



GÖTEBORGS UNIVERSITET
HÖGSKOLAN FÖR SCEN OCH MUSIK

ELEKTRONISERAD SLAGVERKSMUSIK

Adam Lindén

Examensarbete inom konstnärligt kandidatprogram i musik,
klassisk inriktning

Vårterminen 2015

Examensarbete inom konstnärligt kandidatprogram i musik, klassisk inriktning
15 högskolepoäng
Högskolan för scen och musik, Göteborgs universitet
Vårterminen 2015

Författare: *Adam Lindén*

Arbetets titel: *Elektroniserad slagverksmusik*

Handledare: *Maria Bania*

Examinator: *Dan Olsson*

Nyckelord: Slagverk, Effektpedal, Effekter, Kontaktmikrofon, Delay, Reverb, Phaser

ABSTRACT

Detta arbete handlar om hur man kan använda digitala effekter tillsammans med olika slagverksinstrument. Jag har med hjälp av kontaktmikrofoner och effektpedaler testat olika ljud på vibrafon, tom-tom, cymbal, träblock, timpani och bastrumma. Jag har även skrivit en ett musikstycke där jag ger exempel på hur man kan använda de nya ljuden i en komposition.

Innehållsförteckning

- **Inledning** s. 5
- **Material** s. 6
- **Undersökande av effekter** s. 7
 - Vibrafon s. 7
 - Tom-tom s. 9
 - Cymbal s. 10
 - Träblock s. 11
 - Timpani s. 12
 - Bastrumma s. 13
- **Kompositionen** s. 14
- **Reflektion och slutord** s. 21

Inledning

Bakgrund

Man brukar säga att slagverk är det äldsta instrumentet på jorden. Den stereotypa urmänniskan som trummar med pinnar på ihåliga trästockar är en bild som i alla fall jag snabbt får upp i huvudet. Ändå tog det lång tid för slagverket att få en plats i den klassiska musiken. I orkestern var först under 1900-talet som utvecklingen verkligen satte igång på riktigt och nya slagverksinstrument växte fram i samma raska tempo som de nya kompositionerna för dem, och det har inte stannat av ännu. Slagverk är en instrumentgrupp som fortfarande utvecklas, och det är fascinerande att få vara mitt i historien som nu skrivs.

Inom populärmusik har den elektroniska musiken verkligen blivit en stor del. Under 1900-talets modernism skedde även en hel del experimenterande inom den klassiska musiken, men det har inte påverkat musikens utvecklingen i lika hög grad om man jämför med populärmusik. Som slagverkare med kammarmusikalisk/solistisk inriktning så håller man alltid ett öga öppet för nya spännande verk som skrivs, och något jag saknat är just ett slagverksstycke där man använder elektronik som en del av instrumentariet.

Det finns gott om slagverksstycken skrivna för slagverk och förinspelade ljud (C. Cangelosi - *Theatric No. 7*, K. Saariaho - *Six Japanese Gardens* m.fl.), men det jag framförallt vill spela är något där allt framförs "live". Alltså att jag inte använder några förinspelade ljud, utan att istället låta elektroniska effekter i realtid påverka de klanger jag skapar.

Att använda effekter på vibrafon är något jag har erfarenhet av sedan tidigare. Jag använder det med jämna mellanrum när jag spelar pop- eller improvisationsmusik, men har aldrig fått något tillfälle att tillämpa det inom den klassiska genren. De effekter jag i tidigare sammanhang funnit användbara är framförallt chorus, reverb, tremolo och delay.

Syfte och frågeställningar

Syftet med mitt arbete är att bereda en ny väg åt utvecklingen för slagverksmusik. Jag vill undersöka hur man med hjälp av digitala effekter kan hitta nya möjligheter och klanger på instrumenten och hur dessa kan implementeras i en komposition. Vad kan man göra med relativt enkla medel? Vilka effekter fungerar bäst med vilka instrument? Hur noterar man bäst för elektroniserat slagverk?

Metod

Mitt arbete kommer grundas i mitt eget undersökande och testande. Jag kommer att med hjälp av kontaktmikrofoner och effektpedaler testa effekter på olika slagverksinstrument såsom cymbal, tom-tom, puka m.m. och spela in ljuden. Man brukar dela in slagverksinstrument i tre olika grupper: metall, skinn och trä. Jag vill gärna få med ett instrument av varje typ. När jag hittat ljud som jag finner användbara kommer jag att komponera ett stycke där jag använder mig både av rent akustiska ljud, men även implementera dessa nya klanger jag utvecklat med digitala effekter.

Material

Jag kommer att använda mig av kontaktmikrofoner vid uppmickningen. Detta gör jag främst för att slippa läckage mellan de olika instrumenten. Eftersom jag enbart kommer att använda mig av akustiska slagverksinstrument, som i regel är relativt ljudstarka, så vill jag inte att ljud från ett instrument ska läcka in i mikrofonen till ett annat.

Jag har sedan tidigare en vibrafon riggad med kontaktmikrofoner. Jag köpte mikrofoner från företaget Vanderplas Baileo, som är ett ledande företag inom vibrafon-uppmickning över hela världen. Jag har 37 kontaktmikrofoner monterade, en på varje vibrafonplatta, där alla signalerna samlas ihop i ett uppsamlingsrör. Därifrån mixas alla mikrofonernas signaler samman, så att allt går ut som en gemensam signal genom en vanlig telekabel. Till detta har jag även en multieffektpedal.

Material som jag har sedan tidigare:

- Vibrafon med fastmonterade kontaktmikrofoner
- Line6 M9 Stompbox Modeler (Multieffekt-pedal)
- Extra kontaktmikrofoner

Material jag lånar från Högskolan för Scen och Musik:

- Övriga slagverksinstrument (tom-tom, träblock, bastrumma, cymbal, puka)
- Extra kontaktmikrofon
- Multieffektpedal
- Mixer
- Gitarrförstärkare

Undersökande av effekter

Vibrafon

Delay

Ljudexempel: Audio 1 - Vibra Delay

Delay är en eko-effekt, där man skapar ett eko av tonen man slår an. Man kan själv välja hur snabbt ekot ska vara och hur lång sustain (uthållighet) effekten ska ha. Den här effekten gillar jag väldigt mycket. Det ger en nästan lite spöklig känsla, framför allt med det ganska kalla metalliska ljudet av en fullt dämpad vibrafon. Kan lämpa sig väl när man vill skapa en lite mystisk stämning. Ganska stor sannolikhet att jag kommer att vilja använda mig av den här effekten, även på andra instrument än vibrafon.

Distorsion/vibrato

Ljudexempel: Audio 2 - Vibra Dist+vibrato

Jag är lite kluven till distorsion på vibrafon. Det låter datorgjort, lite som ett ljud från ett gammalt tv-spel. Det är svårt att få fram den "råhet" som en distorsionseffekt ofta ger på andra instrument, kanske på grund av den väldigt rena tonen vibrafonen har, med en ganska ointressant övertonsskala. Än mer patetiskt blir det när man lägger på vibrato på det. Ska jag använda mig av distorsion på vibrafon så vill jag nog undgå att det låter för rent och datorgjort, och istället spela lite mer dissonanta ackord så att instrumentet "skriker" lite mer. Vibrato-effekt skulle kunna fylla någon slags funktion om man använder den rätt. Om man gör ett långsamt mjukt vibrato så kan det skapa en viss osäkerhetskänsla, medan ett snabbare vibrato låter lite cirkusaktigt.

Octoverb /Octosynth

Ljudexempel: Audio 3 - Vibra octoverb+octosynth

På min Line6-pedal har jag en effekt som heter Octoverb, vilket är en modifierad reverb-effekt. Reverb är samma sak som rumsklang. Det speciella med den här reverbeffekten är att den oktaverar tonerna man tar. Den har vissa likheter med delay-effekten på det sättet att den skapar en rymd, men ger en betydligt mer rofylld atmosfär, när det istället för stressande ekon skapas en flytande rumsklang. När de ljusare tonerna växer fram bakom grundklangen ger det en känsla av lätthet, nästan som att man flyger eller är ute i rymden. De mystiska pulserande glissando-ljuden på slutet skapar jag med en effekt som heter "Octosynth", vilket påminner mig om hur utomjordiska livsformer i ljudväg porträtteras i science fiction-filmer. Denna effekt ovanpå "Octoverb-effekten" förstärker känslan av att man flyger, kanske så högt att man lämnar planeten.

Synthomatic

Ljudexempel: Audio 4 - Vibra Synthomatic

Synthomatic är en av de mer extrema effekterna. Den känns väldigt spexig, och jag har väldigt svårt att tro att jag faktiskt kommer ha med den i min komposition. Jag vet inte var jag skulle hitta ett sammanhang där detta skulle passa in. Den är även ganska svår att kontrollera. Man kan bara spela i nedre registret av vibrafonen, sedan börjar den oktavera om av sig själv. Man kan inte heller spela polyfont med den, utan så fort två toner blandas så hittar inte effekten vilken ton den ska förvränga, och då börjar den hoppa mellan olika toner och det låter väldigt märkligt.

Havet

Ljudexempel: Audio 5 - Vibra Havet

Jag har tänkt att jag ska ha en lite mystisk början på stycket. Långa vibrafonklanger som på något sätt sätter stämningen för resten av verket. Jag började pilla lite på pedalen som jag fick låna från skolan och hittade då en kombination av effekter som jag tyckte passade perfekt för det. Grunden är en effekt som utöver tonerna man tar, lägger till dissonanta toner som faller i tonhöjd parallellt med att de även faller i ljudvolym. Sen för att skapa lite mer rymd som har jag även lagt på en reverb-effekt.

Harmony

Ljudexempel: Audio 6 - Vibra Harmony

Harmony är en effekt som är skapad för sångare. Man väljer vilken tonart man ska sjunga i, och sedan harmoniserar pedalen själv beroende på vilken ton man tar. Egentligen försvinner syftet med den när man spelar vibrafon, eftersom som man där redan kan spela flera toner samtidigt. Det som jag tycker blir riktigt intressant är när jag lägger ett ackord, och pedalen sedan försöker lägga till en stämma på varje ton i mitt ackord. Ibland går det bättre, och ibland går det sämre, och det är inget som jag kan kontrollera.

Denna effekt kommer jag antagligen bara använda när jag vill få fram ett kluster av toner, eller bara vill att det ska låta allmänt märkligt.

Tom-tom

Tom-tom (eller bara "tom") är en cylinderformad trumma, vanligt förekommande på trumset. I vanligt tal kallas det ofta puka, men eftersom det lätt blandas ihop med konsertpuka (timpani) så väljer jag att benämna det vid sitt rätta namn.

Growler

Ljudexempel: Audio 7 - Tom Growler

Growler är en väldigt extrem modulationseffekt som förvränger ljudet till något slags syntetiskt synth-ljud. Man kan även välja vilka frekvenser som ska lyftas fram och hur framträdande de ska vara. Jag tycker att det låter lite för mycket electro-musik om man framhäver diskanten för mycket. Jag gillar bättre det diskretare ljudet som jag får fram ca 0:05-0:08 sekunder in i inspelningen. Där är frekvensomfånget inte är lika stort. Då tar inte det "synthiga" ljudet över för mycket.

Octave Fuzz

Ljudexempel: Audio 8 - Tom Octave Fuzz

Octave Fuzz är en av de lite mindre vulgära distorsionseffekterna som precis som namnet anspelar på, lägger till en oktav ovanpå det man spelar. Det hörs inte så tydligt eftersom tomen inte har en tydligt definierad ton. Kan passa när man vill ha en lite mer aggressiv attack.

Particle Verb

Detta är en speciell reverbeffekt som ger en långvarig rumsklang med en väldigt lång attackkurva. Detta innebär att från det att man slår an tonen så kan det ta flera sekunder innan själva effekten växer fram, och sedan ligger den väldigt speciella rumsklangen kvar och klingar relativt länge. Allt som kan kallas attack blir utsmetat till en sörja av brus och brum. Man förstår nästan inte att bakgrundsljudet man hör i inspelningen faktiskt är skapat av hur mina anslag på trumman är. Jag har kombinerat "particle reverbet" med en phaser för att få en ännu större variation på klangfärgen hos reverbet.

I ljudexemplet "Audio 9" spelar jag på tommen med fingrarna. Anslagen man hör kommer enbart från det rent akustiska ljudet.

Ljudexempel: Audio 9 - Tom Particle+Phaser

Jag testade denna effekt på flera olika instrument (tom, bastrumma, cymbal) och kunde därefter konstatera att den fungerar lika bra på i stort sett alla instrument, dock med viss skillnad i klangfärg.

Cymbal

När man förstärker cymbal med kontaktmikrofoner så har jag märkt att det gör en väldig skillnad var man fäster mikrofonen. Cymbalen vibrerar med störst rörelse längst ut vid kanten, men det är även där som mikrofonen dämpar svängningarna mest, vilket tar bort mycket av lyster i klangen. Fäster man mikrofonen längst in mot mitten under "klockan", så dämpar mikrofonen klangen minst, men man får desto mindre attackljud från anslaget.

Phaser

Phaser är en effekt där man förvränger ljudvågorna genom att skapa en serie av toppar och dalar som man själv kan välja tidsintervall mellan. Har man snabbare tidsintervall och tydligare toppar och dalar låter det pulserande, och ställer man in effekten lite diskretare och med längre tidsintervall mellan toppar och dalar så låter det istället mer svepande.

Detta är en effekt som passar väldigt bra på cymbal eftersom det krävs en viss efterklang i instrumentet för att man ska uppfatta effekten. Skulle jag ha phaser på en virveltrumma till exempel så skulle man inte hinna uppfatta att ljudet har förändrats.

Ljudexempel: Audio 10 - Cym Barb Kanten

I detta exempel hör man att det är en väldigt tydlig attack och ett väldigt distinkt pulserande från phaser-effekten. I och med att mikrofonen sitter på kanten - där man normalt sett har cymbalens träffyta, får man ett lågfrekvent slagljud från attacken som bildas när man träffar väldigt nära mikrofonen. Halvvägs in i ljudexemplet sänker jag frekvensen mellan effektens toppar och dalar. Det skapar en mycket lugnare känsla men fortfarande gör den tydliga attacken från slagen att det inte känns helt rofyllt.

Ljudexempel: Audio 11 - Cym Barb Klockan

I ljudexemplet "Audio 11" har jag använt samma phaser-effekt som i "Audio 10", fast jag har fäst mikrofonen vid klockan på cymbalen. Effekten blir då lite mer anonym eftersom attacken inte blir lika tydlig. Man hör även att tonen bär längre eftersom mikrofonen inte i samma grad dämpar klangen.

Octisynth

Ljudexempel: Audio 12 - Cym Octisynth

Octisynth är en modulationseffekt som ursprungligen är gjord för att förvränga ljudet på monofona melodislingor. Melodin oktaveras och ljudet förvrängs så till den grad att det ska efterlikna det hos en synth. När man tillämpar detta på ett icke melodiskt instrument så blir resultatet väldigt spännande. I början har jag effekten inställt på ett ganska rent ljud. Man hör en monofon ton som faller i tonhöjd i takt med att cymbalens ljusare frekvenser dör ut. Sedan inför andra slaget rattar jag in ett "smutsigare" ljud på effektpedalen med fler övertoner. Detta

resulterar i något slags kaos, eftersom cymbalen ger ifrån sig så många toner på en gång. Jag tycker ljudet kan liknas vid åska. Varje attack låter som ett blixtnedslag. Mot slutet av ljudexemplet vrider jag tillbaka till det renare ljudet igen.

Distorsion

Ljudexempel: Audio 13 - Cym Dist

Cymbal är i sig ett väldigt diskant instrument som är gjort för att med sin övertonsrikedom tränga igenom övriga instruments klanger. Med en distorsionseffekt på detta blir ljudet nästan outhärdligt genomträngande. Ett ljud som jag garanterat kommer ha med i den mer energiska delen av kompositionen. I ljudexemplet spelar jag fyra slag i följande ordning:

1. På kanten med mjuk klubba
2. På klockan med mjuk klubba
3. På kanten med tunn trästock
4. På klockan med tunn trästock

Mikrofonen sitter i det här exemplet under klockan för att dämpa cymbalen mindre så att övertonerna får chans att klinga så länge som möjligt.

Träblock

Än så länge hade jag bara testat instrument av metall och skinn. Mitt mål var att även få med något av trä. Jag valde då träblock eftersom jag tycker det har en vacker ton och jag kände på mig att det skulle bli riktigt snyggt med en lång efterklang eller ett eko. Det blev det också.

Reverb/Delay

Ljudexempel: Audio 14 - Block Reverb+Delay

Jag spelar med en gummiklubba och även med träskافت, för att man ska höra skillnaden på olika typer av anslag. Första halvan av ljudklippet är med reverb-effekt. Andra halvan är med delay.

Particle Verb

Ljudexempel: Audio 15 - Block Particle

Jag valde även att testa "Particle Verb" på träblock för att höra hur stor skillnad det blev mellan träblock och tom. Det blev en väldig skillnad, och man kan tydligt höra hur ljudet av hur det distinkta träiga anslaget växer fram efteråt och moduleras. Första slaget är med trästock. Det blir lite tunnare ljud med mindre ton jämfört med andra slaget som är med gummiklubba. Då hör man att det är med botten i tonen och det förstärks i reverbet som klingar med lägre ton än första slaget.

Timpani

Tidigare instrument jag testat har klingat i det övre registret, och jag vill gärna ha med något slagverksinstrument som lägger en stadig grund i basregistret. Först testade jag möjligheterna på timpani.

Delay/Reverb

Ljudexempel: Audio 16 - Timp Delay+Reverb

Jag började att testa med delay respektive reverb-effekter. Detta är effekter som jag med största sannolikhet kommer tillämpa på samtliga instrument. När jag satte igång delayet så märkte jag snabbt att det är helt olika typer av klang som bildas akustiskt i instrumentet och det som kommer ut ur högtalaren när ljudet blivit processerat elektroniskt. Min första tanke var att det var en dåligt inställd equalizer, alltså att nivåerna mellan diskant och bas var ställda på ett sätt som inte speglar det verkliga ljudet. Men jag insåg snart att det var mer än så som låg bakom. Mikrofonen sitter på slagskinnet, och mycket av grundklangen i timpani bildas i resonanskammaren under, alltså i själva kopparkitteln. Det är detta som gör att man vid uppmickningen tappar mycket av grundklangen och att fler övertoner går in i mikrofonen än vad som uppfattas av örat av det akustiska ljudet.

Detta blir inte lika uppenbart med reverbeffekten. Det blir mer så att den naturliga efterklangen förstärks och förlängs lite av det mer nasala ljudet som uppstår efter att ljudet gått igenom elektroniken.

Chorus

Ljudexempel: Audio 17 - Timp Chorus

Chorus är en effekt vars syfte är att få ljudet att upplevas som större. Det läggs till toner av liknande klang och näst intill samma tonhöjd för att skapa illusionen av att det är fler instrument som spelar än bara ett. Kan liknas vid ljudet av en kör, eller stråksektionen i en orkester.

Man kan tydligt höra ett stort vibrato i efterklangen av de två första slagen. Sedan tonar jag ner pitch-förändringarna lite grann. Ljudet blir väldigt metalliskt och låter konstlat. Kan vara eftersträvansvärt om det passar in i någon del i kompositionen. Men jag är ändå lite skeptisk till det. Jag kan inte riktigt beskriva varför. Det kanske är för att timpani i vanliga fall förknippas med sin varma klang och att kalla metalliska ljudet känns ovant för mina öron.

Phaser

Ljudexempel: Audio 18 - Timp Phaser

Precis som i exemplet med chorus så låter timpani med phaser väldigt mekaniskt. Dock är det lite mer rörelse i ljudet med den svepande effekten som phasern har.

Bastrumma

En sak jag märkte när jag testade effekter på bastrumma var att bastrumma är väldigt känsligt för rundgång när man använder kontaktmikrofoner, och instrumentet är placerat nära högtalaren. Kontaktmikrofoner fångar upp minsta rörelse som sker i ytan mikrofonen är fäst mot. Bastrumman har ett stort skinn vilket gör att den lättare fångar upp och svänger med ljudvågor än vad en trumma med ett mindre skinn gör. Detta går i viss mån att undvika genom att lägga ett dämpande material mot skinnet, t.ex. en filt. I vissa av ljudexemplen kan man tydligt höra en ton som fortsätter sjunga i efterklngen. Man kan välja att dämpa bort den, eller använda det som en del av effekten.

Delay

Ljudexempel: Audio 19 - BD Delay

Delay är en effekt jag testat på de flesta av instrumenten, och det är för att det är en simpel effekt som är lätt att kombinera med andra effekter. I detta exemplet har jag inte dämpat trumman någonting, vilket gör att den specifika frekvens som skinnet lättast fångar upp skapar en rundgång. Denna effekten kommer jag med stor sannolikhet använda i min komposition. Beroende på sammanhanget får jag se om jag vill ha trumman dämpad eller inte.

Phaser och reverb

Ljudexempel: Audio 20 - BD Phaser+Reverb

I första halvan av ljudexemplet "Audio 20" använder jag phaser, och sedan lägger jag utöver det även på ett reverb. Lagg märke till att även fast jag inte dämpat trumman någonting så bildas ingen rundgång, inte ens när jag lägger på reverbet. Detta är p.g.a. phaser-effekten. Eftersom phaser ger effekten av ett svepande genom frekvenserna så får inte den specifika frekvens som skapar rundgången chans att få trumskinnet att svänga med. Jag gillar denna effekten, den får efterklngen i trumman att leva, framförallt när man kombinerar med reverb.

Distorsion

Ljudexempel: Audio 21 - BD Dist

Distorsion på bastrumma ger ett väldigt rått ljud. Det låter väldigt hotfullt, som någonting stort och tungt som krossar allt som kommer i dess väg. Skulle definitivt passa som effekt när man i musiken vill skapa en hotfull stämning, kanske i en futuristisk tappning eftersom ljudet inte låter som något som kommer från naturen. Här tycker jag att rundgången ger en positiv inverkan på ljudet.

Kompositionen

Jag är ingen kompositör och har inte mycket vana av att komponera musik. Målet med denna kompositionen är inte heller att skriva ett mästerverk. Istället vill jag ge exempel på hur man i ett stycke musik kan tillämpa dessa nya klanger jag har utforskat. Detta kommer antagligen leda till att kompositionen kan upplevas som lite spretig, eftersom jag gärna vill få med så många olika typer av ljud som möjligt. Jag vill ha en långsam, meditativ del med långa toner. Jag vill även få med en mer explosiv del med raskt tempo och aggressivt spel, och allt däremellan, just för att visa hur effekterna kan appliceras för att förstärka olika känslor och spelstilar.

En eftermiddag i oktober satt jag ner tillsammans med kompositören Carl-Axel Hall och samtalande lite kring kompositionen. Vi pratade framförallt om notation. Vi kom snabbt fram till att det kan bli svårt att få traditionell notation att räcka till med tanke på att jag vill gå utanför det traditionella spelsättet. Jag bestämde mig då för att jag vill få med tre olika element i kompositionen. Jag vill ha med traditionell notation, grafisk notation, och fri improvisation. Inte för att jag nödvändigtvis tycker att man behöver ha med alla dessa noterings/improvisationstekniker för att kunna få ut det mesta av musiken, utan egentligen bara för att ge exempel på olika sätt att skriva för de teknikerna jag använt.

Oavsett hur jag skriver stycket så kommer det aldrig kunna låta likadant när olika personer framför det eftersom det blir väldigt många faktorer som spelar in när man använder effekter och mikrofoner. Ingen musiker som framför detta kommer ha samma instrument, med samma mikrofon monterad på exakt samma sätt. Inte heller kommer de ha samma effektpedaler med effekterna inställda på samma nivåer. Därför har jag inte skrivit strikt hur effekterna ska låta, utan det har fått landa i direktiv och riktlinjer. Ett undantag från detta har jag dock gjort i den andra delen av kompositionen. Där använder man ett delay som är inställt med ekot på ett specifikt tempo. Detta är något man kan göra på alla delaypedaler så det är inte något som kommer skilja sig märkvärdigt mellan olika framföranden.

Val av ljud

Hela min kompositionsprocess grundar sig i improvisation. När jag var klar med att testa olika effekter så började jag helt enkelt leka runt med dem. Jag valde en effekt på vibrafon och en eller flera effekter på det övriga slagverket, och så improviserade jag en stund. Då märkte jag vilka effekter jag tycker passar bra ihop med varandra. En sak som jag inte hade haft i åtanke när jag testade ljuden var hur man rent praktiskt ska lösa användandet av alla dessa effekter i samma stycke. Själv hade jag inte resurser att införskaffa fler pedaler. Alla ljud jag testat har jag kunnat få fram med hjälp av de två effektpedaler jag haft tillgång till, men jag har bara behövt koppla in ett instrument åt gången. Detta löste jag genom att använda en effektpedal bara till vibrafonen, och en pedal till det övriga slagverket. Med hjälp av ett mixerbord blandade jag signalerna från de övriga slagverksinstrumenten och skickade därifrån den

gemensamma signalen genom multieffektpedalen till högtalaren. Detta innebär att jag inte kan använda olika effekter på olika instrument samtidigt, bortsett från vibrafonen. Däremot kan jag byta effekter på pedalen i samband med att jag byter instrument.

När jag började notera musiken så skrev jag direktiv (val av effekter, spelsätt m.m.) direkt ovanför noterna. Ganska snabbt insåg jag att det var svårt att få plats med all text på de ställen där jag vill ha en mer utförligt beskrivning. Därför valde jag att samla alla direktiv på en egen sida och förklara hur jag tänkt med de olika delarna av kompositionen. Alla delar kommer inte behöva ha någon beskrivning, t.ex. är tanken med min grafiska notation att det ska vara helt upp till den utövande musikern att tolka notbilden. Bifogad fil: Kantarellstället.pdf

Beskrivning av de fyra delarna

Jag har döpt mitt stycke till "Kantarellstället". Namnet kommer från en bild jag fick i mitt huvud när jag spelade igenom musiken. Stycket inleds med en lugn, lite mystisk del som jag kallar för "Intro". Jag använder vibrafoneffekten "Havet", och blandar det med "Particle Verb" på det övriga slagverket, men i beskrivningen till kompositionen har jag inte nämnt dessa effekter, eftersom det är effekter som är väldigt specifika för just de pedalerna jag har. Istället har jag skrivit att man ska använda mycket reverb och gärna valfria modulationseffekter. Introt består av fallande dissonanta toner som blandas med små melodier i G dorisk, där jag även presenterar små melodifragment som återkommer senare i stycket. Jag har valt att inte ha några bestämda notvärden eller taktstreck för att jag vill att allt ska låta drömskt och flytande. I vibrafonstämman är tonhöjderna helt bestämda, men i det övriga slagverket får man improvisera fritt.

Intro

Fritt tempo

The musical notation for the 'Intro' section is presented on four staves. The first staff begins with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The notation is sparse and atmospheric, featuring falling dissonant tones and small melodic fragments. The second, third, and fourth staves are numbered 2, 3, and 4 respectively. The fourth staff ends with a double bar line and a fermata over the final note.

"Intro" ur min komposition "Kantarellstället"

I andra delen står bastrumma i centrum. Jag fastnade för distorsionseffekten, och märkte att det blir väldigt effektivt att använda den tillsammans med delay. Det spruckna hotfulla ljudet låter än mer onaturligt när man lägger på det mekaniska tickandet av åttondelar från delayeffekten. För att förstärka det syntetiska och obehagliga ljudlandskapet så valde jag att även här skriva en atonal stämma på vibrafonen där jag kopplar på effekten "Harmony". Med mycket pedal och dissonanta toner som klingar in i varandra så försöker förgäves pedalen att lägga harmoniseringar på melodierna. Detta gör att förutom mina noterade melodier, så lägger pedalen själv en melodi som klingar väldigt märkligt tillsammans med det akustiska ljudet. Slutet av delen är en helt fri improvisation som kommer leda in till den tredje delen av stycket.

Del 2

♩ = 64

Bastrumma

Percussion $\frac{4}{4}$ *tr* *f* *simile...*

Vibraphone

7

Perc. *Cymbal* $\frac{3}{4}$ *ff* $\frac{4}{4}$

Vib. *ff*

13

Perc. *simile...*

Vib.

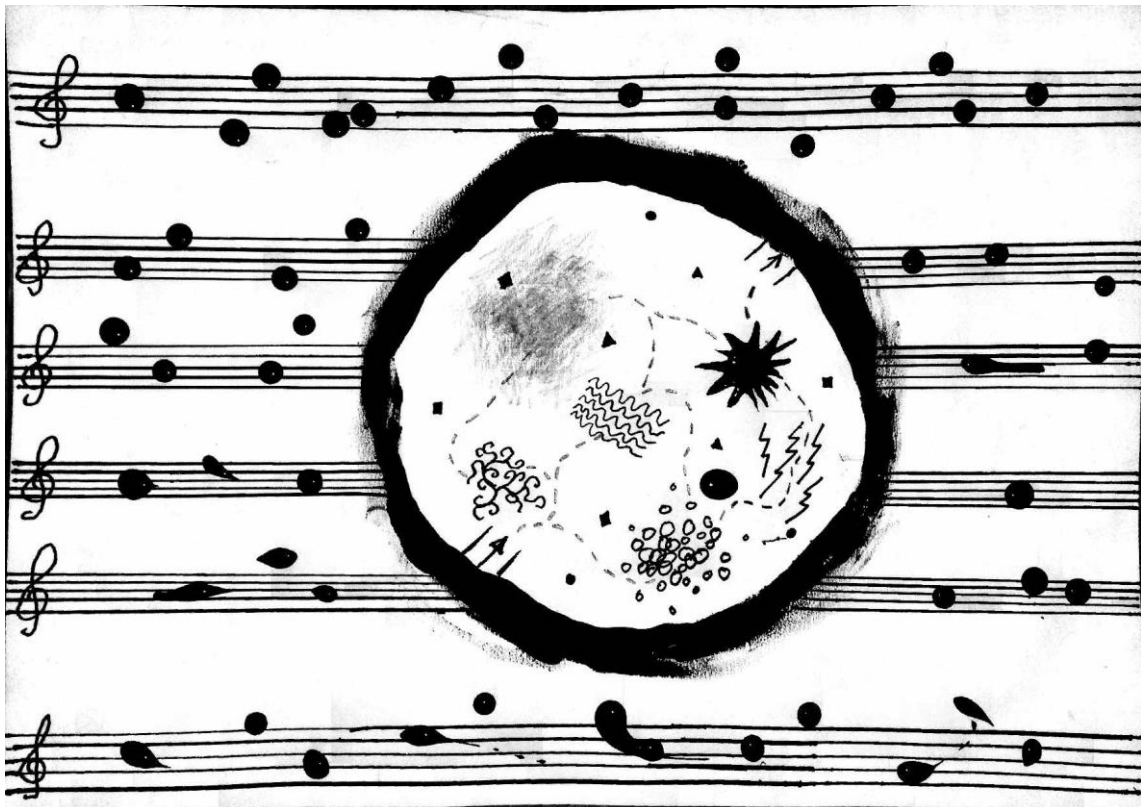
18

Perc. Fri improvisation ca 20"

Vib.

"Del 2" ur min komposition "Kantarellstället"

Den tredje delen är min grafiska notation. I bakgrunden ligger vanliga notlinjer med stora slumpmässigt utlagda nothuvuden. På detta ligger en cirkel med olika mönster och figurer ritade inuti. Denna cirkel ska ses som en portal till en annan verklighet, där musik inte skrivs metriskt och matematiskt, utan där olika mönster och objekt representerar musiken. De olika objekten som är illustrerade inuti denna cirkel är uppritade likt en karta, med streckade linjer som fungerar som vägar mellan de olika illustrationerna. Tanken är att man börjar spela musiken så som den står noterad på de vanliga notlinjerna. När man sedan väljer att gå in i cirkeln, så får man välja vilken väg man vill ta. Man följer linjerna genom de olika bilderna tills man hittar vägen ut. Sedan spelar man klart resten av musiken noterad på notlinjerna. Jag vill att det ska vara en tydligt kontrast från det att man väljer att gå in i cirkeln, men jag kommer inte ha någon beskrivning till hur det ska framföras, utan jag vill att det ska vara helt upp till den som framför stycket att tolka bilden. Detta är bara hur jag själv tänkt, men musikern som framför det ska vara helt fri att tolka den som hen själv vill.



"Del 3" ur min komposition "Kantarellstället"

Den fjärde och sista delen av kompositionen är en folkmusikinspirerad melodi i G-moll som jag skrivit ner och som man sedan får improvisera kring. Allting avslutas med att man improviserar i G dorisk för att sedan låta allt tona ut.

Del 4

Adam Lindén

Rubato

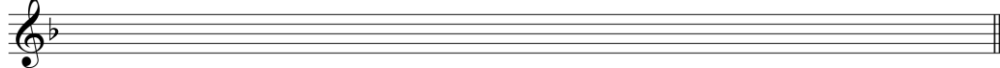


Improvisera i liknande stil



9 Improvisation i G-dorisk

Fade out



"Del 4" ur min komposition "Kantarellstället"

Många av de ljuden jag testat tycker jag skapar en orolig stämning. Ljuden känns främmande i alla fall för mina öron, och faktumet att det är svårt att avgöra exakt vad det är för instrument som spelar bidrar till den mystiska atmosfären. Därför kändes det väldigt naturligt att börja kompositionen med en del där jag låter dessa främmande klanger klinga länge och blanda sig med varandra i ett lugnt tempo. Då får även lyssnaren en chans att vänja öronen vid den nya klangbilden. När jag satt an den stämningen så ville jag börja ge mig ut på djupare vatten och gå på de mer extrema och aggressiva ljuden som kommer i del 2 och i del 3. En hårt distad bastrumma skulle kanske komma som en chock om man började kompositionen med det. Det är också svårt att ge lyssnaren en lika intressant upplevelse om man börjar hela kompositionen med höjdpunkten. Det är därför jag valde att placera dessa två delarna i mitten. Sedan avslutas kompositionen med en liten folkmusikinspirerad melodi som jag skrev ihop. Jag kände för att runda av verket med en lugn del i ett lite mer välbekant tonspråk så att lyssnaren får någon slags harmonisk inre känsla när stycket är klart. Man skulle kunna säga att den sista delen är lugnet efter stormen.

Av de olika ljud jag jag testat och spelat in så har jag alltså i min komposition använt följande:

Vibrafon:

- Havet
- Reverb
- Delay
- Harmony

Tomtom

- Particle Verb
- Reverb
- Delay

Cymbal:

- Phaser
- Distorsion

Träblock:

- Particle Verb
- Reverb
- Delay

Bastrumma:

- Particle Verb
- Reverb
- Delay
- Distorsion

Reflektion och slutord

Jag har kommit fram till att man inte behöver särskilt avancerad teknik för att kraftigt påverka instrumentens klang. Jag själv testade ganska många olika effekter, men med bara en mikrofon och en ekoeffekt på en trumma kan man skapa en helt annorlunda ljudbild än vad lyssnaren är van vid.

På slagverksinstrumenten med kortare efterklang så lämpar sig bäst effekter som delay eller reverb som skapar en efterklang. Det blir annars svårt att uppfatta om ljuden är förvrängda över huvudtaget. På instrument med längre efterklang som t.ex. vibrafon, timpani m.m. så kan man däremot använda sig av effekter så som phaser eller chorus, där det är små förändringar som mycket tydligare märks av när tonerna klingar längre.

När jag började på detta arbetet så var jag nyfiken på hur man bäst noterar för slagverk och effekter. Jag har inte riktigt kommit fram till något tydligt svar på den frågan. De flesta effekter behöver man egentligen inte notera, utan det räcker bra med en liten textrad om vilken effekt som ska användas. I den andra delen av min komposition där jag använder en delayeffekt på bastrumman, så går det dock väldigt bra att notera det eftersom effekten faktiskt spelar ett notvärde. Är det något som går att notera så kan man göra det, men i de flesta fall så är det nog inget man behöver bekymra sig om.

Mitt arbete har utforskat ett område där det finns väldigt begränsat med dokumentation. Jag hade aldrig innan jag började arbeta med detta hört hur digitala effekter låter tillsammans med en konsertbastrumma. Nu vet jag det, och alla som tar del av detta arbete kommer också att veta hur det låter. Det känns väldigt bra och jag hoppas att kompositörer i framtiden vill använda sig mer av elektronik i samverkan med akustiska instrument.

Att försöka inspirera kompositörer till att skriva musik för slagverk och elektronik är i alla fall ett första steg, och jag hoppas att jag har gett någon lite idéer till vad man kan göra.