

AUTENTICITET I MODERNE MUSIKPRODUKTION

KANDIDATAFHANDLING I DIGITAL TRANSFORMATION

CASPER JENSEN
ROSKILDE UNIVERSITET
JUNI 2023

INDHOLD

ABSTRACT	3
0. INDLEDNING	4
0.1 FORSKNINGSSPØRGSMÅL	5
0.1.1 Delspørgsmål	5
0.2 AFGRÆNSNINGER.....	5
1. BEGREBSAFKLARING	6
2. METODE	7
2.1 VIDENSKABSTEORI.....	7
2.2 TEORI.....	7
2.3 SEMISTRUKTURERET INTERVIEW.....	8
2.4 ANALYSE	9
2.5 METODISKE FASER FOR SPECIALET	9
3. VIDENSKABSTEORI	11
3.1 VERBEEK - WHAT THINGS DO	11
3.2 OPSAMLING.....	15
4. TEORI.....	16
4.1 BENYON - USER EXPERIENCE.....	16
4.2 NORMAN - AFFORDANCE	17
4.3 GAVER - DESIGNING FOR HOMO LUDENS STILL.....	19
4.4 GAVER - AMBIGUITY AS A RESOURCE FOR DESIGN.....	21
4.5 TIEBEN - CURIOSITY AND INTERACTION.....	23
4.6 OPSAMLING.....	25
5. ANALYSE.....	27
5.1 DELSPØRGSMÅL 1: HVORDAN FORSTÅS AUTENTICITET BLANDT MUSIKPRODUCERE I RELATION TIL MUSIKPRODUKTION?.....	27
5.2 DELSPØRGSMÅL 2: HVORDAN BIDRAGER STAND-ALONE MASKINER OG DAW-SYSTEMER HVER ISÆR TIL AUTENTICITETEN I EN MUSIKPRODUKTION?	30
5.3 DELSPØRGSMÅL 3: HVILKE FORSKELLE ER DER I RELATIONEN MELLEM MUSIKPRODUCER OG TEKNOLOGI VED ANVENDELSE AF HENHOLDSVIS STAND-ALONE MASKINER OG DAW-SYSTEMER, OG HVILKEN BETYDNING HAR DET FOR AUTENTICITETEN?.....	34
5.4 FORSKNINGSSPØRGSMÅL: HVORFOR FØLES DET MERE AUTENTISK AT ARBEJDE MED STAND-ALONE ELEKTRONISKE VÆRKTØJER END EN SKÆRMBASERET DAW MED EN TILKNYTTET MIDI-KONTROLLER?	36
6. DISKUSSION.....	38

7. KONKLUSION.....	44
LITTERATURLISTE.....	46

Abstract

The following Master thesis covers the term authenticity in music production. More specifically it covers observed differences among the experience of professional music producers and their perception of authenticity when managing different technologies in their process of producing music. These differences arise in the use of stand-alone electronic machines and screen-based DAW-systems. Even with a MIDI-controller connected to interact with the DAW-system, the stand-alone machines stand superior in the feeling of authenticity amongst the producers. Through empirical data collection doing interviews with two professional music producers, the thesis analyzes on their experience in the field and connects this to theories of interaction design along with philosophical reflections on the relation between humans and material objects. The results of the analysis is discussed accordingly due to the limited nature of the empirical data. The thesis concludes that these differences are due to certain errors linked to the stand-alone machines. These errors concern an inability to keep a constant tempo in the music, amongst other 'errors'. This creates a unique charm to the stand-alone machines, compared to the DAW-systems that are very precise and need to undergo a process of being humanized, to not sound to calculated and simply not charming. Furthermore, the music producer can undergo a more intense relation to the stand-alone machines than to a DAW-system, allowing the producer to feel more connected and in sync with the stand-alone machines than the DAW-system, thus creating an increased feeling of authenticity. The results of this thesis report are based on too slim an empirical collection to make general conclusions, nonetheless it shows the relevance of understanding and exploring authenticity in the field of Digital Transformation.

0. Indledning

Det digitale er gået hen og blevet den nye norm (Hinssen & Chellam, 2010, s. 12-13). Trods det, påpeger Gaute Barlindhaug i sin artikel: ‘Analog Sound in the Age of Digital Tools: The story of the Failure of Digital Technology’ (2007), at analoge teknologier formår at fastholde deres veletablerede status og fortsat er højt eftertragtede indenfor musikproduktion. Barlindhaug fremhæver, at den digitale udvikling bestemt også er til stede indenfor musikproduktion, men at musikproducere ikke nødvendigvis ser de nye digitale værktøjer som en klar forbedring af de ældre analoge værktøjer. Samtidig påpeger Barlindhaug også, at tilgangen til at designe disse digitale værktøjer varierer fra den traditionelle tilgang til at designe digitale interfaces, nemlig ved at flere digitale musikproduktionsværktøjer i deres interfaces forsøger at efterligne den analoge æstetik (Barlindhaug, 2007, s. 73).

Barlindhaugs artikel blev, sammen med andre iagttagelser omkring brugerpræferencer blandt analoge og digitale teknologier, udgangspunktet for en projektrapport udarbejdet af undertegnede i samarbejde med fire medstuderende. Projektrapporten fokuserede på problemstillingen: “Hvilke forskelle ses der i brugeroplevelsen af hhv. analog og digital musikproduktion og hvilke muligheder/begrænsninger skaber det for brugeren?” (Jensen et al., 2022, s. 12).

Projektet havde fokus på den professionelle musikproducers brugeroplevelse ved anvendelsen af, hvad der i projektet blev begrebsliggjort som analoge og digitale værktøjer til musikproduktion. Den form for begrebslig adskillelse viste sig dog på sin vis at være utilstrækkelig. Et af resultaterne i projektrapporten viste nemlig, at det ikke nødvendigvis var de tekniske forskelle ved analoge og digitale værktøjer, som gjorde de væsentlige forskelle i brugeroplevelsen for musikproduceren. Derimod var det mere væsentligt for musikproduceren, hvorvidt det pågældende værktøj var afhængigt af en computer for at producere lyd, såsom et MIDI-keyboard eller en DAW. De væsentlige brugeroplevelsesmæssige forskelle for musikproducerne opstod derfor ikke i adskillelsen mellem analoge og digitale værktøjer, men derimod blandt standalone elektroniske værktøjer og skærbaserede DAW-værktøjer med eller uden tilknyttet MIDI-keyboard (Ibid., s. 7).

Blandt de væsentligste resultater i projektrapporten sås blandt andet en oplevelse af øget effektivitet ved anvendelse af skærbaserede DAW-værktøjer blandt respondenterne. Til gengæld

var oplevelsen af at anvende stand-alone maskiner forbundet med større følelse af kreativitet, autenticitet og en øget stolthed omkring det endelige produkt (Ibid., s. 42-50).

Det interessante og uforløste spørgsmål der udspringer af projektrapporten er: Hvorfor oplever musikproducenterne denne forskel ved anvendelse af de forskellige værktøjer, når slutproduktet i teorien kan være det samme. Hvorfor er en DAW med en tilknyttet MIDI-kontroller, og derved umiddelbart samme håndgribelige karakter som en stand-alone maskine, ikke forbundet med samme følelse af kreativitet, håndværk, og særligt interessant for denne specialeafhandling - autenticitet? Det leder til det konkrete forskningsspørgsmål for specialet.

0.1 Forskningsspørgsmål

Hvorfor føles det mere autentisk at arbejde med stand-alone elektroniske værktøjer end en skærbaseret DAW med en tilknyttet MIDI-kontroller?

0.1.1 Delspørgsmål

- Hvordan forstås autenticitet blandt musikproducere i relation til musikproduktion?
- Hvordan bidrager stand-alone maskiner og DAW-systemer hver især til autenticiteten i en musikproduktion?
- Hvilke forskelle er der i relationen mellem musikproducer og teknologi, ved anvendelse af henholdsvis stand-alone maskiner og DAW-systemer, og hvilken betydning har det for autenticiteten?

0.2 Afgrænsninger

Jeg afgrænser mig fra at inddrage fysiske instrumenter, såsom en guitar, trommesæt, flygel, fløjte eller lignende, i min undersøgelse af autenticitet i musikproduktion. Det gør jeg, fordi fysiske instrumenter umiddelbart adskiller sig tydeligt fra DAW-baserede emuleringer. Det er ikke svært at observere forskellen i anvendelsen af en akustisk guitar og et plugin, der forsøger at emulere en akustisk guitar. Det er imidlertid mindre tydeligt, hvad der er den væsentlige forskel i anvendelsen af en stand-alone synth eller en emulering af selv samme synth i et DAW-system med en tilknyttet MIDI-kontroller.

1. Begrebsafklaring

Stand-alone maskine: En musikalsk maskine, såsom en synthesizer eller en drum machine, der ikke er afhængig af at være forbundet til et DAW-system eller en computer for at producere lyd.

DAW-system: Digital Audio Workstation. Et softwaresystem som er designet til musikproduktion. Eksempler på anerkendte DAW-systemer er: Ableton Live, FL Studio og Logic Pro.

MIDI-kontroller: Eksternt stykke hardware, ofte med klaverlignende tangenter, knapper og knopper, der kobles til computeren og er designet til at interagere med og kontrollere DAW-systemer.

Emulering: En software-baseret efterligning af et eksisterende instrument eller maskine.

Plugin: Et eksternt stykke software som downloades og inkorporeres i et DAW-system for at emulere instrumenter, maskiner eller andre lyde.

VST: Virtual Studio Technology. En anden term for plugin.

Synth: Synthesizer.

Drum machine: Elektronisk hardware der producerer lyde forbundet med et trommesæt.

2. Metode

2.1 Videnskabsteori

Mit videnskabsteoretiske udgangspunkt for specialet tager afsæt i Peter-Paul Verbeeks postfænomenologiske analyse af teknologiske artefakters betydning for menneskets tilværelse udfoldet i bogen: 'What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design.' (2005). Min anvendelse af Verbeeks postfænomenologiske tilgang vil især komme til udtryk i analysen. Her vil jeg med Verbeeks postfænomenologiske briller anskue min anvendte teori, relateret design af interaktive systemer, og koble denne til respondenternes svar.

Formålet er at analysere, hvorvidt visse teknologier til musikproduktion har en anderledes medierende effekt for brugeren, hvorved der skabes en virkelighed for brugeren ift., om den pågældende teknologi er autentisk eller ej. I forlængelse af det ønsker jeg at anvende teorien til at analysere, hvilke faktorer i selve designet af interaktive systemer der kan siges at have en medierende effekt af autenticitet på brugeren. Ved at anvende Verbeek tillader det mig netop at anskue respondenternes virkelighedssyn og herved oplevede autenticitet i relationen med diverse musikproduktionsteknologier.

2.2 Teori

Jeg anvender flere tekster og teorier indenfor design af interaktive systemer med fokus på begreberne: brugeroplevelse, affordance, leg, nysgerrighed og tvetydighed. Disse tekster og teorier er anvendt, da jeg først og fremmest ønsker at tage udgangspunkt i brugeroplevelsen hos musikproducenten, for således at forstå de følelser musikproducenten giver udtryk for i sin anvendelse af systemerne. Til at forstå brugeroplevelsesbegrebet og tilgå det med en forståelse for de designprincipper, som Benyon (2019) mener, er udgangspunktet for at designe interaktive systemer der resulterer i en positiv brugeroplevelse. Disse designprincipper skal anvendes i analysen til at anskue, hvorvidt diverse teknologier i musikproduktion efterlever Benyons forudsætninger for en positiv brugeroplevelse. Ydermere anvendes Benyon pga. hans brede forståelse af brugeroplevelsesbegrebet, som går udover selve systemet, som anvendes, men f.eks. også tager højde for konteksten, miljøet og den pågældende bruger.

Dernæst tager jeg hul på Don Normanns udlægning af begrebet affordance. Begrebet affordance er væsentligt at tage udgangspunkt i for bedre at kunne forstå relationen mellem musikproducenten og det pågældende værktøj. Det bliver væsentligt at forstå, hvordan forskellige

teknologier indbyder til forskellige relationer afhængigt af netop den pågældende teknologi men også produceren, som indgår i relationen. I forlængelse heraf bliver det interessant at inddrage Verbeek og anskuelserne omkring relationer mellem mennesker og teknologier. Ydermere anvendes affordance begrebet til at analysere på væsentlige forskelle i designet blandt DAW-systemer og stand-alone maskiner, og hvorvidt disse designforskelle kan forklares ved hjælp af andre designprincipper.

I forlængelse heraf vil jeg anvende begreber omkring leg, nysgerrighed og tvetydighed for at anskue og analysere, hvordan disse principper indenfor design af interaktive systemer tilsyneladende, i visse tilfælde, kan virke modsigende mod Benyon eller Normanns principper, men indenfor et felt som musikproduktion giver mening at anvende i designet af et interaktivt system. Eftersom musikproduktion handler meget om klang, swing, kreativitet og generelt en undersøgende, nysgerrig og legende attitude fra producerens side for at ende med det bedste resultat, vil jeg anvende teorier om disse begreber for at forstå designforskelle i henholdsvis stand-alone maskiner og DAW-systemer for at anskue, hvorvidt den ene af disse i højere grad lever op til disse principper, og hvorvidt det har en betydning for musikproducerens brugeroplevelse og derved oplevede følelse af autenticitet ved anvendelse af de pågældende teknologier.

2.3 Semistruktureret interview

I specialet anvender jeg semistrukturerede interviews ud fra en interviewguide, som har til formål at sikre interviewets retning og relevans for forskningsspørgsmålet. Min tilgang til de semistrukturerede interviews er baseret på Kvale og Brinkmanns 'Doing Interviews' (2018). Den semistrukturerede interviewform er valgt på baggrund af, at jeg ønsker at spore respondenterne ind på overordnede emner men ønsker, at de selv udfolder interviewspørgsmålene gennem deres svar, og jeg er på den måde åben for, at nye spørgsmål opstår undervejs i interviewet. Interviewguiden fungerer som redskab til at bringe interviewet tilbage på sporet i tilfælde af, at respondenter leder interviewet i en ikke relevant retning for specialet.

Jeg er interesseret i respondentens personlige oplevelser, erfaringer og holdninger til autenticitet i musikproduktion. Derfor er flere spørgsmål i interviewguiden formuleret med; hvad mener **du**, hvad synes **du**, hvilke overvejelser gør **du** osv. Det er fordi, jeg søger brugerens personlige oplevelse af de pågældende teknologier for at kunne analysere på, hvorledes Verbeeks filosofiske tilgang til teknologier, såvel som den anvendte teori om design af interaktive systemer i

flere afskygninger, kan kobles på den personlige oplevelse og følelse af autenticitet, brugeren sidder med i interaktionen.

Det er klart, at to respondenter ikke er tilstrækkeligt til at drage generaliserende konklusioner, men interviewets formål er som sagt at forsøge at koble den personlige brugeroplevelse med teoretiske samt videnskabsteoretiske/filosofiske begreber. Ikke for at kunne lave generaliserende konklusioner om autenticitet, men snarere for at påvise en sammenhæng mellem autenticitet og den anvendte teori og videnskabsteori, i håbet om at inspirere til yderligere undersøgelser af autenticitet indenfor feltet Digital Transformation. Ydermere vil respondenternes udtalelser kunne kobles til Barlindhaugs artikel, som har en mere generaliserende konklusion om præferencerne og årsagerne til disse blandt musikproducere i valget af teknologi/værktøj.

2.4 Analyse

I analysen ønsker jeg at tage udgangspunkt i mine respondenters udtalelser og systematisk fortolke dem og derigennem forsøge at svare på hvert enkelt delspørgsmål, for til sidst at forsøge at kunne besvare det overordnede forskningsspørgsmål. Jeg ønsker at anvende de teoretiske begreber, jeg har redegjort for i teori afsnittet, til at målrette mine fortolkninger af respondenternes udtalelser og således også kunne opruste mine resultater med en vis teoretisk opbakning. Samtidig ønsker jeg på samme måde at anvende Verbeeks refleksioner som en rettesnor til at fortolke på relationerne mellem respondenterne og de pågældende teknologier, der omtales.

På den måde anvender jeg de semistrukturerede interviews til at opnå en dybdegående indsigt i respondenternes egne refleksioner og oplevelser og kan koble disse til et fundament af teori om interaktionsdesign for således bedre at kunne forstå, hvad det betyder for autenticiteten. Det er klart at et naturligt næste skridt, for at opnå en endnu dybere indsigt i problemstillingen, ville være at inddrage flere respondenter, men samtidig også benytte observationer, workshops, prototyper og lignende metodiske tilgange. For nu vurderer jeg imidlertid at semistruktureret interviews er tilstrækkeligt til at kunne foretage en analyse, som giver indsigt i, hvordan henholdsvis stand-alone maskiner og DAW-systemer adskiller sig fra hinanden, når det kommer til autenticitet. Eventuelle uklarheder i analysen vil jeg anskue i diskussionsafsnittet.

2.5 Metodiske faser for specialet

Fremgangsmåden for specialets udarbejdelse kan opdeles i følgende metodiske faser:

- **Fase 1:** Formulering af forskningsfelt og forskningsspørgsmål samt afgrænsninger
- **Fase 2:** Valg og beskrivelse af teori, videnskabsteoretisk tilgang og begrebsafklaring
- **Fase 3:** Udarbejdelse af interviewguide til semistrukturerede interviews
- **Fase 4:** Empiriindsamling via semistrukturerede interviews
- **Fase 5:** Analyse og diskussion af den indsamlede empiri
- **Fase 6:** Konklusion

3. Videnskabsteori

Specialets videnskabsteoretiske perspektiv tager afsæt i Peter-Paul Verbeeks bog: 'What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design.' (2005). I følgende afsnit ønsker jeg at redegøre for Verbeeks postfænomenologiske perspektiv på relationen mellem mennesker og materielle objekter, i særdeleshed teknologiske artefakter. Følgende afsnit skal fungere som et videnskabsteoretisk og filosofisk afsæt for at analysere og diskutere respondenternes udtalelser om forskelle i anvendelsen af stand-alone maskiner og DAW-systemer.

3.1 Verbeek - What Things Do

Verbeeks formål med bogen er at analysere relationen mellem mennesker og materielle objekter. Teknologiske artefakter har haft en signifikant indflydelse på, hvad vi som mennesker foretager os, hvilke valg vi træffer og ikke mindst, hvordan vi fortolker verden (Verbeek, 2005, s. 1). Verbeek sætter sig altså for med bogen at forsøge at finde svar på, hvilken rolle objekter spiller i vores moderne liv. Før Verbeek tilgår relationen mellem mennesker og teknologi, lægger han ud med at gennemgå og kritisere tidligere prominente filosoffer, der har beskæftiget sig med emnet. Især Jaspers og Heidegger står for skud. Jeg vil kort gennemgå Verbeeks udlægning samt kritik af henholdsvis Jaspers og Heidegger, eftersom jeg vil anvende Verbeeks filosofiske og videnskabsteoretiske tilgang til relationen mellem mennesker og teknologier i analysen. En forståelse af Verbeeks kritik og argumentation for den bliver derfor nødvendig for at forstå retningen, som analysen af relationen mellem musikproducenten og stand-alone maskiner eller DAW-systemer vil antage.

Før Verbeek går i krig med Jaspers, skriver han, at den traditionelle tilgang til teknologi fra filosofiens side har været at se teknologiens komme som en transformation af samfundet til, hvad der kaldes en 'massekultur' (Ibid., s. 15). Det skal forstås således, at industrialiseringen af samfundet tillader en masseproduktion af teknologier, som ikke behandler mennesker som individer, men snarere som et udskifteligt værktøj til at håndtere den pågældende teknologi. Konsekvensen herved er, ifølge den klassiske filosofiske tilgang, at mennesket ikke har mulighed for at leve som et individ og derved autentisk (Ibid., s. 15). Den bemærkning er naturligvis interessant for specialet her, eftersom jeg netop beskæftiger mig med følelsen af autenticitet i relationen mellem individ og diverse teknologier til musikproduktion. Gennem følgende afsnit

vil jeg dog redegøre for, hvorfor Verbeek mener, det er fejl at tro, at forandringer i vores materielle verden er lig med et tab af autenticitet.

Jaspers tilhører den klassiske eksistentielle tilgang til teknologi, som anskuer teknologi som en homogenisering grundet masseproduktion. Da teknologi ikke alene implementeres hele jorden rundt, men også fungerer og anvendes uanset lokation eller pågældende kultur, medfører det, at de enkelte objekter ikke kan ses som noget særligt, men blot en kopi af én stor masseproduktion. Derfor tilføjer det ikke noget eksistentielt til det pågældende individ, som anvender teknologien (Ibid., s. 15-16). Jaspers påpeger, på trods af teknologiens "ligeGYldighed", at det ikke er en mulighed for mennesket at leve uden teknologien, og derfor er det nødvendigt for mennesket at finde ud af at kunne leve autentisk i samspil med teknologien (Ibid., s. 41). Ifølge Jaspers kommer samfundet pga. masseproduktionen til at fungere som et stort apparat, hvor mennesket, som tidligere beskrevet, blot indgår som udskifteligt værktøj til at håndtere teknologien i samfundet og holde apparatet kørende (Ibid., s. 31).

Verbeeks primære kritik af Jaspers tilgang til teknologi går på, at Jaspers begrænser sit syn på teknologien til dets mulighedsbetingelser. Ifølge Verbeek anskuer Jaspers kun teknologien bagud i historien. Forstået således at Jaspers fokus er på, hvilke konsekvenser teknologien har haft for den menneskelige tilstand, mens han ignorerer, hvilke mulige effekter teknologien fremadrettet vil have for den fremtidige menneskelige tilstand. Verbeek mener, at havde Jaspers udvidet sin anskuelse af teknologien, og ikke blot iagttaget teknologiens konsekvenser for den tidligere menneskelige tilstand, men også forsøgt at se fremad, så havde Jaspers ikke alene været mindre kritisabel overfor teknologien, men var også kommet til en ganske anden konklusion i sin filosofiske analyse af teknologiens indflydelse i relation til mennesket (Ibid., s. 45-46).

Den næste filosof, som Verbeek foretager en kritisk analyse af, er Martin Heidegger. Ligesom Jaspers er Heideggers analyse af teknologien også i den pessimistiske ende af teknologiens indflydelse på mennesket og dets mulighed for en relation til "virkeligheden" (Ibid., s. 50). Modsat Jaspers er Heideggers kritik af teknologien af hermeneutisk karakter fremfor eksistentialistisk (Ibid., s. 50). Heidegger beskriver teknologi som 'revealing' eller 'a way of revealing'. Det skal forstås som at indgå i en bestemt relation med virkeligheden, hvorved virkeligheden manifesterer sig selv. Det kan f.eks. være gennem en relation til en teknologi (Ibid., s. 50). Heidegger ser moderne teknologi som manipulation af virkeligheden. Teknologien tilgår

verden som materiale, der kan manipuleres og anvendes. Herved får virkeligheden sin identitet gennem, hvad den kan anvendes til af teknologien (Ibid., s. 54). Ligesom Jaspers bemærker Heidegger, at det ikke er muligt for mennesket at leve uden omgang med teknologi, men at det derfor er nødvendigt at menneskets omgang med teknologien er bevidst, således det ikke bliver en afhængighed (Ibid., s. 58-59).

Andre kritikere af Heidegger kritiserer ofte hans konklusioner og ikke selve hans analyse (Ibid., s. 60). Derfor er det ifølge Verbeek for snæversynet at påstå, at Heidegger er monolitisk, selvom han er enig i, at Heideggers skildring af teknologi ikke tillader ham at skelne imellem forskellige teknologier (Ibid., s. 61). Don Ihde kritiserer Heidegger for at lægge for meget værdi i tradition og nostalgi (Ibid., s. 68). Denne kritik er interessant og kan diskuteres i forlængelse af respondenternes svar og Barlindhaugs artikel, som der er redegjort for i introduktionen. Mere om dette i diskussionsafsnittet. Spørgsmålet for Verbeek bliver, hvordan vi kan overkomme Jaspers og Heideggers begrænsninger i deres filosofiske tilgang til teknologi (Ibid., s. 99). For at gøre det vil Verbeek fortsætte ad Don Ihdes spor, i fortolkningen af Jaspers og Heideggers fænomenologi, gennem Ihdes begreb postfænomenologi, men i en bredere forstand end Ihde selv, nemlig uden at forlade de hermeneutiske eller eksistentiale spørgsmål der rejser sig ved Jaspers og Heideggers perspektiv på teknologi (Ibid., s. 99-101). Ydermere mener Verbeek, at postfænomenologien tillader et passende sæt rammer for at formulere en seriøs filosofi omkring teknologi (Ibid., s. 113).

Ifølge Verbeek tillader Ihdes postfænomenologi at tilføje den hermeneutiske dimension i tilgangen til teknologi (Ibid., s. 143). Samtidig tillader aktørnetværksteori (ANT) mere end det bagudrettede perspektiv, som Verbeek kritiserer Jaspers og Heidegger for (Ibid., s. 103). ANT-tilgangen stammer fra filosofen Bruno Latour, som fremsatte teorien, i det han mente, at hvis vi ønsker at forstå virkeligheden, kan mennesker og ikke-mennesker ikke anskues som separerede fra hinanden, eftersom de altid vil indgå i et netværk af relationer med hinanden, heraf ANT (Ibid., s. 149). Ifølge Latour er teknologiske artefakter mere end blot funktionelle værktøjer. Teknologierne er til stede på en bestemt måde for mennesket i deres anvendelse og definerer herved relationer til verden gennem den anvendelse (Ibid., s. 172).

Verbeek inddrager ydermere Borgmann, som anser teknologien som en frihed og berigelse til menneskelivet ved at tilbyde tilgængelighed. Det skal forstås således, at teknologien tilbyder en anderledes tilgængelighed ved at gøre udfordrende eller svære opgaver nemme og lettere

tilgængelige for enhver (Ibid., s. 176). Denne betragtning af teknologi stemmer imidlertid overens med respondenternes udtalelser om anvendelse af skærbaserede DAW-systemer i specialets forudgående projektrapport (Jensen et al., 2022). Det interessante her er, at respondenterne mener, at de skærbaserede DAW-systemer er mindre interessante at anvende, eftersom de næsten gør musikproduktion for tilgængelig. Hvorimod stand-alone maskiner kræver en anden økonomi, såvel som en anden palette af kompetencer for at kunne anvendes effektivt til at producere musik, hvorimod DAW-systemerne hjælper brugeren på vej i den rigtige retning (Jensen et al., 2022, s. 37-39).

Borgmann anser ikke mennesket som domineret af teknologien, eller at mennesket vælger teknologien, men derimod er teknologien baggrunden for de valg mennesket træffer (Verbeek, 2005, s. 179). Forskellige teknologier tilbyder forskellige muligheder, også afhængigt af mennesket der anvender dem og i den kontekst de anvendes. På denne måde former teknologierne vores måde at tilgå bestemte situationer (Ibid., s. 185). Borgmanns analyse af teknologien som tilbydende af forskellige muligheder til forskellige brugere leder elegant over i en analyse og diskussion af affordance begrebet i sammenhæng med Borgmanns filosofiske analyse af teknologier. Det vil jeg anskue nærmere senere i specialet.

Verbeek runder af med at fremhæve, at objekter alle består af en funktion såvel som en mening eller symbolik gennem dets design (Ibid., s. 204). Et objekt har derfor ikke kun en indvirkning på mennesket gennem dets funktionalitet, men har også en indvirkning gennem dets design på menneskets sociale liv (Ibid., s. 209). Æstetikken af vores materielle objekter betyder ifølge Verbeek mere og mere, og det handler i højere grad om at udstråle en bestemt form for livsstil gennem de teknologiske artefakter end deres reelle funktion (Ibid., s. 210). Den iagttagelse er yderst interessant i forlængelse af Barlindhaugs artikel, som netop lægger vægt på at musikproducere, grundet bl.a. kulturen indenfor musikproduktion, er optaget af æstetikken i de værktøjer de anvender, hvorfor nye skærbaserede værktøjer designes med en æstetik der efterligner den analoge (Barlindhaug, 2007, s. 74-75). Det vil jeg anskue nærmere i analyse- og diskussionsafsnittet. Verbeek slutter af med at konkludere, at design af materielle objekter er en moralsk aktivitet. Eftersom produkterne, som designeren fremstiller, unægteligt vil have en medierende fremtidig betydning. Når objekter skaber virkeligheden i relation med mennesket, vil designet derfor altid være en moralsk aktivitet. Objekter er med til at komme med svar på store etiske spørgsmål om, hvordan vi bør leve. Derfor mener Verbeek, at designeren har en yderst alvorlig opgave foran sig (Verbeek, 2005, s. 234).

3.2 Opsamling

Jeg har nu gennemgået de mest interessante og væsentligste pointer fra Verbeeks bog, som jeg ønsker at inddrage i løbet af specialet. Særligt væsentligt er det at bide mærke i teknologiens diskuterede evne til at være medierende for, hvordan vi som mennesker forstår og tilgår vores virkelighed. Teknologien kan om muligt vække nostalgiske følelser for os samtidig med, at den kan anskue mennesker som en helhed og ikke som individer, men blot som udskiftelige dele til at betjene den. Samtidig betyder teknologien for mennesket en lettere og mere tilgængelig hverdag og kan ydermere fungere som et symbol til at segmentere status eller livsstil. Pointen er, at måderne at anskue menneskets relation til teknologien på er mange, og jeg ønsker med udgangspunkt i Verbeeks refleksioner, som er fremlagt i foregående afsnit, at analysere og diskutere mine respondenters udtalelser om deres relationer til den teknologi de anvender i musikproduktion.

4. Teori

I følgende teoriafsnit vil jeg redegøre for fem forskellige teoretiske tilgange vedrørende design af interaktive systemer. De første to afsnit koncentrerer sig om to væsentlige begreber indenfor interaktive systemer, nemlig brugeroplevelse og affordance, som er yderst relevante for specialet. De følgende tre afsnit koncentrerer sig om, hvordan interaktive systemer kan designes for bevidst at invitere til leg eller pirre nysgerrigheden hos brugeren, og hvordan det kan opnås gennem atypiske designprincipper såsom tvetydighed.

4.1 Benyon - User Experience

I følgende afsnit ønsker jeg kort at redegøre for Benyons definition af begrebet user experience eller brugeroplevelse. Det gør jeg med henblik på at gøre det klart, hvilken forståelse jeg tilgår begrebet med, når det anvendes løbende i specialet. Begrebet brugeroplevelse vil være relevant at forstå i analysen og diskussionen af musikproducers tilgang og oplevelse af at anvende henholdsvis stand-alone maskiner og DAW-systemer.

Ifølge Benyon bør brugeroplevelse ikke forstås som et begreb udelukkende forbundet med interaktionen mellem bruger og IT-system. Han mener også, at der er tale om en brugeroplevelse forbundet med at gå på museum eller ud at spise på en restaurant uden en umiddelbar interaktion med et system (Benyon, 2019, s. 2). Ifølge Benyon kan der kun designes gode systemer, når designeren er opmærksom på hele den kontekst, som IT-systemet skal indgå i. Det betyder, at webdesigneren i sit design af restaurantens hjemmeside skal påtænke interiøret i restauranten, maden på menuen osv. Allerhelst skal webdesigneren indgå i dialog med interiør-designeren, kokkene osv., så kundens brugeroplevelse, når han/hun bestiller et bord online, matcher kundens brugeroplevelse, når han/hun møder op i restauranten den pågældende dag (Ibid., s. 2). Benyons brede og holistiske forståelse af brugeroplevelsesbegrebet er også den, jeg ønsker at fremføre, når begrebet anvendes her i rapporten. Det gør jeg fordi, jeg mener, at miljø, kontekst og kultur bl.a. spiller en rolle i musikproducers brugeroplevelse ved anvendelse af diverse teknologier og derved for deres oplevede følelse af autenticitet.

Jeg vil ikke yderligere gennemgå brugeroplevelsesbegrebet ved at forklare underliggende begreber såsom; accessibility, usability eller acceptability. I stedet vil jeg kort opsummere, at Benyon mener, at UX-designerens fornemmeste opgave er at designe systemer, som er brugbare, gavnlige og forbedrer kvaliteten af dets brugers tilværelse. Det er mennesket, som i sidste

ende skal anvende det pågældende system, der bør være centrum for designprocessen (Ibid., s. 2).

Jeg er naturligvis enig med Benyon i, at brugeren bør være centrum for designprocessen, men vil dog sætte spørgsmålstegn ved, om der er en grænse for gavnligheden af et designprincip som f.eks. usability i relation til musikproduktion. I den forbindelse vil jeg trække på bl.a. Gaver og Tieben for at anskue, om for megen brugervenlighed er en mulighed indenfor musikproduktion, og om det muligvis giver bedre mening at anvende tvetydighed som et designprincip for at indbyde mere til leg. Som udgangspunkt står det i kontrast til usability princippet, som Benyon anvender, men på sin vis er det samtidig i fin forlængelse af Benyons princip om, at systemet skal designes specifikt til den endelige bruger. Det vil jeg anskue nærmere i diskussionsafsnittet.

4.2 Norman - Affordance

I følgende afsnit ønsker jeg at redegøre kort for begrebet 'affordance'. Det gør jeg med det formål at kunne analysere og diskutere, hvorvidt begrebet affordance kan anvendes til at forklare eller forstå konkrete kendetegn ved forskellige designs af henholdsvis stand-alone maskiner og DAW-systemer. Ydermere kan en grundlæggende forståelse af begrebet affordance også anvendes til at analysere mere fyldestgørende på de pågældende designs og muligvis lede til designændringsforslag. Begrebet Affordance blev defineret i 1977 af James Gibson, men blev i 1988 tilpasset en smule af Don Norman til at indgå bedre i relation til UX-design (The Interaction Design Foundation, n.d.). Jeg vil i specialet primært anvende affordance ud fra Normans definition af begrebet.

Affordances er, hvad en bruger kan foretage sig med et objekt baseret på brugerens egne evner. Det betyder at affordances bliver defineret i relationen mellem brugeren og objektet. Her anvendes et eksempel med en dør, som affodrer at blive åbnet, hvis brugeren er i stand til at nå dørhåndtaget. Det betyder at døren f.eks. ikke affodrer at blive åbnet for et mindre barn, som endnu ikke er høj nok til at kunne nå håndtaget (Ibid.). Don Normans tilpasning af begrebet betyder, at i stedet for at referere til alle handlingsmuligheder i relationen mellem objektet og brugeren refererer affordances i UX-sammenhæng i stedet kun til alle de handlingsmuligheder, som brugeren opfatter. På den måde bliver det designerens opgave at designe affordances, som er i overensstemmelse med brugerens kunnen, men også på en sådan måde at brugeren opfatter,

hvilke muligheder der er til stede, ved at disse stemmer overens med brugerens mål og tidligere erfaringer (Ibid.).

Ydermere tilføjer Don Norman begrebet signifiers til forståelse og anvendelse af affordances i UX. Signifiers er en synlig eller på anden måde mærkbar henvisning til det pågældende objekts affordance (Ibid.). En ledetråd, om man vil. Designerens opgave består i virkeligheden i højere grad af at designe signifiers fremfor affordances.

William Gaver udvidede begrebet affordance i 1991 med tre nye typer af affordances:

“Perceptible – Perceptual characteristics of the object itself indicate what action possibilities are available and desired – e.g., a door handle. These obvious properties prompt users to use the affordance in an intended way.

Hidden – In user interfaces without obvious affordances, users often must rely on experience and/or trial and error to determine possible actions – e.g., they hover/click on suspected drop-down menus.

False – An object’s characteristics suggest users can do something they can’t – e.g., underlined text that isn’t a link.” (Ibid.)

I 2001 supplerer Rex Hartson med yderligere fire typer af affordances:

“Physical – The perceptual characteristics show users what to do – e.g., a large, highly visible “Add to cart” button. (Whenever text appears on affordances such as buttons, they’re called explicit affordances.)

Cognitive – Design features that help users notice or know about things – e.g., clearly labelled text to announce what will happen if users press a certain key.

Sensory – Design features that help users sense something – e.g., clear “pinging” feedback to indicate an available update.

Functional – Design features that help users achieve goals – e.g., an item appears in a shopping cart after a user clicks “Add to cart”.” (Ibid.)

Hele formålet med affordances er at skabe designs, som minimerer brugerfejl og kognitiv frustration. Hertil kræver det, at designeren forstår de pågældende brugere, systemet designes til, holder sig til designprincipper for skabe logiske og tydelige affordances, således brugeren intuitivt kan navigere i systemet, benytter signifiers for at lede brugeren til at genkende aktuelle affordances og følger konventioner i UX-design.

Det er væsentligt for specialet at være opmærksom på muligheden for, at den samme genstand eller det samme objekt kan afforde forskellige ting til forskellige brugere alt afhængig af brugerens egne evner. Det kan potentielt have betydning for forskelle i affordances i stand-alone maskiner og DAW-systemer afhængigt af den pågældende musikproducer, der anvender disse. Ydermere vil jeg anvende ovenstående basisforståelse af affordances i analyse- og diskussionsafsnittet til at analysere og diskutere affordances i designet af henholdsvis stand-alone maskiner og DAW-systemer for at anskue betydningen af disse i de pågældende designs, og hvorvidt de påvirker brugerens oplevelse af autenticitet i anvendelse af det pågældende system.

4.3 Gaver - Designing for Homo Ludens Still

I følgende afsnit ønsker jeg at redegøre for de væsentligste og for specialet mest relevante pointer i William Gavers artikel: 'Designing for Homo Ludens Still' (2009). Formålet med at redegøre for artiklen er at kunne anvende Gavers forståelse af, hvordan interaktive systemer kan designes til ikke blot at hjælpe os med dagligdagens pligter, men også til at opleve fryden ved at indgå i leg. Artiklens anskuelser omkring, hvordan sådanne systemer kan designes for at indbyde til leg, vil blive anvendt i analysen for at analysere, hvorvidt stand-alone maskiner samt skærbaserede DAW-systemer efterlever Gavers ideer om design til leg, og hvorvidt det kan være med til at forstå brugerens oplevede følelse af autenticitet ved anvendelse af det pågældende interaktive system.

Gaver låner udtrykket Homo Ludens fra Johan Huizinga's bog: 'Homo Ludens: A study of the play-element in culture' først udgivet i 1938. Ideen bag Huizinga's bog er at definere mennesket som et legende væsen (Gaver, 2009, s. 165). Gaver søger at tilgå mennesket som et legende væsen, også gennem den måde interaktive systemer designes på. Gaver observerer først og fremmest, at værktøjer som computeren og lignende har sit udspring fra arbejdspladsen og derved har indlejret værdier omkring effektivitet og produktivitet. Disse værktøjers formål er som udgangspunkt at løse en konkret opgave. Han opstiller hertil spørgsmålet; hvad ville der ske, hvis interaktive systemer ikke blot var designet til at løse vores pligter, men også til at dyrke vores legende væsen? (Ibid., s. 164-165).

I virkeligheden er interaktive systemer allerede ved at gå i denne retning ifølge Gaver. I udforskningen af interaktive systemer der indbyder til leg, er det ifølge Gaver essentielt at

differentiere mellem leg og spil (Ibid., s. 166). Denne distinktion låner Gaver fra Alan Kaprow. Ifølge Kaprows distinktion mellem de to begreber kan der være mange ligheder imellem de to aktiviteter, men den væsentlige forskel er, at i spil jagter deltagerne et mål om at vinde eller gennemføre spillet, hvorimod leg blot er for legens egen skyld (Kaprow i Gaver, 2009, s. 166). Den distinktion er selvfølgelig væsentlig at have i mente i designet af interaktive systemer.

Hvordan bærer vi os så ad med at efterlade implikationerne omkring arbejde eller spil og giver os fuldt hen til leg? For at det kan lade sig gøre, er det nødvendigt at tilgå leg med åbenhed og en motivation, som bunder i selve legen og ikke i en endegyldig plan eller vej. Selvom regler og målsætninger muligvis opstår i en sådan jagt på leg, vil disse blot være midlertidige og fungere som remedier, der yderligere fremmer udforskningen og nysgerrigheden blandt de legende (Gaver, 2009, s. 167-168). Gaver beskriver den form for leg således:

Such play may be purely physical, but often it will have conceptual components as well, as we assign different meanings to things or try out various roles ourselves. Most of all, it will be unpremeditated, evolving according to intrinsic motivation and moment-by-moment interpretation. (Ibid., s. 167)

Det væsentlige i ovenstående citat er den mangel på planlagt struktur, som leg indebærer, men strukturen opstår løbende undervejs i processen, som legen tager form, men kan hele tiden ændre sig i forhold til de deltagendes motivation. Systemer, som kan understøtte den form for fortolkning og mulighed for udforskning, separerer sig fra systemer, som koncentrerer sig om et endeligt mål eller en fastlagt struktur som det kendes fra spil eller arbejdsrelaterede systemer (Ibid., s. 167).

I relation til musikproduktion kan ovenstående tænkes som havende en betydning for respondenterne, fra det forudgående projekt (Jensen et al., 2022), oplevede følelse af kreativitet og autenticitet i brugen af henholdsvis stand-alone maskiner og DAW-systemer. I analysen vil jeg anskue nærmere, hvordan Gavers betragtninger om at systemer designet for at indbyde til leg gør sig gældende i henholdsvis stand-alone maskiner og DAW-systemer, og hvorvidt der kan observeres en væsentlig forskel i designet, som kan give en dybere forståelse af respondenternes oplevelser ved anvendelse af diverse systemer. Særligt er det relevant at analysere på, hvordan systemerne hver især tilbyder brugeren ressourcer, men ikke nødvendigvis fortæller brugeren hvordan disse skal benyttes (Gaver, 2009, s. 170-171).

Ovenstående skal ikke forstås således, at designs skal være fuldkommen åbne for fortolkning. Tværtimod, påpeger Gaver, er det designerens opgave at fremhæve visse elementer for således at foreslå brugeren interaktionsmuligheder, men uden at gøre det på en sådan måde at foreslå bestemte fortolkninger eller retninger for interaktionen, men i stedet selv lade brugeren opdage disse (Ibid., s. 171). For at designe systemer, der indbyder til leg, er det nødvendigt, at systemet designes således, at brugeren kan tilpasse det i udforskningen af deres egne ideer og narrativer. Designeren skal ifølge Gaver gøre det muligt for brugeren at gøre teknologien eller systemet til deres eget (Ibid., s. 174). Når systemer designes til at være tvetydige eller til fri fortolkning for brugeren, og hvordan denne ønsker at anvende systemet, kan det ikke lade sig gøre at forudse, hvordan systemet vil blive anvendt. Sådanne systemer bliver derfor ifølge Gaver først fuldendt, når brugeren anvender dem (Ibid., s. 175). *“Last, and most important, pleasure comes before understanding, and engagement before clarity”* (Ibid., s. 176).

Jeg har nu gennemgået Gavers væsentligste pointer fra artiklen: ‘Designing for Homo Ludens Still.’ (2009). Disse pointer vil jeg anvende og vende tilbage til i min analyse samt min diskussion for at anskue, hvordan Gavers principper og ideer gør sig gældende i designet af henholdsvis stand-alone maskiner og DAW-systemer. Eller hvis de ikke gør sig gældende, vil jeg reflektere og diskutere, hvorvidt de ville kunne gøre en forskel i oplevelsen af et givent system, hvis de var designet med det legende menneske i mente. For nu er det ydermere interessant at bemærke, at Gavers pointer fremført her i en vis grad står i kontrast til pointer fremført og redegjort for tidligere af henholdsvis Benyon omkring design af UX og Norman omkring Affordance. En uddybelse af denne kontrast vil være at finde i diskussionsafsnittet.

4.4 Gaver - Ambiguity as a Resource for Design

I følgende afsnit vil jeg redegøre for Gaver, Beaver og Benfords artikel: ‘Ambiguity as a Resource for Design’ (2003). Jeg vil udfolde, hvordan Gaver et al. i artiklen argumenterer for, at interaktive systemer med fordel, hvis gjort korrekt, kan designes med et element af tvetydighed (ambiguity). Gaver et al. starter med at påpege, at tvetydighed bestemt kan være et irritationsmoment i et design og lede til stor frustration hos brugeren. De ønsker dog gennem artiklen at argumentere for og påpege, via udførte eksperimenter, at tvetydighed samtidig kan have en modsat effekt af at mystificere, virke opsigtsvækkende og bare generelt pirre nysgerrigheden blandt brugeren. Det gør sig dog imidlertid gældende, at for at tvetydighed skal kunne have den effekt i et system, kræver det, at systemet er af en karakter, som ikke anvendes til at løse

veldefinerede opgaver eller målsætninger (Gaver et al., 2003, s. 2). Artiklen her lægger sig derfor godt i forlængelse af den forrige Gaver artikel om Homo Ludens. Ligeledes vil jeg anvende denne artikel til at anskue, hvorvidt et element af tvetydighed gør sig gældende i henholdsvis stand-alone maskiner og/eller DAW-systemer for ligeledes at diskutere, hvilken indflydelse dette kan have på brugerens oplevede følelse af autenticitet i anvendelse af systemet.

Gaver et al. lægger ud med at gennemgå fire eksempler på systemer, som alle gør brug af tvetydighed i deres design på en måde, som lykkes med at pirre brugerens nysgerrighed og sørger for, at brugeren er ekstra engageret i sin interaktion med systemet. Det væsentligste her er ikke selve systemerne, men snarere at alle systemerne fremhæver tvetydighed som en faktor for at opfordre til fortolkning mellem menneske og artefakt (Ibid., s. 4). Den fortolkning, som opstår ved mennesket, som skal forholde sig til det pågældende artefakt, er netop hele appellen ved at anvende tvetydighed i sit design ifølge Gaver et al. Ved at lade det stå uklart, hvordan artefaktet skal fortolkes, anvendes eller på anden måde benytte tvetydighed, tvinger det brugeren til at deltage aktivt i fortolkningen af artefaktet og søge en mening med det. Der er dog mange ting, som kan påvirke graden af fortolkningen fra brugerens side. Det kan blandt andet være elementer tilhørende artefaktet eller blot den pågældende brugers attitude i momentet (Ibid., s. 4-5).

I artiklen differentieres der mellem tre typer af tvetydighed i et design. Disse er som følger: Tvetydighed af information, tvetydighed af kontekst og tvetydighed af forhold (Ibid., s. 5-6). Jeg vil ikke redegøre for de konkrete eksempler på taktikker for at gøre brug af hver og en af de tre typer af tvetydighed i et design. I stedet vil jeg kort forklare, hvordan sådanne taktikker er skruet sammen, og hvad formålet med dem er, for så, via eksempler fra musikproduktionsverdenen, at kunne uddybe det i analyse- og diskussionsafsnittet.

Taktikker omkring tvetydighed af information fokuserer på at skabe mærkbare usikkerheder omkring den tilgængelige information for brugeren. Formålet kan være at skabe mystik omkring systemet, eller at systemet på anden måde gør en form for indtryk på brugeren. Mest relevant for denne taktik er formålet at overvinde folk til at deltage i at hitte ud af systemet (Ibid., s. 6). Taktikker omkring tvetydighed af kontekst fokuserer på at undgå etablerede fortolkninger af et system. Formålet med dette er, at brugeren tilgår systemet med et åben sind og ikke med en tro på, at systemet allerede er kendt for dem i den givende kontekst (Ibid., s. 7). Taktikker til tvetydighed af forhold har til formål at lade brugeren skabe sin egen personlige

projektion af værdier tilhørende systemet. På den måde kan et design blive en intim, personlig oplevelse for brugeren, hvor de har mulighed for at udforske egne værdier (Ibid., s. 8).

Artiklen slutter af med at konkludere, at tvetydighed i et design absolut ikke bør være en del af et hvert design, men at det, på trods af den umiddelbare ulogiske anvendelse i et design, faktisk kan være en fordel. Det afhænger naturligvis af, hvad systemets formål er, hvad designerens formål er og ikke mindst, hvilke mennesker som vil skulle anvende systemet i sidste ende og til hvilket formål (Ibid., s. 9). Tvetydighed som et designprincip kan mest væsentligt anvendes til at lade brugeren udforske problemstillinger eller dilemmaer, som designeren stiller, men uden at designeren tilbyder et svar. Tvetydigheden lader nemlig brugeren selv komme frem til sit svar på, hvad end det pågældende system leder dem til af tanker og undringer (Ibid., s. 9). Tvetydighed som et designprincip bevæger sig derfor i forlængelse af systemer, som i højere grad inviterer til leg, eller som i hvert fald ikke har en fastsat dagsorden med et entydigt mål for enden, hvilket potentielt kunne betyde, at tvetydighed har en plads blandt systemer designet til musikproduktion. Det vil jeg analysere og diskutere nærmere senere i specialet.

4.5 Tieben - Curiosity and Interaction

I følgende afsnit ønsker jeg kort at redegøre for artiklen 'Curiosity and Interaction: making people curious through interactive systems.' (2011) af Tieben, Bekker og Schouten. Artiklen undersøger, hvordan nysgerrighed kan fremprovokeres gennem interaktive installationer i det offentlige rum (Tieben et al., 2011, s. 361). Formålet med at redegøre for artiklen er at anvende dens pointer senere i analysen til at anskue, hvorvidt der er forskel i måden, hvorpå stand-alone maskiner og skærmbaserede DAW-systemer pirrer nysgerrigheden hos brugeren, samt efterfølgende diskutere, hvorvidt det kan have en indflydelse på musikproducentens oplevede følelse af autenticitet i anvendelse af systemet. Selvom artiklen her har fokus på det offentlige rum, og musikproduktion sjældent foregår i det offentlige rum, vil artiklens resultater om at pirre en nysgerrighed hos brugeren stadig være interessante at analysere på i relation til specialets problemstilling.

Tieben et al. er interesseret i, hvordan interaktive systemer kan anvendes til at ændre folks opførelse på en legende måde (Ibid., s. 361). Endnu engang er der altså tale om at forsøge at anvende interaktive systemer til at invitere til en form for leg fremfor opgaveløsning. Artiklen beskriver, at nysgerrighed opstår som konsekvens af et endnu ikke belyst område i vores viden.

Der er så at sige et hul i vores viden. Det hul skal være af tilpas størrelse. Det vil sige hverken for stort eller for småt, men lige præcis nok til at pirre nysgerrigheden (Ibid., s. 362). Tieben et al. anvender i forlængelse heraf Vorst til at definere fem principper for at fremprovokere nysgerrighed. Disse principper er: “novelty, partial exposure, complexity, uncertainty, and conflict” (Ibid., s. 362).

Princippet om novelty kan f.eks. tages i brug ved at skabe en ude af kontekst situation. I artiklen eksemplificeres dette ved et eksperiment, hvor dyreløde afspilles, idet forbipasserende går gennem en korridor på et universitet (Ibid., s. 364-365). Lyden af et skræmt dyr er tydeligt ude af kontekst på et universitet og fungerer derfor som en effektiv tilgang til at skabe nysgerrighed gennem novelty. Denne nysgerrighed varer dog sjældent længe, selvom den umiddelbare reaktion hos de forbipasserende er at undersøge lydets kilde. Men når først den skjulte højtaler er fundet, varer nysgerrigheden ikke ved (Ibid., s. 365).

Det andet princip, som kan anvendes for at fremprovokere en nysgerrighed hos brugeren, er princippet om partial exposure, altså ved at tilbageholde noget information fra brugeren. I artiklen eksemplificeres det ved at afspille lydklip fra populære film, men lydniveauet sænkes, når de studerende undersøger lydets kilde nærmere. Selvom eksemplet i artiklen ikke viser sig som havende så stor effekt som håbet (Ibid., s. 365), er det væsentlige for specialet princippet om at tilbageholde noget information fra brugeren for at pirre nysgerrigheden hos denne.

Princippet om complexity inviterer brugeren til at gå på opdagelse i systemet ved at pirre en nysgerrighed omkring, hvordan systemet fungerer (Ibid., s. 366). Det eksemplificeres ved at lade bestemte håndbevægelser udløse bestemte lyde, fremfor at blot enhver håndbevægelse udløser en tilfældig lyd. Det lader brugeren udforske og til sidst hitte ud af, hvilke bevægelser der udløser hvilke lyde. Ved ikke at fortælle brugeren, hvilke bevægelser der er lig med hvilke lyde, fastholdes brugerens nysgerrighed og interesse i systemet, og det bliver en leg at finde systemet i lydene (Ibid., s. 366). Det er interessant i sammenligningen mellem stand-alone maskiner og skærbaserede DAW-systemer, da der umiddelbart er langt færre informationer om diverse knappes effekt på lyden ved stand-alone maskiner end i DAW-systemet. Dette kan muligvis resultere i, at brugeren er mere udforskende ved anvendelsen af en stand-alone maskine fremfor anvendelsen af en DAW. Det vil jeg udforske nærmere i analyse- og diskussionsafsnittet.

Princippet om uncertainty kan ifølge artiklen bl.a. inkorporeres i et design ved at lege med brugerens forventninger til systemet. Dette eksemplificeres ved oplæsning af en talrække, som begynder i et system eller en rækkefølge, som giver mening for brugeren, men efterfølgende afviger talrækken fra denne og går derved imod, hvad brugeren forventede, det næste tal i oplæsningen ville være (Ibid., s. 366). At lege med brugerens forventninger til et system er ikke alene effektivt til at pirre nysgerrigheden, men er på sin vis også et modspil til Normans ideer om affordance i et design. Det modspil, og hvorvidt at gå imod brugerens forventninger kan være en fordel i værktøjer til musikproduktion, vil jeg analysere og diskutere nærmere senere i specialet.

Det femte princip om conflict lægger sig meget i forlængelse af det forrige princip. Princippet går ud over det forrige ved direkte at levere forkerte resultater til brugeren. Det eksemplificeres ved en række farvede områder på gulvet, som, når de bliver trådt på, udløser et lydclip, der nævner den tilsvarende farve, som den forbigående trådte på. Men indimellem afspiller systemet med vilje et lydclip af en forkert farve ift. den på gulvet (Ibid., s. 367).

De fem principper for nysgerrighed kan hver især pirre nysgerrigheden hos brugeren. Ingen af dem er dog særligt effektive på egen hånd, og de anvendes derfor bedst i kombination med hinanden. Ydermere er der flere andre faktorer, som kan have en indflydelse på systemets evne til at pirre nysgerrigheden, samt hvilken reaktion det resulterer i fra brugeren (Ibid., s. 368). De to mest interessante faktorer for specialet er netop den pågældende brugers minder eller erfaringer. Hvert enkelt individ, der tilgår systemet, har naturligvis sin egen personlige tilgang til systemet, som kan skyldes et væld af faktorer, som f.eks. blot en dårlig dag for den pågældende bruger, som eventuelt leder til en manglende nysgerrighed. Ydermere hvis brugeren først har interageret med systemet én gang, skaber det en erfaring hos brugeren. Hvorvidt den erfaring er positiv eller negativ, har afgørende betydning for, hvordan brugeren vælger at interagere med systemet næste gang (Ibid., s. 366). Heri ligger endnu en interessant diskussion af nysgerrighed om begrebet affordance, og hvordan det samme system kan have vidt forskellige implikationer baseret på den enkelte bruger. Mere om det i diskussionsafsnittet.

4.6 Opsamling

Jeg har nu gennemgået og redegjort for de begreber og teoretiske tilgange, jeg ønsker at anvende i analysen og diskussionen til at udfolde mine respondenters udtalelser i teoretiske

termer. Det væsentligste for ovenstående teoriafsnit er at være klar over, hvordan jeg forstår og anvender begreberne brugeroplevelse, affordance og leg og i forlængelse heraf, hvordan designprincipper om tvetydighed og nysgerrighed kan påvirke de forudgående begreber.

Brugeroplevelse skal forstås som alt det omkringliggende, der indgår i brugerens interaktion med en teknologi, herunder det pågældende miljø, sindstilstand samt tidligere erfaringer. Dette fører direkte over i begrebet affordance, der beskæftiger sig med brugerens evne til at håndtere den pågældende teknologi ud fra dens design og brugerens egne evner. Endvidere har jeg beskrevet begrebet leg, og hvordan interaktive systemer ikke behøver at fungere som et værktøj til opgaveløsning, men også kan fungere som et værktøj til leg. I forlængelse af at lave interaktive systemer, der inviterer til leg, bliver atypiske elementer såsom tvetydighed, kompleksitet og usikkerhed i designet en reel fordel for designet.

5. Analyse

I følgende afsnit ønsker jeg at analysere på mine respondenters udtalelser i de semistrukturerede interviews. Det vil jeg gøre ved løbende at tage udgangspunkt i et enkelt af mine delspørgsmål. Jeg vil anvende citater fra respondenterne og holde dem op imod min anvendte teori og videnskabsteori for at analysere og forsøge at besvare delspørgsmålet samt forklare, hvordan jeg når frem til det pågældende svar gennem anvendelsen af teorien samt videnskabsteorien. Når jeg har gennemgået alle delspørgsmål og formuleret et muligt svar på disse, vil jeg trække på al den forudgående analyse for at formulere et svar på det overordnede forskningsspørgsmål.

5.1 Delspørgsmål 1: Hvordan forstås autenticitet blandt musikproducere i relation til musikproduktion?

I følgende afsnit ønsker jeg at besvare ovenstående delspørgsmål. Det vil jeg gøre primært ud fra respondenternes udtalelser, eftersom det er deres definition, jeg er interesseret i. Teorien vil derfor ikke være bemærkelsesværdig i følgende analyse, da det er respondenternes egne oplevelser, der er væsentlige for autenticitetsbegrebets definition. Det er et nødvendigt trin at klarlægge respondenternes definition fri af teoretiske rammer for senere netop at kunne anvende teorien fyldestgørende til at klarlægge mulige svar på delspørgsmålene såvel som forskningsspørgsmålet. Derimod vil videnskabsteorien være anderledes til stede i analysen som en mulig forklaring af den definition af autenticitetsbegrebet som respondenterne lægger for døren.

Fælles for begge respondenter er, at de ikke forstår stand-alone maskiner som autentiske og DAW-systemer som ikke autentiske. Den væsentlige forskel er, at den pågældende stand-alone maskine opleves som autentisk sig selv. Begge respondenter nævner en Juno synth som et eksempel på en stand-alone maskine, der opleves autentisk, fordi den lyder som "sig selv" og andre stand-alone maskiner lyder som "dem selv". DAW-systemer opleves derfor også som autentiske, idet de føles og lyder som det, de er, nemlig et DAW-system. Det giver derfor ikke mening at tale om, at stand-alone maskiner udelukkende er autentiske og DAW-systemer ikke formår at være autentiske. Det handler om, hvordan eller til hvad den pågældende teknologi anvendes.

“Ja altså, man kan også sige, at det lyder mere autentisk, men jeg tror bare, at det er et ord, jeg vil passe på med at bruge, fordi en computer lyder også autentisk. Den lyder bare som en computer. En computer lyder ikke som en autentisk guitar, som en guitar

lyder som en autentisk guitar, men det er det her med, at alle instrumenter har en karakter, og det har computeren også.” (Bilag #2, s. 4)

Ud fra ovenstående kan der dermed ikke optegnes et skel mellem DAW-systemer og stand-alone maskiner, hvoraf den ene forstås som ikke autentisk og den anden som autentisk. Derimod er der, som beskrevet, tale om, at de pågældende teknologier lyder som sig selv, men at det er i emulationen af en anden teknologi, at autenticiteten forsvinder, hvilket respondenteren Bjarke eksemplificerer ved, at et DAW-system, der forsøger at lyde som en akustisk guitar gennem en emulator, ikke formår at lyde autentisk som en guitar.

Respondenterne er begge enige om, at DAW-systemer ikke formår at være autentiske erstatninger for f.eks. en akustisk guitar eller lignende instrumenter. Det er imidlertid ikke klart, hvorvidt de er enige om, at visse stand-alone maskiner kan erstattes af emulationer eller plugins. Respondenteren Esben udtaler følgende:

“(…) nu har jeg den der Juno deroppe, som der er også en rigtig fed synth, men den har jeg som et plugin, som der lyder præcis ligesådan. Jeg bruger næsten aldrig den der. Den skal også til reparation udover det. Men den ser fed nok ud at have.” (Bilag #1, s. 5)

Hvorimod respondenteren Bjarke, i kontrast hertil, udtaler følgende:

“Der findes en million plug-ins, der lyder som en Juno-106, men hvis du nogensinde har brugt en rigtig Juno, så kan du høre på den, at den hele tiden løber lidt ud af stemning.” (Bilag #2, s. 7)

Det kan umiddelbart lyde, som om respondenterne er uenige, men jeg mener ikke, at de er uenige, men at de derimod taler om to forskellige ting i de udvalgte citater. Jeg vil senere demonstrere, at de netop er enige omkring autenticiteten af plugins. Begge respondenter er nemlig enige om, at der findes plugins, som kan kopiere lyden af stand-alone maskiner. Det, som disse plugins ikke formår at kopiere, er de små fejl, der ligger i stand-alone maskinerne, og som ifølge respondenterne tilføjer noget charme, som ikke kan kopieres. Ligesom Bjarke udtaler i ovenstående citat, at en Juno-106 løber ude af stemning. Det skal forstås sådan, at en Juno synth i fysisk form ikke formår at holde et konstant tempo, men varierer lidt i tempoet, hvorimod et plugin i et DAW-system med en Juno lignende lyd vil være præcis i tempo helt ned i nanosekunder.

“Ja altså, det er sådan, at man kan få foræret nogle ting, som der egentlig er fejl, men som der bare er charmerende. (...) Det kommer til at virke lidt falsk, hvis du lægger det på bagefter.” (Bilag #1, s.1)

Stand-alone maskiner adskiller sig fra DAW-systemerne ved, at de tilføjer et element, som DAW-systemerne ikke formår at reproducere, enten ved ikke at kunne komme af med al støjen, maskinen producerer, eller ikke at kunne holde et konstant tempo, eller andre egentlige fejl, men som ender med i sidste ende at tilføje noget til musikken, og som i virkeligheden gør musikken mere menneskelig og i den forstand mere levende og herved mere autentisk.

“En del af charmen med for eksempel analoge trommemaskiner, det er jo også, at de faktisk ikke er helt tight. De er også lidt løse, ligesom en rigtig trommeslager.” (Bilag #2, s. 6)

Autenticitet i musikproduktion skal altså forstås som værende de små elementer, som stand-alone maskinerne tilføjer til musikken gennem deres mekaniske sammensætning. DAW-systemerne tilføjer ikke disse elementer til musikproduktionen grundet præcisionen forbundet med at arbejde i et DAW-system. Det resulterer i et mekanisk udtryk, som i visse tilfælde kan mangle liv, swing og klang. Det afhænger dog af, hvilken genre eller type af musik der produceres. Autenticitet kan imidlertid være et forvirrende begreb at anvende, eftersom DAW-systemer også er autentiske, de er autentisk dem selv. Nogle bedre begreber til at forstå den væsentlige forskel på DAW-systemer og stand-alone maskiner, og hvad stand-alone maskinerne formår at skabe, som DAW-systemerne ikke formår, er begreberne swing eller klang.

“(...) der er så meget musik, som ligger i det her med, om du er in the pocket, eller om du ikke er, det er jo sådan et udtryk, trommeslagere også kender rigtig godt det der med, hvis du er in the pocket, så spiller du ikke nødvendigvis præcis på metronomen, men du får det til at lyde, som om der er et groove mellem dig og metronomen. (...) det går i kroppen på en eller anden måde. Og ja, det gør ting ikke automatisk for en computer, ikke uden at du skal pille ved at sætte swing på, eller pille ved klang, eller tilføje noget støj og noget kaos, og noget skæv timing og sådan noget.” (Bilag #2, s. 11)

Autenticitet i musikproduktion forstås altså som swing eller klang, som på en måde løfter musiknummeret og gør det mere menneskeligt og mindre mekanisk. Det kan muligvis relateres til Veerbeks refleksioner omkring, hvordan mennesket i relation til teknologien medierer deres virkelighedsopfattelse. Det er muligt, at det er nemmere for musikproducere at indgå i en relation med en stand-alone maskine fremfor et DAW-system, eftersom stand-alone maskinen er

yderligere begrænset i sin kunnen end DAW-systemet. På samme måde som en akustisk guitar er begrænset til at lyde som en guitar. Hvorimod DAW-systemet præsenterer uendelige muligheder.

“jeg tror bare, at det handler om, at som musiker, så vil man gerne føle sig meget tæt med sit instrument, og man vil gerne føle sig familiær med det.” (Bilag #2, s. 16)

I forlængelse af ovenstående citat bevæger jeg mig nu videre i analysen til at forsøge og besvare delspørgsmål 2.

5.2 Delspørgsmål 2: Hvordan bidrager stand-alone maskiner og DAW-systemer hver især til autenticiteten i en musikproduktion?

I følgende afsnit ønsker jeg, ved hjælp af mine respondenters udtalelser, at anskue, hvordan henholdsvis stand-alone maskiner og DAW-systemer hver især bidrager med deres eget element af autenticitet i musikproduktion. Efterfølgende vil jeg inddrage den anvendte teori vedrørende design af interaktive systemer og analysere på forskelle i design og på, hvordan de kan bidrage til forskellige forståelser af autenticitetsbegrebet.

I anskuelser af delspørgsmål 1 fremgik det, at autenticitet muligvis ikke er et konkret nok begreb til fyldestgørende at finde svar på det overordnede forskningsspørgsmål for specialet. Begge respondenter delte nemlig den holdning, at stand-alone maskiner, såvel som DAW-systemer, kan forstås og opleves som autentiske. Der kan derfor ikke tales om, at den ene opleves som autentisk, mens den anden ikke gør. Derimod er det helt væsentligt for teknologiens autenticitet, hvordan og til hvad den anvendes. Den tydelige forskel imellem de to former for teknologi viser sig i, hvad respondenterne kalder: swing, klang eller charme. Swing bidrager til, at det færdige stykke musik opleves mere menneskeligt og mindre mekanisk, og derved kan det begrebsliggøres som værende mere autentisk. Det er derfor den forskel mellem et stykke musik, som føles menneskeligt eller mekanisk, jeg vil undersøge, samt hvordan teknologierne bidrager til den følelse.

“Den første synth jeg købte, var den der Motif. Men det var simpelthen fordi, den havde alle Dr. Dre-lydene og Timbaland-lydene (...) det er ikke fordi, at de lyder bedre, men jeg tror bare, man er blevet eksponeret så meget for de lyde, som der er i den der, at det lyder bare rigtigt på en eller anden måde. Du kan jo få mindst lige så gode lyde inde i computeren, men der er bare sådan et eller andet, som lyder ægte over den der.” (Bilag #1, s. 4)

Esben bringer i ovenstående citat selv nogle interessante overvejelser på banen. Han siger netop, at Motif synthen ikke nødvendigvis lyder bedre, men det blot er et spørgsmål om, at han forbinder den med andre professionelle musikproducere, som han selv ser op til. Det at synthen er anvendt af succesfulde producere i velkendte sange, højner muligvis synthens lyd og derved autenticitet i Esbens virkelighedsopfattelse. Samtidig har han dog erkendelsen af, at den ikke nødvendigvis lyder bedre end lyde, der kan findes på computeren, men han kan alligevel ikke slippe følelsen af, at den fysiske stand-alone Motif synth lyder ægte, som han beskriver det. For at blive klogere på, hvor stor en rolle Motif synthens historik spiller for Esbens opfattelse af dens autenticitet, bliver det interessant at undersøge, om plugins, eller lignende teknologier bundet op på et DAW-system, har samme autenticitet forbundet med sig, hvis de er anvendt af succesfulde musikproducere til at producere kendte hits.

Respondenten Bjarke nævner et plugin ved navn Purity.

“(…) der er jo også musikgenre, som bruger visse plugins, der er jo især i en hiphop-produktion (…) hvor der er en synth, der hedder Purity, som er sådan et plugin, der koster 200 kroner, hvor du kan nærmest ikke lave det uden det, selvom det også er en digital ting i computeren (…)” (Bilag #2, s. 14)

Purity er tilsyneladende meget definerende indenfor visse grene af hiphop-produktion. Selvom Bjarke ikke nævner kendte musikproducere, som har anvendt Purity pluginet, så siger han, at pluginet er helt væsentligt indenfor visse grene af hiphop. Hvis Bjarke har ret i det, er det derfor en fair antagelse, at Purity flere gange er anvendt som en del af produktionen af populære sange. Selvom det muligvis ikke forbindes med samme nostalgi som Motif synthen muligvis gør, og som muligvis bidrager til en del af dens autenticitet. Bjarke udtaler derudover følgende i forbindelse med at anvende MIDI-keyboards til at håndtere plugins som Purity for at opnå en mere hands-on brugeroplevelse:

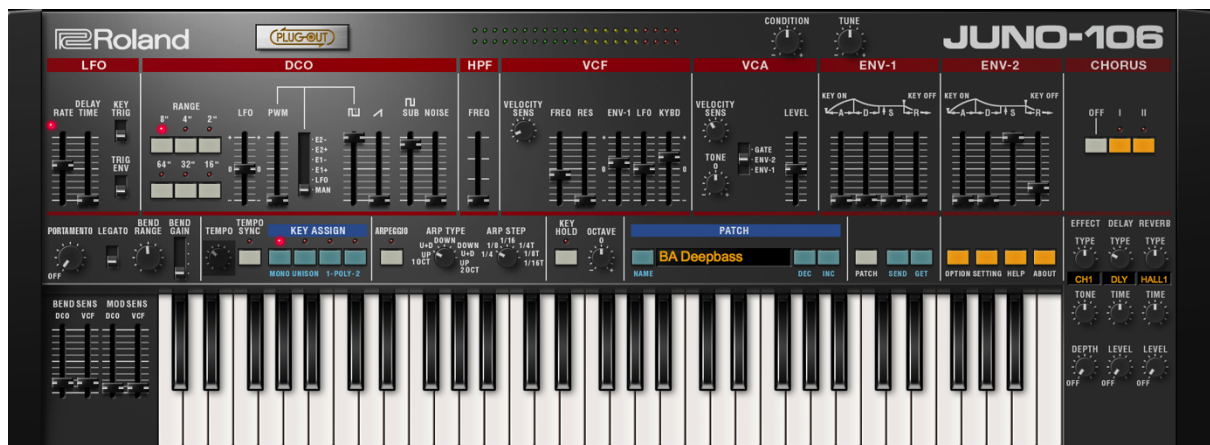
“Når jeg sætter mig og spiller på min Roland Bass, som jeg har i studiet, så får jeg bare et smil på læben, som jeg ikke får, når jeg spiller på MIDI keyboard. Jeg kan ikke rigtig forklare, hvorfor jeg får det. Jeg kan komme med en masse gæt, men det eneste jeg ved er bare, at når jeg bruger det, så har jeg det sjovere.” (Bilag #2, s. 16)

Der begynder hermed at tegne sig et billede af, at stand-alone maskinerne opleves anderledes autentiske af musikproducere i selve brugeroplevelsen, men også at stand-alone maskinerne er sjovere at anvende. Svaret på hvorfor findes muligvis i de forskellige teknologiers design. Lad os først tage udgangspunkt i en Roland Juno-106 synth både som stand-alone maskine og

DAW-baseret VST-plugin. Ved første øjekast på VST versionen af en Juno-106 er det tydeligt at se Barlidnhaugs pointe omkring fastholdelsen af æstetikken i designet af digitale skærm-baserede erstatninger til fysiske stand-alone maskiner.



Figur 1: Stand-alone Juno-106 synthesizer (DailyAnalog, 2020)



Figur 2: DAW-baseret plugin Juno-106 synthesizer (Bop DJ, n.d.)

Den skærbaserede version af en Juno-106 er designet til at fastholde æstetikken af en fysisk stand-alone Juno-106. Det betyder, at musikproducenten kan opnå samme muligheder for lyd som en fysisk Juno-106 gennem en skærbaseret DAW-emulering. Musikproducenten har imidlertid ikke samme muligheder for fysisk at trykke på tangenterne eller dreje på knapperne. I stedet er producenten nødt til at anvende mus og tastatur tilknyttet computeren for at udforske og interagere med synthen. Det begrænser producenten i sin nysgerrighed og mulighed for en legende tilgang til musikskabelsen.

Det bringer os tilbage til Gavers pointe i ‘Designing for Homo Ludens Still’ (2009) vedrørende systemer designet til interaktion gennem en computer, typisk er rettet mod at løse konkrete opgaver og dermed handler om at kunne være præcis og effektiv i løsningen af den opgave. Vi har dog netop konstateret, at musikproduktion handler om at skabe en følelse af swing og klang, og dermed kræver en anderledes mindre rigid mulighed for at tilgå processen og udforske muligheder for at få ideen, der skaber en inspiration og gnist hos produceren, som lader dem skabe et stykke musik, der kan mærkes af lytteren.

“Det er bare forskellige indgange til at nå det samme sted hen. Nogle gange kan man også bare finde på en eller anden melodi i hovedet og så optage det som memo på sin iPhone. Det er jo også en måde at starte et nummer op på.” (Bilag #1, s. 7)

Det er altså tydeligt, at det er fordelagtigt for musikproduceren ikke at være begrænset i sine muligheder for at udforske løbende i processen og afprøve nye ideer af hurtigt. Computeren begrænser disse muligheder grundet nødvendigheden af at interagere med det pågældende plugin gennem mus og tastatur. Konsekvensen bliver, at musikken bliver lagt meget nøje på hver enkelt takt fremfor at blive skabt ved at blive spillet. Det kan betyde, at musikken bliver ‘klinisk’ og ‘kalkuleret’, som Esben udtaler i interviewet (Bilag #1, s. 1).

En mulighed for at forsøge at omdirigere computerens begrænsninger af producerens nysgerighed og legende udforskning er at anvende en MIDI-kontroller, der fungerer som et eksternt stykke hardware, som tilkobles computeren og lader produceren interagere med DAW-systemet og dertilhørende plugins via kontrolleren.



Figur 3: Eksempel på en MIDI-kontroller (Sander, 2020)

MIDI-kontrolleren, eksemplificeret via figur 3, består af mange af de samme elementer, som udgør den tidligere illustrerede Juno-106 (figur 1). På den måde tillader den derfor

musikproduceren uden adgang til en fysisk Juno-106 synthesizer at interagere med plugin versionen på en måde, som er mere tro mod den oprindelige fysiske stand-alone Juno-106.

“Hvis jeg tegner en del, så normalt så vil det snap, så alle tonerne starter præcis på samme tid, ikke? Og de er præcis lige høje. Hvis da jeg gør sådan her [demonstrer anvendelse af MIDI-kontroller til at betjene plugin] Der kan du se, at for det første, så ligger det en lille smule forskudt, og for det andet, så kan du se, at de ikke er lige høje allesammen. Så på den måde, så gør det det meget mere levende, at der er et menneskeligt element indover.” (Bilag #1, s. 16)

Dermed er det muligt for musikproduceren at arbejde sig udenom computerens ellers kalkulerede natur. Alligevel har vi tidligere hørt respondenterne Bjarke udtale, at en MIDI-kontroller aldrig er lige så sjov at anvende som en faktisk stand-alone maskine (jævnfør citatet på side 31), hvilket leder os videre til det tredje delspørgsmål.

5.3 Delspørgsmål 3: Hvilke forskelle er der i relationen mellem musikproducer og teknologi ved anvendelse af henholdsvis stand-alone maskiner og DAW-systemer, og hvilken betydning har det for autenticiteten?

Igennem den forudgående analyse har jeg nu afdækket autenticitetsbegrebet, samt anskuet hvilke forskelle der er blandt anvendelsen af både stand-alone maskiner såvel som DAW-systemer og følelsen af autenticitet. I forlængelse af det har jeg trukket på den anvendte teori for at anskue, hvordan begreber som leg og nysgerrighed kan være med til at forklare dele af de oplevede forskelle i anvendelsen af diverse teknologier. I følgende afsnit ønsker jeg at kigge nærmere på relationen mellem producer og teknologi og på, hvordan producerens relation differencierer fra teknologi til teknologi, og hvilken betydning det har for følelsen af autenticitet, swing eller klang. Jeg vil inddrage mit videnskabsteoretiske afsnit til at forstå, hvordan respondenterne relaterer til de forskellige teknologier, de anvender i deres musikproduktion.

Respondenterne Bjarke udtaler følgende om at anvende stand-alone maskiner fremfor DAW-systemer: “(...) man føler mere og tænker mindre.” (Bilag #2, s. 3). Det korte citat er umiddelbart meget sigende for den forskel i relation, som vi allerede har kunnet fornemme blandt respondenterne. I et tidligere anvendt citat siger Bjarke yderligere, at han som musikproducer gerne vil føle sig tæt med sit instrument. (jævnfør citatet på s. 30). På samme måde beskriver respondenterne Esben også en anderledes relation til hans stand-alone maskiner, såsom hans Yamaha Motif synthesizer (jævnfør citatet på s. 30), som helt tydeligt har en særlig betydning for

Esben, dels pga. nogle idoler der har anvendt maskinen til at skabe anerkendte musikproduktioner, men også ved at det er den første stand-alone maskine, som han tilegnede sig. Samtidig bemærker Esben, at de fysiske stand-alone maskiner bidrager til at skabe den rigtige stemning og følelse i hans studie i forhold til at skabe et kreativt miljø for musikproduktion (jævnfør citatet på s. 28).

“(…) i forhold til analogt gear, så meget af det er visuelt, fordi det ser fedt ud. Altså for eksempel, hvis du har en kæmpe stor SSL-pult, de der store mixer der, de er jo også pisse dyre, og det ser dyrt ud. Det ser mere rigtigt ud.” (Bilag #1, s. 14-15)

Dermed tegner der sig et billede af, at stand-alone maskiner tilbyder brugeren flere former eller måder at skabe en relation til teknologien på, end DAW-systemer tillader det. Ydermere kan det tænkes, at relationen mellem producer og stand-alone maskine yderligere styrkes af, at en stand-alone maskine, modsat et DAW-system, altid vil være det samme. Forstået således at hver gang musikproducenten sætter sig foran sin Juno-106 synth, så er det den samme teknologi produceren møder som sidst, og efterhånden opbygges en relation mellem bruger og teknologi. Det betyder også, at produceren opbygger en anderledes forståelse for den pågældende teknologi, hvilket vil have betydning for, hvordan teknologien afforder til den pågældende producer. Første gang en producer sætter sig foran en Juno-106, afforder teknologien muligvis nogle andre ting, end når produceren sætter sig ved samme synth for hundredende gang.

Hvis vi skal trække på Normanns begreb affordance, så afhænger Junoens affordance til produceren første gang af producerens erfaringer med andre lignende synthesizers, hvor disse affordances vil ændres over tid, efterhånden som produceren bliver familiær med teknologien. I første omgang vil synthesizeren muligvis være forbundet med en masse tvetydighed og lede til en masse nysgerrighed fra producerens side ift. at udforske synthesizeren og blive familiær med dens funktionaliteter og muligheder. “(…) jeg har bare aldrig nogensinde sat mig foran et MIDI keyboard, og følt mig lige så meget i synk med det som instrument i forhold til en rigtig synthesizer.” (Bilag #2, s. 11).

Det kan påtænkes, at den nysgerrighed og tvetydighed i den umiddelbare interaktion med teknologien muligvis over tid vil skabe en anderledes relation til den pågældende stand-alone maskine, end anvendelsen af den samme MIDI-kontroller over tid, men til håndtering af nye plugins. Derfor kan der reflekteres over, hvorvidt en stand-alone maskine, som tilbyder nogle unikke lyde og funktionaliteter, hvor teknologien er designet specifikt til det formål, skaber en

dybere relation mellem bruger og teknologi. Modsat en MIDI-kontroller, som kan anvendes på alle plugins og derfor er designet ud fra et mere one size fits all perspektiv og derfor skaber en mindre unik oplevelse til det pågældende plugin samtidig med, at relationen sker gennem en skræm. Det vil jeg anskue nærmere i diskussionsafsnittet.

5.4 Forskningsspørgsmål: Hvorfor føles det mere autentisk at arbejde med stand-alone elektroniske værktøjer end en skærbaseret DAW med en tilknyttet MIDI-kontroller?

I følgende afsnit vil jeg opsummere på den forudgående analyse for at anskue det overordnede forskningsspørgsmål for specialet og formulere mulige svar på dette.

Først og fremmest står det, efter den forudgående analyse, klart, at det er væsentligt at slå fast, hvad der menes med autenticitetsbegrebet i forbindelse med musikproduktion. Begge respondenter slår nemlig fast, at det ikke er indforstået, at stand-alone maskiner skulle fremstå autentiske, mens DAW-systemer ikke gør det. Derimod mener de, at begge former for teknologier er autentiske i hver deres henseender. Den væsentlige forskel ligger i deres evne til naturligt at skabe swing og klang i musikken og en følelse af noget menneskeligt bag fremfor et klinisk kalkuleret udtryk, hvilket kan beskrives som værende mere autentisk. I denne henseende er begge respondenter enige om, at stand-alone maskinerne har en klar fordel. Dels grundet maskinernes sammensætning, som naturligt leder til små forskydninger i timingen eller lignende, og dels behovet for, at musikken skal spilles ind og ikke kan tegnes ind, som det kan i et DAW-system. Hertil kommer også stand-alone maskiners unikke lyd, som kendetegner hver enkelt maskine og ikke altid vil kunne genskabes præcist i et DAW-baseret plugin.

I forlængelse af det opleves stand-alone maskiner også som værende sjovere at anvende, og de lader musikproducenten opnå en dybere relation til teknologien ved at invitere til en mere legende og nysgerrig attitude i dets anvendelse. Modsat DAW-systemer som, grundet dets kliniske kalkulerede natur, nødsager producenten til at anvende MIDI-kontrollere i et forsøg på at overkomme en del af den manglende swing og klang. Ydermere er producenten efterfølgende nødt til at bruge yderligere kræfter på at 'humanize' sit stykke musik, hvilket ellers bliver foræret af stand-alone maskinerne.

“Jeg bruger næsten halvdelen af tiden, når jeg sidder med computeren, på at humanize ting på den ene eller den anden måde. Altså at tilføje støj og rygslag, så de ikke ligger

helt klinisk korrekt. Eller at tilføje forskellige distortion plug-ins, som gør, at det lyder mere som en rigtig maskine.” (Bilag #2, s. 10)

Hermed kan der argumenteres for, at stand-alone maskiner føles mere autentiske, eftersom de ikke formår et være 100% korrekte eller konstante i deres timing. De har en lyd, som er unik for lige nøjagtig den pågældende maskine, grundet dens unikke sammensætning. De har naturligt et menneskeligt element over sig, da musikken skal spilles ind fremfor at tegnes. De tillader en mere nær og mere familiær relation mellem producer og maskine, eftersom de er begrænsede i deres kunnen, modsat et DAW-system med tilknyttet MIDI-kontroller som tillader producenteren at foretage sig hvad som helst.

6. Diskussion

I følgende afsnit ønsker jeg at diskutere uopklarede eller nyopståede spørgsmål fra analysen samt forholde mig kritisk til de resultater, jeg har analyseret mig frem til i forudgående afsnit.

Til en start vil jeg diskutere selve begrebet autenticitet. Eftersom begge respondenter giver udtryk for, at både stand-alone maskiner og DAW-systemer kan forstås som værende autentiske, giver det så overhovedet mening at anvende begrebet til at skille teknologierne fra hinanden? Der kan fremsættes et argument for, at problematikken for specialet i højere grad relaterer sig til swing og klang indenfor musikproduktion fremfor følelsen af autenticitet. Alligevel ønsker jeg at holde fast i autenticitetsbegrebet for at kunne højne specialet til forhåbentlig at kunne starte en samtale, der går ud over musikproduktion, men som omhandler en generel tendens i den digitale transformation af vores samfund, hvor vi, som jeg håber at demonstrere, vinder en masse, men samtidig risikerer at give slip på noget andet. Blandt andet en følelse af autenticitet og en nær relation til de teknologier vi anvender. Samtidig ønsker jeg også at holde fast i begrebet autenticitet, da jeg mener, det fyldestgørende omfatter den menneskelige følelse, som begge respondenter udtaler, per automatik gør sig gældende i anvendelsen af stand-alone maskiner modsat anvendelsen af DAW-systemer.

Det er dog ikke givet, at en menneskelige følelse bag musikken nødvendigvis er bedre end et klinisk og kalkuleret stykke musik, hvilket begge respondenter også bemærker i de foretagende interviews. De er begge enige i, at der ikke er nogen regler i musikproduktion, og at det derfor ikke nødvendigvis er forkert at producere klinisk og kalkuleret musik, hvor timingen er præcis, som kun en computer kan være det, selvom de måske aldrig selv ville gøre det. Ydermere kan der muligvis i den forbindelse også diskuteres, hvorvidt det, i takt med at musik udvikler sig og nye trends opstår, og efterhånden som computeren fylder mere og mere i produktionen, på sigt betyder, at mere og mere musik bevidst går efter den kalkulerede og kliniske lyd. Samtidig kan netop det, bevidst at gå imod den menneskelige lyd og forsøge at humanize computeren, være den gnist, som starter en ny trend, eller bliver bestemmende for, hvordan en ny genre skal lyde.

“Jeg føler også, at en af de vigtigste regler i musik, det er også, at man skal bryde med normerne og reglerne. Jeg vil ikke sige, at der er sådan en eller anden fast kultur for at gøre det ene eller det andet, fordi der er lige så mange folk, der har fået succes med at

kun arbejde i computeren for eksempel, eller at lave musik, som lyder så tight og perfekt, at det nærmeste er gimmicken i sig selv.” (Bilag #2, s. 13)

Den næste pointe fra analysen, som vil kunne diskuteres, er, at stand-alone maskiner er sjovere at anvende for brugeren. Forstået således at det tilbyder en bedre brugeroplevelse simpelthen ved at være sjovere i anvendelsen. I den forbindelse bliver begrebet brugeroplevelse naturligvis relevant og dermed den anvendte teori fra Benyon. Men mere interessant er relevansen af Don Normans begreb affordance. Konklusionen, at stand-alone maskiner skulle være sjovere at anvende end skærmbaserede DAW-systemer, kan nemlig nemt udfordres ved at udfordre konteksten og den individuelle bruger, som skal vurdere, hvorvidt en teknologi er sjovere at anvende end en anden. Det er muligt, at begge respondenterne er enige i, at stand-alone maskiner opleves som sjovere, men det er ikke sikkert, at en bruger, der er ny indenfor musikproduktions-teknologier, vil have samme opfattelse. Tværtimod ville vedkommende måske netop finde en tryghed i et interface baseret system, hvilket de unægteligt har anvendt lignende af før, hvorimod de muligvis aldrig har anvendt en teknologi, der minder om en Juno-106 synth.



Figur 4: DAW-systemet Ableton Live

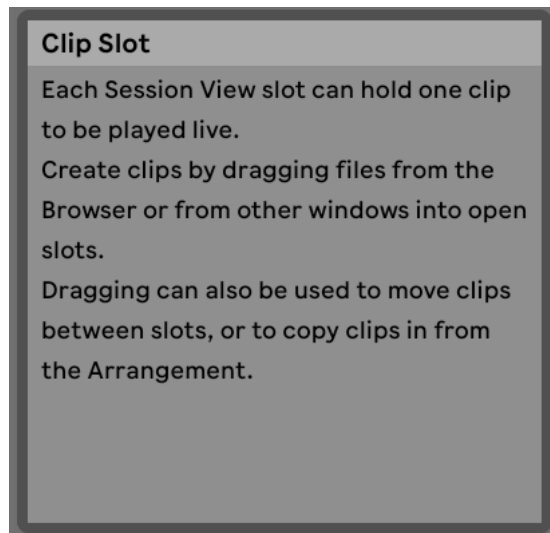
De designprincipper, som jeg i analysen fremhævede som værende afgørende for stand-alone maskinernes evne til at være sjovere i anvendelsen, heriblandt tvetydighed, er måske de samme designprincipper som ville betyde, at en nybegynder ville finde stand-alone maskinerne yderst frustrerende at anvende. Det er ikke utænkeligt, at en Juno-synth ikke afforder det helt store til

en bruger, der er helt ny indenfor musikproduktion, udover at tangenterne, som minder om et klaver, muligvis afforder for de fleste at blive trykket på. Ud over det, er det dog muligt, at synthen tilbyder for mange knapper og knopper, der kan drejes og indstilles på med henvisninger, som ikke giver mening for den utrænede bruger. Det kunne lede til frustration, når brugeren ikke kunne opnå den lyd de ønskede eller finde tilbage til den lyd, de netop havde haft. Samtidig er det også muligt at tvetydigheden, som Gaver foreslår tvetydighed kan, ville invitere til, at brugeren udforskede synthen og gik til den med en legende attitude. Samtidig kræver en Juno-106 også en vis form for musikalske egenskaber, og det er muligt, at det kunne være tilstrækkeligt til hurtigt at demotivere en bruger ift. at interagere med teknologien. Hvis de ikke formår at spille noget, de synes, lyder godt.

De fleste DAW-systemer er derimod udstyret med den nødvendige information, som den nye bruger har behov for for hurtigt at kunne give sig i kast med at anvende programmet. Det kræver ikke nødvendigvis musikalske kundskaber, da musikken kan tegnes ind fremfor at spilles ind. På figur 4 ses startskærmen på det anerkendte DAW-system Ableton Live. I højre side af skærmen ses det såkaldte 'Help View' (Figur 5), hvilket indeholder en masse korte guides til brugeren om, hvordan Ableton softwaren kan benyttes. Desuden er der nederst i venstre hjørne yderligere et 'Info View' (Figur 6), som forklarer brugeren, hvad de forskellige elementer af Ableton Live er, og hvordan de fungerer, baseret på hvilket element brugeren har musemarkøren på i øjeblikket. Hermed kan der argumenteres for, at DAW-systemer umiddelbart er designet med klassiske UX-designprincipper såsom accesibility og usability i mente, i højere grad end stand-alone maskiner er. Det må på trods af det være kontekst- og brugerbettinget, i hvilken grad diverse teknologier inviterer til en legende eller målorienteret interaktion.



Figur 5: Ableton Live 'Help View'



Figur 6: Ableton Live 'Info View'

Den næste pointe, jeg ønsker at diskutere, er, at stand-alone maskiner skaber en anderledes og måske mere nær relation mellem bruger og teknologi. Især respondenterne Bjarke udtaler klart og tydeligt, at han oplever en anden relation mellem ham og hans stand-alone maskiner fremfor ham og hans DAW-systemer. Det er muligt, at Bjarke oplever en begrænset relation mellem ham selv og 'instrumentet', når instrumentet skal tilgås via interaktion på en computerskærm. Men hvorfor? Det er muligvis fordi, de fysiske stand-alone maskiner har en evne, som de digitale DAW-baserede emulatorer ikke magter. Den evne skyldes måske stand-alone maskinernes fysiske tilstedeværelse i rummet, hvilket vi også har set begge respondenter udtale sig om som havende en betydning for en del af stand-alone maskinernes kunnen, som DAW-systemer ikke kan.

Stand-alone maskinernes evne til at skabe en vis stemning i rummet, eller 'se fede ud' i et rum, kan anskues i forlængelse af Verbeeks påstand om, at materielle objekters vigtigste funktion er at udstråle en bestemt livsstil. Der er ingen tvivl om, at et studie til musikproduktion fyldt med diverse stand-alone maskiner afgiver en anden atmosfære end et tomt rum med blot en MacBook Pro.

"(...) i forhold til analogt gear, så meget af det er visuelt, fordi det ser fedt ud. Altså for eksempel, hvis du har en kæmpe stor SSL-pult, de der store mixer der, de er jo også pisse dyre, og det ser dyrt ud. Det ser mere rigtigt ud." (Bilag #1, s. 14-15)

Ud fra ovenstående kan det måske også diskuteres, hvorvidt stand-alone maskinerne bidrager til en følelse af autenticitet. Respondenterne Esben siger, at det ser mere rigtigt ud med fysiske stand-alone maskiner i rummet. Dermed er der en anden autoritet associeret med stand-alone

maskinerne fremfor DAW-systemerne i forhold til, hvilken der opleves som værende, måske ikke den mest egnede, men i hvert fald det mest oplagte valg til musikproduktionen.

Det skyldes muligvis stand-alone maskinernes natur, som jeg allerede har berørt. Nemlig at stand-alone maskinerne er designet til et specifikt formål i musikproduktionen, hvorimod en computer er designet til at kunne anvendes til langt mere end blot at emulere en Juno-106 synth. Det er muligt, at den begrænsning så at sige ender som en øget autoritet for stand-alone maskinen og dermed en øget autenticitet. Her kan der altså tales om, at computeren svækkes ved være en teknologi, der kan anvendes bredt, og at det i virkeligheden er en fordel at designe teknologier med meget specifikke anvendelsesegenskaber, i hvert fald i den henseende at have en teknologi, der har en vis autenticitet over sig. Det kan dog også være, at stand-alone maskinerne har den status pga. den nostalgi og kultur, som kan relateres til maskinerne, f.eks. Esbens Motif synth. Eller simpelthen fordi, de lader musikproducenten udstråle en livsstil af at være en prominent, succesfuld producer med et bredt repertoire af stand-alone maskiner.

Jeg har nu set nærmere på resultaterne af analysen og har forsøgt at diskutere dem og formode, hvilke dele af analysen der vil kunne rejses spørgsmål til. Det efterlader nogen klarhed omkring dele af analysens resultater, samtidig med at andre dele stadig står til diskussion, og det er uvist, hvorvidt resultaterne kan anses som værende anvendelige generelt. Det står i hvert fald klart, at nogle elementer af autenticitet i moderne musikproduktion kræver yderligere og nærmere undersøgelser. Ikke desto mindre er det nu muligt at udarbejde en konklusion på specialet.

7. Konklusion

Jeg har i specialet beskæftiget mig med forskningsspørgsmålet: **Hvorfor føles det mere autentisk at arbejde med stand-alone elektroniske værktøjer end en skærbaseret DAW med en tilknyttet MIDI-kontroller?** I forlængelse af forskningsspørgsmålet har tre opklarende delspørgsmål været rammesættende for min søgen efter at besvare forskningsspørgsmålet:

- Hvordan forstås autenticitet blandt musikproducere i relation til musikproduktion?
- Hvordan bidrager stand-alone maskiner og DAW-systemer hver især til autenticiteten i en musikproduktion?
- Hvilke forskelle er der i relationen mellem musikproducer og teknologi, ved anvendelse af henholdsvis stand-alone maskiner og DAW-systemer, og hvilken betydning har det for autenticiteten?

Jeg kan nu konkludere, at autenticitet i musikproduktion kan dække over mange elementer af produktionen. I specialets tilfælde er det essentielt at forstå autenticitet som den menneskelige følelse af swing og klang, der naturligt opstår i anvendelsen af stand-alone maskiner eller akustiske instrumenter, hvorimod DAW-baserede systemer naturligt er mere kalkulerede og præcise og manuelt skal humanizes. Det er også vigtigt at autenticitet i denne afhandling ikke skal forstås som, hvorvidt et plugin formår at lyde autentisk som den pågældende stand-alone maskine, den forsøger at emulere.

Hernæst kan det konkluderes, at stand-alone maskiner, som sagt, naturligt bidrager til en følelse af autenticitet i musikproduktion modsat DAW-systemer. Det skyldes flere faktorer, men mest væsentligt skyldes det maskinernes sammensætning, som resulterer i små fejl som f.eks. egen-skaben til at holde en konstant og præcis timing, hvilket mange stand-alone maskiner ikke formår. Det gør at stand-alone maskinerne lyder mere menneskelige i produktionen modsat DAW-systemer, der som udgangspunkt nemt bliver yderst præcise og kalkulerede i timingen og derfor lyder mindre menneskelige. Det resulterer ofte i en proces af at humanize DAW-produktionen og sørge for, at timingen ikke er helt præcis.

Ydermere kan det konkluderes, at musikproducere i højere grad opbygger en relation til deres stand-alone maskiner end til deres DAW-system. Det skyldes muligvis stand-alone maskinerne 'individualitet' ved, at maskinerne er forskellige, og hver enkelt maskine er unik i sig selv, hvorimod musikproduceren måske anvender nye plugins i DAW-systemet, men altid anvender den samme MIDI-kontroller til at styre det pågældende plugin. Dermed opstår der ikke på samme måde en proces ift. at udforske og lære et nyt instrument at kende og blive familiær med. Det betyder også, at musikproduceren tilgår stand-alone maskiner med en mere legende attitude, og derved opstår en øget følelse af autenticitet i processen.

Til sidst kan jeg konkludere, at stand-alone maskiner føles mere autentiske grundet deres småfejl, som ikke er intenderet fra producentens side, men som formår at gøre maskinerne mere charmerende og give dem mere liv, end hvis de havde været kliniske og kalkulerede i deres udtryk. Ydermere er hver enkelt maskine unik og begrænset i sin kunnen, hvilket lader brugeren opbygge en mere nær relation til objektet. Yderligere et det nødvendigt at pointere, at konklusionerne bygger på en begrænset mængde empiri fra professionelle musikproducere, og det dermed er for snævert til at konkludere generelt på autenticiteten i musikproduktion. Alligevel har jeg dog forsøgt at holde de to respondenters udtalelser op imod anerkendt teori om interaktionsdesign og relationer mellem mennesker og materielle objekter. Hermed håber jeg ikke nødvendigvis at kunne sige noget generaliserende men blot demonstrere, at en følelse af autenticitet i relationen mellem bruger og objekt er en relevant faktor at forstå og undersøge indenfor feltet Digital Transformation.

Litteraturliste

Barlindhaug, G. (2007). Analog sound in the age of digital tools. The story of the failure of digital technology.

Bop DJ (n.d.). Roland Juno-106 Synthesizer Plugin Instrument (Software Download). <https://www.bopdj.com/roland-juno-106-synthesizer-plugin-instrument-software-download.html> [Online; tilgået 3. Maj 2023]

Brinkmann, S., & Kvale, S. (2018). *Doing Interviews*. SAGE Publications Limited.

DailyAnalog. (2020, July 21). Roland Juno-106 Review | DailyAnalog. <https://dailyanalog.com/synths/roland/roland-juno-106-review/> [Online; tilgået 3. Maj 2023]

Gaver, William. (2009). "Designing for Homo Ludens, Still." In (Re)searching the Digital Bauhaus, edited by Jonas Löwgren and Lone Malmberg, 163–78. London: Springer.

Gaver, William W., Jacob Beaver, and Steve Benford. (2003). "Ambiguity As a Resource for Design." In *Proceedings of the SIGCHI*

Hinssen, P., & Chellam, M. (2010). *The New Normal: Explore the Limits of the Digital World*. Across Technology.

Jensen, C., Hansen, E.V., Al-Jabbouri, K., Holmquist, M.K. & Ugleholdt, S. (2022). BRUGROPLEVELSE AF ANALOGE OG DIGITALE TEKNOLOGIER [Projekt i Digital Transformation E22]. Roskilde Universitet.

Sander. (2020, August 22). AKAI Professional MPK Mini MK3. Musikhaus Thomann. https://www.thomann.de/dk/akai_mpk_mini_mk3.htm [Online; tilgået 8. Maj 2023]

Tieben, R., Bekker, T., & Schouten, B. (2011). Curiosity and interaction: Making people curious through interactive systems. In *Proceedings of the 25th BCS Conference on Human-Computer Interaction* (pp. 361-370). Swinton, UK: British Computer Society.

The Interaction Design Foundation. What are Affordances? Via <https://www.interaction-design.org/literature/topics/affordances> [Online; tilgået 22. Marts 2023]

Verbeek, P. (2005). What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design. Penn State University Press.