



Der er en årsag til alt...

Reason fra svenske Propellerhead er sandsynligvis det hidtil mest imødesete stykke musiksoftware. Programmet, som kombinerer sequencing med virtuelle udgaver af apparaterne i et midistudie, har været samtaleemnet siden den første messe-fremvisning for 14 måneder siden. Men lever Reason op til forventningerne?

Det er ca. et halv årti siden, at Propellerhead, bosiddende i Stockholm, første gang gjorde sig bemærket på softwarefronten. Det var med *ReCycle!* et program, som kan hente en lyd (gerne et break-beat) fra en sampler, snitte det i stykker (efter trommeslagene) og sende lydstumperne tilbage igen til sampleren, på en måde så de er fordelt over klaviaturet. Såre simpelt, men uhyre nyttigt. Så nyttigt, at det affødte .rex – et filformat til dissekerede lyde, som bruges både i Reason og andre firmaers sampleplayers.

Senere kom *ReBirth*, der på uøret realistisk vis simulerede de ligeså uøret populære Roland-maskiner med modelnumrene 303 og 808. Propellerhead har brugt erfaringerne fra disse programmer i Reason, som dog er langt mere omfattende.

Lækker emballage

Reason leveres i en lille, solid æske á la familiespil, med to cd'er i en digipak og en begynder-manual på 90 sider. Indpakningen skal nævnes, fordi den er usædvanlig lækker. Alt er holdt i samme design, incl. manualen, som i øvrigt er vel-skrevet og pædagogisk. Man får også en mere uddybende 207-siders manual i pdf-format. Installationen foregår temmelig smertefrit. Ved siden af installations-cd'en får man en cd med lyde bl.a. fra svenske e-Lab og

danske Dublab, og man kan selv vælge, om man vil installere denne lydbank, som i praksis er én fil på 508 MB med efternavnet .rfl. Man skal dog huske at vælge en disk med plads nok til denne fil – ellers kommer man i problemer. Kopisikringen fungerer med et registreringsnummer og at programmet af og til beder om at få én af original-cd'erne. Det er rime-ligt, selvom det har snydt mig én gang, da jeg sad i et tog med Reason på en iBook. For tro mig, en bærbar bliver ikke mindre blærbær af Reason!

På overfladen

Reason er et virtuelt rack med udstyr. Hvor højt bestemmer man selv. Billedet på denne side viser de fleste af de tilgængelige moduler, og det er kun ens computers ydelse, der begrænser, hvor mange (af hver) man kan åbne. Det kan blive til mange, så for overblikkets skyld kan et modul "klappes sammen" til en smal stribe.

Tre moduler er låst og dermed altid tilgængelige. For det første er det øverste modul, som dels styrer midi- og audiotilslutningerne. Man kan hælde op til 64 spors audio ud af Reason, enten via hardware helt ud af maskinen, eller via *ReWire*-systemet ind i en audio-sequencer såsom Cubase (se senere).

For det andet og tredje sequencer-vinduet og transportmodulet, som sidder nederst, og som minder om

en traditionel computersequencer. Mere spændende er dog modulerne imellem. Propellerhead-fyrene har til Reason designet en sampler, en polyfonisk synthesizer, en trommemaskine, en pattern-sequencer og en stribe effektermoduler. Alle har de modelnavne, funktioner, og brugerflade med knapper og displays, så de i princippet kunne fremstilles og bruges i "virkeligheden".

Kabel-cirkus

Trykker man på tabulator-tasten på tastaturet, vendes racket, så man ser modulerne bagfra. Det var her, der gik et gys gennem forsamlingen på sidste års Namm-messe, for her er det åbenlyst, at Reason er mere end legetøj. Apparaterne har audio- og controllertilslutninger, som er forbundet med et virvar af kabler. Kabler, som med elegance er animeret så de hænger og slasker lidt, idet man vender racket, eller hvis man flytter en forbindelse, hvilket simpelthen gøres ved at man griber fat med musen. Og det virker næsten overfødtigt at sige, at maskinerne har køleribber, blæsere, serienumre osv...

Når man åbner nye moduler forbindes de automatisk på en "fornuftig" måde: For eksempel en synth går direkte i første tilgængelige mikserkanal, en rumklang sættes op som sendeffekt på mikseren, men pointen er, at man kan gøre det som man vil: Har man lyst til reververe en hel mikser kun til trommer, forbinder man det bare sådan. Har man lyst til at LFO'en på en synthesizer skal styre panoreringen på en delayeffekt trækker man et virtuelt cv-kabel fra "lfo cv out" på synthen til "pan cv in" på effekten. Så er den hjemme. Synes man at modulerne kunne ordnes mere hensigtsmæssigt tager man bare fat i dem og

flytter dem. Det er meget fleksibelt og knaldsjovt, det sidste nok mere på en stor skærm eller end en lille.

Modulerne

Følg selv med i billedet til venstre – modulerne er lette at identificere. **Mixer 14:2** er en mixer med fjorten kanaler, der alle kan være enten mono eller stereo. Der er fire aux sends med fire returns og hver kanal har desuden bas og diskant eq, mute og solo. Navnene på de tilsluttede apparater fremtræder som mærkater på kanalerne. Det er en simpel mikser, som blander signalerne pænt og lineært. Hvis man savner mere EQ, kan det lille **PEQ2**-modul anbefales. Det har to parametriske eq-bånd, som lyder ok. Løber man tør for kanaler og åbner flere mikserer, kan de chain-forbindes, så de to kommer til at dele send-effekter og master.

Redrum er en trommecomputer, en slags blandedksistens af forskellige klassikere. Den har ti instrumenter, som kan justeres med forskellige parametre, som for eksempel tonehøjde og panorering. Lydene kan hentes ind som samlede banker eller hver for sig, som wav- eller aif-lyde. De lyde som følger med, er gode og varierede.

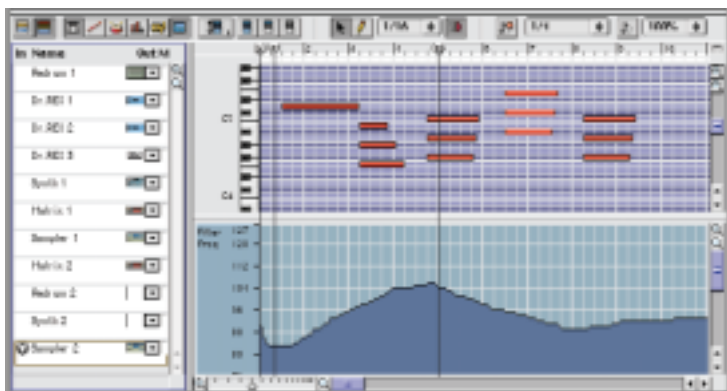
En smart detalje er, at Redrum har to sends ligesom en mikser, så man f.eks. kan give udvalgte trommelyde lidt rumklang. Tilsluttes send-udgangene fra bagsiden med send-kæde-tilslutningerne på en 14:2-mixer, kan Redrum dele effekter med denne. Redrum har nederst en pattern-sequencer à la Roland TR-909. Denne type, med 16 knapper, der hver symboliserer en underdeling af rytmen, har altid været den nemmeste måde at programmere trommer på. Pattern-sequencen kan bruges i stedet for eller sammen med "den store sequen-

Propellerhead Reason
Musiksoftware
kr. 2.995,-



Systemkrav. Mac: 604 166 MHz eller hurtigere (Reason er AltiVec (G4)-optimeret), 64 MB Ram, Mac OS 8.6, OMS 2.x eller senere. PC: Pentium II 233 MHz, 64 MB Ram, Windows 98, NT, 2000 eller senere, windowskompatibelt lyd kort. Begge: Farvemonitor i mindst 800x600, cd-rom-drev, midi-interface og -keyboard.

Testet version: 1.0 build 78. Testmaskine: 300 Mhz G3 Powemac, 160 MB Ram.



Øverst: Et kig bag raket. Vi ser en 14:2 mixer med et par apparater tilsluttet via ekstra EQ'er (de røde). Nederst: Controller-redigeringen i Reasons sequencer er forbilliglig.

cer", og finder man hen ad vejes ud af, at den er for simpel, kan man kopiere sine patterns ned som parts på "den store".

Retro med nyt krydderi

Subtractor er en polyfonisk synthesizer. Hvor polyfonisk, bestemmer man selv, op til 99 toner. Det er en klassisk analog-agtig synth baseret på subtraktiv syntese (man tager en kurveform og former indholdet af overtoner med filtre) – dog med et par originale krumsping. De to oscillatorer har ikke blot de klassiske fire kurveformer: sinus, savtak, firkant og trekant, men også 28 andre til forskellige formål. De har også en ret original fase-modulation, som tager en faseforskudt version af oscillatoren selv, og behandler de to via en matematisk funktion (subtraktion eller multiplikation). På denne måde kan man lave pulsvidde-modulation og en mængde andre, ret overraskende ting.

Synthen har desuden støjgenerator to filtre (det ene med fem filtertyper), to lfo'er, tre envelopes (mod, filter og amp) og der er virkelig lagt op til, at man tager sig sammen og laver sine egne lyde. Som på andre gode synths er det mindre væsentligt om man forstår

det hele, man kan lytte sig frem. Man spares for store modulationsmenuer, ved at hver modulationsmulighed har en knap – f.eks. er der ni til velocity.

Subtractor lyder godt. Jeg kan ikke sammenligne med et enkelt analogt forbillede, men det er da også prisværdigt, at man vælger at man nytænke nogle elementer i stedet for at lade dem alle være efterligninger.

Kladdehæftet

Hvis man savner noget avanceret modulation til sin synth end de indbyggede lfo'er, kan man med fordel åbne et eksemplar af **Matrix** pattern sequenceren, som er inspireret af de klassiske analoge sequencere. Den udsender monofoniske nodeværdier og modulationssignaler, og er lidt af et universalredskab sammen med enhver af de lydgivende moduler. Til ideudvikling er Matrix den kladdeblok, som de store sequencerprogrammer på markedet ofte mangler.

Enhver, som har forsøgt at lave TB-303-agtige lyde ved, at det afhænger lige så meget af, hvordan man spiller på lyden, lige så meget som lyden selv. Men med det rigtige patch på Subtractor og et par Matrix'er åbne (til at styre

forskellige parametre) kommer man tæt på.

Det ligger i sagens natur, at Matrix ikke er til strygerarrangementer, men sammen med **Dr. Rex**-loop-spilleren kan den også lave små mirakler. Dr. Rex er en sample-afspiller, som er blevet skræddersyet til at afvikle Propellerheads REX-filformat, som er afledt af ReCycle.

Fordelen ved at skære et loop i mange stykker er, at for det første, at man – inden for rimelighedens grænser, kan ændre på tempo og tonalitet uden at loopet falder fra hinanden. For det andet, at man ved at permutere (ombytte, fikle med) stumperne, kan variere det samme loop ud i det uendelige. Dr. Rex har "arvet" mest basale af Subtractors synth-funktioner, med ét filter og én lfo, og hver af stumperne kan justeres med *pitch*, *pan*, *level* og *decay*.

I fabriks-lydbanken findes der en mængde beats og musikloops i rex-format, f.eks. funky elpianoer, der desværre skriger på en lidt bedre chorus end CF-101 chorus/flanger modulet kan levere (mere om effekter senere).

Samplers kan kun afspille

Det sidste lydgivende modul, som skal omtales, er **NN19**-sampleren, som kan afspille aif. og wav. lyde, både som enkeltstående samplinger eller som multisamplinger lagt ud over keyboardets tangenter. Den accepterer samplinger i alle bit-størrelser, men afspiller højst 16-bit. NN19s design er meget inspireret af Akais "no-shit" samplerdesign, men det er også fornuftigt, fordi mange af de vilde funktioner på nyere E-mu- og Yamaha-samplere kan efterbehandles ved at kombinere Dr. Rex og Matrix. NN19 har de samme synth-funktioner som Dr. Rex, dog med lidt flere modulationsmuligheder.

Fabrikslydene til NN19 er lavet af danske Dublab, aka. Soundchecks skribent Jens Walther. Det er jeg både rigtig stolt over, men også lidt ked af, fordi læseren måske finder mig inhabil, når jeg nu skriver, at det er en rigtig alsidig sampling lyde af høj kvalitet.

Sampleren i sig selv lyder også godt. Hvis man tvinges til at transponere samplinger mange toner kan man vælge *high quality interpolation* og så gør den det lige så godt som hardware-samplere. To ting er dog ærgerligt. Det er meget fint at kalde NN19 for en sampler, men den er altså kun en sample-player. For at indspille nye samplinger, skal man bruge et indspilleprogram, og sådan et følger ikke med. De fleste har selvfølgelig et program som kan indspille en wav-lyd, men gode loopværktøjer osv. er ikke selvskevnne.

Reason er i det hele taget et program med masser af lyd *ud*, og ikke så meget *ind*. Eneste mulighed er faktisk et modulet **Rebirth Input Machine**, som kan hente signaler fra Propellerhead-programmet ReBirth, hvis man har det installeret.

Den anden anke er *automap*-funktionen, som automatisk organiserer lydene i en multisampling efter deres grundtoner – altså hvis man har noteret grundtone-værdierne ned i sine samplinger. Mange nye samplere kan selv "lytte" til materialet og deraf afkode en grundtone. Det ville i øvrigt også være sejt hvis NN19 kunne læse Akai, eller andre tredjeparts-formater.

Vunderverb?

De sidste moduler som mangler at blive beskrevet, er de otte forskellige effektmoduler, som alle er i halv rackbredde. Der er rumklang, delay, chorus/flanger, phaser, forvrænger, envelope-filtre, kompressor og den fornævnte to-bånds eq. De outputter alle i stereo – flere af dem arbejder i ren stereo med helt opdelte kanaler.

Det er nærmest en selvfølge, at delayet kan synce til tempoet, og at designet er godt, med generelt må man sige, at effekterne kunne være bedre. De minder én lidt for meget om de plug-ins som man fik fra Steinberg sammen med de første udgaver af VST (de havde navne som *Vunderverb*). Chorusen er ligesom ikke tyk nok, og kompressoren tager ikke helt ved på den måde man gerne ville ha' det, og forvrængereren er af den ublide type, der folder lydcurven som et wienerbrød.

Der er selvfølgelig gode grunde til, at man ikke leverer Reason med en rumklang, som ville sparke benene væk under en mindre CPU. Man kunne også spørge sig selv, hvorfor det ikke er af VST- eller DirectX-modulet, som man kan åbne andre firmaers plug-ins inde i Reason. Men jeg kender jo godt svaret, så hvorfor ikke give det videre?

Hvis jeg havde brugt et år på at perfektionere et program som Reason, der på niende time står og spiller her bag min tekstbehandler uden at være gået ned en eneste gang, så ville jeg sgu ikke have andre firmaers måske sjuskede kode ind og kompromittere programmets stabilitet.

Vil man endelig have bedre effekter må man eje Cubase og *noget Waves* eller *noget TC Works* eller sådan – og så koble Reason til via ReWire. Det prøvede jeg faktisk, og det virker også godt. Der har godt nok været et problem med at Cubase kan løbe tør for kanaler, når Reason kommer ind med sine 64 (!), men Propellerhead har vedlagt et *fix*, som begrænser antallet

til 16. Hvis man er Logic-bruger, må man op til den kommende version 4.7 for at få ReWire til at spille rigtigt.

Sequencer indbygget

Nu har jeg ikke meget plads tilbage, og mangler stadig at omtale Reasons indbyggede næsten fuldblods sequencer, som kan ruller frem nederst i racket. Den har et helt åbenlyst problem, som allerede er blevet påpeget flere steder, nemlig at Reason-vinduet har en fast bredde (knap 800 pixels) som ikke kan udvides i bredden. Man kommer let til at skøjte rundt for at navigere i et større arrangement.

Jeg ser intet overgjort i at Reason var forberedt for brug af flere skærme – i praksis ved at man kunne åbne ekstra udgaver af samme vindue og placere og scrolle dem individuelt.

Tilbage til sequenceren. Når man åbner et instrument får det et spor i sequenceren, og man kan vælge at redigere med pianorulle, tromme-editor, eller en særlig *dr.rex*-editor, alt efter hvad der passer bedst. Controllermæssigt har Propellerhead lavet noget af det mest fornuftige, jeg har set. Man kan automatisere stort set alle knapper på de virtuelle apparater og når en knap er automatiseret, kommer der en grøn markering omkring knappen, som signalerer: *Jeg er styret "ovenfra"*. I sequenceren kan man med tre knapper vælge om man vil se *alle* controllere, ingen, eller kun *de som er brugt*. Det er lige som det skal være.

Hvad angår kvantisering er der det mest basale, plus at man kan lave sin egen groovekvantisering! Reasons sequencer er ikke et midiorgie. Man kan f.eks. ikke spille på apparater udenfor computeren, hvilket på sin vis er mærkeligt, men sammenlignet med sequenceren på enhver groovebox er man lysår foran.

Nye versioner

Allerede nu er der på www.propellerheads.se blevet uploadet tre såkaldte *Refills* med ekstra lyde, hvor af to er indenfor "det elektroniske felt". Man kan kritisere Reason for at være designet for meget med henblik på *electronica*, men hvad skal man gøre? Det er altså mere ligetil at lave virtuelle versioner af synths og samplere end en akustisk guitar, al den stund at førstnævnte i forvejen er elektronisk eller ligefrem digitalt baserede. Men de elektroniske klange vinder indpas i rocken, og der er intet i vejen for at gennemsample en sanger og guitarist og derefter bygge et

moderne poparrangement op inde i Reason, især hvis det kører sideløbende med Logic (4.7) eller Cubase.

Når man skal finde lyde på disken har Reason en indbygget databasefunktion. Fire mapper, med tilhørende undermapper, udnævnes af brugeren, og bliver herefter umiddelbart tilgængelige og søgbare i load- og save-dialogerne. Det er lidt dumt at man skal ind i preferences for at udnævne mapperne (idet det gerne foregår i arbejdsprocessen), men systemet virker smart, overordnet set.

Konklusion

Jeg vil tillade mig at kalde Reason for en revolution, men hvorfor det? Andre har jo lavet virtuelle synthesizere, samplere og modulopbyggede systemer før! Korrekt, og det at Propellerhead har kombineret disse discipliner med originalitet og charme er ikke en revolution. Men at sidde med af et stykke software, som i version 1.0 virkelig virker og tydeligvis er grundigt gennemtestet, har jeg ikke oplevet i årevis.

Reason går ikke ned hvert andet kvarter. Reason giver ikke masser af problemer, så man tager sig til hovedet, river sig i håret og overvejer hvorfor man dog ikke bare spiller tværføjte. Det er der altså meget andet (musik)software som gør!

Man kan mene at det er bagstræberisk at man så konsekvent har fået apparaterne til at se virkelige ud, både i betjening og udseende, men det er også kun til dels rigtig. Matrix-sequenceren ville f.eks. ikke kunne bygges i virkeligheden. Og hvis man er vant til at arbejde med audiogrej er man stort set aldrig i tvivl om noget.

For en begynder kan Reason nærmest sammenlignes med en flysimulator, som klargør én til måske at blive sluppet løs i et "rigtigt" studie. Jeg vil til enhver tid anse det for en bedre investering end en groovebox, hvis man har seriøse ambitioner med sin musik.

Reason er sjovt og fængslende og programmeret med et overskud, som rækker ned i detaljen. Man kan mene, at den perfekt troværdige animation af kabler er overflødig gejl, men det mener jeg ikke. Det giver et lille skævt smil ligesom glaslågerne på et B&O-anlæg, og handler grundlæggende om engagerende design. Reason stråler af "brug mig!", "tryk lidt her!", "lav noget musik!". For at citere en tekst fra den danske gruppe Nephew: "Fornemmelsen er i top".