



Een cd uitbrengen – doe het zelf

- **Waarom een cd?**
- **Een cd samenstellen**
- **Geld**
- **Het opnameproces**
- **Na de opname: matering, formulieren, fabricage**
- **Je cd promoten en verkopen**
- **Meer informatie**

Het uitbrengen van je eerste cd is een belangrijke stap in je carrière als muzikant. Dit artikel helpt je op weg in het proces van muziek maken en opnemen, de productie en verkoop van een cd.

Het zelf uitbrengen van een ep of cd is een goed idee als platenlabels nog niet geïnteresseerd zijn in het uitgeven van je muziek. Met een redelijk budget kun je zelf een album maken en op die manier aandacht genereren en laten zien dat je serieus bent met je muziek. De meeste muzikanten beginnen met een of twee ep's, voordat ze een heel debuutalbum uitbrengen. Als je eenmaal succesvol een cd hebt uitgebracht zijn er meer kansen om met een label samen te werken, al zijn er ook muzikanten die hun muziek liever in eigen beheer – Do It Yourself (DIY) - blijven uitgeven. De omzet uit streamingdiensten is inmiddels die van fysieke cd's voorbijgestreefd, en blijft groeien.

Waarom een cd?

Hoewel muziek tegenwoordig via diverse media wordt gedistribueerd is een cd vaak de basis van een muziekrelease. Een cd uitbrengen is om meerdere redenen nog steeds een goede investering, die goed te combineren is met een digitale release of andere media (vinyl).

Het belang dat je aan deze factoren hecht bepaalt je uiteindelijke beslissing:

- **Artistiek statement:** een cd wordt nog altijd gezien als een belangrijk artistiek statement door het publiek en de critici. Het laat zien wie je bent als musicus en hoe serieus je je muziek zelf neemt. De release van losse tracks zal waarschijnlijk minder impact hebben. Daarnaast zorgen opnames ervoor dat je muziek blijft bestaan!
- **Promotiemiddel:** een cd kan je muziek uiteraard op het bureau van bookers en managers doen belanden. Maar het uitbrengen van een nieuwe cd op zich is ook een reden voor media-aandacht in de vorm van recensies, interviews en airplay. Je kunt er zelf een cd-presentatie aan koppelen, of een release-tournee. Als je primair opneemt voor promotiedoeleinden hoeft je geen complete cd op te nemen. Vier stukken zijn al genoeg, maar houd er rekening mee dat je concurrentie hebt van andere artiesten die een complete cd als promotiemiddel gebruiken.
- **Financieel:** met de verkoop van cd's kun je wat geld verdienen, maar wees wel realistisch: de verkoop van cd's levert niet meer zoveel op als voorheen. Daarnaast zul je ook cd's weggeven voor de promotie. Een mooi doel voor je eerste cd-release is om tenminste het geld terug te verdienen dat je erin hebt geïnvesteerd.

Cd of ep

Tegenwoordig maken muzikanten vaak eerst een ep, voordat ze een cd uitgeven. Een ep is te lang voor een single, maar te kort voor een heel album, met een lengte van tussen de 15 en 35 minuten. Een ep heeft voordelen maar ook nadelen ten opzichte van een cd:

- Je kunt vaker een ep uitbrengen dan een album, en zo in het nieuws blijven. Bovendien kun je steeds nieuwe singles uitbrengen als ep, terwijl mensen de derde single van een album vaak al kennen.
- Bij streaming wordt je per song betaald. Een matig liedje wordt minder gedraaid en levert dan niks meer op. Een album blijft vaak wel gedraaid worden.



- Voor een ep heb je geen opvulliedjes nodig

Een cd samenstellen

Voor een sterk cd-concept kun je aan de volgende dingen denken:

Maak keuzes

Een cd is een statement en een statement is een keuze. Bedenk goed wat je wel en niet op je cd wilt zetten, uitgaande van het algemene idee van wat je wilt maken. Haal ideeën die niet passen in het totaalplaatje eruit en bewaar ze voor een volgend project of de bonustracks. En als je een echt statement wilt maken kun je misschien beter niet proberen je helden te kopiëren, maar de plaat maken die je nog mist!

Plaats het in een bredere context

Een cd laat zien wie jij in artistiek opzicht bent. Het artwork van je cd zal in verband worden gebracht met je muziek. Hetzelfde geldt voor de fotografie en de dingen die je over je muziek vertelt. Denk na over een taal en visuele stijl die bij je muziek past. Als je hier consistent in bent vergroot je je geloofwaardigheid en zichtbaarheid. Het kan een goed idee zijn om een thema te bedenken dat ten grondslag ligt aan je project. Dit kan ervoor zorgen dat je cd opvalt, aandacht trekt en onthouden wordt.

Bedenk wie er naar zal luisteren en op welke momenten

Wat de cd voor jou als maker ook betekent, hij zal ergens in het leven van mensen een plaats vinden waar het klopt en iets toevoegt. Je kan hierover nadenken bij het maken van de cd.

Eenheid en diversiteit

Creëer een eenheid in de algehele sfeer van het album en zorg daarbinnen voor voldoende diversiteit, variatie en perspectief.

Denk na over de sound

Met het opnemen wordt er in feite een extra creatieve laag aan de muziek toegevoegd. Er zijn tal van stijlen, filosofieën en trends ontwikkeld met een eigen 'sound', die geassocieerd worden met een label, een producer of een muziekstijl. Probeer een goed idee te ontwikkelen over hoe jouw muziek zou moeten klinken. Luister specifiek naar de *sound* van opnames. Praat erover met geluidstechnici en producers. Zoek naar opnames die je als referentie kunt laten horen aan de mensen met wie je gaat werken. Zoek naar studio, mensen en apparatuur die de sound kunnen realiseren die je zoekt.

Denk na over een producer.

De kwaliteit van geluidsoptnames is tegenwoordig hoog en om dat niveau te bereiken heb je veel kennis en ervaring nodig. Een ervaren producer (dit zou bijvoorbeeld ook de opnametechnicus kunnen zijn) kan je behoeden voor beginnersfouten. Hij heeft bovendien een meer objectieve kijk op je muziek en je opnameproces. Daarnaast kan hij helpen om knopen door te hakken als er meningsverschillen zijn binnen de band of het ensemble. Ten slotte kan hij tijd en kosten in de gaten houden terwijl jij bezig bent met opnemen.

Het geld

Aangenomen dat je het geïnvesteerde geld binnen twee jaar gaat terugverdienen is de belangrijkste vraag waar je het geld voor de productie van de cd vandaan gaat halen. Je kunt crowdfunding proberen: een manier om mensen van tevoren te laten betalen. Je kunt ook fondsen aanschrijven of je eigen spaargeld erin stoppen.

Waar gaat het geld heen?

Hieronder vind je een indicatie van gangbare professionele prijzen:

- **Studiotijd:** de meeste studio's worden per dag geboekt. Een dag duurt normaal



gesproken 10 to 12 uur. De prijzen variëren tussen € 400 en € 900 per dag. Per uur boeken is meestal duurder, maar kan gunstig uitpakken als je daarin tijd efficiënt gebruikt. Bereid je goed voor (spullen, beslissingen, planning, repetitie, sound) en boek geen langere sessies dan je aankunt. Na vele uren werk nemen je beoordelingsvermogen en creativiteit af. Plan tijd in tussen de verschillende sessies om te voorkomen dat je besluiten moet nemen over zaken die je op dat moment niet kunt overzien.

- **Geluidstechnicus:** de meeste studio's hebben een eigen technicus (€ 200-400 per dag). Een goede en toegewijde technicus is enorm waardevol omdat hij weet hoe je het beste geluid uit de studio krijgt. Probeer van tevoren met hem af te spreken en laat hem wat muziek horen om te zien of jullie ideeën overeenkomen.
- **Muzikanten:** als je met je eigen band/groep/ensemble speelt is het redelijk om te vragen of de muzikanten gratis of voor weinig willen spelen, aangezien zij zullen profiteren van de resultaten (concerten). Een gespecialiseerde studiomuzikant kost € 400-1000 per dag, afhankelijk van zijn kwaliteiten en reputatie.
- **Producer:** je kunt een vast bedrag afspreken voor het hele project, een aandeel in de royalties of een combinatie van de twee. Maak van tevoren duidelijke afspraken over zijn taken omdat die niet altijd hetzelfde zijn. Het gaat dan om zaken als het maken van een goede *sound*, tijd en kosten bewaken; artistieke keuzes maken; conflicten oplossen; enz.
- **Catering:** goed eten komt het werken in de studio alleen maar ten goede. Denk hier van tevoren over na, want eenmaal in de studio heb je geen tijd voor een goedkope oplossing. Misschien wil een vriend(in) zich hiermee bezig houden.
- **cd-Rs/back-up space:** de studio brengt meestal een bedrag in rekening voor de kopieën die je tussen de opnames door mee naar huis neemt en voor de ruimte die jouw opnames innemen op de harde schijf. Reken op € 50,- voor het hele project.
- **Beeldmateriaal:** je hebt waarschijnlijk een fotograaf of kunstenaar nodig. Als het ontwerp een goede promotie voor de fotograaf is kun je kijken of je op grond daarvan een deal kunt maken. In dat geval kun je iemand zoeken die in dezelfde fase van zijn/haar carrière zit als jij.
- **Vormgeving:** voor het boekje en inlay heb je een ontwerper nodig die een tof ontwerp kan maken en het technisch kan klaarmaken voor de drukker.
- **Mastering:** het masteren van een album kost ongeveer € 600. Soms biedt de studiotechnicus aan om dit voor je te doen; dit is wellicht goedkoper, maar bedenk dat masteren specialistisch werk is, waarbij een fris paar oren soms goed van pas komen.
- **Fabricage:** zoek op internet naar de goedkoopste deal. Er is niet heel veel verschil in prijs, maar als je speciale wensen hebt (een kleine hoeveelheid cd's, een special edition), kan het zijn dat je verschillende deals vindt bij verschillende aanbieders. Voor een oplage van 500 betaal je grofweg € 1,30 per cd.
- **Auteursrecht:** als je muziek uitbrengt waar auteursrecht op rust betaal je een klein bedrag (€ 0,65) per cd. Dit geld gaat naar de componist en tekstdschrijver.
- **Reis- en verblijfkosten:** maak hier afspraken over als je muzikanten inhuurt.
- **Promotie:** vergeet niet dat je ook allerlei kosten zult maken om al je cd's in de huiskamers van de luisteraars te krijgen! (cd-presentatie, website, flyers, posters, etcetera).

Tips:

Pas op met financiële druk leggen op de mensen met wie je werkt. Zij proberen - net als jij - met muziek hun brood te verdienen. Respecteer dat en probeer ze te betalen voor wat ze waard zijn. Soms kan iemand als vriendendienst gratis iets voor je doen, maar je krijgt een betere werkkrelatie als je een klein bedrag afspreekt.

Als je weinig geld hebt maar wel veel tijd, kun je op die manier je project zo goedkoop mogelijk houden. Bereid je goed voor. Repeteer en studeer van tevoren en kijk of je misschien iets zelf kunt doen; je kunt veel leren als je er de moeite voor neemt. Vaak zijn mensen die gedreven zijn bereid hun kennis met je delen en je helpen. En op internet kun je veel informatie vinden.



Het opnameproces

Je stelt de instrumenten zo op dat ze akoestisch goed op te nemen zijn en je elkaar ook goed kunt zien. De technicus plaatst de microfoons en doet een soundcheck. Je controleert je eigen geluid (monitor). Je maakt de opnames en repareert alleen de fouten die niet later hersteld kunnen worden. De volgende stap is het maken van dubs: extra opnames toevoegen. Daarna komen de edits: reparaties van foutjes en het selecteren van materiaal. Als laatste doe je dan de mix: de verschillende tracks op elkaar afstemmen en ze manipuleren waar nodig of gewenst.

Twee manieren van opnemen: live opnemen en dubben

Bij live opnemen speelt het hele ensemble de muziek gelijktijdig in en legt de technicus het spel zo natuurgetrouw mogelijk vast. Het doel is om een zo goed mogelijke weergave te maken van de muziek zoals deze in het echt door muzikanten wordt gespeeld (jazz) of om de intenties van de componist weer te geven (klassiek). Effecten, manipulaties, overdubs en edits zijn minimaal en worden alleen gedaan met als doel de muziek natuurlijker te laten klinken.

Voor- en nadelen

Live opnames worden meestal gedaan in jazz en klassieke muziek. Voordeel is dat het niet veel studiotijd in beslag neemt: je hebt alleen een goede soundcheck nodig en een goed voorbereide band. Het succes van de opname hangt voornamelijk af van het spel en de synergie van de musici op dat moment. Mits je een ruimte met goede akoestiek en gunstige overspraakomstandigheden hebt is het mogelijk om zo een hele cd op te nemen in 2 of 3 dagen (zonder experimenten en mixen). Dit soort studio's zijn doorgaans wel duurder. Een ander nadeel is dat het moeilijk is om na te bewerken en overdubs te maken vanwege de overspraak en de spontaniteit van het spelen. Behalve goede microfoons is er relatief weinig randapparatuur nodig.

Overdubbing

Muzikanten spelen niet mét, maar ná elkaar. Laag voor laag worden partijen uitgetest en toegevoegd. De studio wordt gebruikt als middel om te creëren en manipuleren. De uiteindelijke muziek komt soms pas in de mix tot stand. Pop en rock wordt meestal op deze manier opgenomen. De muziek wordt eerder 'geconstrueerd' dan 'geregistreerd'.

Voor- en nadelen

Als elk instrument apart wordt opgenomen duurt het langer en dat kost meer geld; je hebt echter wel veel controle over het resultaat. Veel dubs kunnen in een kleinere studio of zelfs thuis gemaakt worden. Tussen de sessies kun je thuis luisteren en nieuwe dubs efficiënt voorbereiden. Ook kun je eindeloos nieuwe dubs en instrumenten uitproberen (dit kan uiteraard ook een nadeel zijn). Het kan wel moeilijk zijn om een levendige sfeer te krijgen. Voor sommige muziekstijlen (geïmproviseerd samenspel, klassieke muziek, ritmesectie) is dubben niet geschikt vanwege de aard van de muziek.

Combinatie van live opnemen en overdubs

Uiteindelijk bepaalt de muziek welke methode het beste is. Je kunt ervoor kiezen om een gedeelte live op te nemen en andere instrumenten later toe te voegen. Tips:

- Voor rock: neem bas en drums (en gitaar) tegelijk op en voeg de rest toe via dubs.
- Voor een jazz ensemble met zang: Neem de zang samen met de muziek op, maar zonder overspraak, zodat je later kunt besluiten ze over te doen.
- Voor een grote productie: neem eerst de basis op, voeg daarna de andere secties (strijkers, blazers) toe.
- Je kunt het geluid van een grote sectie krijgen door instrumenten verschillende keren over elkaar heen op te nemen (bijv. strijkers), hoewel het resultaat minder echt is dan een complete sectie.
- Creatieve ideeën: verzamel eerst veel materiaal door te jammen en op te nemen en destilleer hier later je muziek uit.

Algemene opnametips:

- Doe een goede soundcheck. Let op de sound van de opname, de overspraak en de



monitors. Vooral een goede monitormix is cruciaal omdat die bepaalt hoe je gaat spelen.

- Zorg dat er één persoon verantwoordelijk is voor het doorhakken van knopen.
- Onderbreek het opnameproces zo weinig mogelijk met discussies of terugluisteren.
- Verdeel je energie over de hele sessie en houd ook de energie en concentratie van de anderen in de gaten.
- Maak niet oneindig veel takes van één nummer; Probeer aan te voelen wanneer het niet meer beter zal worden (zeer waarschijnlijk binnen vier takes) en ga door met het volgende.
- Doe tijdens het opnemen alleen die reparaties die je later niet meer kunt doen; bewaar de rest voor later.
- Zorg dat er notities gemaakt worden van takes, foutjes, dubs en dergelijke zodat je later weet wat er nog gedaan moest worden.
- Zorg voor een goede sfeer.

Editing and mixing

Zodra je kritisch naar je eigen opnames gaat luisteren zul je je waarschijnlijk eindeloos veel fouten en oneffenheden horen. Maar veel van die onregelmatigheden hoor je alleen omdat je er op let. Luister naar het geheel en bepaal of de fouten echt storend zijn voordat je elk detail gaat oppoetsen. Aan de andere kant wordt een cd meerdere keren gedraaid, dus wordt een zwak moment minder snel vergeten dan bij een concert.

Voor een goede workflow doe je de mix nadat je alle muziek hebt opgenomen. De hoeveelheid werk hangt af van de opname die je hebt maakt. Als je live hebt opgenomen met een goede balans zullen een paar aanpassingen in klankkleur, volumes en ruimtelijkheid voldoende zijn. Heb je veel dubs gemaakt zonder een duidelijk plan, dan begint het creatieve proces pas hier. Het selecteren en combineren van verschillende tracks, het bewerken van de sounds, het toevoegen van effecten, knippen en plakken etc. Dit kun je zo simpel of ingewikkeld maken als je zelf wilt.

Dit is wat je in de mix doet:

- Pas de klankkleur van de instrumenten aan zodat ze samen goed klinken (equalizing).
- Pas het volume van de instrumenten aan (level) en houd de dynamiek binnen bepaalde grenzen (compressie).
- Gebruik effecten (amping, modulatie, filters etcetera).
- Verspreid de instrumenten over het rechter en linker kanaal (panning).
- Geef ruimtelijkheid (reverb/delay) aan sommige, dan wel alle instrumenten.
- Mix alles tot één stereo track klaar om te masteren.

Na de opname: mastering, formulieren, fabricage

Master / artwork

Tijdens het masteren worden alle tracks bij elkaar gevoegd en op elkaar afgestemd. Je kunt de mastering in zijn geheel overlaten aan een technicus, maar je kunt er ook bij zijn om input te geven en er iets van te leren. Dit zijn grofweg de werkzaamheden:

- De hoge, midden- en lage tonen van elke track worden op elkaar afgestemd.
- De dynamiek van de tracks wordt aangepast zodat harde en zachte stukken in balans zijn en goed klinken op een doorsnee stereo-installatie.
- De tracks worden in de juiste volgorde gezet (pq-codes) met pauzes ertussen.
- Er wordt informatie over de componist, artiest etc. van iedere track toegevoegd, samen met de ISRC-codes.

De formulieren en regels: zaken die je moet regelen

- **ISRC codes:** elke track krijgt een unieke code zodat deze overal geïdentificeerd kan worden. Dit is in je voordeel omdat je auteursrechtorganisatie gemakkelijk kan achterhalen welk radiostation jouw muziek heeft gedraaid. Vraag ISRC codes een



aantal weken voor het masteren aan bij Sena. Ze zijn gratis.

- **Copyright:** voordat je de master naar de fabriek stuurt moet je de auteursrechten afhandelen. Met behulp van een formulier (online) laat je Stemra weten welke stukken je gaat dupliceren, hoeveel kopieën je laat maken en tegen welke prijs je ze gaat verkopen. Op grond daarvan berekent Stemra het af te dragen bedrag. Als al je stukken auteursrechtelijk beschermd zijn kost je dat ongeveer € 1 per cd. Als je stukken uitbrengt die niet auteursrechtelijk beschermd zijn moet je in eerste instantie toch betalen, en kun je dit geld later terugvragen bij Stemra.
- **Label en catalogusnummer:** je cd moet worden uitgebracht op label (de naam van je platenmaatschappij) en een nummer. Je mag beiden zelf verzinnen zolang ze maar uniek zijn.

Je cd laten persen

Er zijn een aantal bedrijven die cd's persen en de hoesjes drukken. Bij hen lever je de master en het grafisch ontwerp aan volgens de gegeven specificaties. Zorg dat alle fouten eruit zijn, want deze worden niet meer gecontroleerd. De fabriek maakt een master van je cd (glassmaster) en van deze master kunnen net zoveel cd's gemaakt worden als je wilt. De gebruikelijke levertijd is twee weken.

Je eigen auteursrecht: wat te doen

Momenteel verandert er veel in de houding van veel mensen tegenover auteursrecht en de handhaving ervan. De toekomst van het auteursrecht is onduidelijk. Zorg in elk geval dat je bewijs hebt dat jij de componist bent. In Nederland kun je dat op twee manieren doen: schrijf de hoofdlijnen van je muziek uit (leadsheet) en stuur deze in een gesloten envelop naar jezelf. Bewaar deze envelop ongeopend. De tweede methode is je bladmuziek te laten stempelen op een belastingkantoor dat dagstempels geeft.

Als jij de enige bent die je muziek laat persen en uitbrengt is het goedkoper om geen lid te worden van Stemra. Het wordt pas lonend als anderen (platenmaatschappij, reclamebureau, film) je muziek gaan uitbrengen. Als je veel optreedt met je eigen muziek, zou je ook alleen lid van Buma kunnen worden. Een nieuwe, interessante en flexibeler manier om je auteursrecht uit te oefenen is Creative Commons.

Je cd promoten en verkopen

Waar en hoe verkopen

- **Je cd verkopen bij concerten:** dit is het beste moment om ze te verkopen. Podia vragen soms een percentage (10%) van je omzet omdat je in hun theater verkoopt.
- **Zet je cd op internet:** verkoop het op je eigen website of bied het op andere sites te koop aan.
- **In consignatie in een platenzaak:** vraag een platenzaak (bij voorkeur een gespecialiseerde) of je wat cd's mag achterlaten. Ze betalen je voor elke cd die ze verkopen en houden ca. 40%. Check elke paar maanden en vraag om een goede plek in de winkel.
- **Distributiedeal:** Een distributiemaatschappij zorgt ervoor dat je cd te bestellen is door alle platenzaken. De promotie is jouw eigen verantwoordelijkheid en je blijft de eigenaar van de master en de muziek. Dit kan een goede optie zijn voor een cd doe-het-zelf project, vooral als je naam begint te maken. Je kunt ook denken aan grote webshops.
- **Licentieovereenkomst:** je spreekt af dat een bedrijf de distributie en promotie doet. Het opnemen en maken van de cd-master is jouw verantwoordelijkheid. Dit werkt als het bedrijf echt bereid is jouw cd te promoten.
- **Verkopen als download:** als je een kleine hoeveelheid muziek uitbrengt kun je je muziek op iTunes verkopen via een aggregator (momenteel worden cdBaby en Tunecore veel gebruikt)

Trends:

Door internet en nieuwe technologie verandert de manier van muziek 'consumeren' snel. Hierdoor verandert ook onze rol als musici en de manier waarop we inkomen genereren.



Oude verdienmodellen verdwijnen, maar er ontstaan ook nieuwe kansen. De muziekindustrie heeft het zwaar, maar experimenteert met verschillende verdienmodellen.

Cultuur wordt steeds meer interdisciplinair beleefd. Muziek wordt gepresenteerd in combinatie met een video, website, app, event of speciale locatie. Musici gaan daardoor steeds vaker creatief nadenken over de context waarin ze hun muziek brengen.

De muziek zelf is lang niet altijd de enige reden waarom mensen het willen kopen. Hun interesse wordt ook gewekt door andere dingen: het feit dat het nieuw en beschikbaar is of past bij hun leefstijl. Dit zie je terug in de manier waarop muziek wordt gepromoot: de dingen om de muziek heen zijn net zo belangrijk: video, de persoonlijkheid van de artiest, nieuws, mediapresentatie.

Hoewel illegale downloads het tegendeel doen vermoeden, zijn mensen altijd bereid te betalen voor dingen die ze waardevol vinden. Deze 'waarde' zou wel iets anders, of iets meer kunnen zijn dan je muziek alleen.

Tips

- **Wees creatief op meerdere terreinen:** gebruik je creativiteit niet alleen voor je muziek maar ook voor de manier waarop je het bij je publiek brengt.
- **Probeer nieuwe geldstromen te genereren:** je publiek geeft misschien ook graag geld aan 'lifestyle items' zoals kleding, kunst en accessoires gekoppeld aan jouw muziek. Probeer geld te verdienen met optredens (hoewel je daar in het begin ook niet veel voor krijgt;). Zoek het geld niet bij je luisteraars, maar bij de mensen die profiteren van het verkeer dat jij genereert: adverteerders (denk aan de gratis versie van Spotify). Ontplooï allerlei activiteiten rondom jou als artiest: evenementen, workshops, schrijven, signature instrumenten etc.
- **Old school werkt nog steeds:** er zijn nog steeds mensen die muziek op cd willen hebben, of gewoon een origineel exemplaar willen.
- **Maak je cd aantrekkelijk:** zodat men liever het origineel heeft dan een kopie. Je kunt ook verschillende versies uitbrengen. Zodra de eerste verkoopgolp voorbij is, kun je een nieuwe versie uitbrengen met een bonustrack of een live-DVD.
- **Gebruik nieuwe technologieën:** op een cd staan 74 minuten muziek. Een DVD voegt daar bewegend beeld aan toe en maakt de ervaring multimediaal. Een app maakt de ervaring interactief. En als je eenmaal de grenzen tussen de maker en de luisteraar weet te doorbreken is er van alles mogelijk.
- **Bouw een relatie op met je publiek:** je publiek zal zich wellicht meer aan je binden als je laat zien dat je ze niet alleen als potentiële kopers ziet. Internet heeft allerlei mogelijkheden om een 'relatie' met je publiek op te bouwen. Betrek ze bij het creatieve proces door te laten zien hoe je werkt. Een stap verder is je publiek mee te laten werken aan de creatie van je muziek of de nevenproducten. Geef ze bijvoorbeeld samples van je muziek om remixes te maken, laat hen video's of artwork voor je maken.

Meer informatie

Op BeroepKunstenaar.nl

- *Ik wil een cd maken*
- Rubriek *ondernemen*: o.a. over *marketing*, *Muziek op internet* (pdf), *Beleveniseconomie* (pdf)
- Rubriek *muziekwereld pop*: *platenmaatschappijen*
- Rubriek *recht & contracten*: *auteursrecht*
- Rubriek *financiering*: o.a. over *fondsen* en *crowdfunding*.