

СОДЕРЖАНИЕ

1. Этап «Создание основы песни: мелодия + гармония», Шпаргалки по основам композиции.....	15
2. Этап «Создание аранжировки».....	32
3. Этап «Сведение». Начинаем работу в студии.....	58
4. Эквалайзер.....	97
5. Динамическая обработка.....	117
6. Построение пространства.....	148
7. Работа с группами аудиодорожек.....	182
8. Детали сведения.....	191
9. Сведение в разных стилях.....	202
10. Этап «Мастеринг».....	214
11. Работа по референсному треку.....	235
12. Работа с вокалом.....	253
13. Немного о музыкальном восприятии.....	294

Всем привет!

Меня зовут Софья Кутузова, и я та самая #женщинакотораязвучит. Псевдоним Paulina Steel вместе со мной лет с 14. Можно называть и Соня, и Софья, и Полина, и Паулина.

Я занимаюсь музыкой с 5 лет, когда меня отдали в музыкальную школу. Тогда же, как говорила моя преподавательница по фортепиано, я сочинила свое первое произведение, но я его, увы, не помню. Потом я училась в джазовом колледже по классу композиции и джазовой гармонии у Юрия Чугунова, нашего мэтра джаза и автора учебника «Гармония в джазе».

Затем я окончила бакалавриат и магистратуру факультета искусств МГУ им. Ломоносова по кафедре композиции. То бишь я композитор и магистр изящных искусств. Самостоятельно мне пришлось обучаться в программе Steinberg Cubase. Чему-то научившись, я стала выпускать свои первые композиции на лейблах за границей. Но мое сведение (и тем более мастеринг) сильно хромало, и я, как многие из вас, решила это подтянуть. Поэтому пошла обучаться звукорежиссуре в Школу музымейкеров у Александра Цыплухина, где благополучно и осталась работать: преподавать, делать записи и продакшен.

С момента начала моего преподавания прошло больше 10 лет. За это время я стала сертифицированным тренером компании Steinberg, сделала сотни записей, миксов и мастерингов, разработала несколько учебных программ по созданию музыки, аранжировке, сведению и мастерингу. Даже написала мегаинформативный экспресс-курс по теории музыки. При этом стараюсь не стоять на месте и хожу на лекции, смотрю курсы наших и зарубежных коллег, ведь технологии в нашем деле развиваются очень быстро и нельзя ничего упускать.

Мысль о создании полноценной русскоязычной книги обо всех этапах музыкального производства давно назревала в моей голове. И это совершенно не было случайным. Ведь я сама столько раз искала полезные материалы, но не находила их. С самого начала моего творческого пути мне всегда хотелось делать полный музыкальный продакшен самостоятельно, от и до. И это не потому, что мне жаль денег, а потому что нравится, потому что мое видение — это мое сознание, и я не могу вложить его в голову другого человека при подготовке музыкального проекта.

И я знаю, что таких людей, как я, очень много. Кто-то из них имеет математический склад ума, кто-то — гуманитарий. Кому-то нужно полностью от начала и до конца вести свой проект, а кто-то просто хочет уметь разговаривать со звукорежиссером на одном языке.

Я надеюсь, что эта книга поможет и первым, и вторым. В ней я собрала квинтэссенцию своих знаний и наработок, чтобы вам было гораздо легче и быстрее учиться, чем когда-то мне.

Название — «Звукорежиссер души» — я очень долго подбирала. Мне хотелось передать суть процесса сведения и мастеринга не с точки зрения саунд-инженерии — таких материалов вы можете найти много и без меня.

Я нацелилась изложить технические аспекты во многом с позиций психологии музыкального восприятия. Ведь зачастую именно эмоциональное понимание происходящих в звукорежиссуре процессов дает понимание техническое: мы крутим какие-то ручки на пульте, чтобы затронуть или показать определенные грани души.

И чтобы была понятна структура книги, обратимся к алгоритму создания песни как коммерческого продукта. Ведь именно песня для нас является наиболее востребованной формой массового музыкального изложения и потребления. Поэтому опишу подробно все этапы ее создания.

Обидно, когда звукорежиссер ничего не понимает в создании музыки и представляет себя исключительно инженером. На мой взгляд, чтобы сделать качественный проект, нужно погружение (но не обязательно глубокое) в тему создания музыки. Поэтому я включила в книгу те знания о композиции и гармонии, которые могут быть полезны при сведении и продюсировании. Именно с этого начинается описание всех этапов.

1. Создание идеи: мелодия и гармония.

К примеру, у вас есть текст. Чтобы он стал песней, его нужно положить на музыку, хотя бы под гитару или фортепиано, и это уже можно петь!

Мелодию (топлайн) может делать также отдельный человек — топлайнер. Он же может придумать хуки и текст.

Об этих элементах песни мы поговорим в первой части книги, а также затронем вопросы формы композиции.

2. Аранжировка (бит, минус).

Песня обрастает инструментами, барабанами, стилем. Выбираем жанр композиции, инструменты — живые или виртуальные. Решаем: современно или в ретро, тренд или андеграунд, какая тональность и темп удобны и т. п.

Зачем песня? Ответов на этот вопрос может быть масса: для стриминга / чтобы быть хитом / чтобы самовыразиться (для себя) / чтобы танцевать / чтобы думать / в подарок кому-то и т. д. От этого сильно зависят аранжировка и далее сведение, мастеринг. Надо найти несколько референсов.

Вопросам подбора инструментов, создания ритм-секции, выбора референсного трека и будет посвящена вторая часть книги.

Но здесь следует помнить, что аранжировка без сведения и мастеринга отнюдь не готовый продукт! Это просто демо для себя, для друзей. В этой же части мы поговорим о том, зачем нужно демо и как правильно его подготовить.

3. Сведение — работа звукорежиссера.

Аранжировка готова — можно писать вокал и все это сводить. Рекомендую делать сведение именно уже после записи вокала, чтобы не пытаться «прилепить» голос к готовому миксу, а создавать микс вокруг голоса, но об этом — в пятой части). В третьей же части мы разберемся со сведением полноценного мультитрека и разных групп инструментов. Я расскажу вам о фундаментальных средствах звукорежиссуры, порядке их применения. Самое главное — мы поговорим о том, о чем обычно не говорят преподаватели и звукорежиссеры: о слушательском восприятии, о том, как на него влияют различные виды обработки звука при микшировании.

4. Мастеринг — работа мастеринг-инженера.

Чтобы песня была стандартизована по формату, громкости, частотам и динамике, ей необходима финальная обработка. Без мастеринга трек невозможно выложить в стриминговые сервисы или куда-либо. И в этой части я расскажу о своем видении мастер-обработки, о своих предпочтениях в выборе плагинов и методов.

5. Запись вокала.

Конечно, далеко не все треки становятся песнями, но львиная их доля — да. В строчках хит-парадов вы встречаете гораздо чаще именно вокальные треки. Поэтому мы поговорим о том, как лучше подготовиться к записи вокала и вокалисту, и звукорежиссеру, как редактировать вокал и какие ноты считать фальшивыми, как сводить вокал и как вписать его в готовый минус максимально удачно.

За бугром активно работает система разделения труда. Каждый занимается своим делом, в котором он большой спец. Причем делятся даже те дела, которые, на первый взгляд, сложно разделить. Например, не просто один пишет песню (музыку и текст), а другой ее аранжирует, но и в самой песне деление: один пишет хуки и припевы, а другой накидывает куплеты.

Есть отдельный человек для записи (+ еще один только для того, чтобы микрофоны ставить). При этом для записи вокала может быть еще один продюсер. Один для сведения, один для мастеринга, а заправлять всем может главный саунд-продюсер.

Над песней трудится целая армия спецов, а каждый этап работы над треком может проходить в разных студиях со специальными условиями. Идея такова: пусть человек играет даже небольшую роль в пьесе, но делает это опупенно круто — и продукт на выходе реализует свой потенциал на все сто.

Также от многих продюсеров и сонграйтеров можно услышать истории о «трудовых лагерях». Когда группа из творческих профи выезжает в загородный дом и тусит там месяц-два, сочиняя вместе, например, альбом для какого-то артиста. Все проникаются тесной уединенной атмосферой, делятся идеями и подкидывают друг другу новые мысли.

В суровых реалиях отечественного музыкального бизнеса сложно представить такое разделение, 100 500 студий, армию спецов. По большей части квалификация людей очень низкая, все работают по наитию, а не по науке, руководствуясь своим прекрасным слухом и музыкальной чуйкой от бога. Да и бюджеты у нас не те.

Человек, который у нас занимается музыкой, должен уметь все, иначе будет получать очень мало. Особенно в условиях растущей доступности технологий и множества постоянно демпингующих самоучек с концепцией «я-художник-я-так-вижу».

Хотя, согласитесь, было бы гораздо проще, быстрее и эффективнее научить одного человека просто вешать микрофоны, а другого просто работать с вокалом и доверить им это дело, чем получать кучу контента средней паршивости от людей, которые просто не могут объять необъятное. Но вынуждены это делать.

И у нас, и на Западе есть люди, которые в одном флаконе сочетают в себе многое и хорошо знают большинство музыкальных процессов, умеют видеть конечный результат сразу. Я в данный момент имею в виду не бедрум-продюсеров, а настоящих профессионалов, имеющих образование и опыт. Таких мало, их работа стоит дорого, ведь они учились этому всю жизнь. А еще эти люди умеют доверять и делегировать другим профессионалам участки работы, не тянуть одеяло на себя и не быть затычкой в каждой бочке.

Мне повезло. Вернее, я трудилась, училась, покупала оборудование, чтобы мне повезло и я могла самостоятельно делать каждый этап создания песни и работать в музыкальной индустрии. Но при этом бывает, что я работаю вместе с коллегами-профессионалами, которым я доверяю один или несколько этапов. Когда вы работаете над музыкальной композицией, вам нужно оценить:

стоит ли упираться и все делать самому, действительно ли вы этого хотите? Я надеюсь, с помощью моих текстов вы сможете разобраться в своих желаниях и возможностях. Еще не передумали создавать бомбические треки? Тогда поехали!!



1



**ЭТАП
«СОЗДАНИЕ ОСНОВЫ
ПЕСНИ: МЕЛОДИЯ+
ГАРМОНИЯ»**

**ШПАРГАЛКИ ПО ОСНОВАМ
КОМПОЗИЦИИ**

МОЖЕТ ЛИ ЧЕЛОВЕК БЕЗ МУЗЫКАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕЛАТЬ МУЗЫКУ?

Ответ однозначный: Может!

Вопрос в том, какую и на каком уровне. Сейчас компьютерные программы позволяют осуществлять на своем ноутбуке полный цикл музыкального производства — от аранжировки до мастеринга. Чтобы сложить набор звуков в аранжировку, нужно обладать чувством ритма, музыкальным слухом.

Многие авторы даже не пользуются клавишами для создания музыки — им достаточно забивать ноты мышкой. При этом получаются приличные треки! Как правило, это биты, танцевальная или экспериментальная электронная музыка. Та, которая не подразумевает сложной гармонии, основана на ритме либо допускает возможность нелогичных и странных гармоний и мелодий или их полное отсутствие.

Итак, для написания битов, танцевальной и экспериментальной музыки достаточно изучить секвенсор.

Для создания песен требуются хоть какие-то познания в гармонии, хотя бы на уровне Am/Dm на гитаре.

Для написания песен под заказ уже нужны серьезные навыки в музыкальной теории.

Некоторые считают, что наличие музыкального образования ставит рамки в фантазии человека, пишущего музыку. Вроде как заставляет делать шаблонные вещи. Аналогия про одежду: вы знаете, что для выхода на улицу нужно надеть брюки и рубашку, но это не значит, что каждый день вы носите одни и те же брюки и рубашку. С другой стороны, странно предполагать, что

человек, не понимающий ничего в брюках, вдруг пойдет на улицу в мешке и это оценят. Над человеком в мешке могут посмеяться, ну, или могут ему посочувствовать и объяснить, что правильно и удобно было бы носить брюки. Вряд ли кто-то скажет, что мешок — это гениальная идея. Конечно, сейчас можно любое выдать за концептуальную музыку, делая умный вид. Но давайте честно: все же всё понимают, если отключить маркетинг и покерфейс.

В музыке есть свои закономерности, как и в других аспектах жизни. Знание их и законов восприятия подсказывает человеку, к какому результату приведут его музыкальные действия. Ученик или человек без знаний часто боится ошибиться. У профессионала такого страха нет, он может допустить ошибку намеренно — чтобы в треке был оригинальный момент, фишка и т. п.

Правила существуют в том числе и для того, чтобы их нарушать. Но чтобы его нарушить, нужно сначала узнать само правило.

Самое приятное — что все знания накапливаются, даже порой без нашего ведома. Оттого, что мы слушаем музыку, расширяется наш кругозор. Но профессионал слушает музыку особым образом...

КАК ПРАВИЛЬНО СЛУШАТЬ МУЗЫКУ

Сложно представить себе людей, которые могут жить без музыки. Мы слышим ее с экранов ТВ, в интернете, на радио. Даже когда не открываются турникеты в метро, звучит тот самый полонез Огинского. Но для музыканта, желающего расти, прослушивание музыки не просто занятие для удовольствия и развлечения, а слуховой анализ.

Вот несколько лайфхаков для прокачивания своих «слуховых извилин»:

🐱 1. Выход из зоны комфорта

Часто я слышу от своих учеников: «Я такое ни сводить, ни даже слушать не буду». Причем любой человек может сказать такое про любое музыкальное направление, у всех разные вкусы.

Профессионал не имеет предпочтений.

В любом стиле и в любой композиции талантливый и опытный человек может найти жемчужину и создать выдающуюся композицию. Чтобы делать что-то выходящее за привычные рамки, что-то новое, нужно слушать не то, что вам хочется, а буквально все подряд. Но желательно, чтобы это «все подряд» было «фирмовое», ну или хотя бы любимое миллионами людей. 😊

Я никогда не соглашусь, что «галимая попса», которую любят миллионы, является лишь плодом грамотного маркетинга: если люди это слушают, значит, есть за что. Мы должны анализировать: почему это слушают, что там такого необычного сделано в мелодии, гармонии, тексте, партии ударных, почему трек возбуждает такой интерес?

Не думайте, что я призываю вас к тотальному прослушиванию всякого хорошо продаваемого шлага. Хорошо слушать стили, которые вам не знакомы, и особенно те, которые вам не нравятся. Я давным-давно так открыла для себя рок-музыку, которую, как воспитанная на благозвучной классике и электронике девочка, считала просто шумом. Да, сначала было тяжело, но всего пара месяцев — и слух адаптировался.

Это не значит, что я стала тащиться от металкора или пускать слюни от дум, но теперь я знаю черты их построения и понимаю, как работать с такой музыкой.

Такие вещи вырабатывают слуховой иммунитет: вместо того чтобы слушать музыку с позиций «нравится — не нравится», вы получаете способность выявлять ее характерные черты с помощью правильных вопросов.

2. Правильные вопросы

- Как строится партия ударных? Какой в ней ритм и темп? Как она изменяется по ритму в куплетах и припевах? Каков состав инструментов в партии ударных? Каков саунд-дизайн этих инструментов (высокая ли бочка, низкая ли бочка, то же про рабочий и т. п.)?
- Какие самые интересные звуки в треке? Почему они интересны? Как строятся партии этих инструментов?
- Что именно является «крючком» этого трека? Это могут быть и мелодия, и гармония, и их сочетания, и какой-либо оригинальный звук или грув. Важно понять, за счет какого окружения аранжировки он работает.
- Как строится форма трека? Есть ли в нем вступление и кода? Где находится кульминация и благодаря чему она достигается? Как развивается форма по ходу трека, какие изменения происходят в музыке?
- Как соотносятся звуки между собой? Подходят ли они друг другу? Как темы и партии трека взаимодействуют между собой?

Задавая правильные вопросы и отвечая на них, вы занимаетесь слуховым анализом даже при прослушивании вашей любимой музыки, а уж если музыка для вас новая и необычная, то «слуховые извилины» будут работать по полной! А вы слушали свою любимую музыку именно не ради удовольствия, а для слухового анализа?

Эти пункты и вопросы помогут вам создавать мелодии, гармонии, писать аранжировки, и тем более — во

всем, что касается саунда. А пока вы формируете свой плейлист для анализа, я расскажу вам еще несколько интересных вещей про создание основ песен и инструментальных треков.

ЧЕРТЫ ИДЕАЛЬНОЙ МЕЛОДИИ

Поскольку я надеюсь, что эту книгу держит в руках широкий читатель, на всякий случай скажу, что мелодия — это одnogолосное проведение. По сути, то, что мы можем напеть. Гармонию же, напротив, мы напеть не можем, потому что в ней сразу много звуков складываются в аккорды.

У вас наверняка есть свои мелодические предпочтения, однако, как вы знаете, какие-то мелодии нравятся и вам, и еще миллиону людей, а какие-то только вам. 😊

Почему так происходит и в чем секрет создания идеальной мелодии, точно никто не знает, но есть определенные закономерности.

Существуют материалы и исследования, которые рассказывают о происхождении музыки и мелодий в том числе, ссылаясь на речевую природу этих явлений. То есть, условно говоря, мелодия — это музыкальное продолжение речи. Между ними есть ритмическое и звуковысотное сходство. И если взять самые хитовые песни человечества, то можно заметить в них всех некие общие черты, которые во многом обусловлены речевым происхождением. В частности, о них написал Роберт Журден в своей книге «Музыка, мозг и восторг: Как музыка захватывает наше воображение». Итак, идеальная мелодия обычно соответствует следующим признакам.

- Успешная мелодия лежит в пределах одной октавы. Это совпадает со среднестатистическим диапазоном человеческого голоса. Если мелодия будет выходить за эти пределы, обычному человеку спеть ее будет проблематично.
- Отсутствие больших скачков и плавное голосоведение. По той же причине.
- «Массовая» мелодия в основе имеет целотонную гамму (условно: играется только по белым клавишам). При этом хроматические ходы и тоны (по черным клавишам) могут быть, но они имеют характер проходящих оборотов. Это связано с более сложным восприятием людьми диссонирующих созвучий и обертонов. Доказано, что мозгу гораздо проще даются консонансы. А соответственно, то, что проще, — более любимо массовым слушателем. Отсюда же логически вытекает следующий тезис.
- Отсутствие скачков на хроматические тоны. Проведите с собой такой опыт: сыграйте до — ми — соль и пропойте эти ноты поочередно, а потом сыграйте до — ми — соль-диез и попробуйте повторить их. В каком случае было проще?
- Работает принцип компенсации: если в музыке что-то пошло вверх, значит, скоро пойдет вниз; если было какое-то быстрое движение, значит, скоро будет замедление. Таким образом музыка «дышит», и то же происходит в микромире мелодий. Из чего следует последний пункт.
- Одна и та же нота не может долго повторяться. Это просто-напросто будет монотонно. И этот факт напрямую подводит нас к пониманию фундаментальных закономерностей музыкального восприятия.

САМОЕ ГЛАВНОЕ О МУЗЫКЕ И СЛУХОВОМ ОПЫТЕ

«Музыка — искусство повторения и введения нового материала» — так нас учила в университете наша любимая преподавательница Людмила Николаевна Борисова. И в этих словах однозначно есть все, что стоит знать о мелодии, гармонии и о музыке в целом.

Вдумайтесь! Чтобы музыка состоялась и была понята слушателем, в ней должно быть что-то для него узнаваемое и что-то новое. В каждой композиции для разных людей — разное количество нового и уже знакомого. Люди европейского склада по воспитанию, образу жизни и условиям проживания обладают схожим слуховым опытом. Но все равно у каждого человека есть свои особенности жизни, которые делают его слуховой опыт уникальным.

Слуховой опыт — это то, какая музыка и звуковая среда окружает человека с детства по жизни. На него влияют музыкальное образование или его отсутствие, среда (общение в большом городе или дискотеки в сельском клубе), музыкальный вкус родителей (играла дома классика или махровая попса), региональные особенности (в России, как и везде, все знают песни Мадонны, но также знают и свои русские народные) и т. д. Все это влияет на музыкальные познания и предпочтения.

Еще Аристотель писал о том, что музыка вызывает у человека приятные эмоции за счет радости узнавания. Это один из законов музыкального восприятия, который действует на всех людей. Задавали ли вы себе когда-нибудь вопрос, почему самая массовая музыка — это поп? Или почему классикой все восхищаются, но на самом деле ее мало кто слушает?

Дело в радости узнавания. Музыка — это своего рода загадка. Приведу пример: если вас спросить, сколько будет дважды два, вы легко ответите: четыре. От этого вы не почувствуете себя сильно умным, умнее других. Но если у вас вдруг есть навык считать в уме огромные числа — то, чего не умеет большинство, — и вас спросят, сколько будет 345×278 , а вы легко, как дважды два, ответите 95 910? Вероятно, вы будете чувствовать себя умным, обладая такой способностью.



Так и в музыке: для каждого найдется загадка своей сложности. Если при ее «решении» человек чувствует себя «умным» (хорошо), тогда музыка ему нравится. Если же ощущения противоположные, тогда музыка кажется скучной и не нравится. Все это происходит молниеносно в голове каждого слушателя, об этом никто не задумывается, это как рефлекс! Вспомните себя на приеме у невролога: вам по ноге ударяют молоточком, и нога совершает рывок. В этот момент вы не осознаете, что ваша нога двигается, вы не готовитесь к этому действию, не контролируете его и не можете избежать при условии, что здоровы. Музыкальное восприятие так же неосознаваемо и чрезвычайно быстро. И если вы спросите человека, почему не понравилась ему эта музыка, он ответит, что она скучна, а не то, что он не смог разгадать ее загадку и почувствовал себя глупым. Он этого даже не осознает! Сложность музыкальной загадки для разных людей разная в зависимости от их музыкального опыта, а также от повторения и введения нового музыкального материала.



Пример: многие скажут, что им неинтересно слушать слишком простую поп-музыку, такую как Верка Сердючка. Это значит, что загадка этой музыки для них слишком проста — решив ее, они не чувствуют себя умными, не чувствуют себя лучше. Есть люди, которым музыка Баха кажется скучной и непонятной. У этих людей нет опыта прослушивания сложной полифонии, они не разбираются в многоголосии и не распознают смыслы, зашитые в музыке Баха. То есть загадка этой музыки для них слишком сложна, слухового опыта для ее решения у них нет. Конечно, когда человек не может решить задачу, он не чувствует себя умным, ему не нравится музыка. Повторюсь, этот процесс в голове слушателя происходит без его ведома, в один миг. Однако если человек будет постоянно тренировать свои «слуховые извилины» и потихоньку приобщаться к полифонии Баха или к чему угодно другому, до сих пор ему не известному, то он может расширить свой круг доступных пониманию музыкальных загадок.

■ ■ ■ ■

Таким образом, для завоевания наибольшей аудитории музыкальная композиция должна все время балансировать в рамках повторения и введения нового материала — чтобы угодить разным слушателям, чтобы быть не слишком сложной, но и не слишком простой. И поп-музыка, как самая массовая, обладает такими чертами. По характеру самой популярной музыки можно определить слуховой опыт публики в рамках региона, страны, даже мира и понять, какие музыкальные загадки сейчас хочет решать человечество.

■ ■ ■ ■

Разумеется, я сейчас веду речь о закономерностях восприятия внутри одной музыкальной традиции. Конеч-

но, у народов Востока, азиатских стран есть свои особенности воспитания слухового опыта. Но поскольку я принадлежу к европейской музыкальной культуре, мы говорим об этом именно с западной точки зрения.

ПРИЕМЫ РАЗВИТИЯ МЕЛОДИЙ

Как разнообразить мелодии и темы, если не хватает воображения или образования? Да что там разнообразить — иногда мелодию в принципе сложно сочинить! В свое время, когда я обучалась полифонии в университете и писала фуги (обожаю этот жанр!), я поняла, что полифонический метод конструирования — это универсальная палочка-выручалочка для любого музыканта и автора.

Вы можете сказать, что конструирование — это фи, а великие наши опусы должны приходиться к нам свыше и только от большого вдохновения. Но скажите это автору песен, для которого их создание не хобби, а ежедневный труд. Или скажите это человеку, который застрял в творческом кризисе и месяцы сидит, склонившись над чистым листом / пустым проектом.

Зная черты «идеальных мелодий», о чем мы говорили выше, а также полифонические принципы развития, вы легко справитесь с задачей написать мелодию в любой момент времени. Постепенно, тренируясь, вы сможете довести эти принципы у себя до автоматизма и дальше думать только о душе. 😊

Полифонию (не полифония!!! — если вы хотите считать себя музыкантом) не зря называют «музыкой для чтения» — в ее основе лежат почти математические законы. В отличие от гомофонно-гармонического склада, где есть мелодия + гармония (мелодия + аккомпанемент), в полифонии нет аккомпанемента. Эта музыка строится

только на основе мелодий, и каждая из них здесь равноправна. В результате сочетания мелодий мы слышим гармонии, но нужно понимать, что они не самоценны, а лишь являются продуктом наложения друг на друга мелодий.

Чтобы писать музыку, состоящую исключительно из мелодий, нужно иметь в арсенале немало способов их развития. Перечислю их.

— **Увеличение и уменьшение темпа** — это ускорение или замедление мелодии в несколько раз. В популярной музыке, которая чаще всего имеет размер 4/4, это действие обычно имеет четную структуру, то есть темп изменяется в 2, 4 раза.

— **Транспонирование** — перенос мелодии на интервал вверх или вниз. Чаще всего мы можем услышать транспонирование на октаву. В теории интервал может быть любым, но, исходя из описанных выше черт идеальной мелодии, маловероятно, что он будет диссонирующим или провоцирующим диссонирующие или атональные изменения в мелодии.

— **Дублировка** — добавление к теме ее самой в транспонированном виде. По сути, это вы постоянно встречаете в бэк-вокалах, которые поют то же, что и основной вокалист, в том же ритме, но на другой высоте.

— **Контрапункт** — для нашей упрощенной полифонической системы популярной музыки это значит, что темы меняются местами: та, что была ниже, идет в верхний регистр, а та, что выше, — наоборот. Например, бас и гитара меняются партиями. Обожаю этот прием у Red Hot Chili Peppers в песне Hump de Bump — ритмический контрапункт партий баса и гитары между куплетом и припевом. В одной части трека быстрые ритмические ходы играет ги-

тара, бас же стоит на месте, играя синкопами, а в следующей части происходит ровно наоборот: бас летает то вверх, то вниз, а синкопированная гитара остается на месте.

— **Задержка** — когда мелодия начинается не со своей привычной доли, а позже или раньше (желательно делать это в темпе проекта, чтобы избежать ошибок). Например, при работе с вокалистом, чтобы ему быстро пришла в голову идея импровизации на мелодию, мы говорим: «Не пой мелодию в тот момент, когда она начинается, а возьми вздох в это время», — тогда мелодия сместится. Конечно, для воплощения таких штук в реальности нужно гибкое воображение, зато в компьютере вы легко можете подвинуть вправо или влево свой мелодический квадрат.

— **Ракоход** — переверот мелодии задом наперед. Органический ракоход может быть осуществлен как с сохранением исходного прямого ритма мелодии, так и с полным инвертированием, и ритма в том числе. Здесь следует быть осторожным, поскольку смена нот может повлечь за собой появление диссонирующих с основной гармонией созвучий. Как один из вариантов, можно еще сделать реверс с помощью компьютера.

— **Обращение мелодии** — способ для тех, кто хотя бы немного знает теорию. 1-я ступень мелодии — опорный тон. Если мелодия, например, начинается с 3-й ступени (это на 3 выше 1-й), значит, обращение этой ноты — на 3 ниже 1-й ступени, и так обращаем каждую ноту темы.

Эти приемы могут эффективно применяться при создании абсолютно любой музыки, а также при написании аранжировок и даже при редактировании материала в

сведении. Не факт, что любой из них подойдет в любой трек, но порой подходят даже несколько. Они делают музыку очень разнообразной, не вызывая при этом ощущения хаоса, ведь, по сути, нового материала не вводится, а только лишь идет преобразование уже известного.

ПИШЕМ ГАРМОНИЮ ПРОСТО

Конечно, друзья, пары страниц маловато, чтобы преподать вам курс гармонии. Если вы захотите полноценно изучить его, то будьте готовы потратить на это довольно много времени. Однако для тех, кто намерен просто делать треки, рассчитанные на массовый сегмент или около того, у меня есть небольшая шпаргалка-помогалка простых и крутых гармонических последовательностей!

Но прежде — несколько пояснений к ней.

* Для тех, кто не в теме: тоника (*T*) — *I* ступень, субдоминанта (*S*) — *IV*, *II*, *VI* ступени, доминанта (*D*) — *V* и *VII* ступени.

** Через дробь пишется бас аккорда, если это не основной тон, например, *Am* — это ля минор, а *Am/G* — ля минор с басом соль.

*** Для простоты примеры даю в ля миноре.

Самой простой и распространенной последовательностью является *T — S — D*, в основном виде это *I + VI + V* ступени по классике. В джазе вместо четвертой ступени (*IV*) идет вторая (*II*). А учитывая то, что сказано под звездочкой выше, все это можно расширить, например *I—VI—IV—V*:

Am — F — Dm — E

Для усиления разнообразия в последовательностях можно чередовать лады (минор и мажор). Таким образом, в основном виде для минора: *T I* минор — *S IV*

минор — *D V* мажор. А как вариация — например *T I* минор — *S VI* мажор — *S IV* минор — *D V* минор:

Am — F — Dm — Em

Не обязательно всегда начинать с тоники. Любую последовательность можно начать с любого места, и от этого поменяется все настроение трека — например, *T — S — D* в основном виде и как вариация *S — D — T* или *S — D — S — D*:

F — G — Am

F — G — Dm — Em

Еще есть поступенные ходы, могут быть как вверх, так и вниз. Одна из самых частых последовательностей *I—VII—VI—V*, тот самый *Hit the road Jack*. Может быть как игровой, так и грустной и трагичной в миноре.:

Am — G — F — E (m)

Для мажора такое же поступенное движение вниз создает светлый романтический образ:

C — G/H — Am — G — F — G — C

Довольно эпично звучат поступенные ходы вверх (недаром в символизме Баха похожие гармонические последовательности сравнивались с восхождением Христа на Голгофу):

Am — G/H — C — F

А самый проникновенный из этих ходов, который нравится всегда всем без исключения («Мой рок-н-ролл»), — это *VI—VII—I*:

F — G — Am

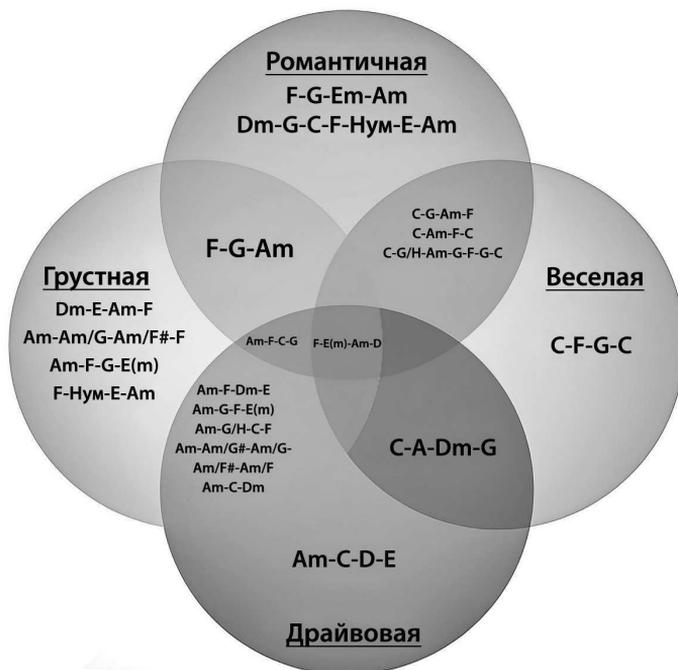
Загадочности и шпионского флера придают последовательности с ходом баса по полутонам:

Am — Am/G# — Am/G — Am/F# — Am/F

Минорные доминанты для минора, как правило, звучат более мягко, современно и менее драматично. Более классически, напряженно, а иногда более кабацки звучат мажорные доминанты.

По сути, речь именно о закономерностях, заложенных в этих последовательностях, а не в самих последовательностях. Зная эти последовательности, можно написать все что угодно в любых количествах! Просто меняете тональности и комбинируете ступени. Стоит помнить только, что настроение — вещь весьма субъективная, и каждый может услышать что-то свое. И конечно, поскольку последовательности просты, они хорошо подойдут для поп-музыки. Однако у этого есть и обратная сторона: вы можете встретить их во многих песнях. (Здесь мы рискуем погрузиться в холиварную дискуссию о том, что вся музыка уже написана и все, что мы делаем, — всего лишь повторение чего-то уже сыгранного и спетого, и бла-бла-бла.. 😊)

Но если вас вся эта философия не особо интересует, то вот еще для вас целая диаграмма клише-гармоний для разных оттенков музыки:



Следует иметь в виду, что, по статистике, в хит-парадах больше песен в миноре. Но это не значит, что они все грустные, это просто способ их гармонической организации.



2



ЭТАП «СОЗДАНИЕ АРАНЖИРОВКИ»

ДЛЯ ЧЕГО ВАША МУЗЫКА?

Ответ на этот вопрос ведет к разным последствиям в создании трека, его аранжировке и дальнейшем сведении.

Поп-музыка призвана завоевывать массы, она не создается для какого-то узкого сегмента слушателей или какой-то конкретной задачи. При этом она может быть и танцевальной или сопровождать фильм, но не это ее основные цели. Ее задача — сделать **продающийся хит**.

Такая музыка должна быть как минимум понятна каждому, а лучше еще и приятна. При создании поп-трека нужно ставить себя на место рядового слушателя и спрашивать себя из этой позиции: насколько трек понятен и привычен слуховому опыту, не слишком ли он заморочен?

Если вы хотите своим хитом завоевать большое количество людских сердец, то представьте себе, предположите, из кого состоит это большинство слушателей, какую музыку они слушали с детства, какую сейчас, к чему привыкли. Чтобы понравиться им, трек должен быть в большей степени чем-то знакомым, но одновременно и содержать в себе что-то новенькое в соотношении примерно 3:1 (когда на три четверти музыкальная информация воспринимается как знакомая и примерно на четверть — как новая). Излишне оригинальная, новаторская композиция вряд ли станет хитом.

Форма поп-песни должна быть также понятной и привычной. Больше шансов у треков без долгих вступлений, с хуком в начале, с развитием по ходу формы и кульминацией в нужном месте.

Попса призвана «отвлекать», быть заметной: что бы вы ни делали и ни слушали сейчас, но вдруг откуда ни возьмись заиграла попсовая мелодия — и в идеале вы все бросили и побежали ее слушать. При этом у вас не должно возникнуть желание переключить ее после 20 секунд.

Броскость и простота — ключевые моменты для построения как теста, так и музыки, звучания массовых треков.



Подытожим. Трек, который хит:



- простой,
- яркий, но в меру оригинальный,
- не длинный (до 4 минут),
- имеет развитие,
- легко запомнить (простота мотивов, повторы),
- громкий.

Прикладная музыка создана, чтобы сопровождать некую ситуацию, она не вполне самостоятельна. Такова, например, музыка в кино, которая пишется «под картинку» (при этом мы также знаем много примеров, когда хочется слушать такие темы просто так, ради удовольствия). Это такие стили, как чиллаут (Chillout), лаунж (Lounge), и много других.

Сюда же относится огромная библиотека аудиостокков, откуда берут треки в рекламу, сопровождение видеороликов и т. п. То есть прикладная музыка — оппозиция неприкладной, той же попсе, которая делается преимущественно для слушания.

Интересная история: в начале XX века композитор Эрик Сати назвал свое произведение «Меблировочная музыка». Его задачей было незаметное музыкальное сопро-

вождение, создание атмосферы помещения. Название «Меблировочная» отражает суть той музыки: она, как и мебель, является одним из элементов интерьера. Постепенно этот подход к музыке стал стилем, перерос в минимализм, а позже в лаунж (launge — англ. «гостиная»).

Основная идея прикладной музыки — создавать определенное настроение, не отвлекая людей от их дел, разговоров и прочего.

Сати намного опередил свое время, особенности формы его композиций мы используем до сих пор. В ее основе лежит многократное повторение небольших, довольно простых музыкальных фрагментов с минимумом развития и изменений.

Прикиньте, в одном из произведений он даже оставил пометку музыкантам, что нужно играть фрагмент 840 раз, — вышло, что это в районе суток!

Позже лаунж-музыка вобрала в себя много от джаза, даже импровизации. Но в ней эти элементы утратили свою обычную задачу продемонстрировать музыкальное мастерство, а звучат в русле спокойного, не отвлекающего от посиделок в ресторане потока.

Монотонность усыпляет нас, как маятник гипнотизера. Прикладные спокойные современные стили балансируют на грани между «не отвлекать» и «не усыпить». Хотя, бесспорно, есть музыка и для сна, и для медитаций, и всяких других интроспективных штук.

Итак, чтобы музыка расслабляла, она не должна отвлекать! То есть это совсем не хит-шедевр на века, а просто «мебель» для определенной ситуации. Эмоционально такая музыка не будет ярко окрашена, в ней нет трагедий или экстаза — это слишком сильные эмоции, они привлекут чересчур много внимания. В случае если есть вокал, текст тоже прост по строению и смыслу.



Подытожим. Что характерно для чилла и иже с ним:



- много повторений,
- мало развития тем, тембров,
- мало инструментов,
- нерезкое, матовое звучание инструментов и ритм-секции,
- мало перепадов по громкости, те, что есть, — плавные,
- простота и спокойный характер музыки,
- размытый эмоциональный фон без драмы.

Танцевальная музыка, по сути, является прикладной, поскольку она для танцев. Отсюда следуют такие ее аспекты, как подчинение всех элементов одной задаче — ритму, а также отсутствие перегруженности музыкального материала и простота.

В отличие от попсовых песен, клубная музыка не обязана вписываться в радиостандарт по времени звучания. Более того, чтобы диджею было удобно сводить треки друг с другом, в начале и конце каждого трека делается «нейтралка» (так мы это называли в мою бытность диджейкой по молодости) — это около минуты исключительно партии ударных плюс, возможно, перкуссии и баса.

Форма танцтреков строится преимущественно блочно, где в каждом квадрате постепенно наслаивается новый инструмент. Обязательно присутствуют ямы (места с замедлением музыкального времени и разряженной фактурой без ритм-секции) и дропы (основной расколбас). Наличие ямы перед дропом как местом, где представлена основная мысль композиции, делает его особенно

заметным и ярким за счет создания динамического контраста, контрастного изменения музыкального времени.

Все блоки формы при своем повторении (а их должно быть много-о-о-о) в большинстве случаев — это копия. Излишнее разнообразие и сложность не нужны для танцев.

Мелодии имеют яркий тембр и простую гармонию (чаще без всяких заумных септаккордов, пониженных ступеней и т. д.). Их ритмическая организация очень четкая, все работает на грав трек.

Про сведение танцевального микса поговорим чуть позже. Сейчас скажу лишь, что почти все инструменты здесь расположены симметрично в стерео или по центру. Это нужно, чтобы в клубе людям, стоящим, например, у колонки справа, было слышно то же, что и людям слева.

Частотно трек необходимо насытить богатыми низами, жирными бочками и басами. Именно они делают грав на большой (и не очень) акустике.

Ну и, как показывает практика, танцевальные треки должны быть громкими, несмотря ни на что, — не берут лейблы тихие и не жатые в кирпич*, и все тут (во всяком случае, пока ситуация такая)!

Подытожим. Танцуют под трек, который:

- сосредоточен на ритме,
- простой по строению и набору музыкальных элементов,
- имеет яркие тембры и хуки,

*«Жать в кирпич» (сленг) означает сжать сигнал трека или ограничить его до такой степени, что динамический диапазон становится очень маленьким и звук становится сильно искаженным. Это может быть сделано с целью увеличить громкость и конкурентоспособность трека, но часто в ущерб качеству звука. О том, как научиться это делать или как этого избежать, мы поговорим в главах о сведении и мастеринге.

- строится по большей части на повторах,
- не имеет перевесов по составу инструментов вправо или влево,
- богат на низы,
- громкий, как атомная война.

ФОРМА

Почему одни песни переключаешь, а другие хочешь дослушать? Часто причина этого кроется в их форме.

Что заставляет скучать — это монотонность. Она обусловлена постоянным ритмом, слабой динамикой, неизменным составом инструментов. Как индейцы вводят себя в транс? С помощью повторяющихся ритмичных звуков. То же и в музыке: если основа ритм-секции (чаще всего бочка + малый барабан) присутствует в песне от начала до конца без перерывов — песня монотонна, слушать ее неинтересно.

Чтобы этого не происходило, стоит убирать полностью/частично или варьировать ритм-секцию в разных частях песни. Можно делать сбивки и «дырки» на границах частей (куплет — припев).

Монотонность часто не совсем верно трактуют как нечто убаюкивающее и тихое. На самом деле неважно, будет музыка тихой или громкой, — если в ней не происходит изменений, то она скучна и монотонна. вспомните, как у соседа вдруг включился перфоратор! Вы замечаете резкий шум, но через довольно короткое время уже воспринимаете его просто как фон, не привлекающий внимания. Так же и музыка без изменений динамики становится фоном.

Динамика в музыке тесно связана с составом звучащих в ней инструментов: он нелинейно нарастает по мере приближения к кульминации трека, а затем упрощается, инструментов становится меньше.

Если у вас в треке 80 дорожек, посмотрите на них с позиции продюсера: может, не стоит включать все сразу? Продюсер мыслит всегда на несколько шагов вперед, чтобы с каждой частью песни состав инструментов усложнялся до момента кульминации.

Вы спросите: а если всего 15 дорожек? Поверьте, если нечего добавить, всегда есть что убрать! Главные инструменты песни: бочка, рабочий (малый барабан), бас и вокал. В них — суть трека. Если убрать что-то из них, это сильно привлечет внимание. Причем «привлечение внимания» может быть как со знаком плюс, так и со знаком минус. Вот если в середине припева вдруг выключится голос или бас — это определенно привлечет внимание, но скорее станет неким шоком для слушателя, негативно скажется на восприятии. Добавление или убавление менее значимых инструментов будет не столь заметно, но, например, добавлением одной только перкуссии в кульминационном разделе вряд ли удастся создать впечатляющее нарастание.

Минималистичные треки всегда воспринимаются хорошо, они просты и понятны. Почему бы не попробовать начать песню просто с баса, потом добавить бочку, потом вокал, а потом в припеве малый, хэты, синты или гитары?

Форма чаще выстраивается на этапе аранжировки. Но, бывает, аранжировщик недорабатывает, тогда форму приходится править саунд-продюсеру/звукорежиссеру при редактировании материала для сведения.

Если сформулировать кратко, то при выстраивании формы трека надо следить за этими вещами:

— разница между однотипными частями формы — есть ли она между первым и вторым куплетом, первым и вторым припевом и т. д.;

— разница между разнотипными частями формы: куплетом и припевом, припевом и бриджем и т. п.;

— наличие кульминации — идеально, если на 3/4 произведения (кульминации посвящен отдельный раздел этой книги);

— движение композиции вверх к кульминации как к высшей точке трека (по составу и количеству инструментов, усложнению партий, субъективной громкости, эмоциональному напряжению и т. п.);

— ускорение музыкального времени по ходу к кульминации, где чаще всего время идет максимально быстро (о музыкальном времени читай дальше).

Ответьте честно: чем отличается первый припев вашего последнего трека от второго, а второй — от кульминации? 😊

ФОРМА: ГРУППЫ ИНСТРУМЕНТОВ

Мы уже начали говорить о привлечении внимания за счет манипуляций разными инструментами. Хочется поговорить об этом более подробно, потому что условное усложнение материала в идеале должно происходить параллельно во всех группах инструментов, а для этого нужно уметь их идентифицировать.

Группы инструментов:

— **Ритм-секция.** Барабаны и перкуссия.

— **Мелодия** (все, что можно спеть). Это может быть вокал, соло-инструмент, моно лид и т. п.

— **Гармония** (аккорды, сопровождение мелодии). Поли-синты, фортепиано, гитара (бой, рифф) и т. п. Основу гармонии трека держит бас или то, что его заменяет.

— **Орнаментальная группа**. Эта группа не несет важного смыслового значения для композиции, в отличие от предыдущих трех. Она отвечает за создание атмосферы, определенного настроения. Без нее смысл песни не пострадает, но может поменяться настрой, исчезнуть глубина. Эта группа воспринимается как дополнительная, здесь часто арпеджиаторы, эффекты, эмбиенс, атмосферные пэдики и соло.

Легко следить за изменениями по группам, проверяя себя: в каждой ли из них есть развитие тем или иным способом в разных частях трека, не перенасыщено ли оно в одной части и не провалено ли в другой? Иногда мы так увлекаемся усложнением одной группы инструментов, что упускаем другие.

Виды развития по группам инструментов:

— **По количественному составу**. Это, я думаю, вы уже поняли. Чем больше инструментов, тем более насыщенной воспринимается композиция.

— **По громкости**. Вы можете делать автоматизацию громкости там, где это нужно. Например, бэки в первом припеве у вас звучат тише, чем во втором, а во втором — тише, чем в третьем. Это могут быть не обязательно бэки, а любой другой инструмент.

— **По тембру**. Например, в куплете у вас звучит глухой снейр или римшот, а в припеве к нему добавляется яркий снейр или клэп — это тоже воспринимается как развитие от более мутного к более яркому. А можно сделать и автоматизацию эквалайзера в разных

частях трека для раскрытия яркости тембра какого-то инструмента.

— **По пространству.** Часто вы можете заметить, что планы инструментов или вокала меняются от куплета к припеву. Хотя это больше относится к сведению, я не могу об этом не упомянуть, потому что все-таки вы можете воспользоваться этими средствами и во время аранжировки. Например, в куплете вокал или гитара предстают перед нами сухими и близкими, а в припеве к ним добавляется большое пространство, что делает их более массивными и значительными в наших глазах.

— **По плотности событий.** Чем ближе к кульминации, тем выше плотность событий. А это понятие мы разберем в следующем разделе.

МУЗЫКАЛЬНОЕ ВРЕМЯ

Замечали когда-нибудь, что слушаете минутный трек, а кажется, что прошла целая вечность? Или наоборот: побывали на большом концерте, а ощущение, что время пролетело незаметно!

Музыкальное время — феномен искусства. Оно будто меняет рамки реальности, заставляя обычное время течь иначе. Музыкальное время не равно времени физическому. И эта магия — одна из причин, побуждающих людей слушать музыку снова и снова.

Обычное время измеряется часами, секундами и т. п. Для музыкального времени эти единицы неактуальны, ведь оно идет в другом ритме. Его единица измерения — плотность событий.

Плотность событий — количество происходящего в музыке в отрезок времени. Величина относительная, но ее все чувствуют.

Пример: вот ваш трек, включите только бочку. Время пошло с определенной скоростью. Добавьте рабочий барабан. Чувствуете ускорение? Количество ударов в такте стало больше, а время плотнее. Теперь включите хэт, и время станет еще быстрее, ведь он играет еще чаще.

События происходят не только в ритм-секции, а в каждой группе инструментов. Все они измеряются по горизонтали, то есть в отрезке времени, а не по вертикали — по количеству звуков одновременно. Чем больше плотность событий в музыке, тем быстрее идет музыкальное время.

Самый плотный по событиям фрагмент произведения — кульминация. Весь трек постепенно растет и развивается, музыкальное время ускоряется по ходу к кульминации. А в ней происходят максимальное количество событий и максимальное ускорение. После чего время может либо резко останавливаться, когда произведение заканчивается на обрыве, либо плавно замедляться кодой и уменьшением плотности событий.

Стереотип восприятия: время идет вперед. Если в вашем треке время постоянно тормозится, события не развиваются, в кульминации мала их плотность или они сменяют друг друга нелогично — слушателю будет сложно «жить» в таком времени. А значит, есть вероятность, что ему просто не понравится.

ПРОВЕРЬ СЕБЯ ПО ФОРМЕ

Составьте себе список, какой инструмент в какую группу входит в вашем треке, и распишите, что с каждым из них происходит в каждой части композиции.

Форма — примерно как лестница: ступени вверх до кульминации и вниз после нее.

На «ступеньках вверх» запишите, как развивается каждая группа инструментов. На «ступенях вниз» — как они упрощаются или, возможно, исчезают (частично или целиком).

Самые яркие по силе воздействия на слушателя изменения будут в основных группах (это все, что не орнамент). А в этих группах — у инструментов, дающих основной тон всей композиции (в группе гармонии, например, это бас).

Пример: если убрать всю группу гармонии, это будет заметнее, чем устранение всей группы орнамента. Или: в ритм-секции более ярко выглядит отключение бочки и малого барабана, нежели хэта.

Такая визуализация наглядно покажет, живет ли ваш трек, движется или стоит на месте. Трек как поезд: если состав едет, то едут и вагоны, и пассажиры в них. В музыке так же! Если вы хотите дать ей жизни, надо, чтобы каждая ее составная часть «дышала».

Конечно, все это относительно, и в каждом треке своя вселенная — с этим ничего не поделать. И тот, кто хочет получить некие абсолютные правила создания и обработки музыки, обеспечивающие стопроцентный успех, проиграет. Потому что, несмотря на более-менее точные законы восприятия и акустики, мы не гвозди забиваем — мы делаем музыку.

ФОРМА: ТЕМА

Тема — один из основных элементов трека. Ведь недаром говорят: «Мотивчик не выходит из головы». Это про нее, про тему! В английском языке для навязчивого мотива, крутящегося в голове, даже есть отдельное название — *earworm*, «червяк в ушах». Удачная тема обеспечит трек таким хуком, что автор, в свою очередь,

может стать обеспеченным на всю оставшуюся жизнь человеком.

Разберемся, что такое коммерческая тема и какие черты дают ей потенциал «завируситься».

■ ■ ■ ■

Тема — это мелодия, то есть одноголосное проведение (то, что можно пропеть). Несмотря на то что в авторском воплощении, как правило, тема дается на определенную гармонию, зачастую эта гармония может быть легко изменена. Пример тому — большое количество ремиксов и кавер-версий, в которых допускается значительная переработка. При этом переработанная версия произведения может стать не менее популярной, чем ее оригинал. Но при сильном изменении аранжировки, гармонии, темпа, как правило, именно наличие одинаковой, «нетронутой» темы позволяет нам понять, что речь идет об одной и той же композиции, помогает сохранить ее узнаваемость. Чаще всего для песни основной темой является мелодия припева. Однако не каждая мелодия может быть темой — для этого она должна обладать определенными характеристиками.

■ ■ ■ ■

1. Лаконичность.

Тема не может длиться долго, иначе ее сложно будет запомнить. В среднем для популярной музыки это квадрат (4 или 8 тактов), максимум два. Для лучшей запоминаемости — это два квадрата повторного строения.

Повторное строение может означать как стопроцентное повторение первого фрагмента, включая мелодию (при этом текст тоже может быть повторен, а может быть изменен), так и повторение мелодии с небольшими изменениями.

2. Простота.

Сложная тема, которую человек сразу же не может начать повторять, напевая или насвистывая, имеет меньше шансов на успех. Насколько бы человек ни был далек от музыки, наверняка он узнает главный мотив первой части 5-й симфонии Бетховена, «как судьба стучится в дверь». Обратите внимание, насколько он прост и понятен как по своему строению (кстати, оно повторное), так и с точки зрения эмоционального посыла, близкого каждому.

3. Законченная мысль.

Тема — не импровизация. Импровизация имеет развивающий характер изложения и может продолжаться бесконечно. Тема же должна быть законченным высказыванием. Аналогия в тексте: тема — это предложение, в конце которого стоит точка, восклицание или вопрос, а не запятая или многоточие.

4. Оригинальность.

Чтобы человек из сотен треков запомнил именно ваш, его тема должна быть интересной. Здесь могут сыграть роль необычная мелодия, или странный тембр инструмента, или эффект. Может оказать воздействие и ритмичность, когда вам так и хочется подвигаться или пощелкать пальцами — как при звучании основной темы песни Hit the road Jack.

5. Новизна.

Новое — хорошо забытое старое. В идеале нужно соблюдать пропорции, чтобы люди находили в теме что-то им хорошо знакомое и уже любимое, но также и что-то новенькое (помните соотношение 3:1, о котором мы говорили в предыдущей главе?). Слишком избитый мотив навеивает скуку или вызывает мысли о плагиате, а слишком непонятный в своей новизне и авангардности может шокировать, не будет запоминаться.

ФОРМА: КУЛЬМИНАЦИЯ

Кульминация — самое насыщенное и яркое место произведения. В общем-то, это именно то, для чего все и затевалось, — здесь содержится основной смысл трека, его характер. Некоторые музыканты сравнивают кульминацию в музыке с венцом полового акта. Что ж, возможно, у них действительно есть общие черты.

Что ни говори, но треки (особенно песни), имеющие развитие по форме, а также свой пик развития — кульминацию, — выигрывают, воспринимаясь, чем не имеющие его. Конечно, как мы обсуждали выше, некоторым жанрам музыки не свойственно такое бурное развитие, что связано с их назначением. Я очень много беседовала с людьми и проводила публичные слушания большого количества треков неизвестных мне авторов, где все слушатели могли высказаться относительно каждой композиции. Это, разумеется, невозможно рассматривать как точное исследование, но тем не менее мой опыт показал, что даже в жанрах, где развитие органически не предполагается, люди были очень заинтересованы его услышать и обрадованы, когда оно было. Не говоря уже о популярных направлениях музыки — там слушатели были весьма строги к отсутствию разнообразия формы, и кульминации особенно.

В основе **принципов успешной кульминации** лежат все те же особенности восприятия, которые близки большинству людей.

1. Расположение кульминации во второй трети (или третьей четверти) произведения.

Мы ожидаем ее именно ближе к концу. Если вы врубите весь свой музыкальный инструментальный и покажете все свои козыри в начале, а во второй трети трека ничего не произойдет, слушатель просто скажет, что кульминации