

Bilaga A: Ordlista

DAW – Förkortning för “Digital Audio Workstation”, ett datorbaserat program för inspelning, mixning och mastring av musik (Huber, Runstein, ”Modern recording techniques”, s. 219)

Delay – En effekt som kan appliceras till ett ljud som simulerar ett eko på originalljudet.

Equalizer – se *filter*.

Filter – I fråga om ljud så används filter till att höja, sänka eller skära bort vissa frekvenser som ett ljud innehåller. Ett vanligt exempel är lågpasfilter, som skär bort höga frekvenser men låter låga passera (Huber, s. 411, 413). Ett filter som kan göra inställningar på mer än en frekvens kallas vanligtvis för *Equalizer*.

FM-syntes – Förkortning av ”Frequency Modulation”, en typ av syntes som innefattar minst två oscillatorer vars vågformer modulerar varandra. Teorin bakom är invecklad, men ljudet har oftast en metallisk karaktär (Huber, s. 310).

Groove – “Groove” är ett svårdefinierat begrepp som man ofta kastar sig med i musikvärlden, den närmaste beskrivningen är något i stil med ”rytmisk känsla”, eller ”gung” i talspråk. Ordet används oftast i positiv bemärkelse.

Groovebox – Ordet “Groovebox” refererar oftast till hårdvarumaskiner som fokuserar mycket på att skapa rytmer, men vissa modeller kan även jobba med melodiskt innehåll och inte bara rytmiskt (Huber, s. 270). En viktig beståndsdel i en groovebox är en sequencer (se *sequencer*).

In-the-box – ett talspråkligt uttryck för att arbeta helt och hållet i datormiljö.

Kompressor – En enhet för att jämna ut volymen i en ljudsignal, och därmed kontrollera det dynamiska omfånget (Huber, s. 421-422).

Lågpasfilter – Se *filter*.

LFO – “Low Frequency Oscillator”, syftar på en oscillator (se *oscillator*) som genererar en vågform som är så långsam att den inte uppfattas som ljud. En LFO används för att göra en automatisk modulation, en ändring, på en parameter som den tillskrivs. T.ex. genom att tillskriva en LFO till ett filter så kommer den öppna och stänga filtret i den takt som vågformen oscillerar (Stoltet, kap. 31)

Loop – En bit av musik eller ljud som återupprepas flera gånger, ofta i jämna antal takter eller taktslag inom ett musikprojekt, t.ex. en melodi eller ett trumkomp.

Machine – se *oscillator*.

Oscillator – Den komponent i en synthesizer som genererar själva ljudet i form av en vågform.

I Elektrons produkter, som Syntakten är del av, refereras oscillatorerna till som *machines*. Olika machines har olika karaktär, och jag benämner dem som machines istället för oscillatorer i min text.

Patch – En sparad inställning för en synth eller en uppsättning sammankopplade synthar. Skillnaden mot en *preset* är att man kan kalla de en patch under tiden som man fortfarande jobbar på den och inte har sparad den än. Ordet i denna mening har inte någon bra översättning på svenska.

Plug-in – Samlingsord för mjukvarubaserade signalprocessorer och instrument som t.ex. equalizer, kompressorer, effektheter, synthesizers och samplers. Plug-ins används för att arbeta med dessa saker inom en DAW. De finns i flera format, vanligast är VST och AAX.

Preset – Förinställt ljud på t.ex. en synth, som oftast följer med när man skaffar den. De flesta synthar och plug-ins har en inbyggd katalog av presets som går att bläddra i.

Resampling – Samma princip som sampling (se *sampling*), fast processen upprepas flera gånger med samma material.

Reverb – En naturlig eller konstruerad rumsklang. Rumsklangen varierar beroende på en lokals akustiska egenskaper, men inom musikproduktion simuleras ofta rumsklang i form av algoritmer och emuleringar (Huber, s. 434-435)

Sampler – En enhet som kan spara och spela upp ljudfiler som matas in eller spelas in i den. Många samplers har även funktioner för att editera och manipulera ljudfiler genom att t.ex. klippa, loopa, spela upp baklänges, ändra pitch eller timestretcha (se *Timestretch*) (Huber s. 312).

Sampling – Kan betyda (1) ett inspelat ljud som återanvänds i en produktion. Det finns inga kriterier för längd eller karaktär, en sampling kan vara en ensam virveltrumma eller en hel vers från en redan existerande låt. (2) Metoden att använda samplingar i sin musik kallas också för sampling (fast med ett engelskt uttal). Det kan t.ex. handla om att ta en vers från en redan existerande låt och manipulera den genom att ändra tempo, ändra pitch eller på annat vis ändra karaktär på den.

Sequencer – En enhet som skickar ut kommandon till en musikenhet i en rytmisk struktur. Den kan t.ex. styra när ett visst ljud på en synth ska spela i en takt. De flesta sequencers kommer med minst 16 knappar, där varje knapp symboliserar en sextondelsnot i en takt i valt tempo. För en mer visuell beskrivning, se bilaga B där Syntaktens sequencer visas.

Synthesizer – Även kallat synth. Ett elektroniskt verktyg som genererar toner genom *oscillatorer*, och ofta innehåller flera byggstenar som t.ex. filter och LFO, och kommer ofta med ett klaviatur. När synthesizern uppfanns var det i form av hårdvara med elektriska komponenter, men numera finns även helt mjukvarubaserade synthesizers (Huber, s. 310).

Syntes – Ordet har flera betydelser, men i mitt arbete syftar jag på läran att syntetisera ljud genom analog eller digital teknik, d.v.s. synthar. Ordet används oftare i form av engelskans *synthesis*. Det finns olika typer av syntes som fungerar på olika sätt, för att se ett exempel, se *FM-syntes* i ordlistan.

Time-stretch – Ett verktyg för att ändra uppspelningstempo på en ljudfil, vilket även kan påverka dess pitch (Huber, s. 266).

Referenser:

David Miles Huber, Robert E. Runstein, *Modern Recording Techniques* – 9th edition, (Burlington, MA: Focal Press, 2018)

Jeffrey Stoltet, "31. Low-frequency Oscillators". *Electronic Music Interactive*, 2nd edition. University of Oregon (2009).

Daniel Dixon, "The Beginner's Guide to Synths for Music Production, izotope.com, hämtad 29 Mars 2023, <https://www.izotope.com/en/learn/the-beginners-guide-to-synths-for-music-production.html>