



achtergrond | Muziekproductie in de jaren 90

In den beginne...

Er is in 25 jaar nogal het een en ander veranderd in de productie van muziek. We vroegen ons af hoe de muzikale wereld eruitzag in de tijd dat Interface ter wereld kwam.

door Peter Hoeks > peter@interface.nl

1990 was een pittig jaartje; het hele Oostblok was in rep en roer na het afbrokkelen van de macht van de Sovjet Unie en het verdwijnen van de Berlijnse Muur het jaar daarvoor. Later dat jaar zouden de Bondsrepubliek Duitsland en de DDR zelfs herenigd worden. Na decennialange dreiging van een nucleair conflict tussen de supermachten leek een tijdperk van vrede nabij. In datzelfde jaar 1990 werd Mandela vrijgelaten en kwam er een einde aan de Apartheid in Zuid-Afrika. Maar ook in 1990 viel het Irak van Saddam Hussein Koeweit binnen, kwam Milosovic aan de macht in Servië en pleegde Bouterse een staatsgreep in Suriname. Misschien dat de toekomst toch niet zo onbekommerd zou zijn als iedereen hoopte.

Internet en house

Maar wat gebeurde er nog meer? De Hubble Space Telescope werd gelanceerd - bleek wat bijziend toen ie eenmaal in zijn baan zweefde-, het project om de menselijke

gen-structuur te ontcijferen ging van start - voltooid in 2003- en de laatste Citroën Eend rolde van de band. Marco Borsato won de Soundmix Playbackshow; toen zo'n beetje de hofleverancier van zangtalent in Nederland. Immens veel belangrijker was dat in datzelfde jaar Tim Berners-Lee de eerste webserver op een NeXT computer installeerde, en zo het startsein gaf voor het World Wide Web. Maar 1990 was ook het topjaar voor de verkoop van de beroemde Encyclopedica Britannica! We kochten onze spellen in een gewone winkel met guldens, en zakeer... er waren wel degelijk mobiele telefoons, maar die waren nog heel dumb en duur; speelgoed voor beursjongens, miljonairs en snobs.

Waar luisterden we naar in die tijd? Vrij veel *middle of the road*-muziek eigenlijk, en allemaal op cd. Rap was niet heel erg populair in Nederland en house was nog lichtelijk underground. Maar novelty en poppy versies van beide genres scoorden wel. De singlehit van het jaar was *Nothing Compares To U* van Sinead O'Connor en dé zomerhit was de *Lambada*. Andere grote

hits waren *U Can't Touch This* van MC Hammer, Clouseau's *Daar Gaat Ze* en wat meer relevant, Snap's *I Got The Power*. Van de Album Top 10 werd je als elektronica-, rap- of dancefan niet erg opgewekt: Toto, Phil Collins, Supertramp, Gary Moore, Eros Ramazotti, UB40, Sinead O'Connor, Clouseau en Corry Konings domineerden deze lijst.

Midi-evangelie

Maar hoezo 1990? Nou, in dat jaar richtten Matthieu Vermeulen, Jean-Louis Gayet en Ben Jansen een bedrijfje op dat Shiva Digital Music Applications heette. Zij waren bezeten van synthesizers, elektronica en opnametechniek, en met Shiva wilden ze het evangelie van midi en de Atari ST verkondigen. Dat deden ze onder meer met cursussen en boeken, en om hun cursisten en fans op de hoogte te houden werd besloten een nieuwsbrief te starten, die Shiva Midi Bulletin ging heten.



De eerste aflevering (met 8 pagina's) verscheen in januari 1991. Het was een wat morsig bundeltje papier in zwart-wit - gekopieerd bij de Copyshop om de hoek - maar de echte fan maalde daar niet om. Het ging immers over de opwindende wereld waarover je eigenlijk verder nergens over kon lezen; midi, synths en sequencers op een Atari. Vanaf nummer 18 uit 1995 werd het Bulletin omgedoopt in Interface; iets wat zou uitgroeien tot het blad dat je nu in je handen houdt. Interface wilde de 'talk' zijn tussen muziekapparatuur en gebruiker middels tests, workshops, nieuws, interviews en alles wat relevant was voor de elektronische muzikant. In de loop der tijd werd het blad dikker, werd kleur toegevoegd, de lay-out verbeterd, verscheen het blad maandelijks, gingen er meer auteurs voor schrijven en kon je het ook bij de sigarenboer op de hoek kopen.

Muzikaal landschap

Begin jaren 90 was de radio essentieel, de hitlijsten *the place to be* en de televisie

eigenlijk nauwelijks van belang. Wel was net RTL-Veronique (later RTL4) opgericht, maar daar was nauwelijks muziek te zien, afgezien van de *Playbackshow*. MTV bestond al wel, maar pas later konden video's van Nederlandse producties terecht bij de Nederlandse clipzender TME. Het was knap lastig om door te dringen tot de radio tenzij je op een major label zat of budget had om zelf een 'plugger' in te huren.

Bij de platenlabels zag het er iets beter uit. De majors waren lastig te overreden, maar er waren heel wat kleine, onafhankelijke labels die nog wel eens een risico wilden nemen met een singletje, én er waren de compilatielabels met Arcade voorop. Zij maakten verzamel cd's (Turn up the Bass, Houseparty et cetera.) met een aantal (dance)hits, veelal aangevuld met producties van onafhankelijke producers en muzikanten, vaak speciaal vervaardigd voor die cd.

Voor een kant-en-klare mastertape kreeg je enkele honderden guldens voorschot, maar als de verzamel-cd scoorde in Europa (of beter nog daarbuiten), kon je er een

>>



Met de Hubble telescoop zouden we een beter zicht op het heelal krijgen; toen hij in zijn baan hing, bleek ie echter wat bijziend te zijn.



Op het Europese continent was de Atari ST met ingebouwde midi-interface dé muziekcomputer.



Een mobiele telefoon uit '91; compacter dan je zou denken, maar zeker nog niet 'smart'.

Interface begon heel bescheiden als Shiva Midi Bulletin.



Van de term 'digital audio workstation' (daw) was toen nog geen sprake, simpelweg omdat je nog nauwelijks audio kon opnemen met je computer.



onder meer van de Korg Electribe - voor Interface!

Muziekproductie

Maar hoe maakten we muziek begin jaren 90? Midi was de spil waar het om draaide; de meeste (elektronische) componisten gebruikten een computer met een midi-sequencer waarmee synthesizers en samplers werden aangestuurd. Dat hele systeem werd soms gecombineerd met een analoge multitrackrecorder waaraan de computer werd gesynchroniseerd. Met het heen-en-weerspoelen van de band ging dan wel een hoop tijd verloren! Midi was er al sinds 1982, en er was een ruim aanbod aan (multitimbrale) keyboards, racksynths en samplers. Populair waren bijvoorbeeld de Korg M1, de Roland D-serie (D50, D110) en JV-serie (JV-80, 1080), de E-mu Proteus, Kawai K1 et cetera.

Op het gebied van samplers was Akai met zijn S900 en later S1000/1100 overheersend.

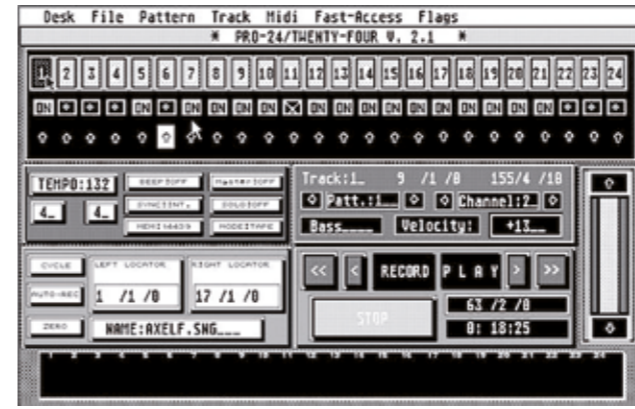
Samplers van Ensoniq (EPS) en E-mu (Emulator), kwam je veel minder vaak tegen, omdat ze - zoals de meeste Amerikaanse producten in die tijd - erg duur waren. Sommige apparaten hadden ingebouwde

effecten en zelfs een ingebouwde sequencer zoals de M1. Die M1 sequencer was niet al te handig, maar je had ook standalone sequencers met meer mogelijkheden, als de Alesis MMT-8, Roland MC-50 en natuurlijk het ijzersterke concept van de Akai MPC sampler/sequencer.

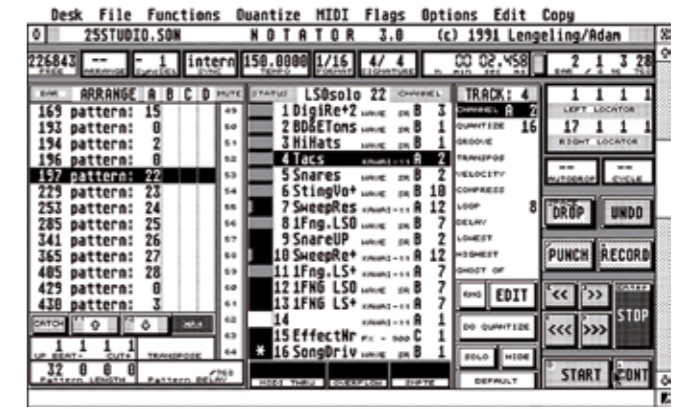
Maar de computersequencer was alomtegenwoordig. Van de term 'digital audio workstation' (daw) was toen nog geen sprake, simpelweg omdat je nog nauwelijks audio kon opnemen met je computer. In Europa was de Atari 1040 ST uit 1986 dé computer. Deze was compact, had een ingebouwde floppy drive en voeding. De bijbehorende zwart-witmonitor leverde een uitstekend gedetailleerd beeld en - heel belangrijk - hij had een ingebouwde midi-interface.

De 1MB geheugen van de Atari was toen ruim voldoende voor midi-sequencing.

De Atari was ook betaalbaar; het topmodel van Apple, de Macintosh IIfx kostte in de VS zo'n 10.000 dollar, terwijl de Atari ongeveer een tiende daarvan moest opbrengen. Er waren natuurlijk ook Windows pc's - Windows 3.0 kwam in 1990 uit - maar daar was relatief weinig muzieksoftware voor. Je had alleen 12-Tone Systems Cakewalk, de voorloper van Sonar, maar daar moest je dan een losse midi-interface bij kopen,



Twee beroemde midisequencers voor de Atari; Steinberg Pro24 en C-Lab Notator.



bijvoorbeeld een Roland MPU. Windows bleek in de praktijk een weerbarstig systeem voor een betrouwbare set-up tot de komst van pci-slots in Windows XP in 2001. De Atari werd vooral populair omdat er uitstekende software voor was; Pro-24 (later Cubase) van Steinberg en Notator/Creator van C-lab (later Emagic's Logic); allebei begonnen op de Commodore C-64.

Pro-24 en Cubase werden in Nederland het meest gebruikt - niet zelden een 'gekraakte' versie. De eerste afleveringen van Interface bevatten dan ook het 'Cubase Magazine', en er werd veel aandacht aan de Atari besteed.

Audio opnemen

Zoals eerder opgemerkt gebruikte men voor audio meestal een analoge multitrackrecorder, al was het maar om vocals of een solo op te nemen die vervolgens de sampler in ging. Dat kon een portastudio zijn of de acht- en zestienspoelrecorders van Fostex of Tascam. Voor de eindmix werd sinds 1987 meestal een dat-recorder gebruikt, een

betaalbare stereo digitale recorder. Vanaf 1990 was er ook al OSC Deck voor de Mac, dat later door Digidesign werd overgenomen. Digidesign was sinds 1984 bezig met een programma dat Sound Designer heette, waarin je samples kon bewerken en uitwisselen met diverse hardware samplers. In 1989 kwam Digidesign met Sound Tools, een relatief eenvoudige non-destructieve, stereo audio editor. Pro Tools kwam in 1991 op de markt in een vierspoelversie, gebaseerd op Deck. Het programma ontwikkelde zich in de loop der jaren tot een vooral bij engineers zeer populair programma voor de Mac. Je zag het vooral in professionele opnamestudio's en bij AV-bedrijven. Vanaf 1997 zou de 24-bit versie van Pro Tools voor een echte revolutie in de studio-wereld zorgen. De Digidesign DAE audio-interfaces konden ook door andere softwaremakers worden gebruikt. Zo introduceerde Steinberg in 1991 Cubase Audio voor de Mac, en in hetzelfde jaar volgden Motu met Digital Performer en Opcode met Vision.

Ook voor de Atari gebeurde er van alles op audiogebied; in 1989 kwam Hybrid Arts

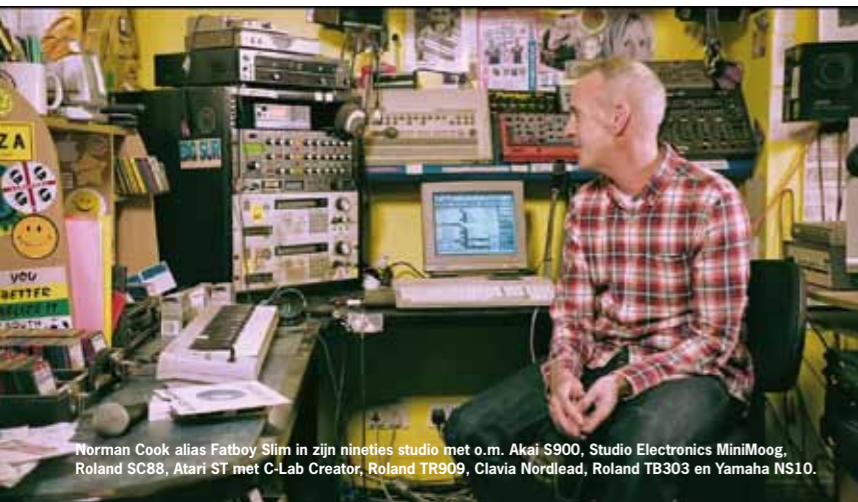
Adap Soundtrack op de markt, een 16-bits stereo recorder/editor.

In 1993 verscheen Cubase Audio voor de Atari, allemaal nog heel beperkt en je had er eigenlijk een peperdure scsi-harddisk voor nodig. Langaan maar zeker werd echter duidelijk dat de Atari een stervend platform was en concentreerden de makers van soft- en hardware zich op Mac en Windows. In 1992 kwam Cubase 3.0 voor Windows uit en Emagic (opvolger van C-Lab) had Windows- en Mac-versies van Logic.

Maar eigenlijk zorgde de adapt-recorder van Alesis in 1992 voor de grootste doorbraak op het gebied van digitale audio-opnamen. Dit was een standalone 16-bit achtspoelrecorder die opnam op videotape en die je kon koppelen voor extra sporen. Een doorslaand succes, maar wel slijtagegevoelig en knap sloom als het op spoelen en synchroniseren aankwam.

Tascam en Akai (A-Dam) brachten vergelijkbare systemen uit, maar al snel werden de videotape-audiorecorders verdrongen door harddiskrecorders. Akai had al de

>>



Norman Cook alias Fatboy Slim in zijn nineties studio met o.m. Akai S900, Studio Electronics MiniMoog, Roland SC88, Atari ST met C-Lab Creator, Roland TR909, Clavia Nordlead, Roland TB303 en Yamaha NS10.



unlimited live in concert



De Akai S1000, vermoedelijk de best verkochte sampler ooit.



Ijzersterk workstation-concept van Roger Linn, de Akai MPC60.



Hybrid Arts Adap betekende de doorbraak voor audio-recording op de Atari, maar werd snel door andere daw's overvleugeld.



NeXT computer



De Korg M1 was een van de succesvolste multitimbrale synths met minstens twee legendarische sounds; de metalige housepiano en de warme orgelbas.



De Adat van Alesis bracht digitale audiorecording naar de massa.

Interface 25 jaar | Muziekproductie in de jaren 90

>> DD-1000 stereo harddiskrecorder die MO-discs gebruikte, maar hun DR-serie was gebaseerd op standaard harde schijven, IQ Systems had de 24-sporen Radar, en Roland scoorde met z'n betaalbare VS digitale portastudio's.

Uiteindelijk zouden deze standalone digitale recorders het op hun beurt weer afleggen tegen de verbeterde daw's op Mac en Windows computers. Dat had zeker ook te maken met de introductie van plug-ins door Steinberg's Virtual Studio Technology (vst) in Cubase uit 1996. Het concept was ontleend aan Adobe Photoshop - iedereen kan toevoegingen maken voor een host-programma - en net als bij Photoshop was vst een open standaard, wat absoluut aan het succes heeft bijgedragen.

Analoog vs Digitaal

We hebben gezien dat in het prille begin van Interface, de analoge recorder een belangrijke rol speelde, maar op andere gebieden heerste digitaal. Effecten waren vrijwel allemaal digitaal, afgezien van een enkel galmveertje of gitaarpedaal. En ook bij de synthesizers was digitaal overheersend; veel synths die samples of digitale golfvormen als klankbron gebruikten. De Korg Wavestation, de Acces Virus en de Clavia Nordlead waren bijvoorbeeld alle digitaal.

Digitaal leverde veel stemmen, multi-



Maar ook de Juno 106 was populair vanwege het feit dat alle knoppen midi verstuurden en knopbewegingen te automatiseren waren



timbraliteit en ingebouwde effecten voor een lage prijs. Dat ging dan wel gepaard met een interface waarbij je het vaak met een fluitschermpje en hooguit een handvol knoppen moest doen. Geen wonder dat software waarin je synths kon editen erg populair was. Een paar merken hielden het analoge waakvlammetje brandend; Waldorf met de Pulse uit 1996, Novation's Bass Station uit 1993 en een aantal kleinere merken waarvan je de Studio Electronics Minimoog-kloon nog wel eens tegenkwam.

Het was de dancescene die de sound van analoog herontdekte en de analoge spulletjes die de halve wereld bij het grofvuil zette, liefdevol opnam. Bekendste voorbeelden zijn natuurlijk de Roland TB-303 en de TR-909. Maar ook de Juno 106 was populair

vanwege het feit dat alle knoppen midi verstuurden en knopbewegingen te automatiseren waren, en de Roland Alpha Juno vanwege zijn Dominator-sound. Typisch dat het vrijwel allemaal Rolands waren, hoewel ook de Sequential Circuits Pro-One populair was.

Studio

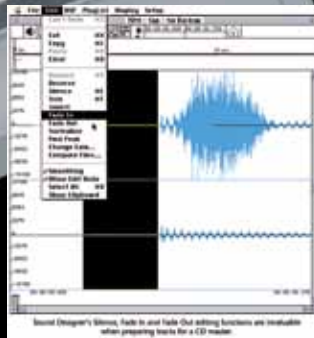
Mengpanelen en randapparatuur waren meestal analoog. Wel gebruikten we digitale delays en galmen (bijvoorbeeld van Lexicon, Yamaha en Roland), maar compressors en gates waren analoog. Dat soort processing werd niet zo heel vaak gebruikt in de home-studio, totdat merken als Behringer en Alesis de markt openbraken met zeer

>>

Roland was zeer succesvol met zijn hardware combinatie van digitale recorder/mixer, VS-880



De voorloper van Pro Tools was een sample-editor die Sound Designer heette.



De Bass Station van Novation was een van de weinige analoge synths uit de digitale jaren 90.



Snap



Osdorp Posse



Een van de opwindendste digitale synths uit de jaren 90, de Access Virus.



Interface 25 jaar | Muziekproductie in de jaren 90

>> betaalbare apparatuur. Je kwam veel analoge mixers tegen zoals van het Nederlandse D&R en natuurlijk de CR1604 en later de 8-buss van Mackie.

In 1995 gooide Yamaha een steen in de vijver met hun digitale O2R mixer; compact, total recall en met ingebouwde effecten.

Op het gebied van studiomonitors viel er maar weinig te kiezen. De Yamaha NS10 was de standaard en verder had je nog Tannoy, JBL en wat kleinere en duurdere merken. Dat waren allemaal passieve monitors, waar dus een losse eindversterker bij hoorde. Genelec introduceerde de compacte actieve monitors, maar daar moest je behoorlijk wat geld voor neerleggen. Voor wie het kon betalen waren er buizenapparaten van bijvoorbeeld Summit, TLA en Tubetech, en voor microfoons was het Neumann, AKG, Shure en een enkele Beyer. Pas met de Røde NT-1 kwam er een betaalbare condensatormicrofoon op de markt.

Goeie ouwe tijd?

25 jaar is een lange tijd, en hoewel veel dingen hetzelfde gebleven zijn, hebben computers, internet en de mobiele telefoon ons (muzikale) leven radicaal veranderd. Er is een gigantisch aanbod aan apparaten en software voor processing, en elke bekende en onbekende klank is uit je computer te halen met talloze synths en een onoverzienbare stortvloed aan sample-libraries. En verdiende je eertijds als producer je geld met de verkoop van cd's, nu is een cd/download eerder een PR tool en moet je het hebben van optredens, sponsors en gebruik van je muziek in commercials, film, video en games.

Iedereen kan tegenwoordig muziek



computers, internet en de mobiele telefoon ons (muzikale) leven radicaal veranderd.

maken met een computer en software of zelfs een tablet, terwijl je indertijd veel meer en kostbare apparatuur nodig had. Je kunt je producties ook moeiteloos delen met de rest van de wereld, zonder langs een rijtje norske A&R managers bij stoffige platenmaatschappijen te moeten. Maar hoe vestig je de aandacht op jouw productie tussen die miljoenen andere producers en muzikanten? Eigenlijk moet je tegenwoordig ook goed zijn in marketing en promotie. De muziek zelf heeft denk ik tegenwoordig meer laag, meer hoog en er wordt meer processing gebruikt. Het ritme is ook veel prominenter dan in de jaren 90. Misschien dat muziekproductie tegenwoordig wat minder intuïtief en spontaan is; omdat je controle hebt over elk aspect van een productie en kunt blijven sleutelen, neig je

ertoe om dat ook echt te doen. Maar we zien ook steeds meer soft- en hardware die het spontane juist terug probeert te brengen.

Opvallend is natuurlijk dat analoge apparatuur niet weggevaagd is door digitale apparaten - zoals we indertijd dachten - maar weer heel populair is. De intuïtieve bediening en de muzikale klank blijken op te wegen tegen het gemak en de exacte controle die digitaal biedt. Hoe dan ook; er valt nog genoeg uit te leggen en te testen, dus je kunt ervan uit aan dat **Interface** nog heel lang je *interface* zal blijven. 'De vertaalslag maken tussen techniek en gebruikers, wat mogelijk is bereikbaar maken en wat onzin is voorkomen', zoals toenmalig hoofdredacteur Matthieu Vermeulen het verwoordde in de eerste Interface van het magische jaar 2000. ■



Na de compacte CR-1604 kwam Mackie met de uitstekende analoge 8-Buss mixer.



Met de Yamaha O2r werd digitaal mixen bereikbaar voor een groot publiek.

OCTOBER 3, 1990



Nieuwkomer Rode zorgde voor opschudding in de bedaaide wereld van microfoonfabrikanten met zijn NT-1.



Yamaha NS-10

YAMAHA NS-10M STUDIO

