Kurs: BG 8050 Självständigt arbete, kandidat, jazz, 15 hp 2023
Konstnärlig kandidatexamen i musik, 180 hp
Institutionen för jazz

Handledare: Mikael Berglund

Examinator: Torbjörn Gulz

Tomas Westholm

Konstnärlig ljuddesign för elbas på scenen

– Filtrerat genom japansk 80- och 90-talsfusion samt egna kompositioner.

Skriftlig reflektion inom självständigt, konstnärligt arbete

Det självständiga, konstnärliga arbetet finns dokumenterat i KMH:s digitala arkiv.

KMH Kungl. Musikhögskolan

Abstract

This thesis discusses using creative sound design to regain control over the electric bassist’s personal sound in the live environment and not leave it to the sound engineer to decide how you sound.

Using digital tools in contrast with the traditional method of solid-state or tube amplifiers, the desired result of total control over your sound in a live environment was achieved. The sounds that had been created digitally were used in a live performance that was also recorded as part of a graduation concert. These digital sounds were layered with different effects, which opened a new artistic door of expression for the electric bass by creating new and exciting sounds.

Japanese jazz fusion music from the '80s and '90s was used as the creative platform, both classic songs and the author's own work composed in the same aesthetical style where the digitally created sounds and creative sound design were an integral part of the compositional process.

Innehållsförteckning

Förord *2*

1. Inledning *2*
1.1 Konstnärlig ljuddesign 2
1.2 Elbasen och livemiljön 2
1.3 Syfte/frågeställningar 3

2. Redovisning av arbetet *4*
2.1 Signalkedja 4
2.2 Digitala effektenheter, Line 6 HX stomp 4
2.3 Preset nummer 1 5
2.4 Preset nummer 2 5
2.5 Preset nummer 3 6
2.6 Preset nummer 4 6
2.7 Utomstående perspektiv från ljudtekniker 6
2.8 Idiomatiska uttryck inom Japansk Fusion och kulturell bakgrund 7
2.9 Kompositioner och arrangemang med inspiration av Japansk Fusion 7

3. Konstnärliga resultat *9*
3.1 Konserten 9
3.2 Inspelningen av konserten 10

4. Diskussion *11*
4.1 Komposition av musik och ljud-designskoncept 11
4.2 Digital förstärkning, problematik, fördelar och samarbete med ljudtekniker. 11

5. Avslutning *12*

6. Referenser *13*

Intervju *14*

Förord

Sommaren 2022 hade jag en spelning i Sundsvall. Jag tog med en basförstärkare, vilket är standardpraxis. Under soundcheck insåg jag att ljudet av min förstärkare inte användes utan nådde mixerbordet helt ofärgat. Det betydde att det inte fanns någon poäng att ha en förstärkare. Vi använde också in-ear monitors så förstärkaren gick inte att höra på scen. Min förmåga att påverka hur jag lät utåt i den situationen var mycket liten vilket ledde till frustration. Med den upplevelsen i ryggen ville jag ta kontroll över mitt sound.

1. Inledning

1.1 Konstnärlig ljuddesign

Konstnärlig ljuddesign kan jämföras med ljuddesign som ett yrke. Inom ljuddesign är syftet att skapa ett ljud som har en tydlig praktisk funktion inom en produkt för att främja ett varumärke eller positiv användarupplevelse. Konstnärlig ljuddesign saknar det kommersiella syftet och är till för att främja en konstnärs/musikers egna intressen, ofta i kontexten av ett arrangemang eller en komposition.

1.2 Elbasen och livemiljön

Elbasen tillhör samma familj som elpiano, elgitarr och synthar. Det är i stort sett ett icke-akustiskt instrument vilket betyder att soundet, det som en musiker ofta arbetar med under stora delar av sin karriär, till stor del är beroende av elektronisk bearbetning, både analog och digital.

Detta innebär att personen som gör den elektroniska bearbetningen besitter kraften att forma ljudet. I en livemiljö är det inte alltid basisten som är denna person.

Det här arbetet kommer främst att fokusera på en basists liveljud och vilka möjligheter man som musiker har att påverka det. Den konstnärliga grunden kommer utgöras av såväl egna kompositioner som japansk fusion (J- Fusion) från 80- och 90-talet.
En stor inspiration bakom det här arbetet är den svenska elbasisten ifrån Dirty Loops, Henrik Linder, som jag har haft förmånen att studera hos. Han pratar i en intervju med Line 6, företaget bakom HX stomp, vilket är en digital gitarrprocessenhet, om varför han använder digital bearbetning av sitt sound (Line 6 Movies, 2022).

> I started using the HX stomp pretty much when they came out. They are very portable, easy to program, user-friendly, sound great, and get the job done. So, I use them on several gigs where it's easy to switch between different presets for different songs and where you have a small rig and they fit in your bass case and everything like that, so I think it's a great unit. (Transkriberat av Tomas Westholm från Line 6 Movies, 2022)

Bland de lärdomar jag fått med mig från våra lektioner är att det är smidigt att ha en enkel, portabel och digital möjlighet att bearbeta ljudet jämfört med traditionella pedalbord och förstärkare. Bland annat tog jag en lektion av Linder enbart för att ställa in mina effekter inför detta arbete.

Det är framför allt smidigt då en enhet ersätter ett helt pedalbord. Detta har i sin tur ekonomiska och logistiska fördelar då pedaleffekter är ofta väldigt dyra när man behöver flera. Enheten är även lätt att programmera och navigera i sitt "user interface". Den ekonomiska och praktiska verkligheten att vara verksam musiker i Stockholm understryker även fördelarna i detta tillvägagångssätt i och med att undvika transporten av förstärkare.

På ställen som äger ett Public Adress system (PA) (vilket är vanligt, även på mindre lokaler) är det väldigt smidigt att koppla rakt in i PA:t genom en digital enhet och på så sätt bli förstärkt.

En stor källa till kunskap i arbetet har varit att studera hur olika ljudtekniker mixar elbas och på så sätt hitta tillvägagångssätt för min egen ljud-design. Eftersom mixare är de som ofta bearbetar en bassignal fann jag det mycket lämpligt att se till den här yrkeskåren för att hitta inspiration i hur jag kunde gå till väga i mitt arbete.

Inspirationen kom främst ifrån två mixare och deras arbetsmetoder. Särskilt viktigt var hur Andy Wallace formar frekvenserna på elbas och använder chorus för att få ett större basljud samt hur Adam "Nolly" Getgood separerar elbasen i olika frekvensområde och applicerar effekter beroende på frekvens (Get Good Drums, 2019). En vanlig metod är att separera sub-basfrekvenserna och behandla dem separat i förhållande till resten av basens omfång.

Basisten Leland Sklar är en av de mest anlitade basisterna genom historien och har uppskattningsvis medverkat på 25 000 låtar på 2000 album. Sklar berättar att som basist brukar han lita på ljudteknikern i studion och låta dem bestämma signalkedjan. När han spelar in föredrar han att ha en fysisk förstärkare med sig i rummet som inte får sättas i ett isolerat bås. För att få sitt signatursound har alltid med sig sin egen Pre-Amp, vilket är en förförstärkare som placeras innan förstärkaren. Under COVID pandemin när möjligheterna för att fysiskt träffas i en studio försvann började han spela in hemifrån och kopplade då in Direct Input utan elektronisk förbearbetning. (Rick Beato, 2023).

Att digitalt processa ljud har varit vanligt för gitarrister. Axe-Fx[1] har använts sen 2006 som ett helt digitalt sätt att bearbeta elgitarr. Det är ett system som ersätter förstärkaren och ger musikern möjligheten att skräddarsy sina effekter och förstärkarval, allt i en händig digital enhet. Mycket av min inspiration kommer från gitarrister som jag länge sett använda dessa smidiga och anpassningsbara system.

1.3 Syfte/frågeställningar

I det här arbetet är syftet att ta reda på hur jag som basist kan bibehålla kontrollen över mitt bassound. Genom att vara medveten om var i signalkedjan jag har möjlighet att påverka mitt sound, kan jag ge publiken en mer autentisk upplevelse av vad de hör i förhållande till mina egna intentioner. Jag kommer att använda en digital effektenhet för att uppnå detta. Jag kommer även att komponera musik för framförande på min examenskonsert på Kungliga

[1] AXE-FX är en digital gitarrprocessor som musiker har använt sedan 2006 för att skapa sina gitarrljud i både studio och live-sammanhang.

Musikhögskolan. Jag vill även utforska hur arbetet med att ka kontroll över mitt sound relaterar till konstnärlig ljuddesign och kan användas i komposition av dessa stycken.

Jag har utformat följande frågeställningar för detta arbete:

- *På vilket sätt kan jag praktiskt skapa ett färdigbearbetat ljudpaket, med alla effekter, att leverera till mixerbordet?*

- *Hur påverkas arbetet för live-ljudteknikern, vars ansvar är helhetsintrycket av en konsert, att basisten helt tar kontroll över sitt ljud?*

- *På vilket sätt kan jag applicera ljuddesignkoncept i mina kompositioner/arrangemang?*

2. Redovisning av arbetet

2.1 Signalkedja

Den vanligaste signalkedjan för en elbas live är följande:

1. Elbasen går via telekabel antingen igenom ett pedalbord eller direkt till en förstärkare (basistens egna basanläggning).
2. Basen tas upp via en linebox eller en så kallad *Direct out* och vidare till ljudteknikerns mixerbord.

Signalkedjan är vägen som ljudet tar från ursprungskällan; i det här fallet är det signalen från elbasen som blir bearbetad i flera olika steg. Här finns möjlighet att forma och färga soundet. Det är här i signalkedjan man gör sitt soniska avtryck på publiken. I lineboxen eller direct out går en kopia av signalen till mixerbordet. Den kopian som går till mixerbordet har basisten ingen möjlighet att ändra på, den är i händerna på ljudteknikern.

2.2 Digitala effektenheter, Line 6 HX stomp

Arbete med att förändra basljudet gjordes mestadels på en digital effektenhet kallad Line 6 HX Stomp. Den levererar en signal till mixerbordet där alla förinställningar är med, se Figur 1. Från början av projektet visste jag att det skulle krävas ett antal olika ljud. Varje ljudinställning skulle behöva sparas ner för snabb och enkel tillgänglighet live i ljudbanker, så kallade presets. En preset kan innehålla ett flertal olika effekter. En av de stora fördelarna som jag upptäckte kring att jobba med en digitalenhet är att få kontinuitet i sitt sound från lokal till lokal och jag kunde börja odla fram ett eget signatursound som representerade mig under gången av detta arbete.

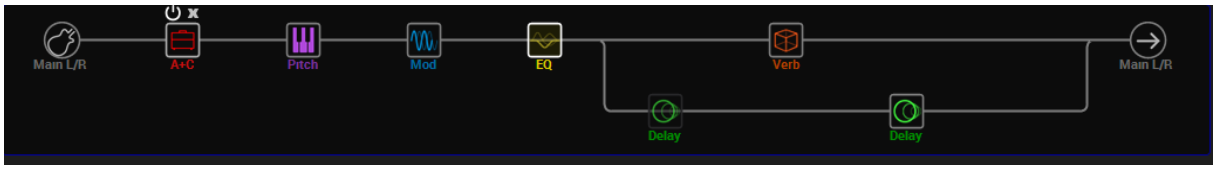
Då jag spelade på två olika instrument på konserten ville jag ha färdiga presets som matchade basarna jag spelade och de olika låtarna jag framförde. Totalt blev det 4 presets.

1) För vanligt ackompanjemang och solo spel på Ibanez 5 strängad elbas.
2) För vanligt ackompanjemang på Fender Precision bas.
3) Improviserat intro till konsert

4) Preset för improviserat intro till en av låtarna.

En fysisk elbasförstärkare har oftast inte många parametrar som man kan ändra på. Ofta är det volym, gain, bass, mids, treble. I den digitala världen presenteras man omedelbart med ett 20 tal förstärkare, som alla innehåller många fler parametrar än de fysiska förstärkarna som dom emulerar. Man kan även välja vilken virtuell högtalare man vill använda till förstärkaren och vilken av dom många virtuella mikrofonerna man vill använda.

För att komma runt den här problematiken gjorde jag mig bekant med mjukvaran och tidigt bestämma mig för en förstärkare som hade ett sound jag gillade, låsa mig vid det valet och sedan jobba att få det låta så bra som möjligt.



Figur 1. Användarsnittet i HXs mjukvara HX edit som visar hur signalflödet ser ut. Varje block är en effekt som påverkar effekten efter. Det är dessa blocks man slår av och på som innehåller alla variabler.

2.3 Preset nummer 1

Preset nummer 1 var ämnat för min 5-strängade Ibanez-bas. Här applicerade jag en EQ som skar bort runt 220 hz. I detta frekvensområde finns de första övertonerna i basens lägsta register. Genom att skära i detta område tappar man mycket av "fluffigheten" och får ett mer koncentrerat lågt register, som kan vara åtråvärt när man spelar med slapteknik[2]. Det som upplevs som fluffighet kan vara när de första övertonerna på grundtonen tar för mycket plats. Genom att skära bort de frekvenserna fokuserar man på de lägre frekvenserna. *(bilaga 5).*

I samma preset fanns även ett sololjud bestående av en *octaver*-effekt, vilket dubblerar varje ton en oktav upp. Här låg också en EQ som höjde frekvenserna mellan 4khz-8khz som sedan skickades vidare till ett stereo-*delay*. Skillnaden i feedback och upprepningshastigheten på höger och vänster kanal skapade en stor stereobild.

Jag valde att enbart applicera stereo-*delay* på den oktaverade signalen för att inte låta den lägre oktaven ta för stor plats i ljudbilden. På detta sätt motverkades elbasens mörkare karaktär vilket gav det en mer högfrekvent skimrande effekt. Den behöll också kärnan i ljudet och undvek att grundtonen studsade runt i stereobilden. *(bilaga 4).*

2.4 Preset nummer 2

Preset nummer 2 applicerades på min Fender Precision-bas. Här experimenterade jag med att skapa ett virtuellt rum/sound på basen och ge det mer stereobredd. Jag valde även att ställa in

[2] Slap är en spelteknik på bas där man slår an strängen med tummens övre led för att träffa med benet på strängen. Man kan även använda de andra fingrarna för att "poppa" en högre sträng. Alltså föra fingret under en sträng och lyfta upp för att sedan släppa så dess rekyl träffar greppbrädan kraftigt och skapar ett kraftigt ljud. Slap-spelteknikken är mycket perkussiv.

så att basförstärkaren var precis på gränsen till att börja bli distorderad. Det gav mig den önskade aggressionen i ljudet men även mycket fyllighet när man spelade svagare.

I det första steget i signalkedjan ligger en stereo-*delay* med ytterst kort upprepningstid, 28ms respektive 32ms. Poängen var att skapa intrycket att man är i ett rum. Det ger dessutom en lite mer stereobredd på ljudet. Det fanns även en *flanger* och *chorus* närvarande. *Se ljudbilaga 2.*

Flanger-effekten används för att skapa rörelse i ljudet och göra ljudet mer spännande. Eftersom det var en stereoeffekt gav det även bredd vilket kombinerades med andra stereo och monoelement i arrangemangen.

2.5 Preset nummer 3

Preset nr 3 bestod av *fuzz* och *reverb*. Först i signalen låg en autoswell. Stereo-*revebet* var väldigt stort med en Decay tid på 5 sekunder. Reverbet var även modulerat med *chorus* som tog plats i förgrunden och färgade ljudet kraftigt.

Chorus är en viktig form av modulation som jag använde mig mycket av. Kort sammanfattat skapar effekten en kopia av ljudet och spelar upp det aningen ostämt. Från början skapades det för att simulera effekten av när flera personer sjunger samma ton, därav namnet *chorus*, synonym till det engelska ordet för kör; *choir*.

2.6 Preset nummer 4

Preset nr 4 bestod av mitt fria improvisationsljud. Denna preset använde mycket stereoreverb och olika *delay* samt modulation för att skapa ett oljud som man inte först kanske kopplar till elbas. Det bestod av 2 faser, vilka kunde aktiveras med knappar på hårdvaran. Första fasen hade mer diskant, andra fasen hade mer mid-frekvenser och den hade även en effekt som lade till en oktav och en kvint ovanpå tonen man spelade.

2.7 Utomstående perspektiv från ljudtekniker

En av mina frågeställningar för detta arbete är om mitt arbete att ta kontroll över mitt sound på scenen påverkar ljudteknikerns jobb, antingen positivt eller negativt. Finns det en risk att mina ansträngningar negativt påverkar helhetsintrycket på konserten? Som är ljudteknikerns ansvarsområde. För att få insikt så intervjuade jag en bekant som jobbar heltid som ljudtekniker i främst live-sammanhang, Henrik Persson.

Frågeställningen var öppen och bjöd in till diskussion. Jag sökte hans professionella åsikt om basister som inte enbart skickar en DI signal till mixerbordet som ljudteknikern har all möjlighet att forma. Är det ett problem om en basist skickar förstärkarsimulering, EQ, kompression med mera effekter?

Hans synpunkt är att det är musikerns ansvar för hur instrumentet låter. Allt ifrån vilka strängar, plektrum eller spelstil man väljer, men även förstärkning. Hans uppfattning är att det är oansvarigt att låta någon annan ta besluten hur du låter. Ljudteknikerns jobb i en livemiljö är att allt ska fungera som en helhet, inte att skapa individuella ljud. Från detta samtal drog jag slutsatsen att mitt fortsatta arbete påverkade ljudteknikerns jobb positivt.

2.8 Idiomatiska uttryck inom Japansk Fusion och kulturell bakgrund

Den musikaliska inspirationen för mina egna kompositioner kommer ifrån J- Fusion från 80– och 90-talet. Det här är musik där synthar, elgitarr och slap på elbas användes i stor utsträckning. För mig innebar det att lära mig använda slaptekniken i mycket större utsträckning än jag gjort tidigare.

Den här typen av musik är, utan att placera för stor värdering i huruvida det är för lätt eller för komplicerat, musik som är lättlyssnad och uppskattas av många utan att den offrar musikalitet eller musikhantverk.

Ett typiskt drag inom J-fusion är så kallade *prickar*. Prickar, eller hits, som det heter på engelska, är när hela bandet accentuerar vissa rytmer tillsammans. Ofta stannar musikens flöde upp en liten stund för att alla spela samma rytm unisont, som till exempel på T-squares ”*Bad Moon”* (*T-Square)*. Stor vikt läggs också på melodi. Melodierna ska vara lätta att komma ihåg och man ska kunna nynna med. Trots att det inte är någon sång med ska det vara sångbara melodier.

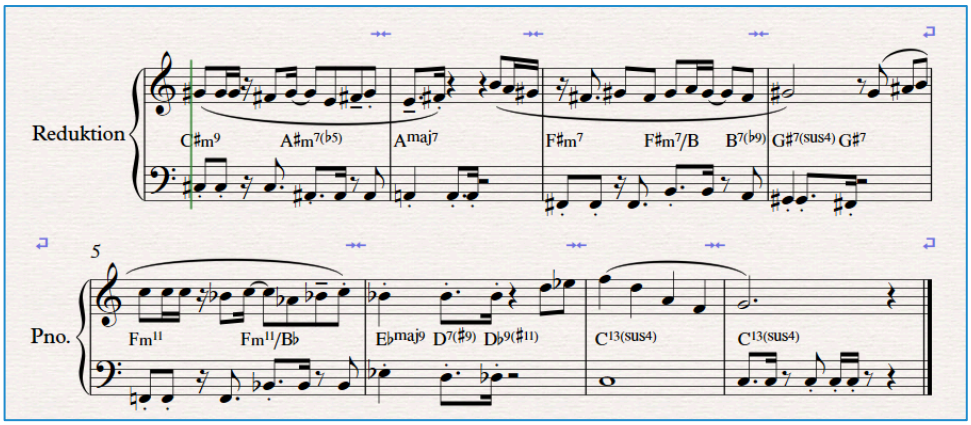
I bilagan *”Slap exempel från midnight rendevouz”*, hör vi stor användning av synthar, gitarr och elbas som inte skäms för att använda effekter. Denna ljudbild är stilenligt med J- Fusion. Midnight rendevouz är en låt av bandet Casiopea.

Musiken är också för evigt förknippad med motorsport. Casiopea och T-square är de japanska superbanden som inspirerat mig mest. På Casiopeas första skivomslag ser vi en racebil. Bandet poserar även i mekaniker/racerförare overaller på pressbilder. T-square gjorde även minst 4 album med bil och motorsport teman där man bland annat hör Formel-1 däcktjut. Den här kopplingen gör att många samtida lyssnare associerar musiken med Nintendos Mario Kart. En spelserie som har väldigt liknande musik, vilket inte är en slump. Koji Kondo, kompositören bakom Super Mario serien har nämnt T-square vid namn som inspiration (American Songwriter, 2022), bland annat deras låt ”Sister Marian” *(T-square).*

Denna association med motorsport är väldigt medveten från de olika bandens håll och fångar andan i musiken samt sinnesstämningen i landet under det Japanska ekonomiska miraklet som hade sin största höjdpunkt på 80- och 90-talet som till stor del var kopplad till framgången av de många olika japanska biltillverkarna.

2.9 Kompositioner och arrangemang med inspiration av Japansk Fusion

Totalt komponerade jag fyra nya låtar till min examenskonsert. Kompositions och arrangeringsarbetet skedde samtidigt och det fanns ingen separation mellan de två. Arbetet skrevs löpande in i Sibelius 7 utan att använda instrument. Först så försökte jag hitta ett ljud i Sibelius 7 som lät ungefär som jag ville ha det. När mina medmusiker lyssnade på demos automatiskt skapade av Sibelius upplevde jag att de härmade ljuden istället för att skapa egna. Därefter skrev jag allt med enbart pianoljud i framtiden. Jag ville att varje låt skulle ha säregna tempon, sinnesstämningar och ljudbilder framodlade av musikerna själva.

Månaderna innan konserten lyssnade jag väldigt mycket på J-fusion och speciellt formen på låtarna samt deras karaktär. Jag ville efterlikna karaktäristiska drag, till exempel förhållandet mellan basen och melodin, se Figur 2.

Figur 2 Utdrag ur låten "examen 4"

Här ser vi en flödande legatomelodi ovanpå en rytmiskt tight bakgrund. Det här var ett koncept som jag lyfte direkt ifrån bandet Casiopea, nämligen deras låt ”Living on a feeling” (Casiopea)

Senare i samma komposition hörs tydligt hur jag influerats av ”Midnight Rendevouz” (Casiopiea) med oktaverande slapbas, en pentatonisk melodi och en allmänt rivig känsla. (*bilaga Examen 4 utdrag hela bande*t)

Här hör vi även en vanligt förekommande kadens som ofta används i japansk musik. Eb F/Eb Dm. Det här är något som jag identifierar med japansk musik (David Benett Piano, 2022)[3]. Jag satte min personliga prägel genom ackordet Gb/Db.[4]; Eb Eb/F Dm Gb/Db Cm7 F7.

Som utgångspunkt hade jag ofta de olika instrumentens specifika ljud, t.ex gitarr med *distortion* eller *chorus*. Det ger en ny dimension av komplexitet när man skriver för 2 keyboardister. Varsin musiker har 2 syntar med i princip obegränsad variation i ljud. Genom att bestämma mig för vilka sorts ljud som skulle vara med i en låt byggde jag ett ramverk varpå låtarna byggdes upp. Konstnärlig ljuddesign för elbas och andra instrument var då ett arrangerings/kompositionsverktyg som drev arbetet.

För att designa ett bra basljud till min komposition ”Examen 4” behövde jag ta hänsyn till några saker. Vilket instrument ska jag spela på? Vad är basens funktion, kommer det spelas med fingrar eller slap mest? Hur ser ljudbilden ut? Dessa är aspekter som är viktiga att ta hänsyn till när man skriver musik med konstnärlig ljuddesign som en utgångspunkt.

[3] Youtubevideo om denna vanliga ackordföljd. Den förekommer antingen som jag har skrivit med V-ackordet över IV i basen, eller IV V IIIM VIm.

På denna låt visste jag att jag skulle spela slap. Jag ville använda min Fender precision-bas då den har ett mer ”Lo-fi” ljudavtryck och det passar väldigt väl i karaktären av låten. Basens soniskt krispiga och aggressiva karaktär drev låten rytmiskt.

Introt på låten demonstrerar hur konstnärlig ljuddesign och komposition är starkt sammankopplat för att skapa sinnesstämningar i musiken. Jag ville att låten skulle börja med en mjuk och glittrande matta av ljud som skapade en avslappnad miljö i kontrast till senare delar av låten. För examen 4 använde jag preset nr 2 som hade alla de effekter som krävdes för att förverkliga min komposition. Dom två viktiga effekterna här var *flanger* och en EQ som förhöjde diskanten. *Flanger* har förmågan att få fram det metalliska i basljudet väldigt bra på grund av de resonanserna som effekten skapar.

Gitarristen fick instruktionen att använda *chorus*. När vi satte ihop dessa ljud fungerade uttrycket som var ämnad i kompositionen. Det gick då att få med element som inte går att uttrycka med noter utan i det här fallet genom konstnärlig ljuddesign. *(Bilaga intro med elbas och gitarr)*

3. Konstnärliga resultat

3.1 Konserten

Jag upplevde att konserten fick stilistiskt kontinuitet mellan mina egna kompositioner och covers. Jag fick enstaka kommentarer från publiken att de inte hörde skillnaden stilmässigt. För mig var det viktigt att jag kände mig bekväm med hur jag lät både på scen och utåt. Med mina presets kände jag mig mycket nöjd med hur jag lät utåt. Jag kunde representera min röst på mitt instrument.

Under konserten uppstod det problematik med gainstaging. Varje steg i ett preset påverkar det som kommer efter. Det finns då en risk för uppbyggnad av *gain*, signalstyrka. På denna konsert blev det en uppbyggnad av *gain* på vissa presets så det blev oönskad digital distorsion, *clipping*. I det här fallet var det konstnärligt skadligt då det inte var avsiktligt och det färgar ljudet på ett oönskat sätt.

Konserten framfördes i lilla salen på Kungliga Musikhögskolan vilket är den konsertsalen som har den mest neutrala akustik vilket var lämpligast för detta arbete. På denna konsert hade jag två monitorer i en stereokonfiguration vilket gjorde att jag kunde höra mina stereoeffekter på scen.

Konserten var premiären av mina presets och sound. När man har ett helt band som använder många olika sound för olika låtar är det en bra idé att ha ett produktionsrep, en sista repetition där man har möjlighet att upptäcka eventuella brister i sina sounds. Eftersom vi inte hade det upptäckte jag vissa saker på soundcheck i konsertsalen som behövdes korrigeras.

Att spela med mina sound upplevdes som att spela bas som vanligt men med en stor tillfredställelse i att jag lät precis som jag ville. Dessa musikaliska verk var skrivna med ett specifikt bassound i åtanke som var tänkt att förhöja en viss sinnesstämning och stötta resten av bandets klanger. Jag upplevde att mitt förarbete att vara väl förberedd och ha en uttänkt signalkedja tog bort mycket av gissningsleken och gjorde mig mer närvarande i min musikerroll på konserten samt garanterade att jag lät som planerat för mina kompositioner.

Effekter kan också direkt påverka spelet och skapar förutsättningar att spela saker som annars är omöjligt på instrumentet, vilket jag utnyttjade på mina improviserade mellanspel. På dessa korta intermezzon var min spelstil helt influerade av de effekter jag använde. För mitt solointro använde jag ett sound som knappt kan jämföras med en elbasgitarr utan påminde om en synt. Det hade ett enormt reverb och en distorderad baston. Det stora reverbet gjorde alla toner långa så de flöt tillsammans. Att spela snabbt då eller för många toner skulle skapa akustisk oreda.

Effekter påverkar alltid hur du spelar, och reverbet gjorde att jag inte kunde spela snabbt vilket man kan se som en nackdel. Från ett perspektiv är det en nackdel men det öppnar även dörrar att spela saker som man aldrig spelat förut. Ljuddesign öppnade då konstnärliga dörrar. Att spela med dessa radikalt förändrade sound gav mig en möjlighet att utrycka något på mitt instrument som jag tidigare inte har kunnat.

Hjärtefrågan i mitt arbete är att som basist få total kontroll över sitt sound. På denna konsert upplevde jag att jag fick det.

3.2 Inspelningen av konserten

Särskilt utmärkande för denna konsert var att det var en av få konserterna på Kungliga Musikhögskolan som inte hade förstärkare på elbas och gitarr. Förstärkningen skedde då genom digitala medel. På grund av det låga antalet mikrofoner på scenen gav det inspelningen en väldigt polerad och kontrollerad kvalité i kontrast med hur liveinspelningar ofta kan upplevas.

Det enda instrument på scen som förstärktes med mikrofoner var trumsetet. I trummikrofonerna kan man höra inslag av gitarr från utljudet på konserten. Men den påverkan är försumbar vad gäller konsertens helhetsintryck. Om en liveinspelning har för mycket ”mikrofonläck”, alltså att flera ljudkällor plockas upp i en mikrofon som var ämnat för något annat, så tappar man en den av kontrollen att ändra ljudet i efterhand. Detta leder till att den som ska redigera hamnar i en sits där man inte kan ändra ett ljud utan att ändra alla andra. I vissa musikstilar är det här en fördel, men med musiken som vi spelade bedömde jag att det var en nackdel.

Hela inspelning känns polerad och har en viss studiokvalitet. Inspelning innehåller också resultatet av mina presets. Basen på inspelning låter alltså exakt som den gjorde på konserten, med alla effekter och inställningar, vilket är också en fördel med att jobba på det här viset. Det kan såklart också vara en nackdel om man ångrar ett beslut som man gjort soundmässigt. Men som en del av en större inspelningsfilosofi tycker jag att musiken (och mixen) mår bra av att satsa på ett ljud och inte i efterhand försöka konstruera en helhet.

När man gör en inspelning med förbestämda ljud och effekter genom presets har det också den fördelen att visionen av soundet förblir konstant även i redigeringsfasen. Då kan inte mixaren konstruera ett eget bassound utifrån en neutral Direct Input signal utan är tvingad att jobba med det du har givit. Som tidigare nämnt är det här en fördel för basisten, men det kan såklart vara en nackdel för mixaren om hen bedömer att ljudet bör ändras. Det kan då uppstå en konstnärlig konflikt

4. Diskussion

4.1 Komposition av musik och ljud-designskoncept

I detta arbete tog jag ofta direkt inspiration ifrån låtar redan inspelade av Casiopea eller T-Square. Till exempel i min låt *examen 4* som hade inspiration av Casiopeas ”*Midnight Rendevouz”* (Casiopea) och ”*Living on a Feeling”* (Casiopea) Genom analytiskt lyssnade ville jag hitta essensen i låtarna och ta reda på varför jag tyckte om låtarna. När jag identifierat dragen som urskilde låtarna ville jag försöka efterlikna det.

Konceptet jag jobbade efter i kompositionsprocessen var att ljud representerar karaktärer. Det kan röra sig om en gitarr med en specifik effekt, ett synthljud eller förhållandet mellan bas och melodin. Jag ville få fram tydliga karaktärer i element av kompositionen med varje stycke. Det här karaktärstänket drev mycket av kompositionsprocessen och genom ljud-design skapades karaktärerna.

Inom konserten snäva ram på fyra egna låtar var det svårt att göra något unikt med varje låt. Jag ville då undvika att flera låtar delade samma kompositionselement. Det här presenterade större svårigheter när jag var inne på den 3:e och 4:e låten. Då var många av mina tidigare idéer redan förbrukade. Det här normalt sett inte hur jag jobbar utan jag brukar skriva precis som jag vill. Men eftersom den här konserten bara innehöll fyra egna låtar ville jag att varje låt skulle ha en tydlig unik identitet.

Det här var en problematik i kompositionsarbetet som fanns genomgående i hela processen. Att ta ställningen att varje låt måste innehålla unika element presenterar svårigheter i kompositionsarbetet ökade sannolikheten att jag kör fast och hamnar i en beslutsförlamning jämfört med om man skriver utan begränsningar. En alternativ metod hade kunnat varit att skriva så många låtar som möjligt utan att sätta en begränsning för att sedan plocka in de element man gillade bäst från dem olika låtarna och skapa en helhet från flera mindre beståndsdelar.

4.2 Digital förstärkning, problematik, fördelar och samarbete med ljudtekniker.

Att spela utan förstärkare är en laddad fråga bland gitarrister och elbasister. Det finns vissa som upplever det artificiellt och själlöst. Själv upplever jag inget obehag ljudmässigt, kanske för att jag ofta använder den förstärkare som finns i lokalen sedan tidigare eller som arrangören erbjuder. En digital enhet möjliggör mig att få kontinuitet i mitt sound oavsett lokal. Vilket är en stor anledning varför jag valde denna digitala lösning.

Den här kontinuiteten är en av de viktigaste aspekterna som fick mig att uppleva att jag hade kontroll över mitt sound. Först när jag hade gjort mina presets och lärt mig använda Line 6 HX Stomp kunde jag känna att jag började få fram ett signatursound som var mitt. Det handlar inte om att jag behövde använda just det här verktyget, men jag behövde hitta ett verktyg som jag gjorde mig välbekant med som även passade mig rent praktiskt. Det opraktiska och mödosamma med att använda tunga fysiska förstärkare och stora pedalbord var en stor anledning att flytta till den digitala världen.

En av de viktigaste aspekterna med detta arbete var hur man på ett praktiskt sätt kan skicka ett "paket" med sitt ljud, precis som man vill ha det till ljudteknikern för att bibehålla kontrollen över sitt sound och inte lämnar det i händerna på ljudteknikern.

Det är värt att påpeka att detta inte handlar om en kamp mellan basisten och ljudteknikern. Personen bakom mixerbordets jobb blir bara enklare om musikern har tänkt igenom vad hen är ute efter. Det gör konsertens helhetsintryck mer polerat. I samtal med ljudtekniker Henrik Persson stärktes denna uppfattning.

En kritik som kan uppstå är följande: Hur kan man konstruera ljud hemma i en kontrollerad miljö för att sedan applicera det i livemusikens kaotiska förhållande med förändrande lokaler och omständigheter? Hade det inte ändå låtit annorlunda varje konsert och ditt arbete är förgäves? Jag ser inte det här som en större problematik eftersom det är där ljudteknikern kliver in. En del av hens arbetsuppgifter är att jobba med konsertlokalen och anpassa ljuden så det fungerar i rummet, som ljudtekniker Henrik Persson vittnade om.

Det uppstod problem att skapa ljuden i en isolerad miljö och sedan upptäcka på repetitioner att det låter väldigt annorlunda i en ensemble. Ofta handlade det om att överdriva det jag hade gjort hemma i ett par hörlurar. Den där lilla skjutsen i en viss frekvens kommer fram jättebra isolerat, men när hela bandet spelar behövdes det överdrivas. Volymen på *delay* effekter eller *reverb* kunde också behövas höjas.

En ständig faktor som jag kämpade med var hur jag bäst skulle använda min övningstid inför konserten. Eftersom den digitala förstärkningen genom Line 6 HX stomp erbjuder väldigt många parametrar var det väldigt lätt att finjustera ljud istället för att öva på låtmaterialet. Som tidigare nämnt i min redovisning av arbetet ges omedelbart många fler alternativ än om man skulle använda en fysisk förstärkare.

För att underlätta det här problemet hade jag kunnat skapa en tydlig separation mellan mina roller inför min examenskonsert. Jag var både kompositör, basist och konstnärlig ljuddesigner. Om jag istället hade delat upp min tid åsatt för förberedelse inför konserten i dom tydliga rollerna tror jag att arbetet kunde ha haft en mer strömlinjeformad utveckling.

5. Avslutning

Ett av mina grundantagande för det här arbetet var att det fanns behov från mig som basist att ta kontroll över mitt ljud. Både från ett konstnärligt perspektiv och ett praktiskt perspektiv. Jag upplever att jag lyckades med det och fann även mycket välbehövlig insikt hur jag kan utveckla mitt personliga sound. Jag lyckades ta mig över problematiken jag upptäckte på spelningen i Sundsvall sommaren 2022 som agerade katalys till detta arbete.

Det fanns även stora förbättringsområden när det gäller arbetsmoden, både i att utveckla mina digitalt skapade ljud men även hur jag komponerade. Jag hoppas att den som läser denna uppsats noterar det och anpassar sin arbetsmetod till sin personlighet. Det här är ett område som inte diskuteras mycket utanför internetforum och jag hoppas att fler basister känner sig inspirerade att göra sin egna projekt kring digital förstärkning av bas, som jag just nu upplever lever lite i skuggan av digital förstärkning av elgitarr och sedan dela med sig sina rön.

6. Referenser

Inspelad musik

(1) Casiopea, “Midnight Rendevouz”, “Mint Jams”

https://open.spotify.com/track/1yYJJIW523fsgjkGAfHTfV?si=ef45b46a813f4142

(2) Casiopea, “Living on a feeling”, “Jive Jive”

https://open.spotify.com/track/119LojQugbn5ERYDdkuYdl?si=26ac2373ef294b52

(3) T square, “Bad Moon”

https://open.spotify.com/track/73Xj3a7Bhywb3dlt3PWOyg?si=f449b4264c0d4299

(4) T square, “Sister Marian”

https://open.spotify.com/track/5YcYi8ytx3yQh27NDm4zJq?si=feb2bc5d059741ff

Källor

American Songwriter. 2023. *Behind the Classic Music Mario Bros. Video Game Theme.* https://americansongwriter.com/behind-the-classic-mario-bros-video-game-theme/

David Benett Piano. 2022. *Japan’s favourite chord progression and why it works.* https://www.youtube.com/watch?v=6aezSL_GvZA

Get Good Drums. 2019. *Nolly Mixing Masterclass – Bass Processing.* https://youtu.be/RjmL75aCF8I Adam Nolly Getgood bass processing.

Green light sound. 2021. *Andy Wallace Bass Chorus Get Andy Wallace’s Signature Bass Sound With a Free Plugin.* https://www.youtube.com/watch?v=slShF8I_JT0 Andy Wallace Chorus bass mixing

Line 6 Movies. 2022. *Line 6 | HX Stomp XL | Henrik Linder Artist Interview.* https://www.youtube.com/watch?v=Bp7mvRpu_4w – Henrik Linder HX Stomp

Rick Beato. 2023. *In the Room with Bass Legend Leland Sklar.* https://www.youtube.com/watch?v=9XmN5T8jRvU

Sound of Sound. 2012. *Mixing Bass – How to Craft the Perfect Bottom End.* https://www.soundonsound.com/techniques/mixing-bass

Bilagor

1) Fri improvisation med effekter
2) Slap exempel från midnight rendevouz
3) Examen 4 utdrag från hela bandet. Inspirerad av "Living on a feeling".
4) Sololjud i kontext av hela bandet
5) Intro med elbas och gitarr.

Intervju

Ljudtekniker Henrik Persson, transkription av samtalet.