

En fot innenfor spillmusikkbransjen

Tekst: Fredrik Kaupang

– Du kommer aldri til å kunne leve av musikk, så du begår en stor feil ved å kutte ut ditt største talent!

Dette fikk jeg høre fra mine foreldre da jeg som 18-åring sluttet håndball for å kunne øve gitar 5 timer om dagen. Verken foreldrene mine eller tidligere lagkamerater var særlig imponert over mitt dristige valg. Men jeg hadde mine drømmer og mine prioriteringer. Jeg ville bli en av verdens beste gitarister, på linje med mine tidlige shredder-idoler; Michael Romeo, Shawn Lane, Steve Vai, Joe Satriani, Chris Impellitteri, Yngwie Malmsteen og Vinnie Moore.

Bursdagsønsket som endret alt

Helt fra starten av videregående skole har jeg prioritert musikk. Når jeg kikker tilbake, ser jeg hvor lavt mitt kunnskapsnivå var da jeg entret musikk, dans og drama og i Larvik. Jeg visste ingenting om hvordan jeg kunne bli profesjonell eller hvordan jeg i det hele tatt skulle tjene penger på musikken min. Tanken landet enkelt og greit aldri på businessen, selv om det man eventuelt vil, er å tjene levelig med penger og skaffe seg kunnskapen som kreves for å kunne produsere god musikk på internasjonalt nivå.

Jeg begynte å spille gitar da jeg var 14 år. Før det hadde jeg kun spilt et par pc-spill med musikalsk læringsverdi i form av gehørstrening. Også iveren etter å spille keyboard var der tidlig, og jeg lærte meg kjapt noen kjente melodier ved å kopiere hva jeg hørte fra min gamle Ericsson-mobil. Ved å laste ned sanger fra Internett, lærte jeg

meg mange sanger ved hjelp av det tidlige systemet der man kunne lage sine egne ringetoner. Grunnen til at jeg plukket opp en gitar, var egentlig kun en mangel på bedre bursdagsgavetips til mine foreldre. Da jeg ble spurt, fikk de en liste over alle pc-spillene jeg kunne tenke meg akkurat da. Det var helt uaktuelt. Jeg skiftet mening og ønsket meg en gitar, hvilket jeg begrunnet med at det ville styrke musikkarakteren min maksimalt og gi meg mye utbytte over tid.

Jeg fikk rett i min prediksjon, men var jeg allerede bakpå ved å starte min karriere så sent? Nei. I dagens musikkindustri har det ingenting å si når man starter. Er man i et land som USA, er mulighetene mange så lenge man har mulighet til å tilpasse seg markedet og være konkurransedyktig. Det er tre ting som gjelder: hardt arbeid, talent og business.

Hardt arbeid, talent og business

Om man vil lykkes, er det ingen hemmelighet at man må faktisk ta i et tak og jobbe. For å effektivisere sin egen innsats er det viktig å sette seg mål fra dag til dag, uke til uke, måned til måned og år til år. Ved å arbeide hardt på en intelligent måte kan man komme seg raskere inn i karrieren sin. Man må hele tiden utvikle nye kunnskaper, ferdigheter og personlige egenskaper. Man må sørge for at man aldri dytter den samme steinen frem og tilbake, da kommer man ingen vei.



Fredrik Kaupang. Foto: Per Albrigtsen

Å tro at man ikke kan gjøre noe fordi man ikke har en eller annen medfødt egenskap, er rett og slett å si at man ikke orker å begynne læringsprosessen. Sitatet «talent er en gave til den hardtarbeidende», oppsummerer hva jeg har erfart. Jeg ble ikke født som profesjonell musiker, businessleder eller idrettsutøver, men har lært gjennom interaktivitet med samfunnet, sosiale påvirkninger osv. Mest av alt har imidlertid studiene revolusjonert min hverdag.

Uansett hvilke mål du har satt deg i livet eller i studiene, kommer alltid business godt med. Det er viktig å skaffe seg et bredt nettverk man kan bruke senere, helst innenfor flere ulike områder. Et av de beste tipsene jeg kan gi, er å oppsøke konferanser for spesifikke yrkesgrupper. Lær deg teknikker for effektiv networking. De fleste konferanser koster over 500 kr for inngangsbillett. Du er med andre ord ikke interessert i å kaste bort tid. Unngå å møte deg med den eller dem du eventuelt drar

sammen med. Om du har muligheten og er dristig nok, er det effektivt å bryte inn i en gruppe med flere personer som fører en samtale. Det kan være vanskelig, men sparer deg for mye tid, og oppmerksomheten blir ofte rettet mot deg selv.

Fra Larvik til Berklee

Helt fra videregående skole, har jeg vært interessert i å utvikle mine kunnskaper i musikk. Jeg fikk gode kunnskaper og ferdigheter gjennom en solid musikkline i Norge. Det at jeg kan skryte av at jeg kommer fra en musical highschool, er noe de fleste jeg møter i USA misunner. Vi har allerede basiskunnskaper i musikkteori, høre-lære, business, filmkomposisjon, klassisk komposisjon, dirigering og musikkhistorie.

Bor man i USA, har man ikke denne muligheten, og man kan ofte ha kun ett eller to valgfag i musikk på videregående. Men selv om jeg har gått en bra videregående, er det fortsatt ingenting som kommer gratis. Hele veien er det du som har ansvar for egen læring og regelmessig øving. Om man ikke har de rette holdningene, er det ofte vanskelig å komme dit man vil. Det gjelder å ha klare ambisjoner og vite hva man må gjøre for å nå målene sine.

Etter videregående, søkte jeg på skole i Trondheim. Prosessen for å søke i USA virket både lang og kronglete. Jeg føler at jeg aldri kunne hatt tid til det om jeg ikke tok et friår for å jobbe. Før jeg startet å jobbe, hadde jeg allerede bestemt meg for at jeg skulle aldri jobbe eller avbryte studiene uansett hva som skjedde. Det faktum at Lånekassen ikke dekker freshman year på verdens kanskje beste musikkakademi er en stor bløff for meg. Har man ikke foreldre som er villige til å betale for seg, kommer man seg ikke til USA med det første. Jeg jobbet hardt. Arbeidstilsynet ville ikke likt det, men jeg hadde ingen annen mulighet enn å stå på. Men det var greit, for det er uansett vanskelig å lykkes som musiker om man ikke er villig til å ofre alle de timene som kreves hele veien.

Etter et intenst år og en vellykket audition i Boston, kunne jeg stolt lese e-posten som sa jeg var blitt akseptert. Jeg turte først ikke å åpne den. Bare under en tredjedel av alle som drar på audition kommer inn. Det fikk briste eller bære. Og det bar!

Prisen å betale

Om man er interessert i å bli en dyktig musiker, er Berklee College of Music definitivt rett sted å være. Alle lærere

har mye erfaring fra musikkindustrien allerede, noe som kommer frem i deres høye engasjement og kunnskapsnivå. Det har imidlertid kostet mye penger hele veien, og jeg vil ikke si at det er noe man kan drive med om man ikke er dyktig til å skaffe seg kapital.

Det siste halvåret har jeg kjøpt lydbiblioteker verdt ca 25 000 kr, men også brukt et flertall tusen kroner på monitører, mixer, høretelefoner, software for lyddesign, portabel opptager og eksterne harddisker. Om man skal konkurrere med de beste i bransjen, må man ha det beste utstyret.

Musikkkomposisjon og videospill

Jeg studerer dual major i Professional Music og Film Scoring. Den første majoren er spesialisert på business og utøvelse, men er også bygd opp slik at man kan velge selv hva man vil studere. Film Scoring spesialiserer deg på å komponere for film/tv/reklame, men også for videospill. Det som er spennende med videospillmusikk, er at den som oftest ikke er lineær, og skal være tilpasset spillet slik at spilleren føler at musikken er komponert til akkurat den hendelsen eller scenen. Utfordringen ligger i at alle spillerne spiller i forskjellig tempo, og at et spill kan vare i over 50 timer, avhengig av hvilken sjanger det er.

Ofta kan man ikke ha mer enn 80 minutter musikk i et spill, så man må være forsiktig så spilleren ikke blir lei og skur den av. Musikken skal fremheve stemningen og sørge for at spilleren føler akkurat det produsenten vil med bestemte settinger i spillet. Tekniske begrensninger er noe man må passe på avhengig av hva man komponerer for. Om jeg sier at iPhone ikke har de samme spesifikasjonene som Xbox 360, er det ingen tvil om dette. Men hvor mange spor kan avspilles? Skal det streames i real time eller loades inn? Hva slags kvalitet kan man ha? Hvordan skal audio-enginen bygges? Hvordan skal lydeffekter relateres til musikk, og hvordan skal lyden i spillet fungere med selve spillet?

Det er mye å tenke på om man har programmeringsbakgrunn, eller ekstremt gode ferdigheter i data. Skal man inn i spillbransjen, er ofte kunnskapene og forståelsen for teknologi like viktig som musikkunnskapene. Uansett hva jeg kommer til å drive med i fremtiden, kommer alltid videospillbransjen og teknologifeltet til å være en viktig del av hva jeg involverer meg i. Jeg har et stort behov for å lære noe nytt hele tiden, og stor sans for nyskaping og gode resultater.

Video Games Music Club

Ved Berklee får man ikke bare en bred generell kompetanse, men også en god balanse mellom teori og praksis. Ofte lærer man teorien først og må spille etterpå, men det kan også være omvendt. Man har gehortrening, klassiske teoriklasser, kontrapunkt, direksjon, musikkhistorie, arrangering, musikkteknologi og privat instruksjon. Det er

til og med egne klasser for analyse av videospillmusikk, komposisjon, lyddesign og en klasse som tar for seg implementering, altså hvordan man importerer musikk til spill.

Det er også mange klubber som ivaretar dine interesser og holder deg oppdatert innenfor felt du har behov for ekstra *plugs*. Jeg har for eksempel vært aktivt medlem i Video Game Music Club (vgmc) siden jeg startet. vgmc engasjerer gjester til å prate om hvordan man komponerer og lager lydeffekter til videospill. Vi deltar på networking events for å møte profesjonelle utviklere og holder alle informert om hva som til enhver tid skjer i videospillindustrien.

Tiden etter studiene – nettverk avgjør alt

Hva gjør man når man står der med en universitetsgrad i musikkvitenskap eller musikkteknologi, men uten et nettverk i Norge? For det første har man allerede en kompetanse man ikke kan få i Norge, og et nettverk over hele verden som vil være avgjørende senere. Ved Berklee får man for eksempel et internasjonalt nettverk som gir utallige muligheter etter endt studium.

I musikkindustrien er nettverk uunnværlig, særlig for freelancere, og særlig om du skal kunne overleve og nyte godt av mulighetene rundt deg. Man kan være den mest talentfulle komponisten i verden, men om man ikke har noen som helst form for sosiale ferdigheter og ikke omgås profesjonelle, så kan det være vanskelig å få jobber. Ofte er nettverksbygging viktigere enn ferdighetene i seg selv, i alle fall helt frem til man får den første kontrakten og etablerer klienter. Har man et godt nettverk, har man dessuten alltid venner som kan hjelpe en med jobbene. Flere profesjonelle bruker andre freelancere til spesifikke oppgaver som de ikke selv har full kompetanse på.

I videospillbransjen kan det være vanskelig å etablere seg som komponist. Det er mange av dem, og spillstudier har enten fast ansatte komponister eller bruker ofte komponister de har jobbet med før. Som lyddesigner skal det ikke være like vanskelig å få jobb, siden markedet er mer åpent og mange komponister ikke nødvendigvis ønsker å gjøre dette på fulltid. Det er viktig å etablere kontakt med kodere, 3D-artist, managere, CEO's, executives og audio teams fra store spillestudioer tidlig om man er interessert.

ANSA bør heller ikke glemmes i denne sammenheng. ANSA har et eget lokallag i New England. Det er kjempemasse artig som skjer her, og vi hadde et glimrende julebord. Jeg møter mange norske gjennom deres initiativ både i USA og Norge. Uten dem ville jeg aldri kunne hatt det samme nettverket av brennende engasjerte utlandsstudenter. Det gir både trygghet og selvtillit når man er del av et nettverk som inspirerer hverandre og holder moralen oppe oss nordmenn i mellom. Nettverk er altavgjørende!



Skatteetaten



IT i Skatteetaten

Vi gjør det kompliserte enkelt

Skatteetaten satser sterkt på utvikling og er i front med fremtidens løsninger i offentlig sektor.

Vil du være med å påvirke løsninger av stor betydning for næringsliv og personlige skattytere? Vi søker stadig etter nye medarbeidere med IT-faglig bakgrunn.

For nyutdannede IT-spesialister kan vi tilby et to-årig trainee-program.

Søk innen 15. mars 2010.

For mer informasjon se skatteetaten.no/jobb

Profesjonell • Nytenkende • Imøtekommende