



De stille kracht

Iedereen, getalenteerd of niet, kan tegenwoordig met minimale middelen voor weinig geld thuis muziek produceren. Vroeger was je aangewezen op kostbare apparatuur en peperdure studio's. In deze serie eren we de apparaten die deze trend wisten te doorbreken en de aanzet gaven tot homerecording voor iedereen. In deel 7 Pro Tools, de stille kracht achter de schermen.

door **Peter Hoeks**
peter@interface.nl

Het leven van de meeste producers speelt zich af in een daw. De Digital Audio Workstation is sinds de jaren negentig het medium waar wij onze muziek in bekostigen. De meesten van jullie gebruiken Cubase, Logic, Live, FL Studio, Reaper, en dergelijke, maar een enorm groot deel van alle muziek (ook sound voor video, film en installaties en masteringwerk) eindigt uiteindelijk in een daw die opvallend genoeg oorspronkelijk begon als drumsample editor.

Begin jaren 80 was digitaal opnemen al bezig met z'n opmars: de cd werd een enorm succes en

Sony had z'n 'mislukte' Betamax videosysteem omgekat tot digitale audiorecorder. Toch belandde Betamax samen met Philips Video 2000 op de vuilnisbelt van de technologie. Er kwamen vervolgens diverse dure hardware digitale recorders voor editing of mastering: AMS Audiofile, Soundstream, Sonic Solutions, DAR Soundstation. Soms waren deze non-lineaire digitale recorders gebaseerd op de Apple Macintosh. Die peperdure pioniers moesten echter al snel Betamax gezelschap gaan houden op de vuilnisbelt. De Fairlight CMI hield het langer vol, vooral omdat hij zeer succesvol was als muziek-instrument, maar het was in feite ook een digitale recorder.

Digitale audio werd behalve in samplers ook in drumcomputers

als de LinnDrum gebruikt. In de uiterst beperkte sampletijd die toen haalbaar was, kon je immers nog aardig wat drumsounds kwijt. De soundchips in die LinnDrum (maar ook in de Oberheim DMX en de E-mu Drumulator) kon je vrij eenvoudig vervangen door eigen sounds die 'gebrand' werden op een Eprom chip.

Eerste tapeless studio

En zo lopen we de helden van deze aflevering van *Gamechangers* voor het eerst tegen het lijf: Peter Gotcher en Evan Brooks zagen wel brood in dat 'chip-branden' voor de Drumulator. Met hun bedrijf Digidrums begonnen ze chips te verkopen met sounds die waren

opgenomen op zo'n Sony Betamax. Ze begrepen al snel dat om het proces te stroomlijnen een audio-editor nodig was. Ze keken de kunst deels af van de Fairlight en ontwikkelden hun Sound Designer I software voor de Mac en voor de Atari (met golfvormdisplay en via midi verstuurbare sdII-bestanden!). Veel samplers hadden een SCSI-aansluiting voor harde schijven, en door deze op een Mac aan te sluiten kon je Sound Designer ook gebruiken als soundeditor voor samplers. Reden om de bedrijfsnaam in 'Digidesign' te veranderen.

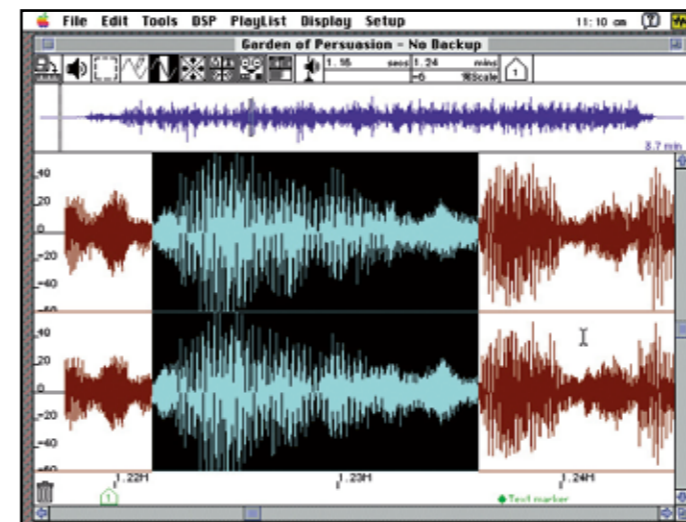
Maar Gotcher en Brooks wilden meer, want je kon van de Mac ook een meersporen digitale recorder maken en daar waren veel meer klanten voor. Het

resultaat noemden ze Sound Tools (1989); nog steeds een stereo hardware front-end met Mac softwarebediening. Het 8bit audiosysteem van de Mac bevredigde hen echter niet. Met de komst van NuBus expansion slots op de Macintosh II werd het mogelijk om externe converters in de Mac te integreren. Uiteindelijk lukte het ze een expansiekaart te maken (met Motorola dsp) die vier 16bit sporen aankon. Zo werd in 1993 Pro Tools 'the First tapeless Studio' geboren.

Ondanks de stevige prijs werd het een groot succes. Om het aantal sporen te verhogen, introduceerden ze TDM in Pro Tools II, waarmee de last over meerdere kaarten werd verdeeld. Een sterk

punt van het systeem was de ultralage latency waardoor real-time monitoring met effecten mogelijk was; een essentiële feature voor de klassieke geluidsstudio. Later werd het voor externe partijen mogelijk de Pro Tools DAE audio-engine in hun daw te integreren, en om TDM-plug-ins voor het systeem te ontwikkelen. Er kwam uiteindelijk ondersteuning voor Windows, en de superieure pci uitbreidings-slots, een luxe pro videoplayer en 64bit architectuur.

Vooraf met de overname in 1994 door het grotere media-bedrijf Avid begon de zegeocht; van 16bit naar 24bit, steeds meer functies in de daw, compatibel met audio-interfaces van andere



VAN GEPRUTS MET DRUMSAMPLES TOT 'INDUSTRY STANDARD' VOOR AUDIO PROFESSIONALS

merken, diverse ambitieuze hardwarecontrollers en recent zelfs de integratie van native processing in het top level Pro Tools HD-systeem.

Outsider

Pro Tools blijft een beetje een ondergeschoven kindje in de wereld van de creatieve producer. Het blijft vooral gebaseerd op de wereld van de geluidstechnicus en de klassieke studio. Er zijn onderhand wel heel veel opties voor de muzikant/producer toegevoegd, maar andere daw's hebben op dat gebied toch meer te bieden. Daar komt bij dat Pro Tools erg conservatief is met updates - betrouwbaarheid gaat voor alles - de prijs van hardware, software en plug-ins relatief hoog is, en de software erg formeel en

zelfs wat saai oogt. Toch is het de meest succesvolle daw voor studio's, recording op locatie, audio-editors, mastering-engineers, en niet te vergeten audio-afwerking van video en film plus Dolby Surroundprojecten. Een echte tool voor professionals dus, die voor de bedrijfszekerheid - en superlage latency - van hun software best wel wat meer willen neerleggen en het zich nauwelijks kunnen veroorloven om niet met de 'industry standard' op het gebied van audioproductie te werken. Uiteindelijk is een zeer groot deel van de muziek en het geluid dat je om je heen hoort in een of meerdere fases in Pro Tools bewerkt. Daarom mag je het met een gerust hart een Gamechanger noemen, en dat vanuit wat gepruts met drumsamples! ■

Ableton Live

Midden jaren 90 zat de daw-markt behoorlijk vast. De grote namen heersten met daw's stampvol features, vooral gebaseerd op de 'lineair'-georiënteerde workflow van de klassieke geluidsstudio. Voordat je ermee kon werken was je snel een half jaar studeren verder. Twee Berlijnse producers accepteerden de gebruikersvriendelijkheid en blokkade op spontaniteit in daw's niet. Ze maakten hun eigen daw die meer op de belevingswereld van de muzikant gebaseerd was: losse patronen maken en daar een songsequence mee maken. Essentieel voor Live, zoals de daw van Ableton ging heten, was simpele triggering en vooral realtime timestretching van audiofragmenten. Zonder nadenken of wachten kon je zo allerlei loops moeiteloos met elkaar combineren ook al klopten tempo en toonsoort niet. Het bleek precies te zijn waarop een enorme groep dj's, en minder technisch aangelegde producers zat te wachten, Live werd dan ook razendsnel succesvol. Er werden zelfs talloze controllers speciaal voor gemaakt, en alle concurrenten voegden later Live-achtige elementen toe aan hun eigen systeem. Anderzijds introduceerde Ableton features als midi, plug-ins en een meer solide mixomgeving, maar ook iets als Max For Live. En hoewel Live onderhand ook tot het establishment behoort, blijft het de favoriete daw voor dj's, live performers en iedereen die speelt en intuïtief met loops wil omgaan.

