

TRACKERS

Glöm
NOTER!
Tänk
DIGITALT!

/musik

Trackers och Mods.
De har blivit världens mest utbredda musikformat för unga människor! Hör gammaldags noter och nedskrivna musik nu till det förgångna?

AV BJØRN LYNNE

När de första tracker-programmen för musikintresserade Commodore 64-ägare gjordes någon gång på 80-talet, var det väl inte så många som trodde att de skulle komma att bli den nya musikstandarden för Amiga- och PC-musiker runt om i hela världen. Men så har det faktiskt blivit. Om du tar en runda på Internet och letar efter musik gjort för och med datorer, så hittar du mer i tracker-format än i det gamla goda note-formatet. Vad är det som håller på att hända och varför?

VAD ÄR TRACKERS?

En tracker är ett dataprogram som låter dig göra musik med hjälp av en dator, utan någon som helst extrautrustning. Det är kanske där svaret ligger. Amigan är redan utrustad med digitalt ljud och idag levereras de allra flesta nya PC-datorer med ljudkort vilket gör att du alltså inte ens behöver en MIDI-kabel eller ett keyboard för att komma igång med att göra din

FASTTRACKER: TEKNOs Bjorn Lynne går igenom grunderna i den här artikeln!

egen musik med ett tracker-program. Med lite övning och talang så kan ett musikstycke som gjorts på en tracker låta så bra att det slår synthutrustning för tusentals kronor på fingrarna. Och konceptet General MIDI blir direkt löjligt i jämförelse med en bra tracker-låt. Vägrar du att tro på det? Nåväl, läs vidare, kolla lite på egen hand och bli överbevisad!

En tracker fungerar i princip så att du lagrar ett antal ljud i form av samples, d v s små upptagningar av verkliga ljud, antingen i datorns eller ljudkortets RAM, och sedan använder du tracker-programmet för att ge datorn instruktioner om att spela upp samplingarna vid angivna tidpunkter och med angiven hastighet. Det är i grunden hela grejen! Visst, ett tracker-program kan se ut

som gammalgrekiska för en stackare som lagt ned en evighet på att lära sig att läsa noter och studera musikteori. Glöm hela grejen! Börja om från början! Glöm noter. Glöm fjärdedelar och trioler, sustain och pianissimo. Tänk digitalt!

DELA MED FYRA

Det som är lite speciellt med hela tracker-systemet är att denna form för nedskrivning och lagring av musik först utvecklades av programmerare och inte av musiker. Det är kanske det som är grunden till den extremt systematiska, exakta och 100 procent digitala formen på detta märkliga musikspråk. Allt ska kunna delas med fyra, utan undantag! Det låter kanske som ett dömt musikformat, för hur ska man kunna uttrycka

stämningar, känslor och atmosfär med ett så fyrkantigt system?

Nåväl, efterhand började datamusikerna att påverka programmerarna och övertalade dem till slut att lägga till diverse funktioner som vibrato, notfördröjning, pitch-bend och, med tiden, massor av andra liknande småsaker som gör musik till vad det är – en uttrycksform.

Nu ska jag inte göra detta till någon kurs i att använda trackers, men jag måste förklara principerna:

Först sätter du av ett visst antal ljudkanaler som musikstycket ska använda. En ljudkanal är inte detsamma som en MIDI-kanal, utan helt enkelt en sorts kanal där bara ett ljud kan spelas i taget. Om du ska spela ett ackord på tre noter så tar detta ackord tre ljudkanaler, även om alla de

tre noterna spelas samtidigt och av samma instrument. De tillgängliga ljudkanalerna kan bara tilldelas en not med ett instrument i taget. Å andra sidan kan detta instrument bytas ut när som helst, även i en och samma ljudkanal. Dessa ljudkanaler kallas tracks.

När du har satt av ett visst antal ljudkanaler, eller tracks, så börjar du att placera in noter i kanalerna med hjälp av koder bestående av bokstäver och siffror. Ett track består vanligtvis av 64 steps och dessa steg motsvarar vanligtvis gammaldags 16-dels noter. Då ska vi se, 64 steps, varje steg motsvarar en 16-dels not, det gör att hela grejen blir fyra takter lång, om du opererar i 4/4-takt alltså, något som 99,9 procent av all musik gjort på trackers gör. Men fyra takter är inte så himla mycket och det är där uttrycket pattern kommer in. När du fyllt ett pattern med noter och koder, så hoppar du bara till nästa tillgängliga pattern som till en början är tomt och fortsätter att fylla på med koder. Dessa patterns kan senare sättas samman i valfri ordning och du är därmed inte begränsad vad gäller musikstyckets längd.

Allt detta låter säkert fullständigt oförståeligt om du är en av dem som trodde att musik bestod av takter, notlinjer, helnoter osv. Men då har jag i allafall lyckats ge dig en idé om hur mycket detta format skiljer sig från det gammeldags musikformat som Mozart & Co använde.

FRÅN 3 TILL 32 PÅ 10 ÅR

Som jag nämnde tidigare så utvecklades de första tracker-programmen, så vitt jag vet, för Commodore 64 för ca 10 år sedan. Så helt nytt är det ju inte. 64:an hade en begränsning på tre ljudkanaler och kunde inte spela upp samples, så alla instrument måste skapas av SID-chipet i datorn. Många säger att dessa ljud kunde uttrycka mer värme och stämning än en CD-kvalitetssampling någonsin kan och jag är böjd att hålla med dem. Det finns faktiskt de som sitter och spelar upp de här låtarna på Amiga och PC med specialprogram som är skrivna för

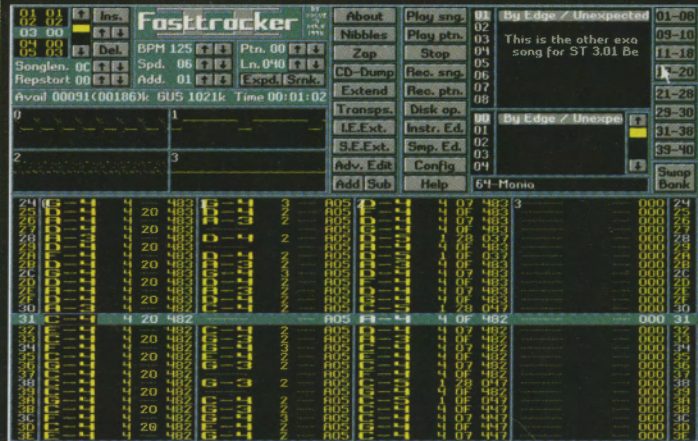
att emulera ljudet i en Commodore 64!

Så kom Amiga 1986-87 med våldsamma fyra ljudkanaler med fullt digitalt ljud, allt inbyggt i datorn – och alltså tillgängligt utan någon som helst extrautrustning. Det var nu som tracker-grejen tog fart och «alla» skulle göra musik på sin Amiga. Den första Amiga-tracker hette

SoundTracker och blev en otrolig succé. Den var fritt tillgänglig för alla och med lite tips från en kompis var den lätt att använda. Datafilerna som lagrades innehåll både instrumenten och noterna, något som därmed var en garanti för att musiken lät 100 procent identiskt på alla Amigor. Formatet var som en dröm för programmerare av både demos och spel – lätt att bygga in i koden, systematiskt och bra. Och allt kunde delas med fyra.

Folk gjorde musik. Mycket musik. Själv gjorde jag kring 400 tracker-låtar från 1988 till 1993. Och detsamma gjorde tusentals, tiotusentals – nej – hundratusentals SoundTracker-användare i hela världen. SoundTracker blev efter hand förbättrat och upgraderat, bytte namn till NoiseTracker och ännu senare, och ännu mer upgraderat, till ProTracker. Efterhand var det också några luriga typer som kom på att om man realtidsmixade ihop ljudkanalerna två och två medan musiken spelades upp kunde man faktiskt lura ut åtta ljudkanaler ur Amigan, trots den maskinvarumässiga begränsningen på fyra kanaler. Så kom **Oktalyzer** och **OctaMED**, två program som tog ut åtta ljudkanaler ur Amigan. Men av en eller annan anledning blev det aldrig särskilt populärt att använda åtta ljudkanaler. Folk var nöjda med sina fyra ljudkanaler. Med lite övning och några trick (som t ex att sampla ett färdigt ackord som ett enskilt ljud och därmed spela upp hela ackord med bara en not) var det helt otroligt vilket ljud man kunde prestera med bara dessa fyra kanaler.

Vid den här tidpunkten var PC:n fortfarande stendöd som



PASSERAT AMIGA: PC:n har för länge sedan passerat Amigan när det gäller ljud!

tracker-maskin. Det enda man fick ut ur PC:n var några förfärliga pling/plong-ljud som lät rent ynkliga i jämförelse med Amigan, som nu till och med hade intagit dance-hitlistorna i England med tracker-låtar som folk gjort bara med sina Amigor – och utan så mycket som en skarvsladd som extrautrustning!

Men PC:n tog revansch, för runt 1993-1994 började det komma ljudkort till PC som kunde konkurrera med Amigans inbyggda ljudkapacitet och självklart dök det upp trackers till PC-datorer också. **Screamtracker**, **FastTracker** och en hel drös av andra olika versioner kom ut allihopa egentligen bara små variationer av de trackers som Amiga-användare använt i årtal. Idag har PC:n med sina 16-bitars ljudkort passerat Amigan som ljudmaskin, men Amiga-folket slog tillbaka och även de kan nu använda trackers med 16-bitars ljud med hjälp av OctaMED och ljudkortet Toccatà.

DET SKA INTE LÅTA FÖR BRA

Dagens trackers på PC-datorer har upp till 32 ljudkanaler och CD-kvalitetsinstrument. Den gamla konkurrensen mellan musiker, där det gällde att få bara fyra ljudkanaler att låta så mycket som möjligt är som bortblåst. Och därmed kanske också något av charmen försvunnet? Inte vet jag. Men i vilket fall som helst

är trackers i dag populärare än någonsin, både på Amiga och PC. Tracker-musiken har många inbitna anhängare; de spelar mycket hellre fyrkanaliga tracker-moduler än den senaste skivan från Soundgarden.

Jag stod på The Gathering och sålde mina CD-skivor när en kille kom fram och frågade om det lät bra. Jag svarade att jag gjort dem med synth-utrustning för mer pengor än jag vågar tänka på och att det var klart att det lät bra! Men då var han inte intresserad. «Jag gillade din musik bättre när den inte lät så bra. Det är inget som slår de gamla fyrkanaliga Noisetraacker-modulerna». Jag bara kliade mig i huvudet. Trackers har blivit odödliga!

Detta går ju kanske inte helt ihop med det faktum att tracker-programmen och tracker-användarna hela tiden strävar efter att få trackers att låta mer och mer som en hel synthesizer-studio och idag kan en tracker låta som synth-utrustning för tiotusentals kronor. Ja, faktiskt kan det vara riktigt svårt att höra skillnad på en bra producerad modern tracker-låt och en låt som studioproducerats. Så vad gäller? Ska det låta bra, eller ska det inte göra det..?

VAD BEHÖVS DÅ?

Om allt detta nu fått dig intresserad av trackers och tracker-musik, antingen det bara är för att lyssna på andras musik, eller för att göra något själv, så har du en liten inköpslista här: