder de juiste begeleiding van Mevr. van Ijsseldijk toch op het goede pad gekomen en kon ik aan de slag. Naast Mevr. van Ijsseldijk wil ik ook graag de producers bedanken voor de tracks die ze mij hebben gestuurd om te analyseren, Florian voor het interview en alle respondenten voor het invullen van de enquêtes.

## Inhoudsopgave

<b>Voorwoord .....</b>	<b>1</b>
<b>Inleiding .....</b>	<b>3</b>
<i>Begrippenlijst.....</i>	<i>3</i>
<b>Wat houdt een goede mix in? .....</b>	<b>6</b>
<i>Enquête .....</i>	<i>6</i>
<i>Valkuilen bij het mixen. ....</i>	<i>8</i>
<i>Alle gebruikte tracks met een goede mix.....</i>	<i>9</i>
<b>Hoe worden samples gebruikt om een betere luisterervaring te creëren?.....</b>	<b>10</b>
<i>Eigen ervaring met samples.....</i>	<i>10</i>
<i>Productie #1 .....</i>	<i>10</i>
<i>Productie #2 .....</i>	<i>11</i>
<i>Productie #3 .....</i>	<i>11</i>
<b>Welke factoren zorgen voor een groot aantal luisteraars? .....</b>	<b>13</b>
<i>Enquête .....</i>	<i>14</i>
<i>Interview .....</i>	<i>17</i>
<b>Wat zijn de verschillen tussen de eerste en laatste versie van een productie? .....</b>	<b>19</b>
<i>Productie 1# .....</i>	<i>19</i>
<i>Productie #2 .....</i>	<i>20</i>
<b>Conclusie .....</b>	<b>22</b>
<b>Bijlagen .....</b>	<b>23</b>

## Inleiding

Muziek is voor het grootste deel een subjectief gegeven. Iemand kan een bepaald nummer fantastisch vinden, terwijl een ander het maar niks vindt. Dit komt door een ongelooflijk grote hoeveelheid externe factoren die lastig te onderzoeken zijn. Toch zijn er een aantal objectieve factoren betrokken bij de productie van een muziekstuk die wél te onderzoeken zijn. In dit profielwerkstuk ga ik onderzoek doen naar de vraag: ‘Wat zijn de voorwaarden voor een ultieme luisterervaring?’. Deze vraag heb ik opgedeeld in een aantal deelvragen die hieronder vermeld staan.

### Hoofdvraag:

- Wat zijn de voorwaarden voor een ultieme luisterervaring?

### Deelvragen:

- Wat houdt een goede mix in?
- Hoe worden samples gebruikt om een betere luisterervaring te creëren?
- Welke factoren zorgen voor een groot aantal luisteraars?
- Wat zijn de verschillen tussen de eerste en laatste versie van een productie?

## Begrippenlijst

### Multitrack

Meerdere apart opgenomen tracks die zijn samengevoegd.

### DAW

#### *Digital Audio Workstation*

Een software programma dat wordt gebruikt voor het opnemen en bewerken van audio.

Bekende voorbeelden zijn: Logic Pro X, FL Studio, Ableton Live, ProTools

### Crossfade

Een overgang tussen twee (audio) fragmenten waarbij het geluid van het ene fragment wegvaagt terwijl het andere fragment harder wordt.

### Plugin

Een apart stukje software code dat geïntegreerd is in een DAW of kan worden geïntegreerd in een DAW om effecten en instrumenten van externe partijen toe te voegen aan een DAW

#### Loudness meter

Een software plugin die het gemiddelde geluidsniveau meet over een bepaalde tijd.

#### Reference track

Een bestaande productie (vaak van professionele kwaliteit) die je gebruikt ter vergelijking van je eigen track.

#### Mastering

Het afwerken van een mix tot een eindproduct. Er wordt hierbij gekeken naar de verhouding tussen alle frequenties en deze worden met behulp van plugins zoals compressors en equalizers geperfectioneerd tot een eindproduct. Het doel van het masteren is een track goed laten klinken op (bijna) alle soorten speakers.

#### Stock sounds

Standaardgeluiden binnen een geluidbibliotheek die worden gebruikt door producers zodat zij dit geluid niet zelf hoeven te creëren.

#### MIDI

##### *Musical Instrument Digital Interface*

Een systeem en protocol waarmee elektronische instrumenten in realtime muzikale informatie kunnen uitwisselen waardoor er audio fragmenten worden afgespeeld.

#### Cuts

Korte hoge ruis signalen die ontstaan door het abrupt stoppen van een audio fragment.

#### Ambient Music

Een subgenre van de elektronische muziek, (meestal) zonder een vast ritme, die draait om het creëren van een bepaalde sfeer en textuur met geluid. Vaak wordt deze muziek als erg zweverig ervaren.

#### Equalizer

Een software plugin waarmee je het volume van verschillende frequenties onafhankelijk kan aanpassen.

#### Automation

Het automatisch taken laten uitvoeren door een DAW over een bepaalde tijd. Bijvoorbeeld het volume laten oplopen over een aantal maten.

**High end frequency filter**

Een filter waarmee de hoge frequenties van een audio fragment weg gefilterd kunnen worden.

**Low end frequency filter**

Een filter waarmee de lage frequenties van een audio fragment weg gefilterd kunnen worden.

**Beat drop**

De climax van een muzikale opbouw.

**Drum fill**

Een drum passage die zich onderscheid van de rest van de beat.

**Adlibs**

Kleine stukjes tekst die over de main-vocal heen worden gerapt/gezongen om een bepaald stuk tekst nadruk te geven.

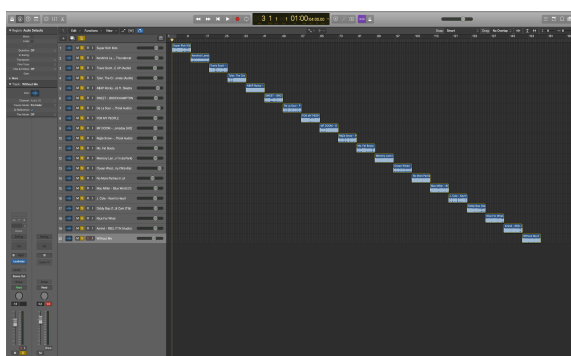
## Wat houdt een goede mix in?

Eén onderdeel in de muziek die je vrij objectief kan bekijken is hoe frequenties van bepaalde instrumenten worden omgezet van uitvoer als multitrack naar uitvoer als een twee-kanaals stereo geluid, waardoor een nummer een presentatie van emoties, creatieve ideeën en muzikale skill wordt. Of korter gezegd: een mix.

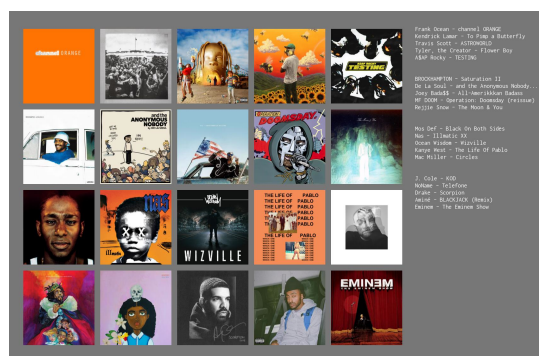
Zelfs iemand die geen verstand heeft van geluid en/of muziek luistert liever naar iets met goede geluidskwaliteit dan iets met slechte geluidskwaliteit. Denk maar aan een luistertoets op school met een slechte geluidskwaliteit. Iedereen irriteert zich hier tot op zekere hoogte aan en als het mensen niet irriteert hadden ze alsnog liever een luistertoets met een betere geluidskwaliteit gewild. Dit vertaalt zich vrij goed naar het luisteren van muziek. Mensen luisteren liever een nummer met een goede mix dan een met een slechte.

Het probleem met het bepalen van of iets een goede mix is, is dat wij als mensen geen standaard van een goede verhouding tussen frequenties hebben opgeslagen in onze hersenen. Dit wil zeggen dat een mix alleen maar een goede of slechte mix is ten opzichte van het nummer dat je daarvoor of daarna hoort. Om dit te bewijzen heb ik een heel eenvoudig experiment uitgevoerd wat bedacht is door Roey Izhaki, schrijver van het boek 'Mixing Audio'. In dit experiment heb ik twintig tracks van twintig verschillende albums genomen waarvan ik dacht dat het goede mixes waren. Van al deze tracks heb ik telkens een stukje van twintig seconden genomen. Vervolgens heb ik deze stukjes achter elkaar in mijn DAW geplakt met crossfades ertussen. Op elk spoor zit een loudness meter plugin, deze heb ik gebruikt om alle stukjes een gemiddeld zelfde volume te geven.

Hierna heb ik alle stukjes achter elkaar beluisterd en bij de naar mijn mening krachtigste mixes een aantekening gemaakt. Het doel hiervan is het bepalen van welke verhouding tussen de frequenties en ruimtelijke plaatsing van instrumenten voor de beste mix zorgt. De tracks met de beste mixes zal ik later gebruiken als reference tracks voor mijn eigen producties.



Screenshot van de achter elkaar geplakte stukjes in Logic Pro X



Albums waaruit ik de tracks heb gekozen

## Enquête

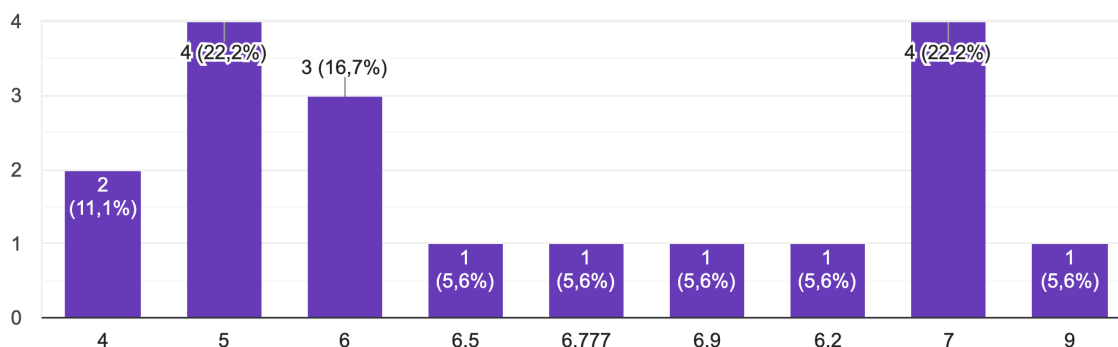
Om dit fenomeen ook buiten mijzelf te onderzoeken heb ik een enquête gemaakt. Hierin krijgt de respondent twee fragmenten uit een productie te horen. Bij het eerste fragment wordt er gevraagd welk

cijfer (van 1 t/m 10) ze de geluidskwaliteit zouden geven. Vervolgens krijgen ze hetzelfde deel van deze productie wederom te horen alleen dit keer de eindversie van de productie in tegenstelling tot de eerste versie. Hierna krijgt de respondent nog een keer de eerste versie te horen en kan deze opnieuw een cijfer geven.

Mijn hypothese was dat na het horen van de eindversie, de beginversie een stuk minder goed zal worden beoordeeld. Dit is in de resultaten ook gebleken.

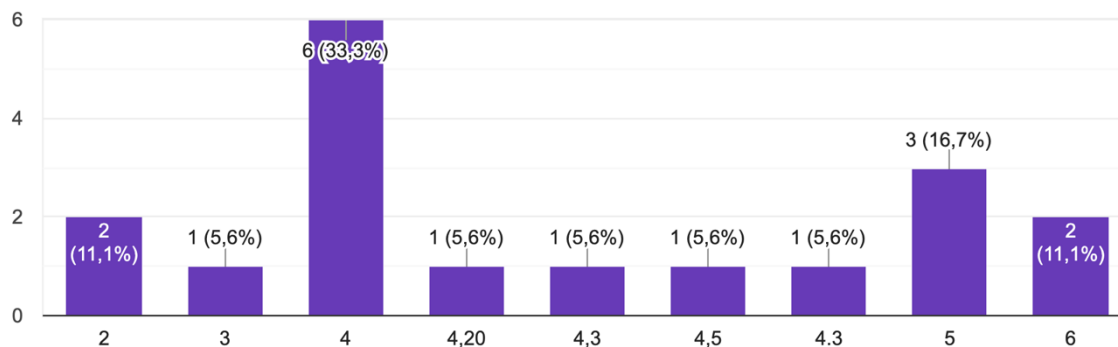
#### Geef fragment 1 een cijfer van 1 t/m 10 op basis van de geluidskwaliteit

18 antwoorden



#### Geef fragment 1 nu nogmaals een cijfer van 1 t/m 10 op basis van de geluidskwaliteit

18 antwoorden



In de bovenste grafiek zijn de cijfers te zien die de respondenten de eerste keer gaven. Het gemiddelde cijfer dat wordt gegeven met betrekking tot de geluidskwaliteit is hier aanzienlijk hoger dan bij de tweede keer.

*Gemiddelde cijfer eerste beoordeling:*

6.0765

*Gemiddelde cijfer tweede beoordeling:*

4.1833



Hieruit kan je concluderen dat na het horen van een goed gemixte versie, de niet-gemixte versie minder goed klinkt. Dit betekent dus dat iets (tot op een zekere hoogte) alleen goed klinkt ten opzichte van hetgeen wat iemand daarvoor heeft geluisterd.

### **Valkuilen bij het mixen.**

Wat handig is om in het achterhoofd te houden bij het produceren van muziek zijn een aantal valkuilen met betrekking tot het mixen. Hieronder staan er een paar waar ik zelf in het verleden en nog steeds moeite mee heb. In mijn producties voor dit werkstuk ga ik deze dan ook zo goed mogelijk proberen te vermijden.

#### *Het verminderen van het dynamisch bereik.*

Als we binnen de muziek praten over het dynamische bereik hebben we het over het verschil tussen het hardste en het zachtste onderdeel van een audiosignaal. Dynamisch bereik is belangrijk om een goede mix te maken omdat dit ervoor zorgt dat een mix natuurlijk klinkt. Met compressie zorg je ervoor dat het dynamisch bereik minder wordt maar ook dat de verschillende instrumenten onderling beter bij elkaar plakken en dat de mix in z'n geheel harder wordt. Het is alleen zo dat zogenaamde over-compressie zorgt voor minder punch, helderheid en dus ook minder dynamisch bereik. Hierin moet dus een balans gevonden worden en dit is vaak een moeilijke opgave. Een manier waarop je dit goed kan aanpakken is door op meerdere onderdelen een klein beetje compressie te gebruiken.

#### *De bas te hard of te zacht in de mix zetten.*

De bas is voor mij vaak een van de onderdelen die ik als laatste toevoeg aan een productie. Het is verleidelijk om je bas hard in de mix te zetten omdat dit tijdens het produceren fungeert als een soort lijm tussen de rest van de instrumenten. Echter is het niet een goed idee om de bas te hard in de mix te zetten, omdat je hiermee problemen krijgt wanneer je je track gaat masteren. Aan de andere kant wil je de bas ook niet te zacht in de mix zetten omdat dit zorgt voor een kaal klinkende mix.

### Alle gebruikte tracks met een goede mix

In de de linker kolom van de onderstaande tabel staan de tracks die ik de beste mix vind hebben van de twintig producties die ik heb gebruikt voor mijn experiment. De beste aspecten van elke mix heb ik in de rechter kolom gezet.

These Walls – Kendrick Lamar	breed geluid, bas in het midden, veel midrange frequentie gebruikende instrumenten
WAKE UP – Travis Scott	harde kick en 808, veel hoge frequenties in de drums, stem beslaat groot gedeelte van de mix
FOR MY PEOPLE – Joey Bada\$\$	breed geluid, ruimtelijke synth layers, veel reverb, stem in het midden in couplet en breed in het refrein
PURPLE TUESDAY – Rejji Snow	breed geluid, stem in het midden in couplet en breed in het refrein, veel ruimte in de mix
Ms. Fat Booty – Mos Def	harde drums, veel vocaal samples die worden gebruikt als midrange instrument
Blue World – Mac Miller	brede melodie met vocal chords als instrument, stem in het midden, snaps/claps om de snaren meer body te geven
Diddy Bop - Noname	breed geluid in het refrein door meer stemmige zangpartijen, echte drums zonder effecten

## Hoe worden samples gebruikt om een betere luisterervaring te creëren?

Samples zijn een 'staple' geworden binnen het genre hiphop en zorgen voor een stukje herkenning, sfeer en textuur die je binnen een productie zelf vaak moeilijk kunt maken. Een sample is een deel van een eerder gemaakt nummer dat als het ware wordt gerecycled in de vorm van een nieuwe productie. Het samplen van eerder geschreven muziek kwam al voor in het begin van de 20<sup>e</sup> eeuw in New Orleans. Tijdens het optreden gebruikte jazzmuzikanten kleine delen van melodieën, licks en akkoordenschema's van andere jazzmuzikanten. Dit was toen vooral een soort eerbetoon naar de muzikanten waar ze tegen op keken. Het trok het publiek toen der tijd aan om dezelfde redenen dat het nu mensen aantrekt. Fast forward naar de jaren 70/80 waren er Dj's uit the Bronx, NYC die hele nummers sampleden en mixten doormiddel van vinyl platen en pick-ups. Dit is revolutionair gebleken aangezien vandaag de dag nog steeds veel gebruik gemaakt wordt van samples in hiphop. Kijk bijvoorbeeld naar de mega hit van DJ Khaled, Wild Thoughts. Dit nummer is ongeveer volledig gesampled van het nummer Maria Maria van Santana. Of bijvoorbeeld Praise The Lord van Asap Rocky en Skepta. Deze Iconische fluit melodie hebben ze letterlijk uit de stock sounds van Logic Pro X gehaald, versneld en vervolgens een megahit mee gescoord. Zo zijn er oneindig voorbeelden van nummers waarin gebruik wordt gemaakt van samples.

### Eigen ervaring met samples

Zelf gebruik ik ook vaak samples om een bepaalde sfeer aan mijn producties te geven, ik zal uitleggen hoe dit in z'n werk gaat. In tegenstelling tot de legendarische Dj's zoals Afrika Bambaata en Grandmaster Flash gebruik ik geen pick-ups en vinyl platen om m'n samples te krijgen. Ik gebruik namelijk een DAW genaamd Logic Pro X (vaak Logic genoemd). Eerst download ik een nummer waarvan ik denk dat er een sample uit te halen valt. Dit doe ik doormiddel van een youtube link en een zogenaamde 'youtube to mp3 converter'. Vervolgens laad ik de mp3 in in Logic en knip ik de stukjes die ik wil gebruiken uit het gehele nummer. Voor dit werkstuk heb ik een drietal producties gemaakt waarin ik gebruik maak van samples. De drie dingen waar ik over het algemeen naar zoek in een sample zijn: Een bijzonder geluid wat niet na te maken is in MIDI, bijzondere akkoorden en een overall helder en/of warm geluid.

### Productie #1

Voor de eerste productie heb ik het nummer The Best Is Yet To Come van Grover Washington Jr. en Patti LaBelle gebruikt. In de bijlage staan net als van de twee andere producties drie versies. Één versie met alleen de gebruikte sample, een versie met alleen de drums en de bas en een versie met de totale beat. Ik heb een sample uit dit nummer gekozen omdat er een warme saxofoon in zit die ik nooit zelf zou kunnen namaken, er een super toffe akkoorden passage in zit en omdat het pianogeluid super

helder en duidelijk klinkt. Eerst heb ik elke riff, lick en akkoordenpassage uitgezocht die ik wilde gebruiken. Vervolgens heb deze uitgeknipt en in een volgorde gezet met crossfades ertussen om zo min mogelijk cuts te horen. Vervolgens heb ik drumsounds gezocht op een website genaamd freesound.org die lijken op de drumsounds uit de hiphop van de jaren 80/90 en die in het project gekopieerd. Ik heb de beat gebaseerd op de beats van A Tribe Called Quest, dit betekent over het algemeen dat de beat erg naar achter hangt en groovy is.

### **Productie #2**

Voor de tweede productie waarin ik gebruik maak van een sample heb ik een sample gebruikt van de Japanse 'Ambient Music' producer Hiroshi Yoshimura; Clouds. Ik heb deze sample gekozen vanwege het warme geluid van de elektrische piano die Hiroshi gebruikt. Ik heb in deze productie het ritme om de sample heen laten te draaien. De bas volgt het ritme van de sample en de drums hangen naar achter om de sample een nieuwe groove te geven. In het intro heb ik een equalizer met een high frequency filter op laten lopen doormiddel van automation om de productie een betere opbouw gegeven. Deze high frequency filter zit ook op de drums in het intro. Vanaf de beatdrop zijn twee en daarna drie verschillende samples tegelijkertijd te horen. Één sample speelt de gebroken akkoorden die in de gehele productie te horen is en zorgt voor het warme geluid. Daarboven ligt een tweede sample die een hogere melodie speelt, ook op de elektrische piano. Van deze tweede sample heb ik de low end in de equalizer eruit gehaald om geen faseproblemen te krijgen met de eerste sample. Dit was nodig omdat de twee samples veel van dezelfde frequenties rond de mid-range hebben, te verwachten, aangezien de twee samples allebei op een elektrische piano gespeeld worden. Na een korte drumbreak komt de derde sample er ook in, deze fungeert als een extra ondersteuning van de baslijn omdat deze in bepaalde stukken hetzelfde ritme volgt. Voor de drums heb ik in deze productie gekozen voor een minimale laidback sound die hard hit. De hi-hats spelen de hele tijd achtste noten op een paar fills na en de snare en percussie bouncen hier als het ware omheen. De kick zorgt voor de diepte en de punch in de drums.

### **Productie #3**

Voor de derde productie met een sample ben ik op youtube gaan zoeken naar soul nummers uit de jaren zeventig. Zo ben ik op het vrij onbekende nummer Dancing Close van Rita Joyce gekomen. Zelf had ik nog nooit van deze zangeres gehoord, laat staan van dit nummer, wat ook niet gek is aangezien het nummer op youtube maar 37 duizend weergaven heeft. Het stukje herkenning van een sample zit er dus voor de meeste mensen bij deze sample niet bij. Maar de sfeer en het geluid van de synthesizers en percussie maakt dit meer dan goed. Sterker nog, in dit geval is het naar mijn mening juist goed dat niet veel mensen dit nummer kennen. Zo worden ze bij de eerste keer luisteren verrast door een geluid dat je niet vaak hoort. Ook de riff die vanaf 0:03 in het nummer te horen is sprak mij heel erg aan en

komt dan ook telkens terug in mijn productie. Aan het begin heb ik de sample met volume automation een fade-in laten maken voor een opbouwend effect. Vervolgens zit er een sweep-up en kickt de beat in. In dit volgende deel van de beat heb ik de gehele sample een kwart noot hoger gepitcht om hem op de hoogte te krijgen van de reguliere (westerse) stemming van instrumenten ( $A4 = 440$  Hz). Je hoort op het moment dat de beat begint de kleine maar toch duidelijk aanwezige modulatie. Ik heb ervoor gekozen om deze modulatie pas te doen op het moment dat de bas en drums erbij komen omdat er in het intro toch alleen maar de sample te horen is. Ook heb ik de sample iets vanaf de beat drop sneller laten afspelen om het beter bij de beat die ik in mijn hoofd had te laten passen en heb ik de low end met een equalizer tot circa 400 Hz weg gefilterd om ruimte te maken voor een andere MIDI baslijn.

## Welke factoren zorgen voor een groot aantal luisteraars?

Voordat mensen kunnen genieten van een ultieme luisterervaring die je met vele uren inspanning hebt proberen te creëren, moeten ze je muziek eerst weten te vinden. En in het geval producers/beatmakers, moet er eerst een rapper en/of zanger gevonden worden die hun beat überhaupt wil gebruiken en vervolgens ook wil uitbrengen. En er is een aantal onderdelen die bijdragen aan het behalen van het bereiken van een zo groot mogelijk publiek.

Het is erg belangrijk dat jouw beat als producer, stem als zanger of flow als rapper steengoed is. Dit is niet altijd het geval bij populaire muziek maar dit maakt het wel een stuk makkelijker. Wat echter nog veel belangrijker is, is originaliteit. Als artiest of producer kan je niet aan komen zetten met een product waar al een miljoen betere versies van zijn en moet je je dus differentiëren van de rest. Naast belangrijk is dit dan ook een van de moeilijkste aspecten aan je muziek aan de man brengen. Dat origineel zijn belangrijk is betekent echter niet dat je alles per se helemaal opnieuw moet uitvinden. Sterker nog, alle artiesten, producers, componisten en personen die enigszins iets met het maken van muziek te maken hebben, halen inspiratie uit anderen. Kijk bijvoorbeeld naar de invloed die Kanye West op Hip-Hip heeft gehad of bijvoorbeeld The Beatles op Popmuziek. Inspiratie halen uit anderen is dus niet erg en zelfs aan te raden. Als ik zonder inspiratie zit zet ik mijn Spotify op shuffle en ben ik meestal binnen een half uurtje weer opgeladen en gemotiveerd om nieuwe dingen te proberen en te experimenteren. Het is dus wel belangrijk dat je iets anders doet en op deze manier iets van je eigen persoonlijkheid in je muziek verwerkt.

Als je dan eenmaal je muziek helemaal af hebt en het uit wilt brengen is het heel handig om veel connecties te hebben. Als je veel connecties binnen de muzieksce­ne hebt gaat het balletje over jouw release sneller rollen en heb je maar kans dat een invloedrijk persoon het oppikt. Het maken van connecties is dan ook een van de belangrijkste onderdelen van een studie in een muzikale richting. Wanneer iemand op zo'n opleiding een productie van hoge kwaliteit heeft gemaakt kan bijvoorbeeld een leraar dit doorspelen naar een platenlabel of andere artiest. Met wat mazzel kan je hierdoor zomaar samenwerken met grotere artiesten en bouw je je weg op deze manier omhoog. Een goed voorbeeld hiervan is de Amsterdamse rapper en producer Sor. Hij studeerde aan het Herman Brood College in Utrecht en wist in een jaar van een paar duizend luisteraars op Spotify naar samenwerkingen met de grootste rappers van Nederland te gaan. Dit kwam mede door zijn samenwerkingen met goede producers en andere rappers die ook op het HBC zaten. Samenwerken met mede opkomende artiesten is dan ook een hele goede manier om aan connecties te komen, ook als je niet een muzikale opleiding doet. Zo ben ik bijvoorbeeld door Florian de Vries in aanraking gekomen met een aantal rappers en muzikanten, omdat ik een 'vriend van' ben en ze mij kenden van de beat voor 'Eikeltjespyjama'. Maar niet alleen binnen de muzieksce­ne connecties hebben is handig voor het vergroten van je publiek, dit is tenslotte uiteindelijk maar een klein deel van je luisteraars. Juist ook kennissen en vrienden zijn heel erg waardevol als het gaat om het vergroten van je aantal luisteraars. Zij kunnen bijvoorbeeld feedback

geven waar iemand die zelf muziek maakt niet aan zou denken of juist iets heel tof aan je muziek vinden waar je zelf over aan het twifelen was.

### Enquête

Om te onderzoeken welke factoren zorgen voor een groot aantal luisteraars leek het mij waardevol om een enquête te maken. Ik heb deze enquête laten invullen door 25 respondenten tussen de 17 en 21 jaar oud.

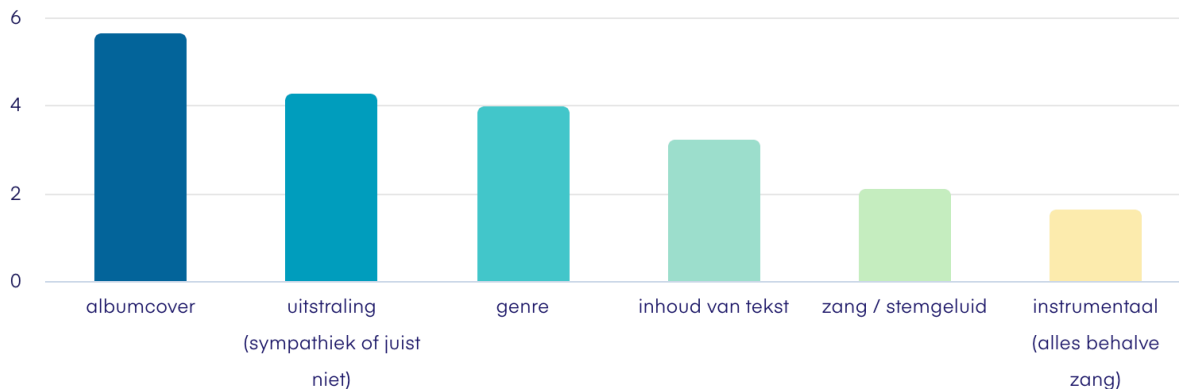
Deze enquête bevat een drietal vragen:

Vraag 1:

*Rangschik de volgende aspecten van een artiest/band van meest belangrijk naar minst belangrijk.*

Als eerste kregen de respondenten zes aspecten van artiesten/bands en konden zij deze naar keuze rangschikken van belangrijkste naar minst belangrijk. Het minst belangrijkste volgens de respondenten staat aan de linkerkant van de grafiek en het belangrijkste aan de rechterkant.

#### 1. Rangschik de volgende aspecten van een artiest/band van meest belangrijk naar minst belangrijk



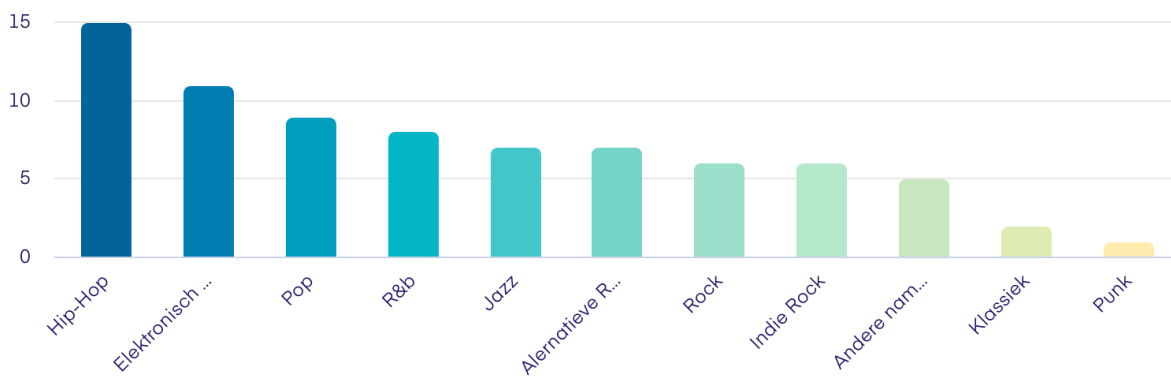
In de grafiek hierboven zie je dat de respondenten de albumcover het minst belangrijk vinden, en daarna de uitstraling van de artiest/band. Dit is echter, onbewust, belangrijker dan mensen denken. Als je de muziek van een bepaalde artiest/band al kent maakt de uitstraling een stuk minder meer uit, omdat je dan de muziek toch al leuk vindt. Dit is dan ook hoe de respondenten de vraag hoogstwaarschijnlijk hebben opgevat en vandaar dit gemiddeld op de een na laatste plek hebben gezet. Uitstraling is echter wel heel belangrijk bij het groeien van een groter publiek. Als je iets uitstraalt waar mensen zich niet goed in kunnen vinden zal het een stuk moeilijker worden om een groot aantal luisteraars te behalen. Sterker nog, het is zeker in deze tijd die wordt gedomineerd door sociale media heel erg belangrijk hoe je je uit, ook buiten je muziek om. Dit komt omdat mensen een artiest of band vaak eerder op sociale media zien dan dat ze hun muziek daadwerkelijk horen. Sociale media staat dan

ook op de tweede plek bij de vraag: ‘Hoe ontdek jij een nieuwe artiest/band?’. Op de vierde plek staat in de grafiek het aspect genre. Dit is begrijpelijk omdat mensen in het algemeen natuurlijk van muziek houden. Wel is het zo dat de respondenten een voorkeur voor bepaalde genres hebben zoals hieronder te zien is in de grafiek van vraag twee.

Vraag 2:

*Naar welke genres luister jij het meest?*

## 2. Naar welke genres luister je het meest?



Hip-Hop is het meest beluisterde genre onder de 25 respondenten met daarna Elektronische muziek en Pop. Genre is een handig middel om het mensen makkelijk te maken muziek te vinden die ze waarschijnlijk zal aanspreken, aan de andere kant blijft muziek iets wat heel veel variabelen heeft. Hiermee wil ik zeggen dat iemand die voornamelijk naar Hip-Hop luistert zijn favoriete nummer bijvoorbeeld een Jazz of R&B nummer kan zijn, omdat een specifiek onderdeel van dit nummer hem of haar aanspreekt. Om de resultaten van de eerste vraag: ‘Rangschik de volgende aspecten van een artiest/band van meest belangrijk naar minst belangrijk’ goed te kunnen verklaren heb ik gekeken naar de verbanden tussen vraag één en twee. De drie belangrijkste aspecten bij vraag één volgens de respondenten zijn gemiddeld de inhoud van de tekst, het zang/stemgeluid en het instrumentaal (alles behalve zang). Er valt dus iets te zeggen over wat mensen die Hip-Hop luisteren het belangrijkste aan muziek vinden, aangezien het meest beluisterde genre onder de respondenten Hip-Hop is. Echter wordt het pas echt duidelijk wat de samenhang tussen deze twee gegevens is wanneer je kijkt naar de individuele antwoorden van de respondenten. Hierin is te zien dat de mensen die Hip-Hop als meest beluisterde genre aan hebben gegeven vaak het instrumentaal en het zang/stemgeluid de twee belangrijkste aspecten vinden. Terwijl de mensen met als meest beluisterde genres Elektronisch, Pop en R&B als belangrijkste aspecten voornamelijk instrumentaal en inhoud van tekst op één en twee hebben staan met zang/stemgeluid op drie. Dit is te verklaren door te kijken naar de inhoud van de genres en de leeftijdscategorie waar de respondenten in vallen. De meeste jonge mensen van tussen de



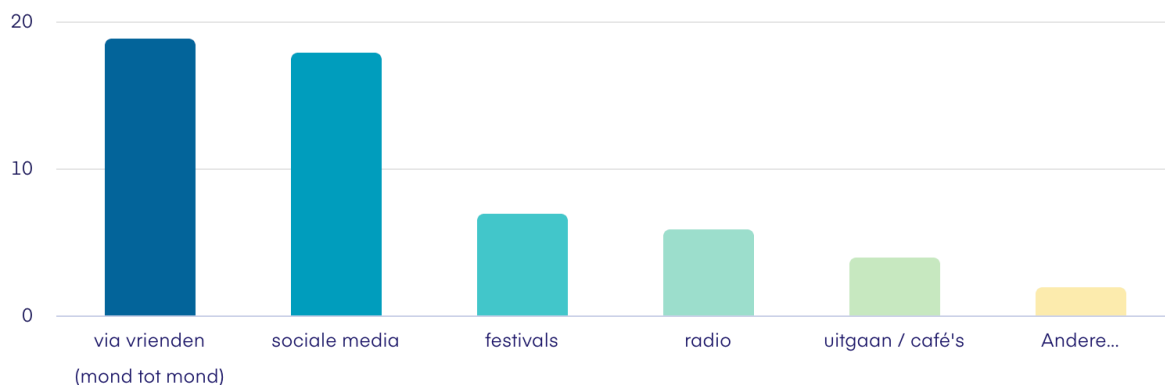
16 en 21 zullen Hip-Hop muziek voornamelijk luisteren voor de energie die het genre overbrengt en voor de beats die het makkelijk maken te bewegen. Hierin is dus de energie en kracht die de stem overbrengt belangrijker dan wat de rapper daadwerkelijk zegt in zijn teksten. Ook omdat een groot deel van de Hip-Hop die onder jongeren in Nederland populair is uit Amerika of Groot-Brittanië komt waardoor veel snelle raps sowieso al moeilijker te verstaan zijn, zeker wanneer de muziek niet de volledige aandacht heeft van de luisteraar. Dit betekent echter niet dat de inhoud van de tekst onbelangrijk is voor de Hip-Hop luisteraar, integendeel. Inhoud van tekst staat bij de meeste Hip-Hop luisteraars als op twee na belangrijkste aspect. Wanneer je namelijk wel helemaal geïnvesteerd bent in het luisteren van een Hip-Hop track kom je erachter dat mensen zoals Kendrick Lamar, Tyler, The Creator, MF DOOM, Nas en Joey Bada\$\$ soms grappige, bizarre maar vooral hele interessante teksten hebben met verrassende perspectieven.

Zoals al eerder gezegd is het niet alleen belangrijk dat de muziek die je uitbrengt heel goed is en veel mensen aanspreekt. Ook moet een artiest/band zijn muziek aan de man zien te brengen.

Vraag 3:

*Hoe ontdek jij een nieuwe artiest/band?*

### 3. Hoe ontdek jij een nieuwe artiest/band?



In de grafiek hierboven staan de manieren waarop de respondenten nieuwe artiesten/bands ontdekken weergegeven. De twee meest voorkomende methodes waarop dit gebeurt zijn via vrienden (mond tot mond) en via sociale media. Dat via vrienden muziek leren kennen op één staat is logisch. Op een feestje staat altijd muziek aan en zo is dit altijd een voor de hand liggend gespreksonderwerp. Als artiest/band wil je dan ook dat zoveel mogelijk mensen over je praten (op een positieve manier). Sociale media staat op twee en dit is de meest waardevolle manier voor artiesten/bands waarop mensen je kunnen ontdekken. Iedereen heeft tegenwoordig een smartphone en ook zo goed als iedereen zit wel op een vorm van sociale media. Dit maakt het dus makkelijk om je muziek te delen met de hele wereld. Het beste werkt dit wanneer je heel consistent je muziek upload of reclame voor je muziek maakt. Wanneer je dit doet trekt het algoritme van sociale media zoals Instagram, Facebook en

TikTok je als het ware voor. Dit wil zeggen dat een video of foto die je upload op een sociale media eerder door meer mensen wordt gezien.

### Interview

Iemand die via sociale media binnen een korte tijd een groot bereik voor zichzelf heeft gecreëerd is Florian de Vries (Flo43). Doormiddel van een instagram account genaamd @broodjekinker\_ wist hij met memes over Nederlandse rappers en andere bekende Nederlanders zijn account te groeien naar rond de 65.000 volgers. Toen hij rond de 30.000volgers had begon hij met het promoten van zijn eigen muziek doormiddel van zijn eigen meme account. Hij bracht het nummer Mieke heeft een grammetje uit en dit boekte een enorm succes met meer dan 340.000 streams op spotify.

Hieronder staat mijn interview die ik met Florian had over zijn muziek carrière.

Bence:

“Hoe ben je begonnen met muziek?”

Florian:

“Ik maak al m’n hele leven muziek in principe, ik ben dan ook muzikaal opgevoed. Er waren altijd instrumenten in huis en mijn vader heeft ook altijd in bandjes gedrumd. Toen ik klaar was met school ben ik aan een muziekleiding in Leeuwarden begonnen. Ik was toen ook al een tijdje bezig met broodjekinker en postte wel eens video’s van mezelf die piano speelde in m’n verhaal. Toen kreeg ik op een gegeven moment een dm van een gast die zei: “Jo ik heb een studio, laten we iets opnemen” Een week later was Mieke heeft een grammetje geboren en sindsdien maak ik muziek onder de naam Flo43”

Bence:

“Heeft je meme account je geholpen in je muziek carrière?”

Florian:

“Ja natuurlijk, vooral het bereik wat ik met broodjekinker heb gekweekt heeft me erg geholpen. Een meme account groeien is denk ik ook makkelijker dan een account voor puur jezelf als artiest groeien. Een meme bekijken kost namelijk 2 seconden, mensen hoeven één goeie meme van jou te zien en zullen snel geneigd zijn om je te volgen, met muziek werkt dit niet zo. De extra moeite van het opzoeken van jouw muziek op spotify is voor de meeste mensen al te veel gevraagd. Vandaar ook dat je ‘aesthetic’ en uitstraling op sociale media nu zo belangrijk is, als mensen je insta pagina al niks vinden gaan ze al bijna zeker niet je muziek opzoeken.”

Bence:

“Hoe heb jij je bereik met broodjekinker\_ precies gekweekt?”

Florian:

“Eigenlijk compleet met memes, ik heb heel veel memes gemaakt. Maar ik deed ook gewoon ‘shoutout for shoutout’ met andere kleinere meme accounts. En ik plaatste meestal mijn naam onder memes die ik over anderen maakte zodat wanneer dat persoon een meme van mij in zijn verhaal zette iedereen mijn watermerk zag. Zo kreeg ik eigenlijk steeds meer volgers en begon toen via daar ook mijn muzikale carrière te delen.”

Bence:

“Was je niet bang dat de populariteit van je meme account zou afnemen doordat muziek niet de reden was waarom mensen je gingen volgen?”

Florian:

“Eigenlijk maakte me dat echt heel weinig uit haha. Ik heb sowieso gewoon altijd iets willen maken wat andere mensen entertaint, daarom was voor mij het combineren van een meme account met muziek helemaal niet raar. Iedereen houdt van muziek en iedereen houdt van memes, nouja, jongeren tenminste.

Bence:

“Welk advies zou je geven aan mensen die het bereik van hun muziek willen vergroten?”

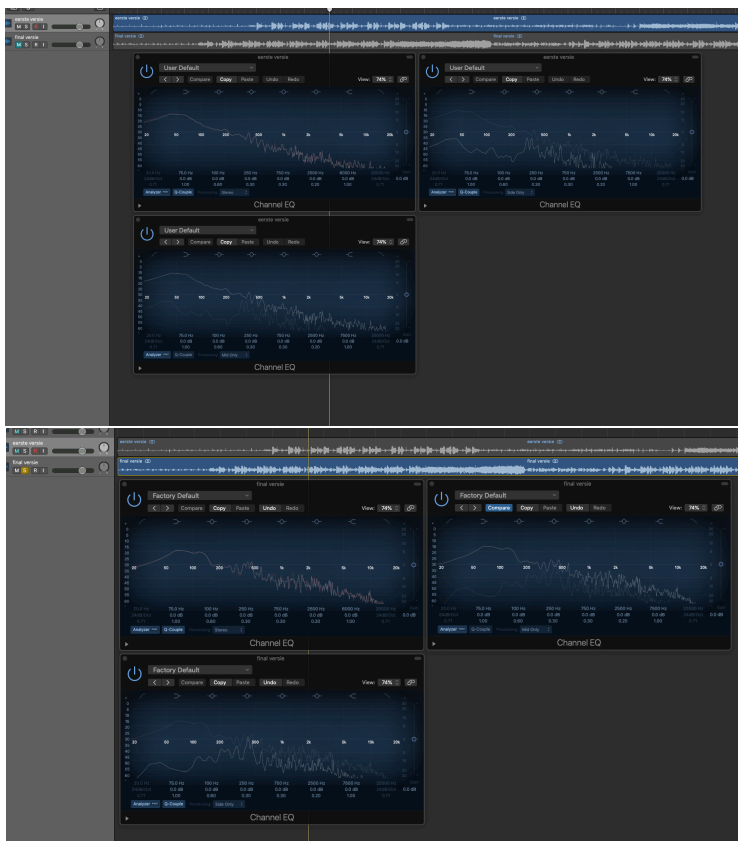
Florian:

“Als eerste zou ik zeggen: post regelmatig content op sociale media. Als je consistent bent in de kwaliteit en kwantiteit zeg maar, dan kan je opeens heel hard groeien. Daarnaast is denk ik het belangrijkste het samenwerken met andere opkomende artiesten producers of wat dan ook. Hier leer je heel veel van en je maakt vrienden wat ik zelf altijd heel nice vind. Plus dat je dan je eigen bereik met die van de andere artiest kan combineren en hierdoor allebei kan groeien. En sowieso is muziek, voor mij tenminste, altijd leuker als ik het met anderen samen doen.”

## Wat zijn de verschillen tussen de eerste en laatste versie van een productie?

Wanneer je aan een nieuwe productie begint maak je deze zelden in één zitting af. Sterker nog dit gebeurt feitelijk nooit. Dit is logisch want na een bepaalde tijd werken aan een productie krijgt een producer hoe dan ook te maken met het fenomeen ‘ear fatigue’. Ear fatigue treedt meestal op wanneer je te lang naar muziek luistert, en al helemaal wanneer je te lang naar telkens hetzelfde nummer luistert, wat je dus doet tijdens het produceren van muziek. Je krijgt pijn in je oren je scherpeheid neemt af en je kan er zelfs vermoeid door raken. Dit wetende is het dus al helemaal onwaarschijnlijk dat een enigszins professionele productie in één dag of zitting wordt afgemaakt. Het leek mij interessant om te kijken wat de grootste verschillen zijn tussen de eerste versie van een productie en de laatste versie.

Het is logisch dat de eerste versie van een productie nog niet goed gemixt is, laat staan gemasterd. Dit is dan ook goed te zien wanneer je een moment opname maakt van hetzelfde moment in de eerste en laatste versie en hier kijkt naar de Equalizers. (zie pagina ...) Hier kun je duidelijk zien dat in alle producties de eerste versie sowieso minder hard is, maar vooral tussen de 500Hz en de 7500Hz. Dit komt omdat tijdens het begin van de productie je over het algemeen nog niet veel bezig bent met of alle midrange instrumenten zoals synthesizers, slaggitaren, piano etc. onafhankelijk van elkaar helder en duidelijk te horen zijn en je meer bezig bent met wat de instrumenten precies moeten doen. In elke laatste versie van de producties die ik heb geanalyseerd zijn de instrumenten veel meer uitgesproken, helderder en vaak beter gepand.



### Productie 1#

De eerste track die ik geanalyseerd heb heet ‘What I Want’, geproduceerd door artiest en producer Emotionaloliver. In deze track zie je duidelijk dat tussen de 750Hz en 7500Hz de frequenties in de eindversie een stuk meer gepusht zijn. Dit wil zeggen dat er gebruik is gemaakt van compressie om de zachtere elementen van de productie meer prominent in de mix te leggen, dit is bijvoorbeeld goed te horen aan de gitaar in het intro en de vocalen in het algemeen. Maar het interessante aan de verschillen tussen de eerste en laatste versie van

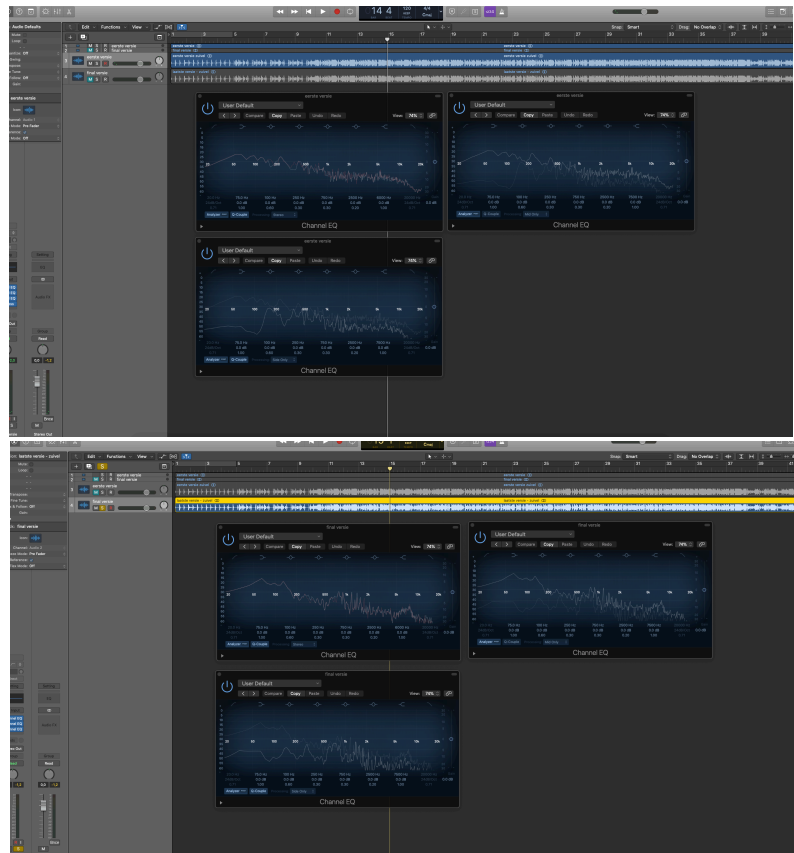
deze track is de volgorde van de coupletten. In de eerste versie begint het eerste couplet met een tekst

die in de eindversie pas in het derde couplet voorkomt. Olivier vertelde me dat dit kwam omdat ze het eerste couplet van de eindversie, de eerste dag dat ze aan de productie werkten, nog niet hadden opgenomen. Dit gebeurt regelmatig en is heel logisch. Als je de eerste sessie een paar coupletten hebt opgenomen kan het vaak zo zijn dat je er later achter komt dat een andere volgorde van tekst toch beter past. In dit geval ben ik van mening dat dit zeker het geval is. De tekst klappt er als het ware nu echt in en is redelijk pakkend. Dit was bij de eerste versie minder het geval. Dit komt natuurlijk ook door het beter in de mix liggen van de stem, die een stuk meer high end erbij heeft gekregen en ook zo'n 2,5 dB harder is gezet.

## Productie #2

De tweede productie waarbij ik naar de verschillen tussen de eerste en laatste versie heb gekeken is het nummer 'Zuivel!' geproduceerd door mij in samenwerking met Flo43 (Florian de Vries). Aangezien ik

deze productie zelf heb gemaakt weet ik vrij precies de verschillen tussen de versies. Wederom zie je in de equalizers dat de eind versie over het algemeen harder is maar dit keer vooral rond de 500 Hz en de 6000 Hz. Dit komt omdat ik de snaredrum in de eindversie een stuk harder heb gezet samen met



de high end van de vocalen. Het grootste verschil tussen de versies is echter het einde. Hier heb ik een extra synthesizer pad toegevoegd samen met een slaggitaar. Op deze slaggitaar zit een echo waardoor het einde van de track een stuk voller klinkt. De extra synthesizer zorgt hier ook nog eens extra voor. Wel moest ik oppassen dat ik geen faseproblemen zou krijgen met de extra twee lagen dus heb ik een stuk low end van de synthesizer en de gitaar weggefilterd. Problemen met de fase komen voor als je meerder gelijksoortige geluidsgolven tegelijkertijd laat afspelen, als ik bijvoorbeeld een bas heb die veel van dezelfde frequenties bezet als de low-end van de synthesizer botst dit en krijg je rare dips en oversturingen in je mix. Bij de gitaar heb daarom de echo zo ingesteld dat dit alleen maar hoge frequenties zijn, dit omdat het met echo vaak voor problemen met het mixen zorgt als er door het hele arrangement lage tonen echoën. Ook een opmerkelijk verschil in de eind versie zit in de tweede pre-

chorus. Hier heb ik een riff uit de eerste pre-chorus vervangen door een riff die 6 noten over 4 tellen geeft, ook wel triolen genoemd. Dit zet de luisteraar naar mijn gevoel wel even op scherp. Daarnaast zijn er nog wat kleinere dingen toegevoegd aan de productie zoals een aantal warp effecten waardoor het klinkt alsof je de track met een draaitafel stopt en vóór het tweede couplet een aantal adlibs zoals het geluid van een koe . Ook heb ik de vocalen in het couplet in het midden geplaatst en in het refrein juist breed. Dit idee heb ik ontleend aan het nummer For My People van Joey Bada\$\$.

## Conclusie

Dus wat zijn nu de voorwaarden waar een ultieme luisterervaring aan moet voldoen? Hier valt helaas geen totaal eenduidig antwoord op te geven. Op nummer één staat vanzelfsprekend dat het nummer zelf (melodie, akkoorden, drum patronen) heel goed moet zijn, hier kan je echter moeilijk een objectieve uitspraak over doen. Een ultieme luisterervaring voor iemand anders kan voor mij helemaal niks zijn, puur omdat het niet mijn smaak is. Wel zijn er een aantal richtlijnen waar een producer zich aan kan houden om een zo goed mogelijke productie te creëren. Het belangrijkste is hierbij de mix, een ultieme mix is uitdagend, verrassend, goed in verhouding en zorgt ervoor dat de emotie van een nummer zo goed mogelijk wordt overgebracht. Dit hoeft echt niet altijd precies op dezelfde manier te gebeuren zoals aangetoond in de eerste deelvraag is een goede mix pas goed ten opzichte van een andere. Als we het dan over Hip-Hop hebben is een belangrijk onderdeel van een ultieme luisterervaring creëren het goed gebruiken van samples. Dit geeft een Hip-Hop track een authentiek gevoel en zorgt, wanneer het goed wordt gedaan, voor een extra laag emotie aan een nummer. Dit wil niet zeggen dat samples voor elk nummer geschikt zijn, dit ligt er aan wat voor gevoel je wilt overbrengen met je muziek. Samples zijn slechts een hele goede manier om een productie een verrassende sound te geven. Ook is het belangrijk dat je veel tijd stopt in een productie, het liefst niet aan één stuk door in verband met 'ear fatigue'. Wanneer je veel tijd in een nummer stopt maak je de kans groter dat dit voor mensen een ultieme luisterervaring zal zijn. Kijk hiervoor naar de eerste en laatste versies van de drie producties die ik heb vergeleken. Alle eerste versies klinken niet per se slecht, maar alleen nog niet af. Het is echter zo dat wanneer je naar de laatste versie luistert, dat dan pas de potentie duidelijk wordt die er al die tijd al in zat. Deze potentie komt het beste tot zijn recht wanneer er heel veel tijd in een productie wordt gestopt. Zo finetune je beetje bij beetje de productie totdat het het beste is wat het kan zijn. Wanneer dan eindelijk de productie klaar is moet je hem aan de man zien te brengen. Hiervoor is de beste manier het consistente gebruik van sociale media en krachten bundelen met mede artiesten. Zo is het mogelijk om met een beetje mazzel, helaas zal je dit altijd enigszins nodig hebben, een publiek te krijgen die kan genieten van een ultieme luisterervaring.

## **Bijlagen**

### **Spotify URI:**

spotify:user:bamtijssen:playlist:4S3V8xKwauvYHJ6Zyv6WoD

### **Enquête:**

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSffn0ZRefRHWVSoi4q3vW4wji9IvNNslrTYyGmmkYRFLAe92g/viewform>

### **Youtube afspeellijst met de nummers waaruit ik samples heb gebruikt**

[https://www.youtube.com/watch?v=TvNYEQyE31E&list=PL1v6epwCFMu5ajYHO0LHSgq\\_cqd7Q2wEK](https://www.youtube.com/watch?v=TvNYEQyE31E&list=PL1v6epwCFMu5ajYHO0LHSgq_cqd7Q2wEK)

### **Bronnen**

[https://books.google.nl/books?hl=nl&lr=&id=4WIM5vpO5QsC&oi=fnd&pg=PR3&dq=roey+izhaki&ots=Mj2QHQ53JO&sig=pPOzxsWbZZb4P2usyhi8exwe2DY&redir\\_esc=y#v=onepage&q=roey%20izhaki&f=false](https://books.google.nl/books?hl=nl&lr=&id=4WIM5vpO5QsC&oi=fnd&pg=PR3&dq=roey+izhaki&ots=Mj2QHQ53JO&sig=pPOzxsWbZZb4P2usyhi8exwe2DY&redir_esc=y#v=onepage&q=roey%20izhaki&f=false)

<https://www.youtube.com/watch?v=BzN2uM4ke-0>

<https://www.youtube.com/watch?v=h-QCQiOkufc>

<https://www.aes.org/e-lib/online/browse.cfm?elib=17659>

<https://psycnet.apa.org/doiLanding?doi=10.1037%2Fa0013505>



