

# **Återskapandet och framförandet av ljudeffekterna från Pink Floyds album The Wall**

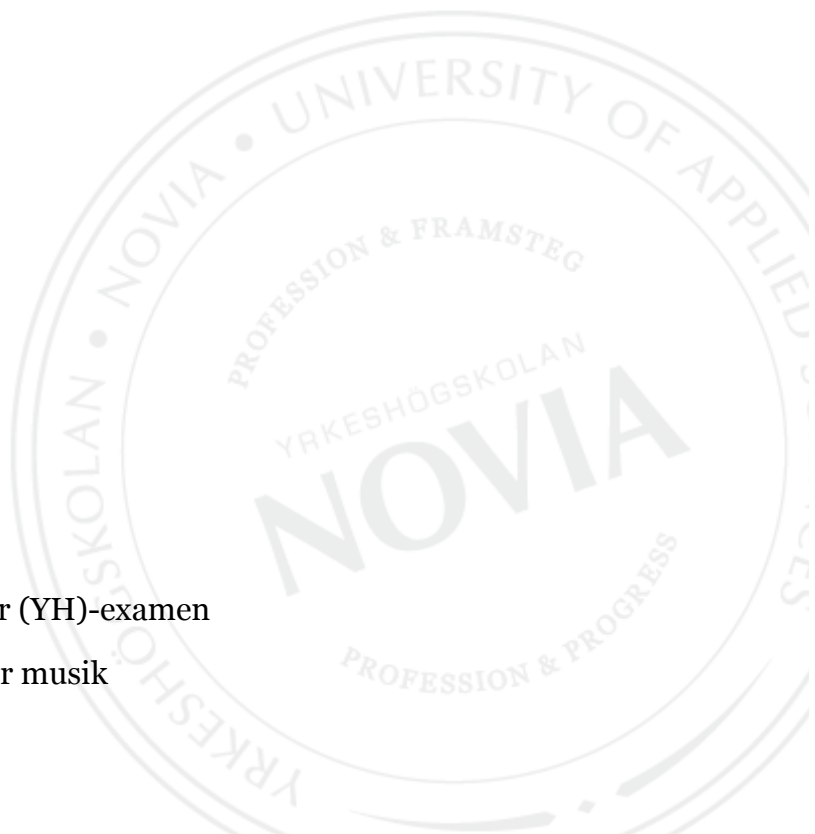
**Ett forskningsarbete (praktiskt baserat) om processen  
att återskapa och framföra ljudeffekterna och  
samplingarna från Pink Floyds album The Wall**

Sebastian Smeds

Examensarbete för musiker (YH)-examen

Utbildningsprogrammet för musik

Jakobstad 2016



## EXAMENSARBETE

Författare: Sebastian Smeds

Utbildningsprogram och ort: Musik, Jakobstad

Inriktning/alternativ/Fördjupning: Musiker

Handledare: Mats Granfors

Titel: Återskapandet och framförandet av ljudeffekterna från Pink Floyds album The Wall

---

Datum 20.5.2016

Sidantal 14

Bilagor 3

---

### Abstrakt

Syftet med denna forskning är att utöka mitt eget kunnande om ljudproduktion och återgivning av ljudeffekter live genom att försöka återskapa ljudeffekterna och samplingarna från Pink Floyds album The Wall. Därmed hoppas jag kunna hjälpa andra att se möjligheter och få lösningar på problem som kan uppstå under liknande omständigheter. Jag kommer med detta arbete försöka ge svar på följande frågor om ljudproduktion:

- Hur återskapar man ljudeffekter och samplingar till en show
- Hur framför man dessa i en live-situation med dagens teknik

I forskningen kommer det fram exempel på metoder som har fungerat för mig.

---

Språk: Svenska

Nyckelord: Ljudproduktion, Ljudeffekter, Sampling, Pink Floyd, The Wall

---

## **BACHELOR'S THESIS**

Author: Sebastian Smeds

Degree Programme: Music, Pietarsaari

Specialization: Musician

Supervisors: Mats Granfors

Title: The recreation and the performance of the audio effects and samples found on Pink Floyds album The Wall

---

Date 20.5.2016      Number of pages 14      Appendices 3

---

### **Summary**

The aim of this study is to increase my knowledge in audioproduction and in the performance of audioeffects by trying to recreate the audio effects and samples found on Pink Floyds album The Wall. By doing this I hope to help others find solutions to problems that can occur while facing similar obstacles that I did.

In this study I hope to find answers to the following questions:

- How do you produce sound effects and samples for a live show
- How do you perform these in a live situation with today's technology

This study is partially made up by examples of methods that have worked for me.

---

Language: Swedish      Key words: Audio production, sound effects, samples, Pink Floyd, The Wall

---

## Innehållsförteckning

1	Inledning.....	1
2	Problemformulering.....	1
3	Metod .....	2
4	Process.....	2
4.1	Teknik.....	2
4.1.1	Mjukvara .....	3
4.1.2	Hårdvara.....	4
4.2	Tillverkning av ljudeffekter .....	5
4.2.1	Inspelning av ljudeffekter och materialanskaffning .....	6
4.2.2	Analogt producerade ljudeffekter och loops .....	7
4.3	Framförande i en live-situation .....	8
5	Konklusion .....	9
	Källförteckning .....	11
	Bilagor .....	12

## 1 Inledning

Hösten 2016 satte bandet Pink Floyd Experience tillsammans med konststuderanden på yrkeshögskolan Novia upp en show där vi framförde musiken från Pink Floyds album The Wall i sin helhet. Jag medverkade som keyboardist och antog mig även uppgiften att sköta ljudeffekterna till showen. Detta innebar både att jag skulle producera ljudeffekterna och var tvungen att komma på ett sätt att styra ljudeffekterna live samtidigt som jag spelade keyboards. Både produceringen och framförandet av dessa kom att bli en utmaning för mig och en inlärningsprocess var nödvändig då jag tidigare sysslat väldigt lite med ljudproduktion, ljudeffekter och sampling. Dessa utmaningar kom att bli grunden för detta forskningsarbete i vilket jag kommer att analysera och förklara produktions- och framföringsprocessen.

Konceptalbumet The Wall av Pink Floyd släpptes 1979 och en filmatiserad version släpptes 1982. Bandet gjorde en turné med materialet från The Wall mellan 1980-1981. Denna liveshow var uppbyggd av flera element däribland: musik, handling, visualisering och ljudeffekter. Dessa element gav åhörarna och åskådarna en omtumlande upplevelse och resulterade i ett tidlöst verk som är lika relevant idag som det var när det släpptes.

Ljudeffekternas roll, på samma sätt som de visuella projiceringarnas roll i The Wall, var att förstärka intrycken hos publiken men också att betona delar av handlingen. Dessa anses därför som en väsentlig del av showen och hjälper musiken att bygga upp en helhetsbild. Detta praktiska forskningsarbete bygger på exempel från min egen process.

## 2 Problemformulering

Syftet med denna forskning är att utöka mitt eget kunnande om ljudproduktion och återgivning av ljudeffekter live och därmed hjälpa andra att se möjligheter och lösningar på problem som kan uppstå under liknande omständigheter. Jag kommer med detta arbete försöka ge svar på följande frågor om ljudproduktion:

- Hur återskapar man ljudeffekter
- Hur framför man dessa i en live-situation med dagens teknik

### **3 Metod**

Forskningen är en aktionsforskning där jag själv har medverkat i forskningen och därmed påverkat forskningens resultat. Jag använder i min forskning en empirisk metod där forskningsmaterialet i mitt arbete kommer från egna erfarenheter och observationer. Forskningen är även en konstruktiv forskning där jag försöker hitta lösningar på problem som uppstått under processen.

### **4 Process**

Jag kommer i detta kapitel gå igenom förklara vilken teknik och vilka metoder jag använt mig av i min produktionsprocess. Resultaten konkretiseras med exempel.

#### **4.1 Teknik**

För producering av ljudeffekter behövs ett grundkunnande i ett ljudproduktionsprogram och en metod att spela upp ljudeffekter. Dessa funktioner finns ofta inbakade i samma mjukvara men i mitt fall använde jag mig av två olika ljudproduktionsprogram som jag jobbade med parallellt.

Även ett ljudkort behövs och ett sätt att styra effekterna live, så som en midi-keyboard. Dessa kan oftast kopplas med traditionella MIDI-kablar eller USB.

Jag kommer i nästa del kort gå igenom vilken teknik jag använt mig av i detta arbete. Fastän vissa program och hårdvaror har sina fördelar så är följande sektion bara en genomgång av den teknik jag har använt mig av i mitt arbete och fungerar i detta fall som exempel. Det är oftast en bra idé att använda program och teknik som man känner sig bekväm med.

### 4.1.1 Mjukvara

Programmen jag använt mig av i mitt arbete är:

#### Logic X för inspelning och mixning.

Jag har använt mig av Logic X genomgående för att kombinera olika ljudeffekter och samlingar, lägga till effekter, ställa frekvenser, justera volymer och konvertera ljudfiler till lämpliga filformat.



Bild 1. Skärmdump från ett arbetsfönster i Logic X

#### Ableton Live 9 Suite för mixning och uppspelning av ljudeffekter.

För uppspelning av färdiga eller nästan färdiga ljudeffekter och samlingar har jag använt mig av ljudproduktionsprogrammet Ableton Live 9 Suite.

Ableton Live 9 Suite är ett program som lämpar sig utmärkt för uppspelning av ljudeffekter och samlingar. Det erbjuder flera möjligheter att spela upp ljudfiler på ett behändigt sätt. Ableton Live är lättöverskådligt vilket är viktigt för att hålla koll på alla ljudfiler samtidigt i en live-miljö. Ableton Live är dessutom väldigt stabilt och inte lika processorkrävande som många andra program.



Bild 2. Skärmdump från set 2 i The Wall i Ableton Live 9 Suite

## 4.1.2 Hårdvara

Hårdvaran jag använt mig av i mitt arbete är:

### Dator för inspelning, editering och uppspelning av ljudeffekter och samlingar.

Jag har i mitt arbete använt en Macbook Pro 15" från 2014. Datorns pålitlighet är en väldigt viktig faktor då man spelar upp ljudeffekter och samlingar live. Om datorn crashar under en föreställning kan hela föreställningen falla i bitar. Det är därför viktigt att spara på processorkraft så långt det går. Endast det mest essentiella bör vara igång under föreställningen och det är viktigt att grundligt gå igenom och stänga av program man inte använder innan en föreställning. Lagring av ljudeffekter och samlingar sker helst på ett SSD-minne (solid state drive) då dessa är snabbare och pålitligare än klassiska hårddiskor.

### Sequential Prophet 6 för "hands on" ljudprogramering.

I min process har jag förutom mjukvaru-programmering även använt mig av en analog ljudproduktionsmetod där jag har använt en Sequential Prophet 6 synt. Prophet 6 producerar ljud med en eller två oscillatorer som kontrolleras med en elektrisk spänning. Signalen från dessa kan altereras genom att vissa frekvenser filtreras bort och moduleras med t.ex. en LFO (lågfrekvens oscillator eller "low frequency oscillator")



och effekter. En överblick av Prophet 6 kan hittas på deras hemsida: <https://www.davesmithinstruments.com/product/prophet-6/>

Prophet 6:ans roll i processen har varit väldigt viktig eftersom den har gjort det möjligt att producera ljud som känns autentiska till originalen på The Wall albumet då Prophet 6 är uppbyggt med liknande teknik som Prophet 5 vilken användes genomgående i The Wall albumet.

### **Ljudkort för inspelning och uppspelning av ljudeffekter och samlingar**

Ljudkort varierar ofta väldigt mycket i prisklass och beroende på behovet kan detta höra till en av de dyrare sakerna man kan behöva investera i.

I mitt fall räckte det ändå bra med ett ljudkort för amatör- och hemmabruk. Både med tanke på mina behov och min budget. Jag använde mig av ett Focusrite Saffire 6 USB ljudkort med 2 ingångar och 4 utgångar.

### **Midikontroller för att kontrollera ljudeffekter och samlingar live**

Under framförandet av The Wall showen behövde jag ett behändigt sätt att kontrollera och spela upp mina ljudeffekter live. Ett enkelt sätt att göra det var att använda en midi-kontroller såsom ett MIDI-keyboard.

## **4.2 Tillverkning av ljudeffekter**

Produktionen av ljudeffekter och samlingar kan grovt delas in i 3 delar.

1. Inspelning/materialanskaffning
2. Klippning och mixning
3. Bouncing

Jag kommer under följande kapitel ge exempel på ljudeffekter som finns på skivan The Wall och förklara vilka metoder jag har använt mig av för att återskapa dessa. Exempel på slutresultaten finns inspelade och kan höras på CD-skivan som finns bifogad med detta arbete.

#### 4.2.1 Inspelning av ljudeffekter och materialanskaffning

Då man producerar ljudeffekter och samlingar kan det vara en idé att först forska i om det redan finns färdigt inspelat material som man kan använda sig av. Jag har i min process använt mig av och kombinerat färdiga samlingar som finns på internet. Det är dock viktigt att först klargöra vilka rättigheter man har att använda materialet man hittar.

Det finns flera alternativ då man söker färdiga ljudeffekter och samlingar på internet, både betaltjänster och gratissamlingar. Jag har själv använt och kombinerat samlingar från bl.a. [www.youtube.com](http://www.youtube.com) och [www.freesound.org](http://www.freesound.org).

Exempel 1:

I fall då Pink Floyd använt sig av färdigt inspelat material har jag gjort detsamma. Exempelvis börjar låten Vera med ett ljudklipp från filmen *Battle Of Britain* från 1969. Man kan här tydligt höra orden "where the hell are you Simon" följt av ett kraschande flygplan. För att hitta detta klipp var jag tvungen att se filmen fram till 49 minuter och 49 sekunder in då samma fras yttrades. För att banda detta kopplade jag utgången från min laptop varifrån filmen spelades upp till ingången på mitt ljudkort. (CD-skiva spår nr. 1)

Exempel 2:

I vissa fall kombinerade jag färdigt inspelat material med inspelningar jag själv gjort. Ett exempel på detta är då jag försökte återskapa introt till låten Goodbye Blue Skies. Låten börjar med barn som efter att ha sett inkommande bombflygplan säger: "look mommy, there's an aeroplane in the sky". Man kan även höra en sjungande lärka i bakgrunden. För att återskapa detta har jag kombinerat en färdigt inspelad lärka och ett färdigt inspelat flygplan jag hittade på [www.freesound.org](http://www.freesound.org) med en röstinspelning jag gjorde. (CD-skiva spår nr 2)

Exempel 3:

Övergången mellan Bring The Boys Back Home och Comfortably Numb är en samling av tidigare använda röster, ljudeffekter, skratt och en kör. Här lät jag personer som på något sätt var inblandade i produktionen spela karaktärer från verket medan jag spelade in dessa. Genom att i klippnings- och mixningsfasen hela tiden jämföra med

originalet lyckades jag få producerat ett klipp som kan liknas med versionen som finns på skivan. Denna ljudfil lät jag på flit vara för lång så att det senare skulle vara möjligt att manuellt stänga av den i rätt skede av showen (*CD-skiva spår nr 3*)

Exempel 4:

Låten *The Trial* börjar med att en domare går in i en rättssal och slår en klubba i domarpodiet för att visa att en rättegång har påbörjats. För att åstadkomma detta bandade en medhjälpare in mig gå omkring i en stor sal. Jag märkte i denna process att skorna och underlaget har en stor betydelse för soundet. Vi testade att banda in flera skor med olika botten för att få fram ett trovärdigt och tillräckligt högljutt resultat. Vi kom fram till att de lämpligaste förhållandena för detta ändamål var att använda kostymskor med träbotten mot parkettgolv. Domarklubban bandades med en så kallad *foley-metod* vilket kort betyder att man producerar ett ljud med andra medel än det man försöker efterlikna. I detta fall och som effektivt exempel på en foley-inbandning slog vi en träbit mot en löst liggande plank på ett träbord för att efterlikna en domarklubba mot ett podium. Ljudfilen i fråga börjar med en knakande dörr som öppnas, även detta ljud hittades på [www.freesound.org](http://www.freesound.org) (*CD-Skiva spår nr. 4*)

#### 4.2.2 Analogt producerade ljudeffekter och loops

Ibland är den enklaste metoden för att producera ett ljud att själv programmera och sampla ljudet i en synt. på *The Wall* albumet finns en loop som jag valde att programmera på min Sequential Prophet 6 och i efterhand spela in på Logic X.

Exempel:

Låten *Empty Spaces* är uppbyggd kring en syntloop som jag återskapade på min Prophet 6. I Teorin kunde jag ha spelat denna live med en arpeggiator men i och med att jag kom att behöva synten till ett annat sound live under samma låt så bestämde jag mig för att spela in en 4 tacters loop.

Ljudet byggde jag upp med en oscillator som producerade en sinusvåg och en oscillator som producerade ett brus. ADSR (attack, decay, sustain, release) ställdes in så att tonen hade en omedelbar attack, kort decay (sänkning), ingen sustain (hållnivå) och ingen release (avklingning). Därmed hördes en snabb transient som snabbt dog ut. Efter

detta skickades signalen via en lätt distorsions-effekt till en åttondels delay-effekt. Filtret modulerades under en 4 tacters period. Originalen kan ha producerats på ett liknande sätt men jag har dock inte hittat någon dokumentation på detta.

*(CD-skiva spår nr. 5)*

### 4.3 Framförande i en live-situation

När väl alla ljudeffekter och samplinger var färdigproducerade var nästa utmaning för mig att hitta ett sätt att spela upp dessa live. I sådana fall då man enbart behöver spela upp ljudeffekter och samplinger kan detta göras på väldigt många olika sätt. Har man däremot en annan uppgift samtidigt är det fördelaktigt att hitta ett så ansträngningslöst sätt att göra detta på som möjligt. Utan rätt utrustning kan detta utgöra ett nästan oöverkomligt problem.

Jag bestämde mig för att använda programmet Ableton Live Suite för att spela upp de färdigproducerade ljudeffekterna och samplinger. Ableton Live Suite är ett fullständigt produktionsprogram som ger möjligheter att lägga till effekter såsom reverb och delay till ljudfilerna man använder men jag använde programmet enbart i uppspelningssyfte. Jag lade därmed till nödvändiga effekter redan i produktionsskedet. På detta vis sparade jag på datorns processoranvändning. Ableton Live Suite kan styras med en rad olika MIDI-kontrollers. I mitt fall använde jag ett MIDI-keyboard där jag tilldelade varje ljudfil sin egen tangent, på detta sätt hade jag en överskådlig bild över hela showen på en gång och behövde aldrig röra datorn under en föreställning.

I vissa fall visade det sig vara omöjligt att både spela keyboards och styra ljudeffekter samtidigt. Dessa gånger överlät jag den uppgiften till någon annan i bandet som i det skedet av showen inte var upptagen med att spela sitt instrument. Exempelvis bestämde jag mig för att klippa upp syntloopen i låten Empty Spaces till fyra olika ljudfiler. Dessa kunde då spelas upp av trummisen med hjälp av en drum pad. På detta sätt undvek vi att vara beroende av ett fast tempo då trummisen hade möjlighet att korrigera förskjutningar i samband med små tempoändringar. *(CD-skiva spår nr. 5)*

Under The Wall Experience showen använde jag fyra keyboards varav ett var ett MIDI-keyboard. Med detta keyboard styrde jag ljudeffekterna och samplinger. Med tanke

på koordination mellan händerna och kontakten till resten av bandet var jag tvungen att varsamt fundera ut en smart syntplacering. Jag kom fram till att bästa syntplaceringen i detta fall var att placera mitt huvudkeyboard varifrån jag styrde programändringarna på alla syntar mot publiken och mitt MIDI-keyboard på min högersida. På detta sätt kunde jag hela tiden ha kontakt med trummisen som satt på högra sidan av scenen.

För att försäkra mig om att spela upp rätt ljudeffekter och samplings i rätt ögonblick av showen gjorde jag tydliga anteckningar i mina noter. Jag använde SPN (scientific pitch notation) för att notera vilken tangent ljudeffekten var kopplad till. Med detta system noteras oktaven som en siffra bredvid tonnamnet. C4 representerar i detta system ettstruken C i helmholtz notation.

**IS THERE ANYBODY OUT THERE?**

WORDS & MUSIC BY  
ROGER WATERS

The image shows a musical score for the song "IS THERE ANYBODY OUT THERE?" by Roger Waters. It consists of two staves: a treble clef staff for the piano and a bass clef staff for the bass. The piano staff has a treble clef and a key signature of one flat (Bb). The bass staff has a bass clef and a key signature of one flat (Bb). The score is annotated with various sound effects and samples. Above the piano staff, there are annotations: "A TV/CITY/RADIO SOUNDS" above the first measure, "KEYS PAD" above the second measure, and "+ DRIPPING SOUND" above the fifth measure. Below the piano staff, there are annotations: "Intro sample: D2" below the first measure, "Am" below the second measure, "IS THERE ANYBODY OUT THERE?" below the third measure, and "Fx: E2" below the fifth measure. The bass staff has a similar structure with notes and rests. The title "IS THERE ANYBODY OUT THERE?" is written in the center of the score.

Bild 3. Exempel på en notbild med notering för ljudeffekter och samplings

## 5 Konklusion

Jag har i min process genom upprepade försök lyckats utveckla en för mig fungerande metod för att både tillverka ljudeffekter och spela upp dessa live. Jag har genom denna studie lärt mig att se nya möjligheter inom ljudproduktion och samlat information för att öka min sakkunnighet inom området. Kunskapen jag skaffat har i sin tur gett mig goda förutsättningar för framtida projekt inom ljudproduktion och ljudåtergivning. Samma metoder jag använt mig av kan utnyttjas i exempelvis teaterproduktioner, musikaler och övriga musikframföranden.

Några saker jag kommit fram till med min forskning:

- För att producera ljudeffekter och samplingar behövs rätt hårdvara och mjukvara och ett grundkunnande i användning av dessa.
- Anskaffning av material kan ske på flera sätt. Bl.a. via internetsidor, egna inspelningar och med hjälp av syntetisatorer.
- För att producera ljudeffekter och samplingar behövs ett kreativt tänkande och tålamod då det ofta behövs flera försök för att komma fram till det resultat man är ute efter.
- Under en föreställning bör man undvika onödig processoranvändning genom att prioritera uppspelningen av ljudeffekter och samplingar.
- Vid uppspelning av ljudeffekter och samplingar är det viktigt att organisera sina ljudfiler så man har en bra överskådlighet över hela projektet.
- Vid situationer då man spelar ett annat instrument samtidigt som man sköter uppspelningen av ljudeffekter och samplingar bör uppspelningsmetoden vara genomtänkt och med fördel så ansträngningslös som möjligt.
- Då man själv inte hinner spela upp ljudeffekter och samplingar kan man ta hjälp av andra bandmedlemmar som har tid att göra detta.
- Tydliga anteckningar i noter minskar risken för misstag under en föreställning.

## Källförteckning

### Web:

<https://www.davesmithinstruments.com/product/prophet-6/> [hämtat: 17.5.2016]

<http://www.freesound.org/people/Ryding/sounds/94355/> [hämtat: 22.2.2016]

<http://www.freesound.org/people/freesound/sounds/25296/> [hämtat: 24.2.2016]

### Film:

"Battle of Britain", Guy Hamilton, 1969

### Musik:

Pink Floyd: "The Wall", 30.11.1979

### Bilder:

Bild 1. Skärmdump från egen dator, 17.5.2016

Bild 2. Skärmdump från egen dator, 17.5.2016

Bild 3. Uttag från noter till "The Wall Experience", transkriberat av Emil Nordström, 2015-2016

## **Bilagor**

- Ordlista
- The Wall ljud- och samplingstabell
- CD-Skiva



## Bilaga 1: Ordlista

ADSR	En form av konturgenerator som styr parametrar i en synt så som tonens amplitud och filter. ADSR står för attack, decay, sustain och release.
Arpeggiator	En arpeggiator spelar automatiskt upp en notsekvens baserat på ett ackord.
Bouncing	En ljudproduktionsterm som syftar på nermixningen och exporterandet av ljudfiler.
Delay	En effekt som spelar in och repeterar en signal.
Keyboard	Ett samlingsnamn för kontrollinstrument som styrs med tangenter som t.ex. en synt eller ett el-piano.
Konceptalbum	Ett musikalbum som följer en röd tråd och ofta består av låtar som på något sätt är sammankopplade.
LFO	LFO står för low frequency oscillator. En LFO producerar en frekvens som är tillräckligt låg för att användas som en modulationskälla.
Loop	En sampling eller ljudfil som repeteras automatiskt.
MIDI	MIDI eller Musical Instrument Digital Interface är ett protokoll med vilket man kan skicka digital information mellan t.ex. syntar och datorer.
Oscillator	En tongenerator som producerar en ton med en elektrisk spänning.
Sampling	En del av ett musikstycke eller ett ljud som bandas in och i efterhand kan spelas upp med t.ex. en sampler.
Synt	En allmän förkortning av syntetisator. En synt producerar elektriska signaler vilka sedan omvandlas till ljud.

## Bilaga 2: The Wall ljud- och samplingstabell

The Wall Keyboards ACT1	Sounds	2nd Keys	Samples
In The Flesh?	Organ Sweep synth Fallin sine		Intro Sample Crashing stuka warplane
On Thin Ice	Piano Sweep synth	Organ	Crying infant
Another Brick In The Wall pt. 1	Sweeping Synth Bass (controllerbar cutoff) Brass synt		Children Playing
The Happiest Days Of Our Lives	Organ High frequency synth Distorted screaming synth		Helicopter (end abruptly as song starts)
Another Brick In The Wall pt. 2	Organ / Flanger pad		Children Choir Children Playing Telephone tones
Mother	Flutey organ Brass synth Piano both hands	66 8800 000, slow leslie and Vib at C2 or C3 Flutey organ (take over)	
Goodbye Blue Skies	Evil Synth Bass with melody Brassy Synth with melody		Skylark Warplanes "Look mommy..." Terminal sounds
Empty Spaces	Explosion (filtered white noise) Arpeggiated synth Piano / Synth bass Solina strings		Terminal sounds Empty spaces loop Reversed talking
Young Lust	Organ (Wurlizer)		Telephone tones Telephone answer
One Of My Turns	Prophet synth Syncopated pop piano Piano / Organ		Telefone dial ended TV ambience "what a fabulous room" live monologue Cars passing
Dont Leave Me Now	Piano(layered sweep synth) / Organ Organ		Breathing sample from drummer
Another Brick In The Wall pt.3	Prophet delay synth		TVs clicking on -> Aah -> TV breaking
Goodbye Cruel World	(Prophet delay synth fade) Synth pad/organ		

ACT 2	Sounds	2nd Keys	Samples
Hey You	Rhodes Organ Brass synth Echoes drop (piano trough a fast leslie with a big reverb)		Bees produced with a synth
Is There Anybody Out There?	Synth bass Solina strings Arpeggiated synth Woodwinds / strings		Gunsmoke TV Quiet Street Bees
Nobody Home	Piano with orchestral patch controlled by an expression pedal		Gomer Pyle TV Quiet Street "Surprise, surprise, surprise!"
Vera	Orchestral patch Rhodes / Brassy synth		"where the hell are you simon?" Airplane crash
Bring The Boys Back Home	Orchestral patch		Telephone callback Knacka på dörren (4x) Transition sample
Comfortably Numb	Orchestral patch	Organ	Pinprick sample
Show Must Go On	Piano Mellotron flutes		
In The Flesh	Organ Sweeping synth Piano 8ths		
Run Like Hell	Synth solo Organ		Laughing / Car starting and racing away Running sample
Waiting For The Worms	Piano Airy pad Organ		Hammer chant / marching (tap tempo)
Stop	Piano Orchestral hit (transition)		
The Trial	Orchestral patch		Creaking door Judge footsteps Hammer hits
Outside The Wall	Recorded (Accordion, mandolin etc.)		