

ТЕХНОЛОГИЯ УСПЕХА

Если аранжировщик уже затянул все гайки, звукорежиссеру остается только срывать их...

Если вы работаете с почасовой оплатой, то не надо в студии творить!

Прежде чем человек начнет разбираться в студийной ситуации, ему обязательно придется пройти через этап обольщения.

В 10-долларовой студии с неграмотно подобранным оборудованием, плохой коммутацией и необразованным звукорежиссером вы потратите день на то, что можно сделать в хорошей 20-долларовой студии за пару часов!

Если студия оплетена длинными грязными проводами, в углу штабелем сложены какие-то железки, в аппаратной валяются "бычки", а в комнате отдыха — бутылки, бегите оттуда!

Если хотите получить действительно достойный микс — не задевайте самолюбие человека за пультом.

Найти драйв и убрать шум гораздо проще при многоканальном сведении — на мастеринге это очень и очень проблематично!

На страницах "Шоу-Мастера" уже давно появляются материалы, посвященные комплексным проблемам студийной и сценической работы. И сегодня мы решили затронуть тему, интересующую подавляющее большинство музыкантов: как с наименьшими затратами нервов и финансов довести задуманное музыкальное произведение до "кассетно-дискового" тиража. В беседе на тему непростого пути от идеи до ее "физического" воплощения приняли участие: **Олег ТИМОФЕЕВ**, директор музыкально-продюсерского центра "Студия DO", музыкант, звукорежиссер, инженер премастеринга, знакомый слушателям по записям камерной хоровой и инструментальной музыки в ГДРЗ, работам с джазовыми составами Игоря Бриля, Георгия Гараняна и Анатолия Крола, а также со многими популярными группами и исполнителями, среди которых: Лесоповал, Борис Гребенщиков, Эдита Пьеха, Игорь Крутой, Михаил Шуфутинский, Сосо Павлиашвили, Аркадий Арканов и многие другие.

Константин ЛАКИН, директор агентства РАПИ, студийный звукорежиссер и журналист, знакомый читателям журнала "Шоу-Мастер", других специальных отечественных и зарубежных изданий по множеству статей, посвященных профессии звукорежиссера.

К.Л. — Что ж, тема любопытная и, честно говоря, не совсем обычная. Для корректного разговора нам, наверное, следует хотя бы примерно очертить круг музыкантов и композиторов, о которых пойдет речь. Ведь создание стопроцентно "живой" бессеквенсерной музыки — это одно, а работа со звуковыми модулями и MIDI — это совершенно другое.

О.Т. — Давай возьмем среднюю ситуацию: 60% электроники, 40% живья. Цифры могут колебаться в ту или иную сторону, но в принципе, в рамках этой схемы можно рассматривать и "живое", и секвенсерное, и комплексное исполнение.

К.Л. — Согласен, пропорция вполне обычная. Итак, в голове у музыканта рождается мелодия — некий искореженный синус, призванный сообщить миру о чем-то новом и потрясающем. Прошли те времена, когда каждый музыкант мог записать этот синус в виде нот и, опубликовав партитуру, сделать ее доступной всему образованному человечеству. Ныне отнюдь не все способны даже бегло сыграть с листа. А уж сочинителей, не понимающих терминов "альтерация" и "голосоведение" — и того больше. Впрочем, и образованным профессионалам запись музыки с помощью нот вряд ли поможет в продвижении своего произведения, ведь времена салонного исполнения полюбившихся романсов давно канули в Лету, а современный плеер может воспроизвести звук кассеты или диска, но никак не партитурную нотацию. Так что первый этап на пути к успеху — это, наверное, аранжировка.

АРАНЖИРОВКА

О.Т. — Закрепление синуса в какой-то материальной форме — это, безусловно, необходимо. Но "рвать" на студию даже с готовой аранжировкой — преждевременно. Должен существовать некий предварительный этап — проверка всех партий, уничтожение лишних нот, элементарная чистка, подбор звуков и их сочетаний. Ведь если какие-то тембры не складываются, а взаимно вычитаются, то это нужно кардинально менять еще до студии.

К.Л. — Именно поэтому хороший музыкант совсем не обязательно является достойным аранжировщиком. Ведь мало уметь сыграть правильные ноты (хотя это — очень и очень важно, без грамотной ритмической основы и правильных нот все остальное не имеет никакого смысла), необходимо решать и задачи звуковой совместимости.

Кроме того, в выходящем из студии конечном звуковом полотне помимо секвенсерных треков присутствует множество "живых" партий, которые следует увязать в едином пространстве с помощью высококачественных и функциональных приборов. И аранжировщик должен ясно понимать, что на этапе студийного сведения вся накрученная им пространственная обработка (задержки и, особенно, реверберация) будет снята. Отсюда вывод: аранжировщику следует проверять свою работу при отключенном внутреннем процессоре эффектов звукового модуля.

О.Т. — Более того: уже на этапе аранжировки желательно работать со звукорежиссером, ведь проекты, на 100% подготовленные дома, способны сэкономить массу студийного времени, а, значит, и затраченных денег.

К.Л. — Однако возможность засадить за аранжировочный процесс и музыканта и звукорежиссера есть далеко не у каждого.

О.Т. — Безусловно. Но это — идеальная ситуация, хотя, к сожалению, очень редкая. У меня всего один раз в жизни была абсолютно самостоятельная работа, где я делал альбом так, как хочу. Мы сидели дома с аранжировщиком около месяца, подбирая и сочетая тембры, мешая с различных синтезаторов скрипки, определяя пропорции тех или иных звуков. И когда вся эта предварительная работа была сделана, когда мы нашли ответы на все вопросы "как" и "для чего", когда мы четко поняли, каких музыкантов мы позовем на запись "живья", только тогда мы пошли в студию.

К.Л. — Однако надо предостеречь читателя от шапкозакидательских мыслей типа "Если все сделать дома, то студию достаточно арендовать на пять минут", ведь любой музыкальный проект также включает в себя предварительный этап "разбора" самой совершенной аранжировки. А на это необходимо время, которое следует учитывать в бюджете.

О.Т. — Это время требуется для того, чтобы воспроизвести все то, что делалось дома, через хорошую аппаратуру, "разбросать" звуки, смешать их в задуманных пропорциях, и так далее. Для примера скажу, что в проекте, о котором я рассказывал, элементарный студийный "сброс" полностью подготовленной и продуманной фонограммы занимал от 4 до 8 часов.

К.Л. — И это при всем готовом! А как часто то, что называется "аранжировкой", пишется весьма и весьма схематично! И основная идея такой работы выглядит примерно так: "Ну, ничего-ничего... Вот приду в студию, там Эмуляторы всякие пополам с Роландами и Курцвайлами... Вроде, даже Хаммонд есть... Надо пока схематично все это набросать, а уж в студии-то...". В принципе, такой подход в какой-то мере оправдан. Но при этом аранжировщик должен иметь очень большой опыт и четко представлять себе, что и как он "достанет" из студийных "мозгов" на этапе сброса фонограммы, иначе подготовительный студийный этап может растянуться на очень длительное время.

Однако есть и еще одна очень важная вещь — насыщенность аранжировки. И хорошо, если на этапе "MIDI-забивки" уже четко понятны "живые" партии, которым предстоит встать в то или иное место музыкального полотна. На самом деле очень часто бывает не так. И в этом случае возможна абсолютно другая технология: подготовка аранжировочной болванки (на которую в студии записывается вокал и другие инструменты), а затем — завершение секвенсерной аранжировки с учетом слегка подсведенного "живого" материала.

О.Т. — Как правило, рассуждения о насыщенности аранжировки — это тема, изначально поставленная с ног на голову. Ведь существуют композитор, исполнитель, продюсер в конце концов, которые приходят со своей музыкальной идеей. А задача всех остальных, в том числе и аранжировщика, эту идею не испортить.

Когда первоначальная идея утопает в мыслях самокультивирующегося, самовыражающегося и "пахнущего" аранжировщика, пропадает весь смысл затеи. Поэтому хороший аранжировщик делает свою работу только под исполнителя. И технология создания болванки с последующим ее

превращением в законченный продукт (после записи вокала) — это абсолютно нормально. Конечно, есть аранжировщики с хорошим тембральным слухом, которые могут представить полную картину еще не записанного музыкального произведения. Но количество гениальных людей весьма и весьма ограничено. И на сотню специалистов обычно приходится один-два желающих и способных думать. Поэтому нужно четко понимать: аранжировщик — не царь и бог. В основном это — люди, элементарно заколачивающие деньги.

ПРОДЮСИРОВАНИЕ

К.Л. — Кроме аранжировщика в дальнейшем процессе от синуса к кассете участвует еще множество людей: музыканты, вокалисты, звукорежиссер записи, звукорежиссер сведения, звукорежиссер мастеринга, тиражная компания. И прежде, чем переходить к разговору о последующих этапах, следует вспомнить про продюсера.

Вообще с понятием "продюсер" у нас в стране до сих пор творится что-то не совсем понятное. И в девяти случаях из десяти группа, композитор или исполнитель, ищущие продюсера, на самом деле ищут совсем другого человека.

Почему-то большинство подразумевают под продюсером того, кто даст денег. Но дающий деньги называется спонсором, меценатом, заказчиком, как угодно. А продюсер — это конкретная профессия, в рамках которой некий человек ведет всю работу от начала до конца, определяя творческую суть проекта, технологию его воплощения, используемую аппаратуру, студии, музыкантов, других специалистов. Конечно, продюсер тоже может дать денег, как и гитарист, вокалист, звукорежиссер. Но в этом случае он уже выступает в двух ипостасях, только и всего...

О.Т. — При грамотном музыкальном продюсере даже из посредственного исполнителя может получиться "звезда". И если продюсер — образованный музыкант с мозгами, с нормальным музыкальным воспитанием и культурой, то подбор участвующих в проекте людей будет соответствующим.

В конечном счете, и аранжировщик, и звукорежиссер — не основные фигуры во всей этой истории. Но когда все идет грамотно и правильно, когда каждая гайка затянута не больше и не меньше положенного, каждый на своем этапе внесет что-то позитивное и творчески разовьет изначальную идею. А если при безграмотном продюсировании тот же аранжировщик уже затянул все гайки, звукорежиссеру остается только срывать их, и из этого либо вообще ничего не получится, либо процесс затянется на очень долгое время.

К.Л. — Поэтому продюсер — это человек, который должен знать весь технологический цикл от начала до конца. И не просто знать теоретически, а хорошо представлять, как, где и с кем будут выполняться те или иные работы. Кстати, не следует думать, что продюсер — это всегда отдельный, занимающийся только этим специалист. Очень часто тот или иной проект успешно продюсируется участвующим в нем композитором, музыкантом, вокалистом или звукорежиссером.

О.Т. — В большинстве случаев продюсер просто имеет команду. Это — хорошо слышащий профессионал, которому не обязательно знать марки микрофонов, пультов и предусилителей. Он просто говорит: "Хочу вот так", и те, кто работает в команде, знают, что делать.

К.Л. — И еще одно замечание по поводу продюсерства. Бойтесь безапелляционных специалистов, заявляющих: "В музыке существует только одна группа!" (не важно какая — "Битлз", "Песняры" или "Спайс герлз"). Как правило, чем меньше творческое содержание человека, тем более однозначен и безапелляционен он в суждениях. И результатом работы такого продюсера станет фонограмма, в которой вы и свою индивидуальность потеряете, и "Битлзами" не станете. Конечно, продюсер не обязан любить все музыкальные стили. Но понимать и грамотно воплощать первоначальную музыкальную идею — должен обязательно. И я знаю многих профессионалов, слушающих дома вполне определенную музыку, но способных грамотно работать в совершенно других музыкальных стилях.

О.Т. — Короче говоря, совет для музыканта достаточно прост: придумал идею — сколоти команду.

СТУДИЙНЫЕ СТАНДАРТЫ

К.Л. — К сожалению, как правило, грамотный продюсер находится не сразу. Поэтому вернемся к нашей теме. С аранжировкой все более или менее ясно. И наступает следующий этап — студия, место, где, собственно, и происходит основное действие воплощения музыкальной идеи в сверхпопулярный хит. Вот тут-то бедного клиента и подстерегают самые страшные страхи и

опасные опасности.

О.Т. — Именно в студиях появляется второй (после аранжировки) камень преткновения. Абстрагируемся от дорогих студий типа Gala, Creme и т.п., оснащенных топовым оборудованием, имеющих достойные акустические условия и стоящих немерянных денег. Возьмем среднее звено, с которым приходится сталкиваться большинству заказчиков — стоимостью от \$10 до \$25 в час. Что же там происходит? А происходит там совершенное, абсолютное, криминальное отсутствие каких-либо студийных стандартов.

К.Л. — Действительно, стандартизировать оборудование на сегодня достаточно проблематично. Как было хорошо еще несколько лет назад — на всех малобюджетных студиях (то есть, по моим прикидкам, стоящих до \$100.000 со всей строительной, энергетической и аппаратной частью, мебелью, интерьером и т.п.), обязательно стоял ADAT. Даже если основной многоканальный носитель был другим, формат ADAT позволял переносить многоканальные записи из одной студии в другую, и выполнять различные работы в разных местах (конечно, лучше этого не делать, но как часто финансовые проблемы определяют наше поведение...). И если сегодня ADAT-унификация еще "теплится", завтра она совершенно определенно исчезнет благодаря развитию многоканальной HD-записи.

Еще один сегодняшней формат стереомастера, DAT-кассета, казалось бы не испытывает серьезных потрясений. Однако далеко ли то время, когда его битность и частота сэмплирования перестанут удовлетворять пользователя? И что потом? Может быть, новые форматы, а скорее всего — просто компьютерные файлы, битность и частота которых повышается гораздо быстрее за меньшие деньги, нежели соответствующие характеристики специальных носителей...

Кроме того, говоря о студийных стандартах, следует упомянуть и имеющиеся в наличии звуковые модули. Здесь, конечно, чем их больше, тем лучше. Но если студия не может себе позволить высокий рэк, набитый разнообразными "мозгами", следует подбирать модули в соответствии со стилем записываемых произведений или иметь возможность арендовать требуемую аппаратуру.

СТУДИЙНАЯ ИДЕОЛОГИЯ

О.Т. — На самом деле, говоря о стандартах, я имел ввиду совсем не аппаратную совместимость одной студии с другой. Ведь в конечном итоге, гораздо более важным моментом является общая идея студийного строительства. И здесь существуют вполне понятные, используемые во всем мире стандарты, позволяющие делать работу быстро и эффективно. То есть при проектировании студии должна присутствовать какая-то техническая идея, какой-то план, позволяющий выполнять работы с минимальной рутинной.

Так вот, первое и основное условие, определяющее хорошую студию — это грамотная коммутация. К сожалению, практически никто не тратит денег на коммутацию, и очень часто простое решение соединить что-то так или эдак превращается в огромную проблему.

К.Л. — Не говоря уж о многочасовых поисках неисправностей и фонов в студиях, где все болтается "на соплях".

О.Т. — Точно... Однако коммутация — это еще не все. Студия должна быть изолирована от электромагнитных помех, иметь хорошую землю, грамотную планировку помещений, нормальные кабели, и, как апогей проблемы — нормальную коммутацию. Наверное, одним из немногих позитивных примеров в этом плане была студия компании i.s.p.a. Ее коммутация была настолько хорошо продумана, что два арендуемых 24-канальных магнитофона можно было подсоединить, засинхронизировать и включить в общестудийную конфигурацию буквально в течение получаса!

К.Л. — Даже незнакомый с данной студией звукорежиссер не должен иметь в ней никаких технических проблем. Если он знает используемое оборудование, умеет быстро знакомиться со студийной архитектурой (а когда в архитектуре все логично, и звукорежиссер — грамотный специалист, понять что, как и почему — очень просто), то быстрому началу работы ничто не должно мешать.

О.Т. — Упрощая все до элементарной схемы, можно сказать, что приходящему звукорежиссеру должно быть достаточно обратиться к студийному инженеру с просьбой сделать так или эдак, и все должно быть исполнено. На деле же, в лучшем случае студия способна предоставить несколько входов пульта, какие-то "концы" для примочек и пару линеек коммутатора с непонятными даже для аборигенов обозначениями. Причем сделано все это в совершенно бредовом порядке, логику понять невозможно, и человек, приходя на сведение, вместо того, чтобы сосредоточиться на художественных идеях, начинает ломать голову и бороться с персоналом,

саботирующим работу приходящего звукорежиссера.

К.Л. — Вместе с тем, продуманные коммутационные возможности отнюдь не являются следствием огромного коммутатора. Если говорить о малобюджетной студии, то скорость поступления клиентов, их платежеспособность и желание записаться за минимальное студийное время, приводят к тому, что студия должна быть абсолютно технологичной, то есть цифровой. Пришла одна смена со своей дискетой и волновым носителем (CD-RW, Jaz и т.п.), сбросила с них конфигурационные настройки и волновые файлы, отработала, спаслась, следующий... И в каком-то смысле такая "высокоскоростная" студия очень неуниверсальна, ведь для принесенных извне приборов и каких-то прочих хитростей там может быть оставлено не более 8-16 пультовых линейек плюс разрывы. Конечно, можно добиться унификации и здесь. Но это сопряжено с дополнительными вложениями, что не всегда оправданно.

О.Т. — Когда студия создается для определенных целей и, исходя из них, имеет определенные функциональные ограничения — это-то как раз нормально. Пост-про — это одно дело. Многоканальная звукозапись — другое. Но ты посмотри на сегодняшние студии! Там же приборы "со спины" состыковываются! И везде тянутся непонятные шнуры, которые просто страшно трогать! И бедолага звукорежиссер тратит кучу времени на попытку понять, откуда у них ползет этот странный провод — вот ведь о каких вещах идет речь!

К.Л. — Короче говоря, студия может быть скоммутирована универсально и неуниверсально. Главное, чтобы это было понятно.

О.Т. — Вот это уж точно! Здорово! Правильно! Главное, чтобы понятно!

К.Л. — И чтобы персонал студии мог четко и ясно объяснить, что тут можно делать, а что нельзя, а не ходить полчаса вокруг да около, пытаясь вникнуть в непонятные им требования. Ведь в 10-долларовой студии с неграмотно подобранным оборудованием, плохой коммутацией и необразованным звукорежиссером вы потратите день на то, что можно сделать в хорошей 20-долларовой студии за пару часов! И еще один неписанный закон: если студия оплетена длинными грязными проводами, в углу штабелем сложены какие-то железки, в аппаратной валяются "бычки", а в комнате отдыха — бутылки, бегите оттуда!

ЗВУКОРЕЖИССЕР — ПРИХОДЯЩИЙ ИЛИ "МЕСТНЫЙ"?

К.Л. — Кстати, проблема приходящего или "местного" студийного звукорежиссера стоит отдельного обсуждения. На мой взгляд, здесь нет готового решения. Важен контакт продюсера со звукорежиссером, а уж откуда последний — с данной студии или "извне" — не имеет значения.

О.Т. — С одной стороны — да. Но в случае работы с привлеченными аранжировщиком и звукорежиссером все внутренние "дрязги" записываемого коллектива можно решать вне студийного времени, а это — огромный плюс. Кроме того, нельзя забывать, что студия существует, как некое отдельное предприятие. А привлеченный звукорежиссер всегда не на стороне этого предприятия, а на стороне клиента. И если в студии что-то не работает, грамотный специалист не даст "оболванить" клиента и всегда сможет потребовать снижения оплаты. Сегодня в студиях вообще работает очень много непрофессионалов. И в такой ситуации привлеченный звукорежиссер может быть определенной панацеей. Приведу недавний пример: меня попросили поработать с неким коллективом, причем запись осуществлялась без моего участия, а затем уже на другой студии мы должны были доработать и свести записанный ранее многоканальный материал. Когда мы пришли сводить, выяснилось, что не выдержаны никакие диаграммы уровней, присутствуют искажения, много шума, в общем, запись сделана "тяп-ляп". Более того, когда я попытался выяснить причины такого кошмара, мне начали говорить о том что Studer и Otari — совершенно разные магнитофоны... Спрашиваю: "Вы хотите сказать, что разные магнитофоны по-разному настраиваются на одну и ту же ленту?" Отвечают: "Вы же знаете, что каждый звукорежиссер пишет со своими прибабасами и секретиками..." Ну какие могут быть секретиками? Людей попросили записать, и они должны были это сделать технически грамотно! А сделали из рук вон плохо. И если бы вся работа выполнялась местным звукорежиссером той первой студии, то свели бы также, как и записали.

СТУДИЯ

К.Л. — Стандартная история. Вообще, переход из студии в студию, который теоретически должен экономить средства клиента и повышать качество записываемого материала, очень часто оборачивается как финансовыми, так и творческими неудачами. И здесь снова вспоминаешь

замечательного человека — продюсера.

О.Т. — Общаясь с музыкантами и узнавая, сколько они потратили денег на запись той или иной песни с привлечением различных пафосных людей, я, как правило, понимаю: такого же творческого и технического результата можно добиться за гораздо меньшую сумму, причем в гораздо более крутых студиях. Например, вокал можно записать там, где есть хорошие микрофон и предусилитель, трекинг — в другом месте, а свести — в студии с хорошей консолью и обработкой. Главное, знать эти места и быть уверенным в работающих там специалистах.

К.Л. — Но для молодого исполнителя, не нашедшего грамотного продюсера, главный способ сэкономить на студии заключается все в той же степени готовности коллектива, пришедшего на запись. И если вы работаете с почасовой оплатой, то не надо в студии творить! Это неприятное заявление я готов повторять всем и каждому. Потому что и творчества не получится (какое уж тут творчество, когда каждый час из кармана вываливается по 15-20 долларов!), и денег уйдет куча, и результат будет сомнительным.

О.Т. — У нас народ вообще какой-то жестокий стал, превратил творческую работу в поток. Мне, например, не нравится почасовая оплата. Можно же договориться, купить студию на сутки, организовать процесс: вот вокалист спел, вот — бэки. Ночью пришел музыкант и сыграл свое "живье" (любой профессионал, как правило, может "рубить" и днем и ночью с одинаковым пафосом).

Но парадоксальность ситуации с начинающим исполнителем, не имеющим грамотного продюсера, заключается в том, что прежде чем он начнет разбираться в студийной ситуации, ему обязательно придется пройти через этап оболванивания. У человека есть идея. Он стремится ее реализовать. Но редко кто может взять себя в руки и сказать: "Спокойно, сначала я должен все понять, оценить, взвесить..." — это же надо обладать особой рассудительностью, взрослым, трезвым, аналитическим умом. И человек несетя в студию, платит \$30 в час, что-то кропает, а результата — никакого.

Как же избежать студийного оболванивания? Наверное, для начала стоит послушать записанные и сведенные в разных студиях альбомы. Причем не просто послушать, а вникнуть в музыкальные стороны дела. Ведь существует звукорежиссерский лист, где запись оценивается по различным параметрам. И надо понять эти параметры, заставить себя слышать то, что слышат профессионалы. Исполнитель, который решил сам себя продюсировать, должен пройти хотя бы минимальную профессиональную подготовку. Ведь ты же не идешь чинить машину, не поняв, как откручивать ту или иную гайку. Ты поговоришь с людьми, купишь книжку, прочтешь, поймешь, какие требуются ключи и отвертки, а только потом пойдешь в гараж. Так и здесь — необходимо заняться самообразованием, либо найти профессионального человека, который хотя бы проконсультирует.

Впрочем, нужно учесть и еще один момент. Непрофессиональный, но думающий человек, накропавший синус, довел свою первую работу до микса, послушал, и его стошнило. Что дальше? Он либо бросит этим заниматься, либо начнет "рыть" дальше, разбираться, что не так. И это — нормальный образовательный процесс. Поэтому нет ничего страшного, что человек, первый раз попав в студию, полностью провалился. По-моему, это закономерно, ибо студия априори требует каких-то профессиональных навыков, умения работать с микрофоном, петь в наушниках... Известно, что существует некий тусовочный круг, в который входят и аранжировщики, и звукорежиссеры. Но тусовочные звукорежиссеры работают на потоке. Там нет сказок, люди занимаются ремеслом, и в большинстве случаев очень узнаваемы по каким-то музыкальным приемам. Другая категория звукорежиссеров — творческие люди, которым интересно чего-то "поковырять". Они, как правило, не в тусовке, их имена находятся в тени. И, не обладая определенными знакомствами, на таких звукорежиссеров можно выйти только прослушивая и анализируя записи.

К.Л. — Кроме того, очень важно найти не просто профессионального звукорежиссера, а человека, способного найти психологический и творческий контакт с исполнителем.

О.Т. — Несомненно. Я настоятельно рекомендую исполнителям искать контактов со звукорежиссерами. Ведь во время записи артисту нужна поддержка. Это же не просто так — надел наушники и пропел. И совсем не пустяк — какие люди окружают тебя в это время. Поэтому, на мой взгляд, единственный правильный путь — это искать сподвижников, единомышленников. Причем стараться знакомиться именно с профессионалами. Почему, когда мы покупаем мебель, мы начинаем читать журналы, просматривать газеты, изучать рекламные объявления, а когда

создаем некий интеллектуальный продукт, идем куда попало, не анализируя работу студий и не знакомясь со звукорежиссером? Я считаю, что обязательно надо знакомиться со студийными специалистами, разговаривать, понимать, насколько тебе импонируют те или иные люди. И если контакта нет — до свидания, не надо с ними работать!

К.Л. — Но для начинающего музыканта все это не так просто: нашел компакт-диск, прочел фамилию, подружился, и дело в шляпе... Обычно музыкант начинает свой тернистый путь к звездам с некоторой непонятной (хорошо, если порекомендованной кем-то) студии. А там — свои штатные аранжировщики и звукорежиссеры, и конкретный комплекс услуг.

О.Т. — Но ведь ты сам знаешь, что студийные специалисты — это, как правило, люди, работающие на конвейере. Фирменные, крутые звукорежиссеры не сводят в таком потоке — каждый день по две песни. Это — одна сторона медали. А другая сторона — назови мне студийщиков, которые имеют музыкальную подготовку, знают, как и что объяснить вокалисту. Не на уровне "меня это не ломает...", а на нормальном профессиональном языке дать человеку дельный совет. Ведь на сегодняшний день в студиях сидят ребята, имеющие, в лучшем случае, инженерную подготовку и что-то слышали про доминант-септ-аккорд. А хороших, образованных звукорежиссеров, которые знают, как его правильно разрешить в тонику — очень и очень мало. Для меня все встало на свои места в техническом и звукорежиссерском смысле после двух событий. Первое — выставка AES, позволившая четко "отделить мух от котлет" в смысле используемого оборудования. Тогда я понял: каждый выбирает себе тот аппарат, который соответствует его внутреннему состоянию. А второе событие — мне довелось немного поассистировать Грегу Уолшу. Он не делал ничего, что бы я не знал, но звук был просто потрясающим. И я понял, что многое приходит просто с опытом. Технические знания — это школа. А вот музыкальному чутью не научишь, это должно появляться с годами.

К.Л. — Так я же и не говорю, что хорошо, а что плохо. Я просто констатирую факт: наш потенциальный начинающий музыкант, скорее всего, попадет именно к студийному поточному звукорежиссеру, а никак не к суперпрофессионалу. Причем студийщик может быть и талантливым и бесталанным специалистом, но то, что он на потоке — это факт!

О.Т. — Тут, к сожалению, получается очень жесткая ситуация. Допустим, разбита машина и требуется ее продать. Можно ее продать сразу и без хлопот за \$100, а можно потратить время, найти гараж с ямой, разобрать, подлатать, собрать, и продать за \$1000. Так и здесь. Ты создаешь продукт и, в зависимости от того, насколько он тебе дорог, либо плюешь и "рюхаешься" с ним куда попало, либо вяешь его долго и кропотливо, добиваясь задуманного результата. Конечно, можно "попасть" и во втором случае. Но с думающими музыкантами "попадалово" происходит только один раз. А в целом надо отдавать себе отчет: хороших студий, в которых сидят нормальные творческие люди — единицы. И вообще, хорошую студию от плохой можно достаточно быстро отличить по агрессивности местного персонала.

К.Л. — ...?

О.Т. — Я серьезно. Если клиент, отслушав запись, говорит: "Вы знаете, мне вот это не нравится", а в ответ "Да ты чо, мы тут писали того-то с тем-то!", — значит, студия посредственная. И бывают ситуации, когда, отслушав принесенный на мастеринг материал, я звоню на студию, культурно прошу что-то исправить или вернуть деньги, потому что результат криминален, а мне говорят: "Это вы сами там виноваты, это у вас там ничего не получается..." Но, господа дорогие, я же не с улицы звонил! У меня, худо-бедно, какой-то опыт имеется, я не чайник, и если я решил предъявить претензии, значит я их могу обосновать и доказать! Так что же это получается: "бабки" сорвал, и до свидания, и никакой ответственности! Вот таких студий надо определенно избегать.

Есть некий стандарт качества. Например, было у человека \$200, он потратил их на запись, и мы оцениваем, стоит ли данная работа этих денег. Конечно, 200-долларовый микс за 10 часов работы вместе со студией и звукорежиссером — это смешно. И творческий результат может быть каким угодно. Но технического брака даже в этой фонограмме быть не должно.

К.Л. — Все это, конечно, до какой-то степени абсолютно верно. Но, находясь по внутреннюю сторону студийного барьера, я представляю и обратную ситуацию. Приходит ко мне клиент и говорит, что мою работу затем будет оценивать некто со стороны. Если он назовет понятного для меня человека — нет вопросов, я к нему еще и съезжу при случае, посоветуюсь. Ведь большинство серьезных профессионалов я, скорее всего, знаю. Не обязательно лично — по записям, по общим знакомым. А если и не знаю, всегда смогу навести справки. Но если клиент

назовет в качестве оценщика моего труда какого-нибудь непонятного "Тютькина", мой ответ будет совершенно четким — нет, парень, не выйдет, и никаких претензий от подобного "проверялы" я не приму. Пожалуйста, приходи со своим "Тютькиным", пусть он работает в студии в качестве приглашенного звукорежиссера, я дам ему инженера, умеющего двигать фейдер, а уж руководит пусть сам. Впрочем, бывает всякое, и после такой работы может оказаться, что "Тютькин" действительно гений... Ну дак тем лучше!

Впрочем, наш разговор — не о студийных, а об исполнительских проблемах. Поэтому мой совет: работая в незнакомой студии над альбомом, сделайте сначала целиком одну песню. Запишите, сведите, покажите специалистам. И только потом принимайте решение о продолжении работы именно в этом месте. И обязательно обратите внимание на звукорежиссерскую работу. Если звукорежиссер — простой придаток к фейдеру (надо так — пожалуйста, надо эдак — тоже не проблема) — это плохо и такая работа не стоит даже \$10 в час. Если звукорежиссер не способен к диалогу и к пониманию изначального замысла (по принципу "все вокруг дураки, только я умный") — это тоже никуда не годится и за такое поведение человек у пульта должен еще и вам приплачивать. А истина, как всегда, посередине.

ТРЕКИНГ

О.Т. — Итак, молодой исполнитель пришел в студию. Начинается многоканальная запись — новый студийный мир, новые ощущения. Хорошо, если ему попадется профессионал, который может успокоить, помочь справиться с предстартовыми судорогами, волнениями. Ведь войти в вокальную, одеть наушники, начать петь при абсолютно чужих людях, начать выворачивать свою душу наизнанку — это в определенном смысле подвиг. И здесь огромную роль играет звукорежиссер записи — я желаю музыкантам, чтобы им попался специалист, способный отнестись к клиенту именно по-человечески. Не как к очередному куску мяса, которое нужно обработать и получить свою зарплату, а аккуратно и трепетно. Ведь одним неосторожным словом, отсутствием такта и чуткости, можно просто уничтожить все то, что артист принес в студию.

К.Л. — Высочайший профессионализм заключается в том, что даже когда музыка не нравится, следует полюбить ее на время звукорежиссерской смены. Причем полюбить не внешне, а честно, глубоко и искренне.

О.Т. — Или не браться за работу вообще. Ведь есть же достаточно много профессионально честных людей, которые говорят: "Знаешь, старик, я такую музыку просто не умею писать. Но могу тебе посоветовать вот этого".

ЧИСТКА

О.Т. — Хочу остановиться еще на одном моменте. Очень часто после завершения трекинга начинается сведение. Хотя, на самом деле, здесь должен быть еще один этап — чистка. Я давно для себя вывел, что при работе с аналогом, если есть возможность включить гейт на каждую дорожку — включай, потому что шип, который "насыщается" в глубине микса, здорово мутит всю фонограмму. Что же касается цифры — там большинство этой работы можно выполнить еще до сведения. И это — совершенно отдельный процесс. Хотя почему-то на него в большинстве студий не хватает времени.

МИКС

К.Л. — А дальше начинается сведение. И руки всех присутствующих тянутся к пульта. И каждый норовит хоть чуть-чуть, но дернуть фейдерочек, крутануть эквалайзер, двинуть панорамку — хорошо, что хоть компрессоры с эксайтерами не трогают.

О.Т. — Я думаю, на сведении исполнителю следует занять зеркально-обратную позицию. Он должен понять, что звукорежиссеры — очень ранимые существа, ревностно относящиеся к тому, что они делают, и всякие комментарии "Тютькна", который только что "лажался" и не мог спеть двух нот, будут восприниматься в штыки. И бесполезно приносить диски со словами "Сделай так!" — не будет так, потому что для того, чтобы было именно так, следовало с самого начала подбирать и, главное, издавать определенные звуки.

Конечно, можно оговорить какие-то моменты. Допустим, я люблю начинать с бочки, баса и центрального вокала, а только затем "обвешиваю" их остальными партиями. И, чтобы не делать лишней работы, можно предложить звукорежиссеру: "Ты сделай ритм-секцию, сведи ее с голосом, и дай послушать". Есть замечания? Попроси сделать так или эдак. Понравилось? Половина работы

сделана, костяк уже есть, все остальное —нюансы, плюс-минус, больше-меньше. По-моему, это — самый продуктивный способ работы.

И, если хотите получить действительно достойный микс — не задевайте самолюбие человека за пультом. Ведь не секрет: бывает, исполнитель брякнет какую-то бестактность, и звукорежиссеру уже плевать как сводить: "Вот это подвинуть? Пожалуйста! Вот это? На!" Здесь должен быть какой-то взаимный процесс, взаимный контакт на человеческом уровне.

Вообще, сведение — это очень творческий процесс. И подчас даже самый опытный звукорежиссер начинает портачить не потому, что он халтурщик, а только благодаря финансовому прессингу почасовки. Нельзя так работать. Почему творец может творить сколько угодно, а сводить песню надо за отведенные на это три часа? Я вообще считаю, что микс, который сделан меньше чем за 10 часов, это не микс, это просто "ручки двигали".

МАСТЕРИНГ

К.Л. — Итак, аранжировали, записали, свели. И вот тут-то появляется еще один подводный камень — непонятное слово "мастеринг". Впрочем, я вру. В первый раз слово "мастеринг" исполнитель слышит гораздо раньше — на сведении, когда халявщик-звукорежиссер объясняет: "Тут, конечно, не все здорово... И драйв подкачал... И фонит малость... Но не бойсь — на мастеринге все исправится. Драйв многополосным компрессором вытянут! Фон вычтут! И ваааааашееее!". Не верьте! Найти драйв и убрать шум гораздо проще при многоканальном сведении — на мастеринге, при работе со стереопарой, это очень и очень проблематично!

О.Т. — Изначально мастеринг — это чисто американская "фишка". В свое время американские пластинки вдруг зазвучали лучше европейских. В чем дело? Выяснилось, что они подвергали конечную фонограмму частотной и динамической коррекции. В результате и появилась процедура мастеринга — улучшения готовой стереозаписи перед ее выпуском в тираж.

К.Л. — И появляются некие специалисты, и говорят страдальцу: за \$50 мы отмастерим тебе весь альбом. И выходит с такого "мастеринга" абсолютно прямоугольная фанера. И называется это действие гордым словом "разогнали"... И хорошо, если у клиента еще сведенка осталась...

О.Т. — Клиенту необходимо добиваться максимального качества именно на сведении. А результат мастеринга за \$50 (если за такие деньги вообще можно сделать что-то стоящее) — требует суперскрупулезного контроля, ведь в этом процессе множество подводных камней. Во-первых, недорогие программные средства, доступные "мастерящим" за \$50, работают явно хуже серьезных профессиональных аппаратно-программных комплексов: два-три прохода каких-то обработок — и от звука ничего не остается. Впрочем, это в порядке вещей — для кого-то приемлем "Запорожец", а кому-то требуется "Мерседес".

А во-вторых, алгоритмы, которые доступны на этапе мастеринга, при их неумелом использовании способны абсолютно загубить произведение. Возьмите, к примеру, максимайзер. Очень опасная штука. Если запись была цифровая еще до сведения, там и так пилообразные высокие частоты, а после максимизации все вообще превращается в стеклянную пыль.

Основной обман клиента на этапе мастеринга заключается в том, что после определенной обработки фонограмма получается существенно громче изначального материала. И объективно сравнить то, что было и то, что получилось, очень трудно. Единственный способ — взять сведенную фонограмму и хотя бы приблизительно синхронно запустить вместе с отмастеренной, выставив одинаковый уровень громкости. А после, переключаясь туда-сюда, спокойно отслушать, сравнить, все сразу встанет на свои места, потому что зачастую кроме громкости и искажений мастеринг ничего нового не привносит.

К.Л. — Очень многие клиенты, в той или иной степени понимающие, что они хотят от аранжировки, трекинга и сведения, абсолютно не представляют себе, чего же они ждут от мастеринга. Пожалуй, единственное, что им понятно — это монтаж и кроссфейды. А все остальное воспринимается просто как некое абстрактное "улучшательство".

О.Т. — Не надо "лезть" на мастеринг сразу после сведения. Может, с фонограммой ничего и не надо делать, и никакой мастеринг не нужен, и нет смысла бросаться деньгами! Клиент должен послушать свою сведенную фонограмму на различной аппаратуре, проанализировать ее, и только если вне зависимости от конкретного воспроизводящего прибора в материале есть какой-то конкретный дефект (ну, неправильный хай-хэт, неверная частотка, что-то вылезает или наоборот пропадает) — приходите с совершенно определенными пожеланиями. Заказчик должен понимать, зачем ему мастеринг — исправить неправильный баланс, шум, выпирающий инструмент или

какой-то дефект, щелчок; сделать поярче, погромче, порельефней... Прийди к специалисту, спроси, что тут можно сделать? Может, болезнь не лечится, и надо просто пересвести. Я, например, когда ничем помочь не могу — так и говорю: пересводите.

ТИРАЖ

К.Л. — А когда отмастеренный материал вы понесете на тиражирование, основное, о чем вам надо помнить: не надейтесь на то, что продажа компактв и кассет окупит все финансовые и временные затраты. Скорее всего, этого не будет (по крайней мере, с первого захода). А если получится, если вам вернется все вложенное — просто поблагодарите судьбу.

О.Т. — Первый тираж не окупит ничего — это сто процентов. В лучшем случае, вас просто кто-то заметит. Поэтому для начала я не советую делать больших тиражей. Причем, пропорция "диски : кассеты" сильно зависит от музыкального стиля. Если это джаз — 1:1 (тысяча компактв, тысяча кассет). Если коммерческая танцевальная музыка, то 1 : 5 (тысяча компактв, пять тысяч кассет).

ЭПИЛОГ

О.Т. — В качестве резюме нашей беседы, замечу: исполнитель, который продюсирует себя самостоятельно, должен понимать, что студия, мастеринг, завод — это все люди с другой стороны. Не следует никому доверяться, нужно все самому проверять, советоваться, если есть сомнения — лучше отложить, встретиться с кем-то, проконсультироваться.

К.Л. — И, подытоживая сказанное, хочу воззвать: люди, не верьте, что ошибки аранжировки и трекинга можно исправить на сведении, а ошибки сведения — на мастеринге! Результатом будет только общее накопление халтуры и "бросовая" итоговая фонограмма. Так нельзя! Вашим основным девизом должно стать: "Максимальный результат на каждом этапе работы".

О.Т. — И успехов всем, вставшим на тернистый путь музыкального творчества. Творческих успехов и удачи!

Шоу-Мастер. Август 1998 г.