

# С чего начать

**Проблема:** пустой проект, с чего начать творчество.

## Решение 1.

Начать с фундамента. Низкочастотные инструменты, такие как основная ритм-партия и бас, - являются основой, на которой строятся все остальные партии и инструменты. Партия бочки и рабочего барабана необходимы для определения темпа и временных характеристик Вашего произведения. Партия баса - основополагающая для всех мелодических и гармонических составляющих будущего трека. Если стиль более экспериментальный и не содержит этих элементов, то обязательно найдется альтернатива, например, низкочастотный пэд или дрон. С построения этих фундаментальных партий и стоит начать процесс написания.

## Решение 2.

Многие музыканты начинают свой трек с той музыкальной идеи, которая спонтанно пришла в голову. Если Вам посчастливилось получить подобное озарение, то именно с фиксации этой мелодии или паттерна и стоит начать новый проект.

## Решение 3.

Если Вы играете на живом инструменте, то используйте его, чтобы запустить цепную реакцию творчества. Даже если Вы планируете сделать произведение в стиле не предполагающем этот инструмент, то все равно: физический контакт с музыкой поможет получить более интересные и натуральные идеи. Например, гитарист может начать с импровизации, и в процессе разработать мелодию и гармонию.

# Список основных характеристик

**Проблема:** мы слушаем огромное количество музыки, и многие из этих произведений вдохновляют нас. Осознанно или нет, мы заимствуем идеи и партии из этих источников. Заимствуем много - считай, "воруем". Заимствуем слишком мало - рискуем оказаться за пределами стилей.

## Решение:

Внимательно прослушивайте произведения-«исходники». Слои за слоем изучайте какие основные черты присущи треку и что именно Вас в нем вдохновляет. Звуки, тембры, партии, гармония, темп и даже аранжировка. Записывайте результаты анализа в виде списка характеристик. Когда список покажется Вам полным, приступайте к собственному производству, но старайтесь не возобновлять прослушивание "исходника" лишний раз во время работы. Используйте только список особенностей референсного произведения.

Вам необходимо научиться выражать словами все, что Вы слышите. Описывать достаточно подробно все составные части "исходника". Впоследствии, работа с таким списком и исключение прослушивания трека, позволит в полной мере избавиться от пагубного влияния чужого произведения на Ваше творчество, и в то же время держаться курса заданного этим треком.

# Список "не делать"

**Проблема:** прослушивание Вашего нового трека ввергает Вас в стойкое ощущение дежавю. Вы обнаруживаете, что Ваше новое творение очень похоже на одну из предыдущих Ваших работ.

**Решение:** проведите детальный анализ обоих произведений. Локализуйте сходства и оцените возможности изменения этих элементов. Во избежание повторения такого опыта составьте список того, чего не стоит делать в будущих работах. Используйте в работе новые для себя приемы и экспериментируйте, сознательно уводя свое творчество от повторений пройденного.

# Активное прослушивание

**Проблема:** Вы слушаете много музыки и не можете сформулировать, чем же именно эти произведения Вас цепляют и, естественно, не можете использовать эти приемы в своем творчестве.

**Решение:** развивайте способность к активному прослушиванию. То есть, уделяйте максимум внимания именно слуховому восприятию и анализу того, что Вы слышите. Начните с концентрации на отдельных партиях. Далее, на элементах аранжировки, затем на партиях и гармонии. Развитие подобного навыка требует времени и опыта. Начните сейчас.

Анализируйте поэтапно.

**Звук:** слушайте, какие тембры и составы инструментов свойственны для произведения и стиля. Особые техники и обработка. Оцените пространство и расположение в нем партий и звуков.

**Гармония:** в какой тональности этот трек? Какую аккордовую последовательность использует автор? Есть ли специфичные строения аккордов? Или наблюдается отсутствие аккордовой последовательности?

**Мелодия:** как работает мелодия? Присутствует высокая динамика интервального движения или мелодия использует преимущественно шаги по тонам/полутонам? Изменяется ли мелодия или она циклична?

**Ритм:** какое распределение ритмических событий используется в такте или фразе трека? Как часто происходит изменение паттернов? Насколько строго ритм-партия придерживается темпа или она более аритмична?

Анализируйте произведение, используя лупы в проекте, концентрируясь на отдельных частях аранжировки.

# Слушать ненавистную музыку - бесценно!

**Проблема:** мы слушаем слишком много музыки, которая безусловно нам нравится.

**Решение:** профессионалы слушают музыку не только для наслаждения и фона. Чаще это происходит для обогащения инструментария композитора новыми приемами и идеями. Это редко происходит в рамках любимой музыки и стиля. Расширив границы анализируемых произведений, Вы получите больше новых знаний, чем в рамках любимого стиля или плейлиста.

Во время анализа обратите особое внимание на несколько моментов:

Есть ли в этом произведении новые приемы и элементы, которые могут быть Вам полезны?

Есть ли новые интересные техники сведения и композиции?

Почему люди слушают подобную музыку? Что в ней стоящего?

# Организация рабочего пространства

**Проблема:** войти в состояние креатива сложно, и от того еще более обидно, когда в разгар полета фантазии что-то идет не так. Сэмплы не загружаются, плагины просят повторной активации, не удастся найти нужные лупы и звуки.

**Решение:** содержите свое рабочее пространство в порядке. Заранее отбирайте хорошие и полезные звуки, проверяйте работоспособность плагинов, организуйте свою библиотеку пресетов и паков. Планируйте логистику "от идеи до реализации за три клика". Реорганизуите купленные библиотеки звуков для удобной навигации.

Приведите в порядок Ваше рабочее место. Уберите все лишнее со стола, где собираетесь работать. Разберитесь с проводами, подготовьте необходимые контроллеры и инструменты.

Приведите в порядок себя. Подготовьтесь к, вероятно, длительному погружению.

Ничто так не разрушает полет фантазии, как необходимость решения не имеющих отношения к написанию музыки проблем.

Используйте темплейты и сохраняйте настройки плагинов обработки для быстрого доступа и незамедлительного использования.

Занимайтесь подготовкой в то время, когда нет вдохновения. И не тратьте на это время, когда муза уже на пороге.

# Произвольные ограничения

**Проблема:** компьютерный продакшн дает Вам безграничные возможности. Безграничные же возможности мешают Вам делать выбор и придерживаться выбранного вектора.

**Решение:** приступая к очередному производству, составляйте список ограничений, которых будете придерживаться. Инструментарий, техники, сроки и даже место работы. Каждое новое произведение должно быть вызовом и приключением. Разнообразьте рутину. Также ограничения позволят сузить варианты выбора до приемлемого уровня, что обеспечит уверенное движение вперед.

# Разделение работы на этапы

"Пишите пьяным, редактируйте трезвым" Эрнест Хемингуэй

**Проблема:** зачастую в процессе креатива мы прерываемся, чтобы выполнить не имеющие отношение к креативу действия, как то : обработать звуки, удалить какую-то часть аранжировки, накрутить звук и подобное. Этот перерыв может абсолютно убить настрой на творчество.

**Решение:** разделите Ваше творчество на этапы.

Первый этап - это композиция или креатив. Творите, не отвлекаясь на технические нюансы написания. Двигайтесь только вперед, придерживаясь только одной цели: зафиксировать как можно больше идей здесь и сейчас. Не удаляйте то, что уже создано.

Второй этап - это редактирование и доработка того, что осталось в наследство от взрыва креатива во время первого этапа написания. Отсев и обработка.

То, что будет создано на первом этапе, может звучать ужасно. Независимо от этого не удаляйте ничего из того, что было создано на этом этапе. Заведите себе папки для идей, не нашедших пока реализации. Они обязательно пригодятся в будущем, когда Вы будете готовы явить миру эти идеи.

Все свои полеты креатива и импровизации записывайте и складировать. Заведите себе привычку использовать диктофон во время каждой импровизации или креативной стадии работы. В такие моменты в голову приходят гениальные идеи. Даже если Вы пока не способны их оценить, не будьте их палачом.

# Выбор bpm

**Проблема:** зачастую Вы сомневаетесь при выборе рабочего темпа для очередного произведения.

**Решение:** если Вы уже определились со стилем композиции, то выбор остается сделать из достаточно ограниченного списка возможностей:

Dub: 60- 90 bpm

Hip- hop: 60- 100 bpm

Downtempo: 90- 120 bpm

House: 115- 130 bpm

Techno/trance: 120- 140 bpm

Dubstep: 135- 145 bpm

Drum and bass: 160- 180 bpm

Не забывайте, что из всех правил бывают исключения.

Но как сделать более конкретный и специфичный выбор? В основном все заключается в личных предпочтениях. Можно начать со среднего значения для стиля и экспериментальным путем найти наиболее подходящий bpm.

# Разработка одной партии за раз

**Проблема:** когда удерживаешь в голове цель: сделать идеальный трек - становится непонятно, с чего начать создание этого хита. Это настолько глобальная цель, что крайне сложно сделать первый шаг. Как сделать из ничего законченное произведение, не уступающее тем трекам, которые Вас вдохновляют?

**Решение:** любое большое путешествие начинается с небольшого шага. Излишняя концентрация на идее: сделать идеальный трек - может привести к творческому стопору и параличу.

Следовательно, забудьте на время про идеальный трек. Концентрируетесь только на одном инструменте. Уделите каждому инструменту максимум внимания и создавайте идеальные партии, а не идеальный трек. Например, вместо того, чтобы быстро собирать партии и стремиться к законченному треку, прорабатывайте все слой за слоем. Развивайте в себе эту способность - относиться к каждой партии как к полноценному треку.

# Различные инструменты

**Проблема:** рано или поздно у Вас появятся любимые приемы и инструменты. Некоторые техники и методы начинают казаться Вам привычными и применяются легко и быстро.

Но Вы в полной мере не удовлетворены результатом. Раз за разом, используя привычные инструменты, потому что так легче, Вы повторяете одни и те же ошибки и ограничиваете свое развитие.

**Решение:** с каждым новым проектом бросайте себе вызов в направлении нового и непонятного. Если Вы пишете только в компьютере, попробуйте написать трек преимущественно на железных синтезаторах. Если Вы пользуетесь темплейтами, попробуйте отказаться от них на время. Используйте те плагины, которые обычно были не удел.

Это позволит развить понимание метода "мышления" устройств и инструментов и в будущем использовать гораздо больший набор ОНЫХ.

# Пресеты для начала

**Проблема:** используя пресеты и лупы, Вы можете быстро собрать трек, но ощущение обмана не оставит Вас.

**Решение:** используйте лупы, сэмплы и пресеты для начала разработки каждой партии. В качестве "заглушек" партий. После формирования "скелета" трека из чужих звуков приступайте к разработке каждой партии. Или старайтесь, используя сэмплы, лупы и пресеты в качестве исходного материала, изменить их звучание настолько, чтобы максимально абстрагироваться от оригинала. Вы можете менять ритмику, звучание, ноты и динамику чужих партий.

# Тирания "по умолчанию"

**Проблема:** каждый раз, когда что-то стоящее приходит Вам в голову и Вы открываете чистый проект, Вы сразу попадаете в ситуацию, когда записать мысль быстро практически невозможно. Создать канал, настроить звук, установить темп, подключить контроллер и так далее. Пройдя все эти предварительные этапы, Вы, вероятно, уже потеряете вдохновение и саму идею, ради которой все затевалось.

**Решение:** уделите немного времени планированию темплейтов и пустых проектов создающихся по умолчанию. Вы можете заранее подготовить рабочее место. Измените темп, добавьте инструмент для быстрых набросков, например, пианино, пару каналов для аудио и несколько ретурн-каналов с самыми любимыми эффектами. Вы можете отбирать пресеты из банков синтезаторов и создавать из них собственные банки, делая их "по умолчанию". Создавать собственные слоеные инструменты и сохранять их как в проекте, так и в самом секвенсоре.

# Простые звуки

**Проблема:** часто, уделяя излишнее внимание звучанию инструмента, мы теряем идею, которую хотели реализовать с помощью этого самого звука.

**Решение:** вместо того, чтобы пытаться сразу сделать идеальный звук, зафиксируйте музыкальную идею самым простым тембром из того, что удастся найти. Проработайте этим звуком ритмику и ноты. Когда партия будет готова, переходите к подбору идеального звука для нее. Это поможет Вам поймать мысль. Также Вы не будете введены в заблуждение идеальным звуком, ведь он запросто может замаскировать плохую ритмику и неправильные ноты. Вместо этого на момент нахождения того самого тембра, Вы уже будете уверены в партии.

И не забывайте про живые инструменты. Они помогут Вам сконцентрироваться на музыкальной идее и не обращать пока внимание на саунд-дизайн.

# Расширенные техники

**Проблема:** Ваши живые инструменты звучат слишком реально, а синтетические звуки - слишком электронно.

**Решение:** придумайте способ извлекать звук из живых инструментов непривычным образом. Например, играть смычком на гитаре, или барабанить по металлоконструкции вместо ударной установки.

Сэмплеры и различные эффекты могут очень сильно придать живой партии электронное звучание.

В то же время сделать электронные звуки более натуральными поможет подложка живых инструментов.

# Бесцельное блуждание

**Проблема:** нет вдохновения

**Решение:** Вы можете использовать такие моменты для разбора очередного плагина, до которого никак не доходили руки до того, или для прослушивания новой библиотеки в поисках чего-то стоящего. В процессе Вы обязательно найдете то, с чего начнется процесс креатива, и в итоге к Вам придет вдохновение.

Ваша основная задача во время бесцельного блуждания - найти точку опоры, с которой все пойдет по накатанной.

# Промедление и тайминг

**Проблема:** Вы чувствуете, что очень хотите писать музыку, но непосредственный процесс превращается в пытку.

**Решение:** уделять каждому аспекту написания фиксированное количество времени. Количество времени не принципиально и зависит только от Вас. Но продолжительность каждого промежутка должна быть минимальной, чтобы удобно было ими управлять. Например, отведите 20 минут на саунд-дизайн, после этого сделайте перерыв минут на 5 и по возвращении к работе проработайте аранжировку, также в течение 20 минут, и так далее. Раз в пять-шесть подобных блоков сделайте перерыв подольше.

Небольшие блоки помогут сконцентрироваться и побороть лень. Также это позволит управлять креативными процессами и грамотно распределять свое рабочее время. Главное - не обманывать самого себя и действительно работать в отведенное время, а отдыхать в перерывы.

# Коллаборация

**Проблема:** Вам нравится перспектива работать с другими музыкантами, но Вы не знаете, как распределить роли и как это должно вообще происходить.

**Решение:** в совместной работе крайне важно - это человеческие отношения. Характеры зачастую намного важнее профессиональных навыков в подобной деятельности.

Когда выбираете партнера, то рассчитывайте на то, что Вы должны дополнять друг друга. Те навыки, которых не хватает Вам, должны быть компенсированы. Классический пример - вокалист плюс продюсер. Или продюсер, у которого лучше развита музыкальность, с тем, кто лучше в технических аспектах.

В самом начале совместной работы нужно обсудить и решить границы ответственности в рамках работы, расходы и прибыли. Это поможет предупредить многие проблемы, которые могут возникнуть из-за недопонимания в этих областях.

# Мыслите как любитель

**Проблема:** когда Вы начинаете заниматься творчеством серьезно, Вы теряете ощущение ребячества и перестаете получать удовольствие от процесса. Будучи профессионалом, Вы относитесь к своему творчеству уже иначе, чем в самом начале пути. Для Вас это становится работой, со всеми вытекающими.

**Решение:** когда кто-то говорит «любитель», имеется ввиду непрофессионал или менее талантливый, чем профи. На самом деле «любитель» - это всего лишь тот, кто наслаждается процессом, любит процесс.

Попробуйте снова воспринимать творчество, как хобби. Не принуждайте себя к ощущению работы. Не бойтесь ошибиться и занимайтесь этим не ради конечного трека или всемирной известности, а ради процесса. Именно он приносит больше всего удовлетворения музыкантам. Представьте себе гитариста, который достал гитару, сел на диван и наигрывает что-то. Он увлечен процессом и не ставит своей целью написать то, что принесет ему миллионы. Именно в такие моменты, когда Вы отдаетесь музыке, и рождаются шедевры. Они приходят к Вам, потому что Вы думаете о музыке, а не о деньгах или гастролях. Так же и с вашим хобби. Сядь за секвенсор, не пытайтесь получить деньги, пытайтесь получить удовольствие. Расслабьтесь и просто делайте то, что хотите. Уменьшите максимально свой стресс во время творчества. В забитую голову ничего не придет, потому что там нет больше свободного места.

# Зарисовки и наброски

**Проблема:** Ваш жесткий диск забит незаконченными треками и каждый раз, глядя на этот список, Вы расстраиваетесь, потому что многое из того, что там находится, не стоит завершать и показывать людям.

**Решение:** не воспринимайте такие проекты, как незаконченные треки. Это зарисовки, которые будут использованы Вами в других проектах в будущем. Забудьте о том, что каждый проект должен быть треком. Совсем не обязательно. Это может быть рабочим материалом, который проявит себя гораздо лучше в другом контексте.

Выбрасывайте как можно меньше того, что Вы делаете. Храните это и не забывайте периодически прослушивать в поиске составных частей для новых композиций.

# Решение проблем - это ловушка

**Проблема:** каждый раз, когда Вы принимаетесь за написание, что-то идет не так и заставляет Вас отвлекаться. Например, плагин не авторизован или Вы забыли загрузить сэмпл пак.

**Решение:** есть теория, согласно которой на Вашем пути специально возникают подобные препятствия, чтобы сорвать Ваш рабочий процесс. Работа встала - вдохновение ушло.

Чтобы этого не происходило, изолируйте те моменты, когда приходит муза, от необходимости решать проблемы. Используйте аналогичный плагин тому, который по каким-то причинам не работает. Используйте другие сэмплы, если забыли что-то скачать вовремя.

Есть много времени, которое Вы хотите посвятить музыке, не нет вдохновения. Вот его и стоит тратить на решение технических проблем, подготовку рабочего места и инструментария.

# Персональный метод

**Проблема:** чем больше Вы читаете про методы написания музыки, тем больше убеждаетесь, что все делаете неправильно.

**Решение:** у каждого свой оптимальный алгоритм работы и индивидуальные методы написания. Если кто-то утверждает, что нужно делать так, а не иначе, это лишь означает, что он должен делать так, а не иначе. В Вашем случае необходимо разработать свой индивидуальный стиль работы и не обращать внимание на подобные «правила».

На базовом уровне любой процесс можно описать ответами на вопросы:

- Что я должен сделать?
- Есть ли определенный порядок выполнения действий в этом процессе?
- Когда мне стоит перейти к следующему шагу?
- Когда мне стоит остановиться делать это и как мне понять, что я сделал все, что нужно?

Когда Вы сможете дать ответ на эти вопросы, тогда Вы и сможете определить свой персональный стиль работы.

# Оригинальность против качества

**Проблема:** Вы вполне довольны своей музыкой. Но в ней недостаточно индивидуальности, как Вам бы хотелось.

**Решение:** в мире много музыки, которая звучит ужасно, но она вполне оригинальна и индивидуальна. Чтобы не делать музыку, которую невозможно слушать, в процессе разработки оригинального звучания не ориентируйтесь на «оригинальность», а стремитесь к «качеству». Это не значит, что Вы должны делать музыку, как кто-то другой. Это значит, что Ваша оригинальная идея должна быть максимально качественной, иначе мир её отторгнет. Вы должны базировать свои изыскания на слуховом опыте и держаться в определенных рамках стиля, в котором Вы работаете.

# Процесс против продукта

**Проблема:** когда мы слушаем или читаем интервью с большими артистами, они рассказывают про титанические усилия, приложенные с их стороны к трекам, и тщательнейшим образом спланированные методы работы. И, сравнивая их с собой, Вы начинаете ощущать, что «не дотягиваете» до их уровня.

**Решение:** интервью - это не только возможность для артиста рассказать секреты своего метода работы, но еще и возможность промоутировать себя в качестве большого профессионала. Многие из того, что происходило во время сотворения произведения, во время интервью переосмысливается в пользу «титанических усилий» и «нереально сложного процесса». Учитывайте, что вряд ли кто-то когда-то расскажет Вам правду о том, как действительно происходит процесс, который приносит этому человеку хлеб.

Также важно обратить внимание на то, что планирование и сверхусилия не являются гарантом качества. Многие вещи созданы легко и непринужденно, и тем не менее являются образчиками хитовости и качества.

# За работой

**Проблема:** Иногда процесс написания идет как будто сам собой. Креатив происходит без усилий, и в целом все получается интуитивно и без особых усилий. Однако большую часть времени подобного не происходит. Идет работа. Эта часть процесса кажется нам бессмысленной и особенно сложной.

**Решение:** реальность такова, что создание произведения искусства - это труд. Для многих из нас каждая нота - это борьба и большие усилия. Каждый звук дается потом и кровью. И это происходит у всех артистов, на всех уровнях. Не стоит ориентироваться на романтический и нереальный образ композитора, который все делает по наитию и легко добивается успехов. Рассчитывайте на тяжелую работу.

Вы будете полны сомнений, разочарований и страха. И это нормально. Научитесь жить и творить с этим. Эти чувства - неотъемлемая часть работы музыканта.

В те редкие моменты, когда Вы чувствуете вдохновение и все начинает получаться само собой, отдайтесь этому процессу всецело и дайте музе завести Вас так далеко, как это только возможно. Но эти моменты никогда не наступят, если им не будет предшествовать трудный тернистый путь невдохновленного творчества.

# Ширина, потом глубина

**Проблема:** когда Вы начинаете развивать трек, то часто пытаетесь довести какую-то партию или звук до совершенства. И эта работа отнимает у Вас много времени и впоследствии, когда развиваются прочие партии, становится бессмысленной из-за необходимости подгонки звука под контекст.

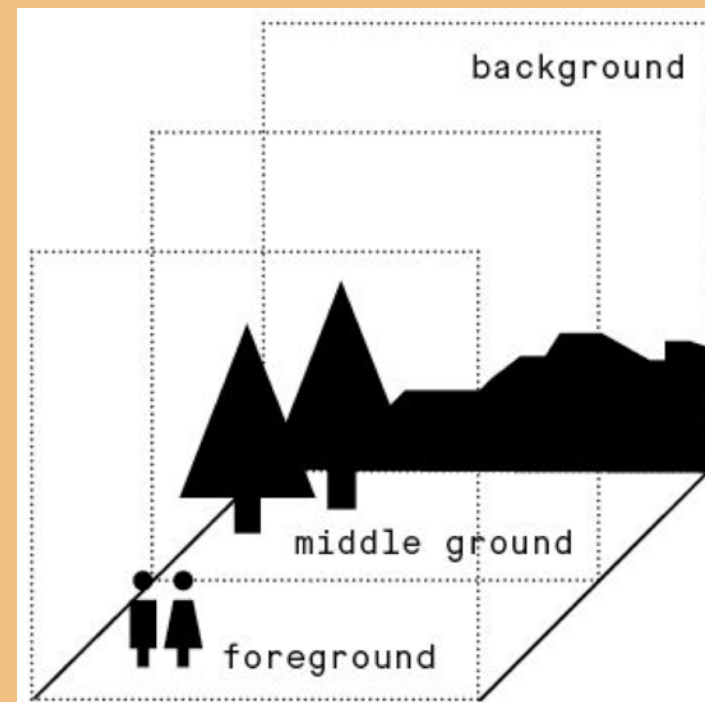
**Решение:** на ранних этапах создания трека не стоит слишком углубляться в каждую отдельную партию. Важно расширить трек, а не углубить конкретные части. На этапе генерации идей очень многое зависит от эксперимента и импровизации, и в это время невозможно проработать звучание достаточно глубоко из-за постоянно меняющегося контекста. Делите весь процесс на этапы:

1. Композиция (16-32 такта с разработкой основной идеи) - креативный процесс;
2. Аранжировка (развитие идеи во времени; 3:30-6:00 минут звучания) - креативный/технический процесс;
3. Звуки (проработка каждого звука в отдельности и доведение общего звучания до идеального состояния) - технический процесс;

# Передний план, второй план и фон

**Проблема:** Ваша музыка звучит плоско. Нет достаточной глубины композиции.

**Решение:** Понятия: передний план, второй план и фон - хорошо знакомы всем тем, кто работает с фотографией или рисунком.



Как правило, звуки первого плана отличаются четкостью и находятся непосредственно в фокусе. Они играют лидирующую роль и максимально привлекают внимание слушателя. Мы можем слышать все мельчайшие детали этих партий, и они явно выделяются из контекста произведения. Звучание этих партий отличается громкостью, резкостью, скоростью и высотой тона. А мелодия достаточно разнообразна и мало похожа на повторяющийся паттерн.

Звуки второго плана создают гармоническую подложку для партий первого плана и их основная задача - поддерживать гармонию для голосов первого плана. Эти звуки располагаются дальше от слушателя и могут быть более размытыми реверберацией и скрыты прочими партиями. Звучание преобладает протяжное, неспешное, отмечаются средние скорости смены нот и рисунков. Партия, находящимся на втором плане, больше присуща цикличность и простота, чем звукам первого плана.

Фоновые звуки. Звучание плавное, длинные ноты, размеренное движение партий. Низкая динамика смены ритмических рисунков. Например, ударная партия трека, несмотря на его громкость, располагается большую часть времени на фоне, потому что паттерн цикличен и своей статичностью не привлекает много внимания слушателя.

Перемещения партий в пространстве можно осуществлять за счет усложнения или упрощения мелодического и ритмического рисунка, а также за счет громкости, реверберации и насыщенности высокими частотами.

Перевод близкий к оригиналу, с использованием оригинальных изображений.

После прочтения - приобретайте оригинал на английском языке.

Автор перевода: Илья All Mode Масленников.

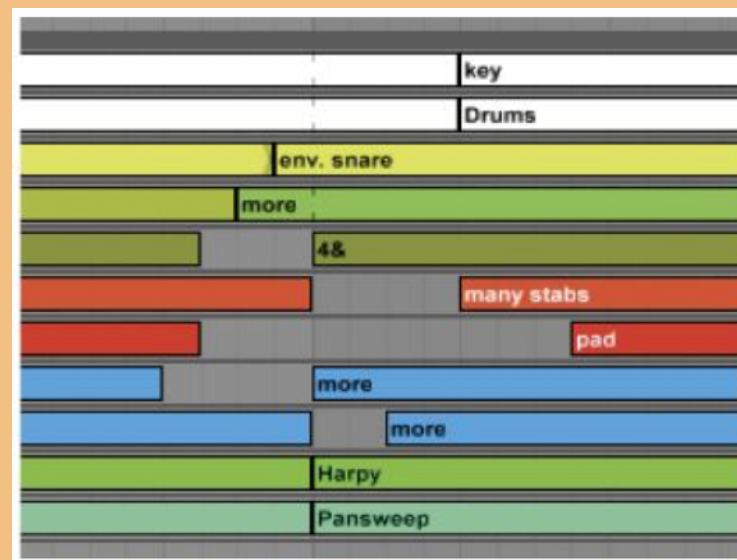
Редакция: Александра Ческая.

# Размытые границы

**Проблема:** секвенсор располагает к работе блоками. Клипы, регионы - все квадратное и имеет четкие границы, начало и конец. В процессе написания Вы манипулируете этими блоками и в итоге получается звучание с излишне очевидной структурой.

**Решение:**

1. продолжать длительность клипов или регионов дольше логических границ;
2. завершать клипы или регионы до логического окончания;
3. создавать партии, призванные склеить переходы и размыть границы.



Тот же метод поможет сделать звучание партий более лаконичными и менее четкими относительно квадратуры трека.

1. завершать партию до конца логического квадрата;
2. вести партию за пределы логического квадрата;
3. создавать склейки мелодии на стыках логических квадратов.

# Создание вариаций 1: преобразование копий

**Проблема:** у Вас есть отличная музыкальная идея, но Вы не знаете, как её развить и сделать не такой скучной и навязчивой. Сделать её более разнообразной.

**Решение:** Продублируйте идею несколько раз. Добавьте в первый дубль одно значительное изменение партии. Определить это изменение Вам поможет Ваш вкус и фантазия. Есть несколько вариантов на Ваш выбор:

- Звук: внести изменение в тембр;
- Гармония: изменить аккорды;
- Мелодия: изменить основную мелодическую линию;
- Ритм: внести ритмическое разнообразие в партию;
- Форма: изменить мелкие детали в рамках идеи.

После внесения преобразований в первую копию переходите ко второй и проработайте её соответственно, но отлично от первой вариации. И так далее.

## Создание вариаций 2: последовательное преобразование копий

**Проблема:** есть отличная мелодия, но она не выглядит законченной. Мелодия недостаточно продолжительная.

**Решение:** Продублируйте идею один раз непосредственно после самой идеи. Внесите изменения основываясь на следующих вариантах:

- Звук: внести изменения в тембр;
- Гармония: изменить аккорды;
- Мелодия: изменить основную мелодическую линию;
- Ритм: внести ритмическое разнообразие в партию;
- Форма: изменить мелкие детали в рамках идеи.

Когда Вы удовлетворены результатом, продублируйте измененную идею и снова измените её. После чего продублируйте уже третью копию, и так далее. Создавайте вариации вариаций, а не оригинала, как в прошлой главе.

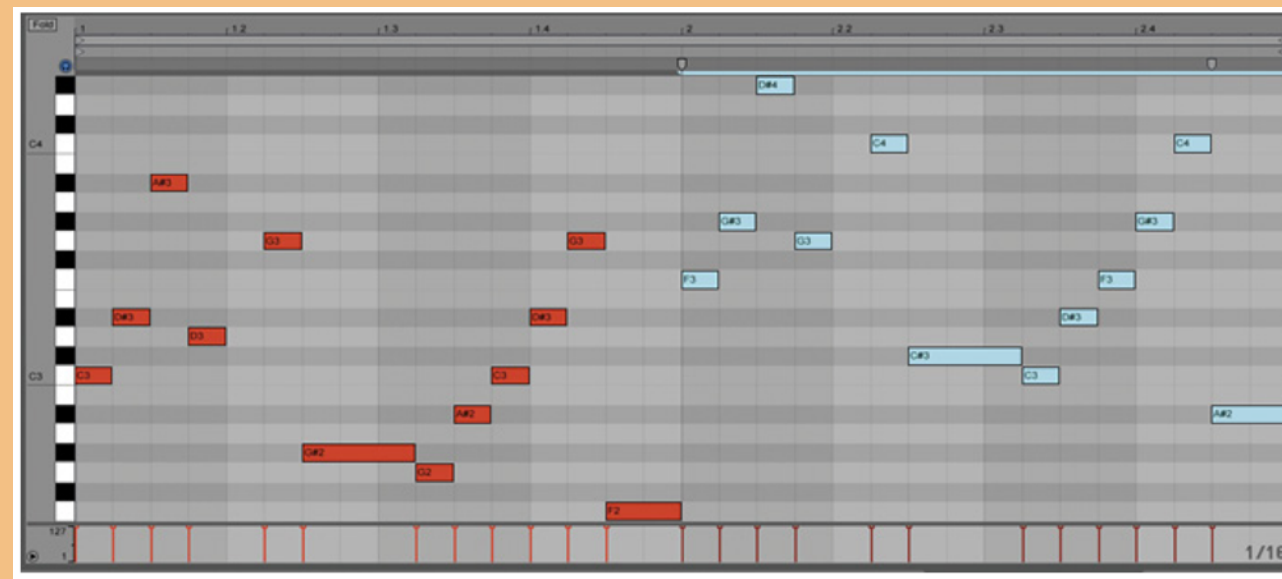
# Создание вариаций 3: трансформация нот 1

**Проблема:** есть музыкальная идея, но нет развития и разнообразия оной.

**Решение:** большинство современных секвенсоров обладает богатым выбором инструментов для трансформации целых наборов нот во что-то новое. Подобные преобразования осуществляются с привязкой к сетке темпа проекта.

## 1. Транспозиция

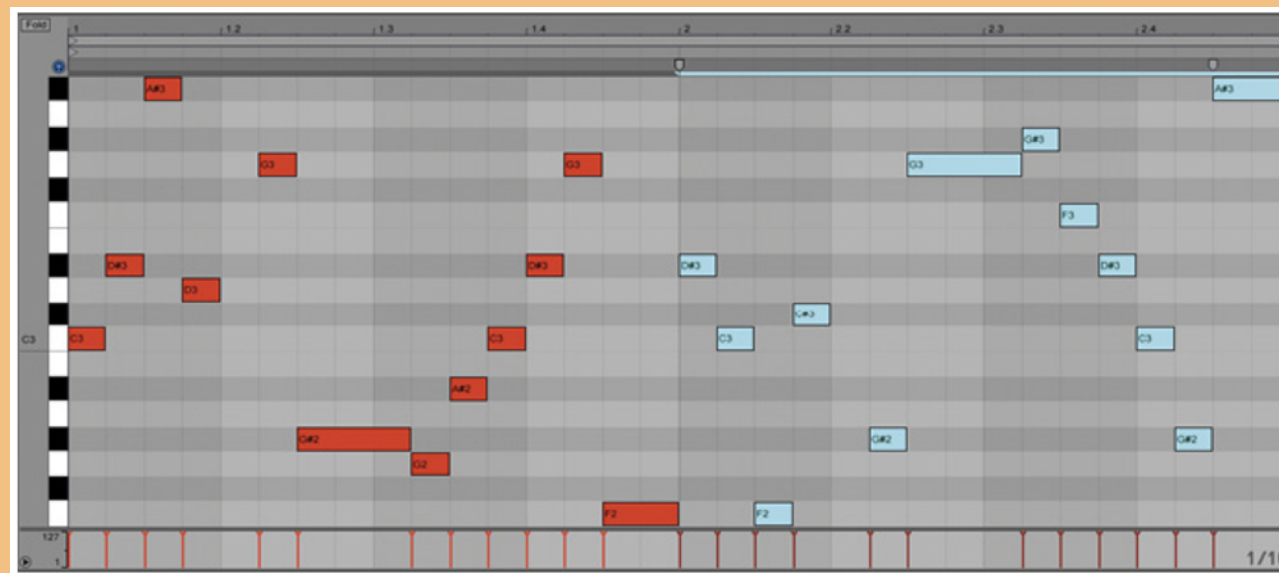
Транспозиция - это перенос или смещение всей партии на определенное количество полутонов. Наиболее благозвучное смещение - на пять полутонов вверх, но прочие переносы также возможны. После этой операции некоторые ноты, которые оказались вне тональности, необходимо вернуть в тональность, переместив их на ближайшие ступени в пределах тональности.



# Создание вариаций 3: трансформация нот 2

## 2. Инверсия

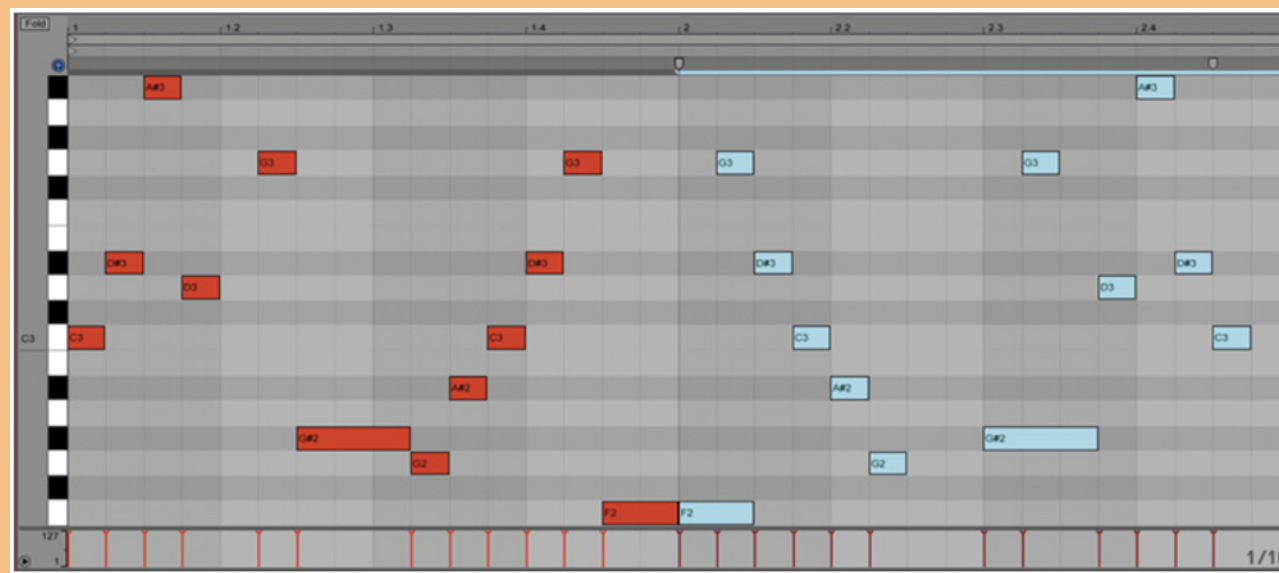
Инверсия - это перевернут мелодии сверху вниз. Движение вверх от ноты к ноте становится равноинтервальным движением вниз, а движение вниз становится движением вверх. Учтите, что результат автоматической инверсии не всегда будет соответствовать выбранной тональности, и необходимо вручную изменить те ноты, которые «выпали» из тональности, переместив их к ближайшим тональным ПОЗИЦИЯМ.



## Создание вариаций 3: трансформация нот 3

### 3. Переворот или реверс

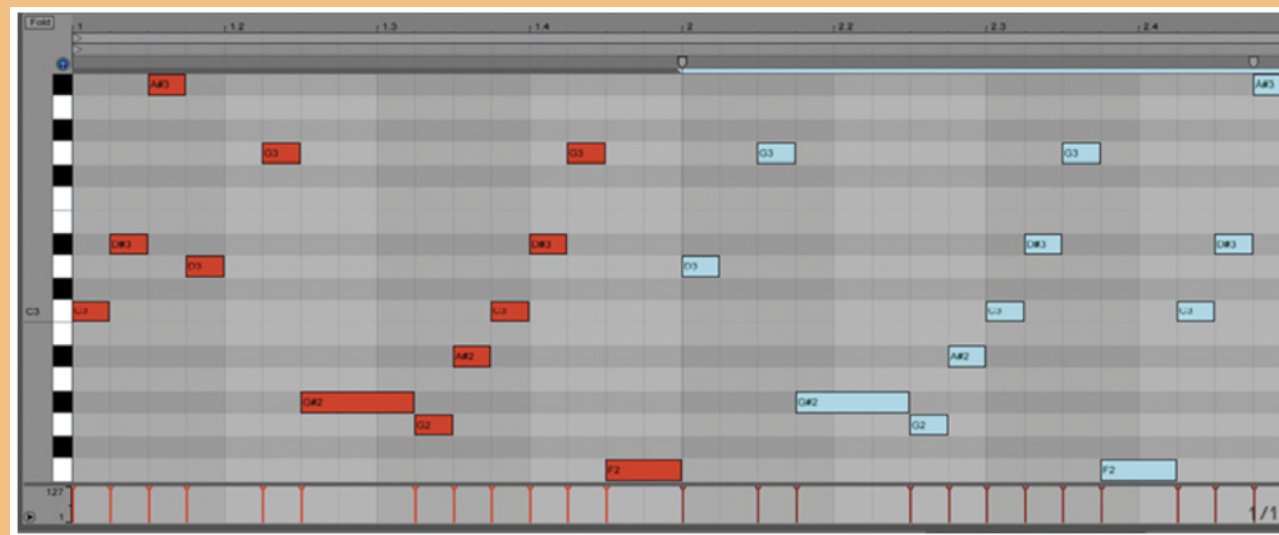
Реверс - это разворот задом наперед мелодии или музыкальной фразы. Полное зеркальное отражение каждой ноты. Последняя нота становится первой, предпоследняя - второй и так далее.



# Создание вариаций 3: трансформация нот 4

## 4. Смещение точки начала фразы

Многие секвенсоры обладают простым инструментом, чтобы сместить позицию начала воспроизведения клипа. Например, если изменить начало воспроизведения с первой доли первого такта на первую долю второго такта, то получится новый рисунок, который будет достаточно сильно отличаться от оригинала. Так же можно производить смещение точки старта на доли в пределах такта и даже мимо сетки (off-beat).



## Создание вариаций 3: трансформация нот 5

### 5. Ротация по высоте тона

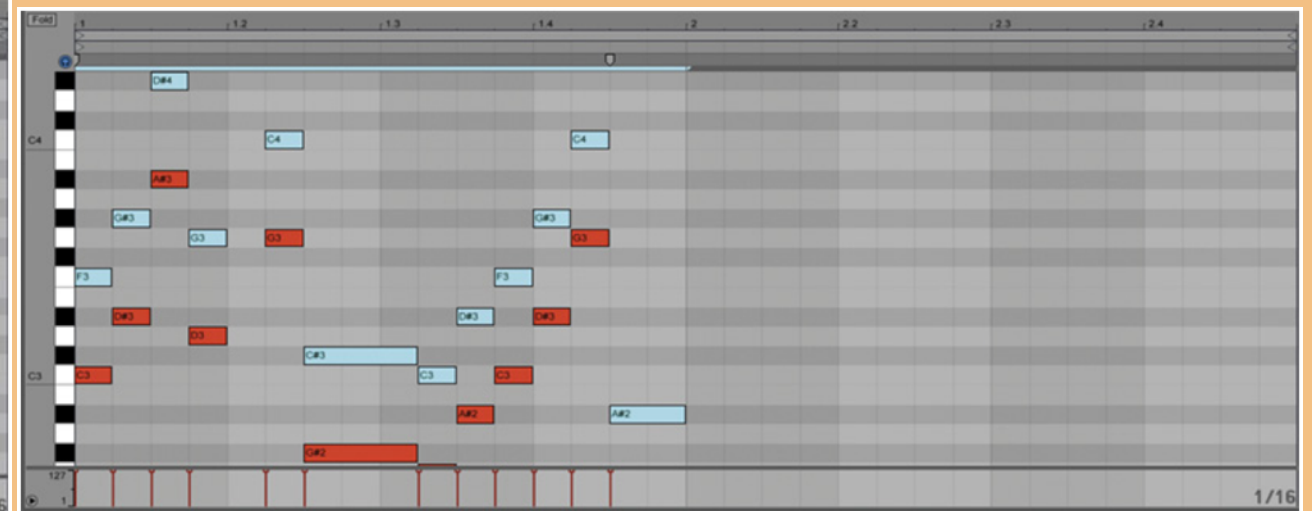
Внесение разнообразия за счет смещения не точки старта клипа, а физического перемещения группы нот налево или направо с сохранением ритмики и длительностей оригинала.



## Создание вариаций 3: трансформация нот 6

### 6. Комбинирование всех приемов

Вы можете использовать вышеописанные приемы не для всех нот в партии, а для разных частей партии, чередуя методы преобразования, и даже можете производить трансформацию, «заходя» на оригинальную фразу.



# Разнообразие ритмического рисунка

**Проблема:** Вы используете повторяющийся ритмический паттерн снова и снова и ищете возможность разнообразить ритмические идеи.

**Решение:** найдите или сделайте аудиозапись чего-либо. Вы получите наилучший результат, если материал будет иметь некое развитие идеи, как то: изменение мелодии или гармонии. Этот аудиоотрезок может быть любой длины: от секунд до часов, без разницы.

Импортируйте этот аудиофайл в секвенсор и сделайте из него достаточно короткий луп. Во время прослушивания этого небольшого цикла найдите идеальную позицию для начала и окончания лупы в пределах импортированного файла и идеальную длительность цикла.

Слушая этот луп на протяжении какого-то времени, Вы начнете замечать его ритмическую структуру. Такова способность нашего мозга - находить порядок в хаосе.

Если оригинальный аудиофайл обладает явным темпом, то попробуйте трансформировать этот темп в поисках лучшего звучания.

Этот метод можно определить, как создание ритма из аритмичных звуков с помощью создания цикла.

## Асинхронные или полиритмичные лупы

**Проблема:** множество электронных стилей базируется на использовании лупов. Несмотря на это треки продолжают звучать интересно и разнообразно. В отличие от Ваших.

**Решение:** вместо того, чтобы использовать один и тот же луп на протяжении всего трека, делайте лупы некратные такту или целым значениям. Таким образом, лупа будет осуществлять постоянное смещение относительно 4/4, что позволит разнообразить звучание всего трека. Например, мелодия не должна повторяться раз в такт. Она может повторяться раз в 3/4 такта. То же касается и отдельных звуков, например, перкуссионных. Вместо того, чтобы повторять звук каждую четвертую ноту, повторяйте её раз в шесть шестнадцатых.

Таким же образом Вы можете рассинхронизировать автоматизации параметров и LFO.

# Неправильное использование ритмических инструментов

**Проблема:** во всех секвенсорах есть большое количество инструментов для работы с ритмом. Например, квантизация, бит-слайсеры или статтеры. Вы чувствуете, что в них скрыт большой потенциал, но пока не имели возможности достаточно хорошо с ними познакомиться.

## Решение:

### Неправильная квантизация

Квантизация предназначена для исправления ритмических ошибок при записи живого исполнения. Но есть несколько вариантов использования квантизации неправильно, и иногда это приводит к интересным результатам.

Например, попробуйте квантизировать с большим разрешением сетки, чем это необходимо. Сыграйте партию шестнадцатыми нотами, а принудительную квантизацию сделайте при разрешении сетки четвертыми длительностями. Если Вы сыграли монофоническую мелодию, то в результате получите аккорды. Вы также можете применить такой прием к уже отквантизированной партии и посмотреть, какие это даст результаты.

Еще один вариант получить интересный результат - это исполнять партию с заведомо сильно ускоренным темпом. Из-за сложности воспроизведения это добавит дополнительных ошибок в ритмике партии. Квантизация и приведение темпа в норму даст интересный результат, который бы Вы никогда намеренно не сыграли.

### Неправильное деление аудиофайлов

Обычно слайсинг, или нарезка аудио, используется для отделения ритмических звуков из партии записанной в аудиоклипе, например, бита или баса. Но нет никаких причин не делать то же и для других партий, таких как пэды, полевые записи и прочие неритмические сэмплы. Попробуйте изменять позицию вырезанного аудио относительно оригинального звука, чтобы найти неожиданное положение.

Во многих секвенсорах создание слайсов дает возможность создавать из них новые инструменты и делать индивидуальные цепи эффектов для каждого нового сэмпла. Это позволяет очень сильно менять оригинальное звучание и создавать интересные рисунки партий.

### Неправильное использование статтеров и beat-juggling эффектов

Эффект, который режет аудио на части и меняет их положение относительно друг друга, чаще всего используется для внесения разнообразия в партию ударных. Но Вы можете попробовать использовать в нем и другие звуки, даже не имеющие явной ритмической основы.

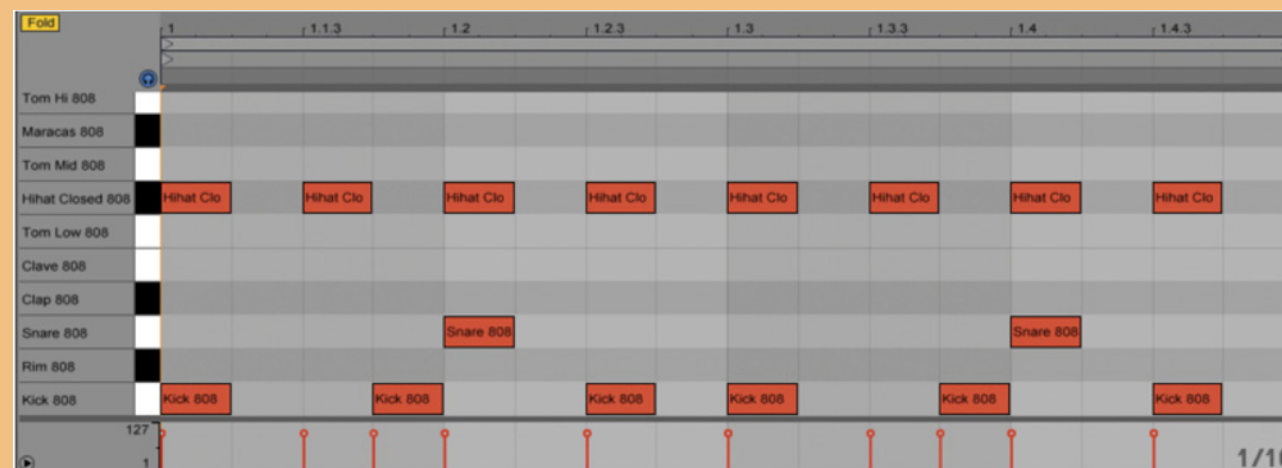
# Ритм 3+3+2

**Проблема:** существует асимметричный, фанковый ритм, который Вы можете встретить во многих произведениях различных стилей. Что он из себя представляет и как его использовать?

**Решение:** 3+3+2 паттерн используется во множестве стилей: RnB, роке, фанке и в современной электронной музыке. В простейшей форме он выглядит так:

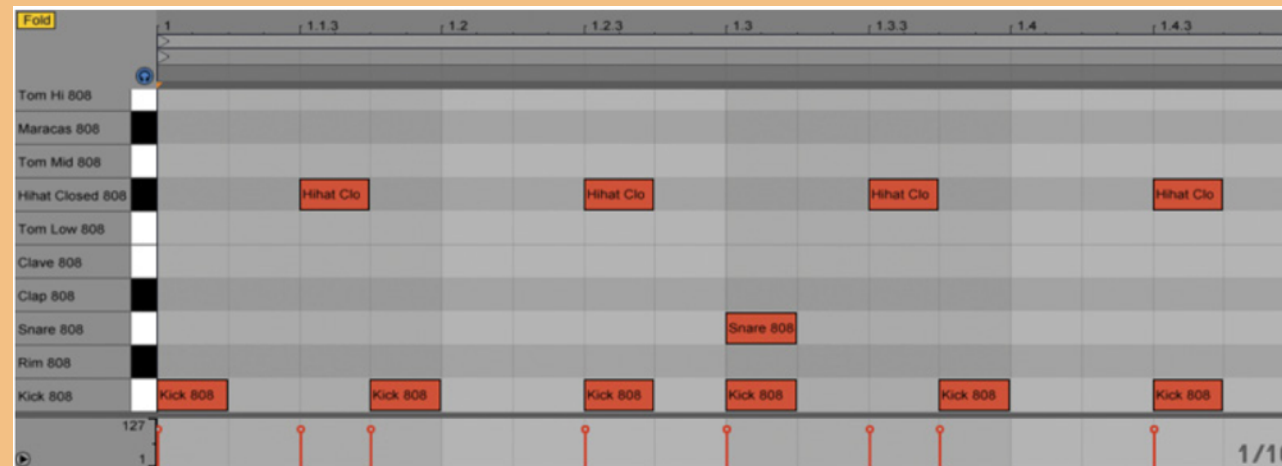


3+3+2 - это количество шестнадцатых нот между ударами бочки. Все становится намного лучше, когда к партии бочки прибавить более симметричные партии других инструментов. Например:



# Ритм 3+3+2

Если сыграть симметричные партии в халф-тайме, то получится простая версия паттерна, которую можно часто услышать в бэйз музыке.



Как Вы видите, стандартный патерн 3+3+2 дает нам широкие возможности при объединении его с другими более симметричными партиями.

# Ритм 3+3+2

Пропуск и добавление одной и более нот. С помощью удаления части нот Вы можете усугублять ощущение синкопирования и асимметрии. А при помощи добавления дополнительных нот Вы можете украшать партию.

Ритм партия в треке Lil Jon - «Turn Down for What» - отличный образчик применения обоих приемов по разнообразию 3+3+2.



Расширенное «3». «2» бит в паттерн 3+3+2 используется для рассинхронизации с темпом проекта. Но также можно добиться интересного звучания, если несколько раз подряд применять «3».



# Программирование ритма 1:

**Проблема:** При программировании ритм-секции Вы чувствуете, что то, что Вы наигрывали или настучивали пальцами, звучало лучше, чем то, что воссоздали в виде MIDI нот.

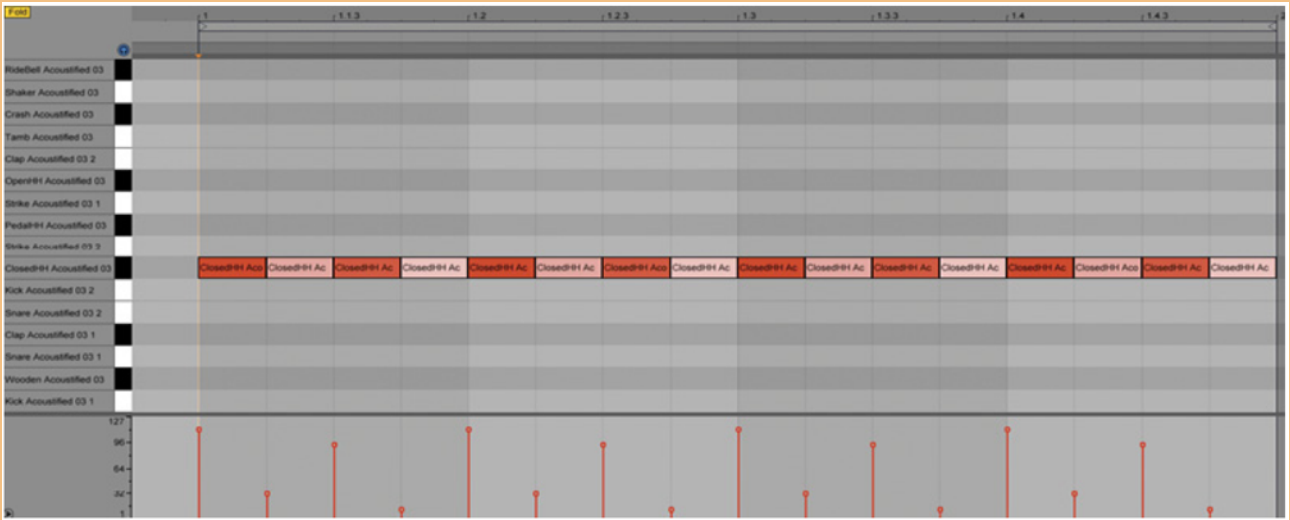
**Решение:** Применяйте квантизацию в меньших разрешениях сетки. Большинство современных секвенсоров позволяет применять квантизацию к величинам меньше четвертых нот. В некоторых случаях будет даже более уместно настроить квантизацию не на 100% привязку к сетке, а, например, на 50%. В таком случае Ваши ноты, стоящие криво относительно сетки, будут подтянуты лишь на половину дистанции к направляющим сетки.

Применяйте квантизацию только к одному из инструментов. Например, примените выравнивание только к партии хай-хетов, а кик и снейр оставьте, как есть. Или, напротив, попробуйте выравнивать только кик и рабочий барабан, а хай-хеты оставить без изменений.

Записывайте в меньшем темпе. Производите запись с уменьшенным bpm проекта, чтобы минимизировать ошибки. Если такой сеанс записи пройдет удачно, то можно вообще не выравнивать партии.

Рандом и очеловечивание. Во многих секвенсорах присутствуют инструменты, позволяющие после квантизации внести немного ошибок в темп и велосити принудительно.

Модификация велосити. Соответствие ритм-партии сетке крайне важно, потому что это основа для всей ритмики произведения. Поэтому зачастую нет возможности допускать такие вольности, как не применять квантизацию или рандомизировать ошибки тайминга. В таком случае полезным будет разнообразить велосити для квантизированных партий, подражая работе барабанщика.



Принудительное смещение отдельных партий. Например, сместите партию хай-хетов мимо сетки. Будет очевидная разница в звучании при перемещении партии вперед или назад. Насколько далеко будет осуществлено смещение также имеет большое значение.

## Программирование ритма 2: монофонический ритм 1

**Проблема:** Вы программируете ритм, исходя из общих правил:

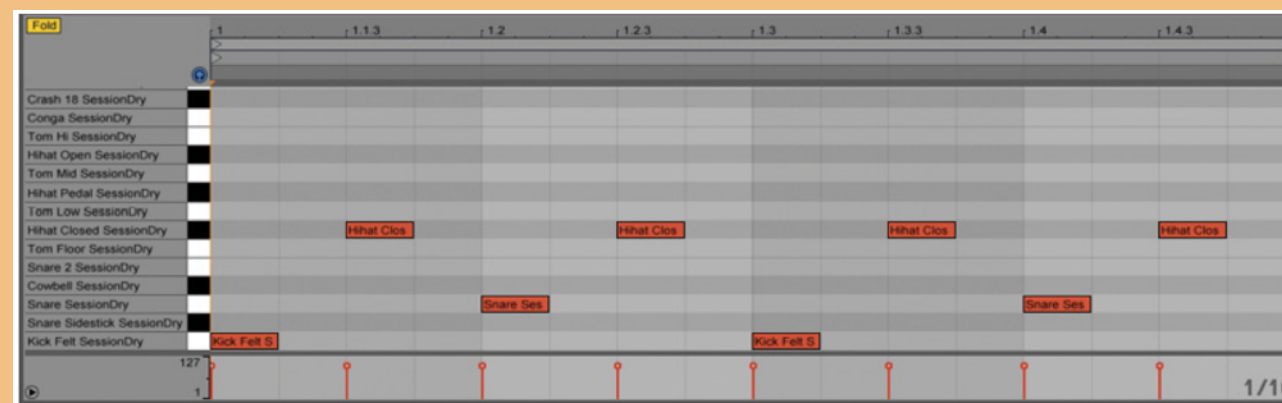
Хай-хет отвечает за темп,

Бочка - подчеркивает акценты,

Рабочий барабан - обыгрывает слабые доли.

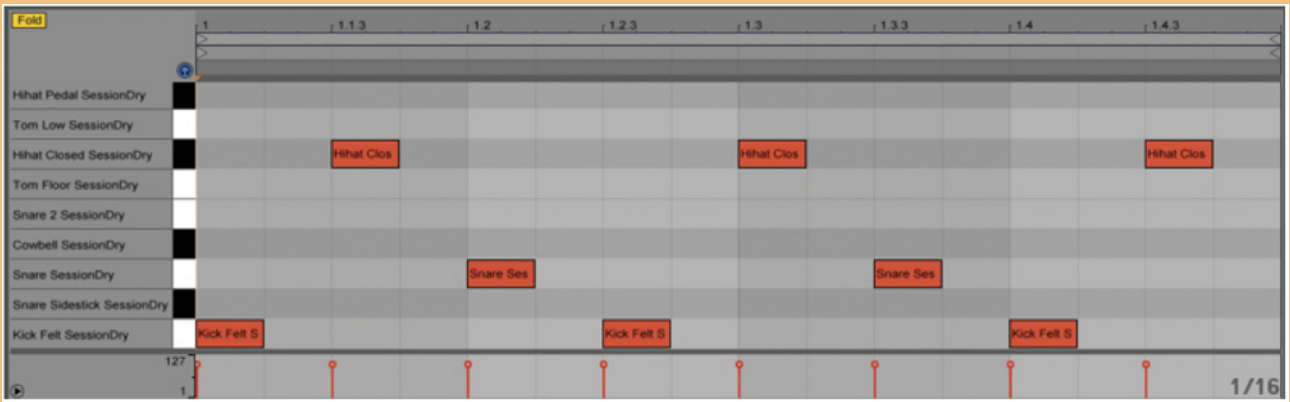
Но в музыке, которую Вы анализируете все происходит не всегда так. Например, драм-партия может играть как будто самостоятельную мелодию. Но когда Вы пытаетесь сделать что-то похожее, получается больше похоже на хаос и рандом.

**Решение:** живые барабанщики зачастую используют монофонический стиль игры на барабанной установке. Суть стиля заключается в поочередном извлечении звуков из инструментов.

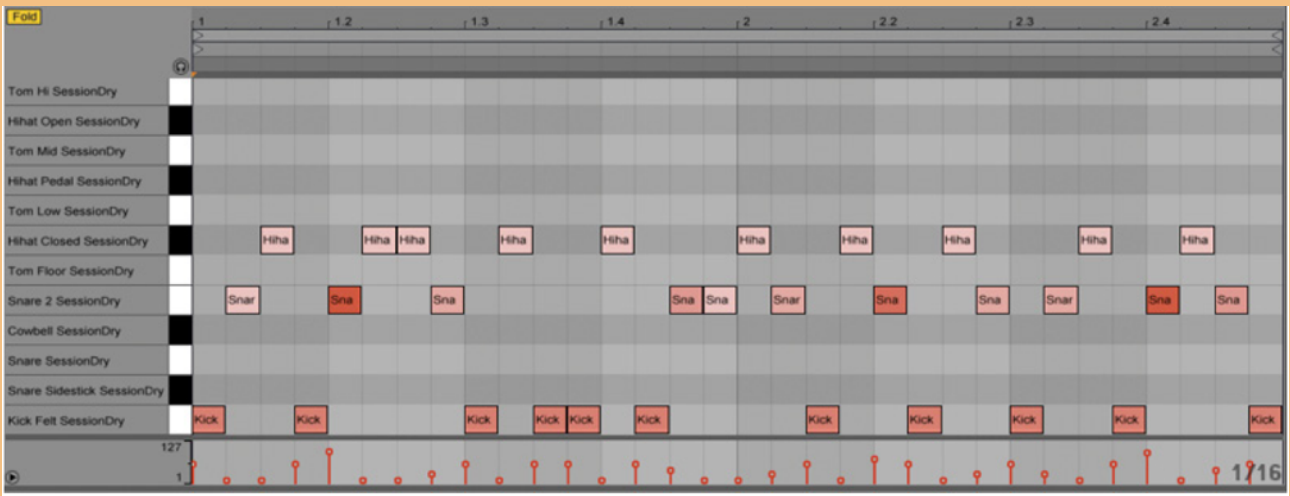


# Программирование ритма 2: монофонический ритм 2

Попробуйте воспринимать каждый инструмент, как самостоятельную мелодическую линию.



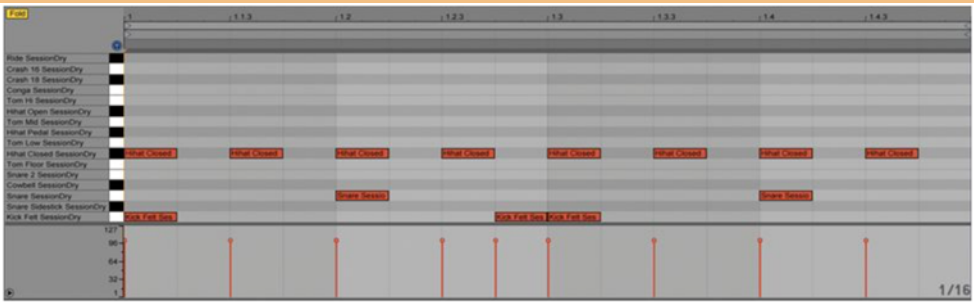
Также полезно будет добавить дополнительные ограничения, кроме невозможности извлекать два звука одновременно. Например, Вы можете принять решение играть партию, используя только шестнадцатые длительности нот.



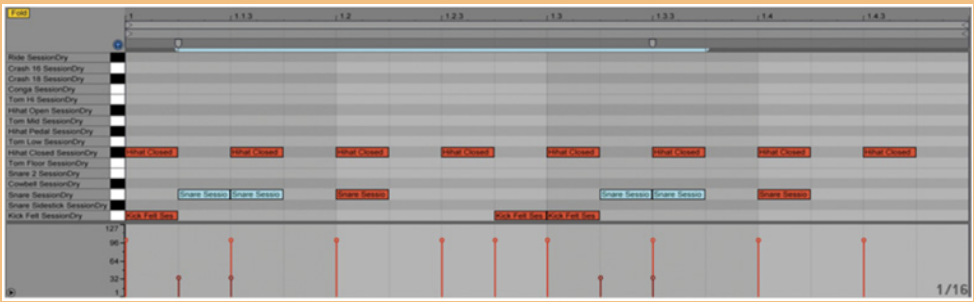
# Программирование ритма 3: неявные ноты (ghost notes)

**Проблема:** Вы анализируете работу живых барабанщиков и замечаете очень тихие звуки между основными акцентами и инструментами. Эти звуки делают партию более грувовой. Что это и как это сделать в программе?

**Решение:** неявные ноты - это очень тихие ноты, обычно извлекаемые на рабочем барабане или бочке. Вот, например, простейший патерн без неявных нот:

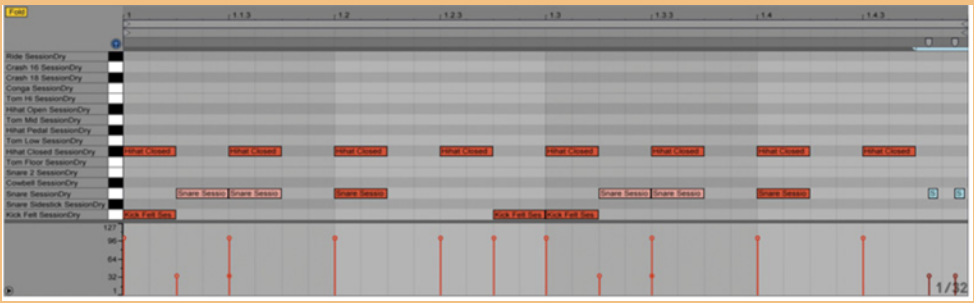


Хай-хеты выполняют функцию поддержания темпа, в то время как рабочий и бочка подчеркивают акценты. Но эта партия будет звучать куда интереснее, если добавить к ней некоторое количество неявных нот:



Дополнительные ноты на второй и третьей шестнадцатой добавляют движения вперед всей партии.

Еще один способ использовать неявные ноты - создавать с их помощью разгоны перед основными акцентами:



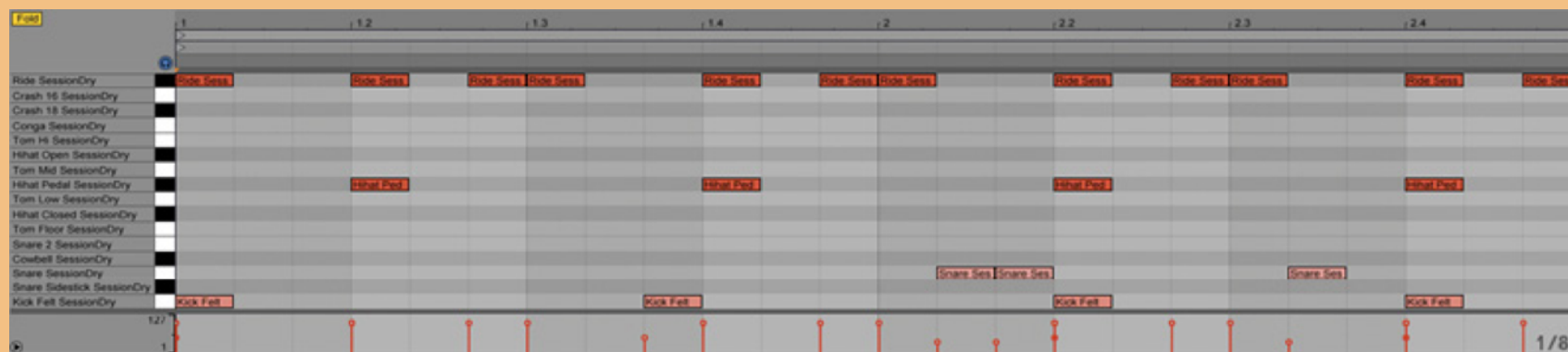
Лучше всего использовать неявные ноты в инструментах с поддержкой мультисемплирования, чтобы акценты отличались от неявных нот не только громкостью, но и звучанием.

## Программирование ритма 4: верх, низ, лево, право 1

**Проблема:** Прослушивая и анализируя любимые композиции Вы поняли как программировать партии, но все еще нет достаточного ощущения жизни в том что Вы создаете.

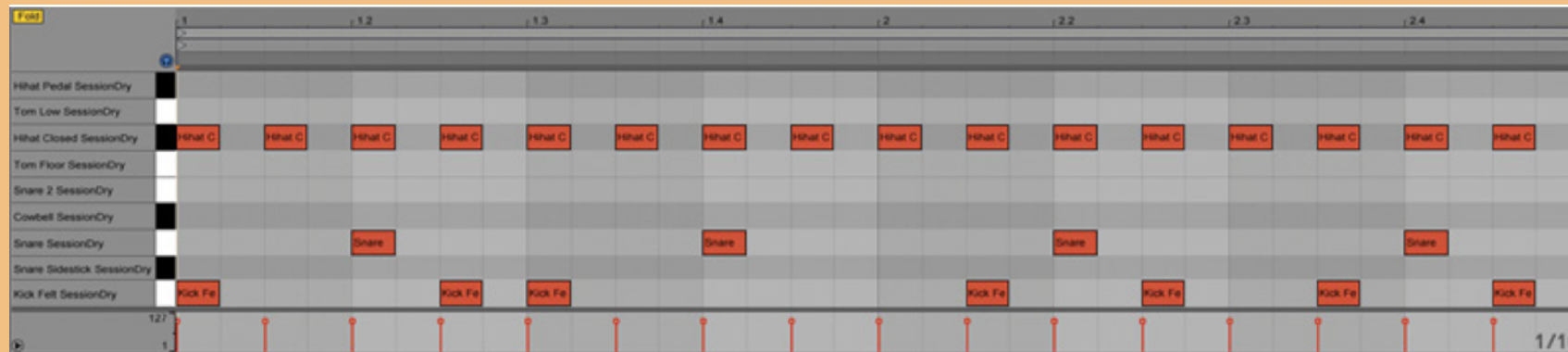
**Решение:** Вы можете условно разделить барабанную установку на верхние звуки (хай-хеты, креши, райды) и нижние (бочка, снейр, томы). Рабочий барабан так же можно воспринимать как промежуточный уровень, относящийся в равной степени и к нижней и к верхней части ударной установки.

Барабанщики обычно предпочитают строить партию, придерживаясь движения снизу вверх или сверху вниз. Например, типичный джазовый патерн осуществляет построение сверху вниз:



## Программирование ритма 4: верх, низ, лево, право 2

И напротив, рок, поп и RnB выстраивает партии снизу вверх:



В обоих случаях тарелки играют простой повторяющийся паттерн, в то время как кик и снейр играют партии более асимметричные.

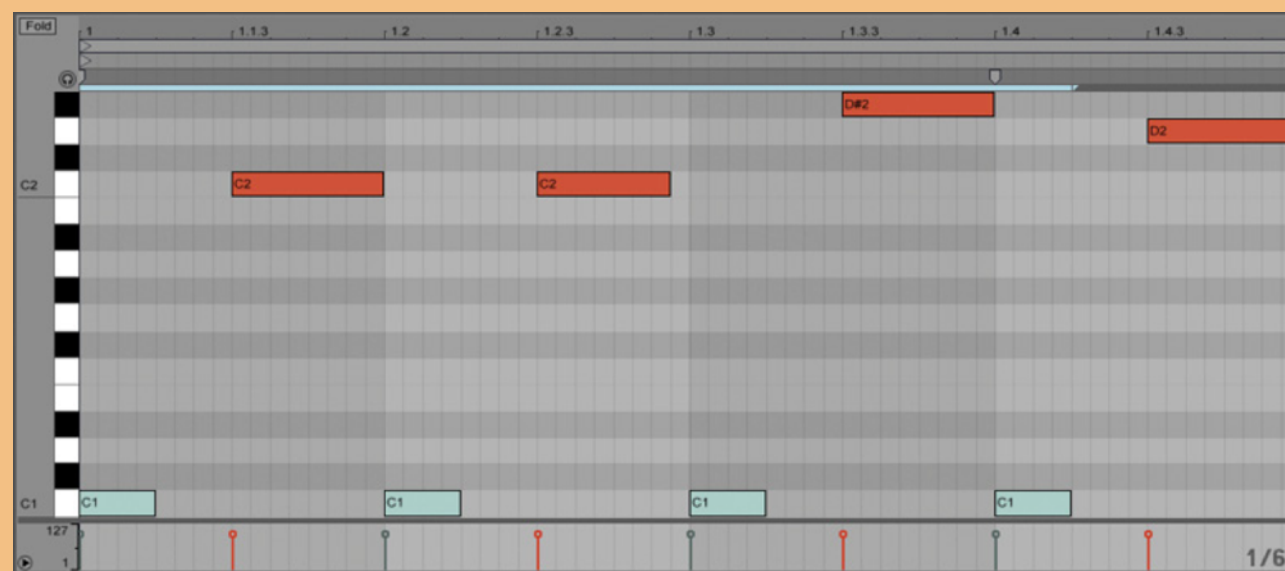
Эти примеры дадут Вам пищу для ума, как лучше организовать свои партии.

Также когда Вы планируете свою партию, учитывайте разницу в звучании для левой и правой руки исполнителя. Поприсутствуйте на репетиции с живым барабанщиком и обратите особое внимание, как и в какие моменты он использует свои руки? Как отличаются удары правой и левой рукой? Как они отличаются при ускорениях партии и так далее. Или используйте видео для анализа подобной работы ударника. Уделите этому какое-то время, и Ваши ритмические партии приобретут новое звучание. Думайте, как барабанщик.

# Линия баса и кика как единая композиция 1

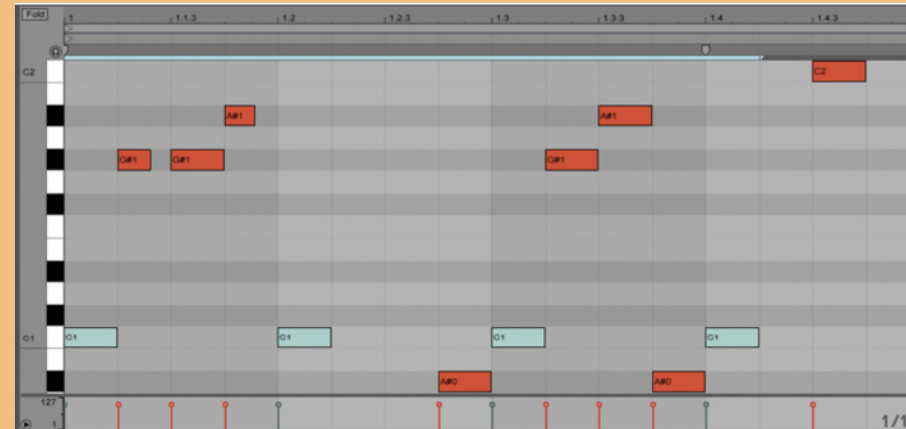
**Проблема:** Вы изучили все возможные трюки и методики работы с басовыми частотами. Вы используете сайдчейн компрессию и эквализацию, чтобы бороться с нежелательными конфликтами между бочкой и басом. Но Вам попрежнему не удастся добиться фирменного звучания партии баса и бочки.

**Решение:** вместо того, чтобы воспринимать кик и бас, как отдельные партии, попробуйте думать о них как о едином целом. При таком восприятии Вы не только не позволите себе играть больше одной ноты баса за раз, но и будете избегать нот баса в моменты, когда звучит бочка. Это заставит Вас принимать решения, как Вам сделать басовую линию и расположить её между нотами бочки. Пример: характерная транс линия баса и бочки:



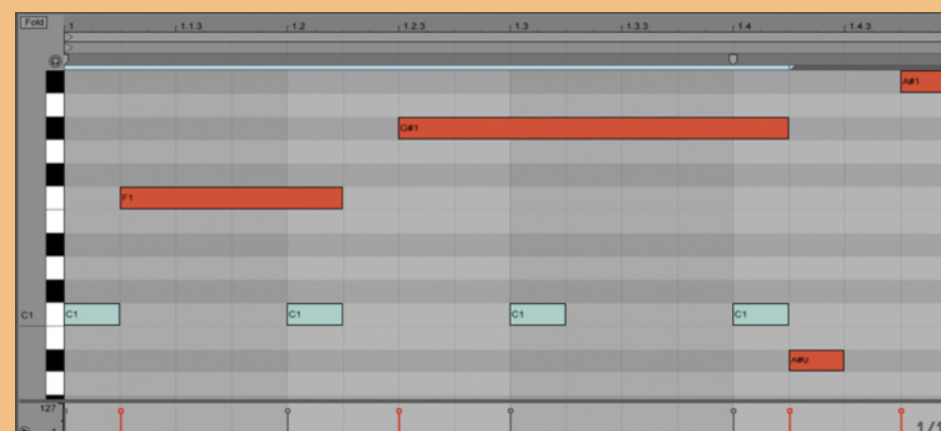
# Линия баса и кика как единая композиция 2

Следующая иллюстрация показывает как можно устроить партию баса и бочки в более разнообразном монологическом рисунке.



Обратите внимание, что пересечение партий в обоих случаях происходит только на релизах нот и никогда на атаке. Если Ваши тембры баса и бочки будут достаточно коротки, то Вы добьетесь хорошего прозрачного звучания в низких частотах. Учтите, что длина MIDI ноты - еще не длина звука. Так, например, бочка из 808 драм-машины обладает очень длинным релизом вне зависимости от длительности MIDI ноты, использованной в пианоролле.

С другой стороны, монологическое движение партий может звучать не особенно хорошо в Вашем стиле или конкретной композиции. Даже в таких случаях учитывайте предыдущие замечания, чтобы как минимум избежать наложения атак звуков. И не забывайте про сайдчейн компрессию и динамическую эквализацию.

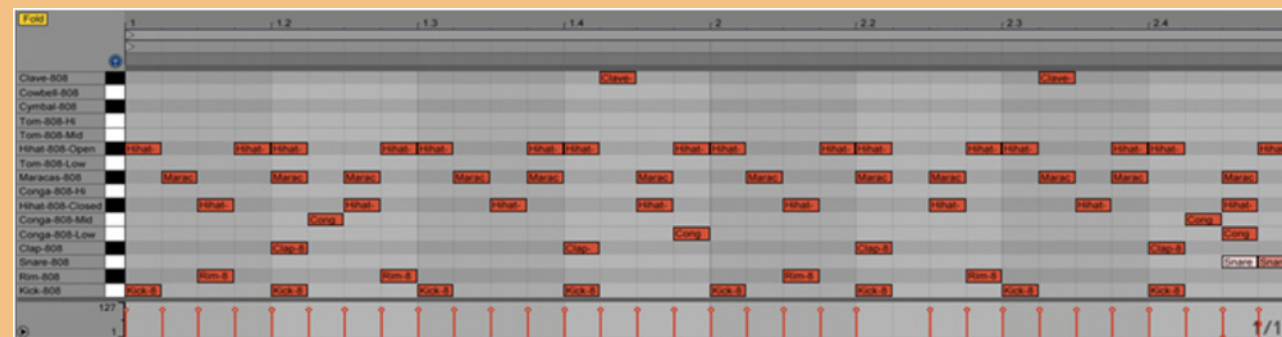


# Драм партия в музыкальную партию

**Проблема:** зачастую у Вас есть замечательный ритмический рисунок, но Вы никак не можете придумать мелодию или гармонию.

**Решение:** одна из самых приятных вещей в работе с MIDI протоколом - это то^ что Вы можете менять тембр, не изменяя MIDI ноты. Таким образом можете подобрать идеальный тембр для Вашей аранжировки. Менее очевидный способ применения такого приема - менять инструмент, оставляя партию, написанную абсолютно для другого звука. Таким образом Вы можете использовать MIDI клип с партией ударных для тонального инструмента, например, пианино. И это может принести интересные результаты.

Попробуем взять этот клип с паттерном, весьма подходящим для хаус трека:



Теперь просто скопируем этот клип и перенесем его на канал с тональным инструментом:



Результат весьма странный при воспроизведении, однако ритмика и рисунок могут быть развиты из этой точки во что-то более адекватное.

# Все партии в тон

**Проблема:** Вы в восторге от каждой партии в соло, но в аранжировке они теряют свой шарм и даже становятся неприятными.

**Решение:** обычно продюсеры достаточно аккуратны в выстраивании мелодических и гармонических партий, чтобы все находилось в тональности. Однако они упускают из виду инструменты с менее выраженной высотой тона, такие как бочка, перкуссии и снейр. Особенно это критично для электронной музыки, где многие перкуSSIONные инструменты синтезированы с использованием волн, имеющих очевидную высоту тона.

Если высота тона вычисляется на слух с большим трудом, то Вам поможет любой эквалайзер или анализатор спектра, чтобы вычислить ноту, исходя из фундаментальной частоты звука.

# Тишина и шум

**Проблема:** Вы понимаете, что фундаментальными компонентами музыки являются звуки, гармония, ритм и форма. Однако Вы чувствуете, что есть еще что-то, что не так очевидно, но незаменимо для хорошей композиции.

**Решение:** Слушайте референсные работы и анализируйте то, что происходит между нотами. Полная тишина? В большинстве произведений Вы заметите, что каждый момент времени Вы можете слышать хотя бы один звук между прочими нотами. Это могут быть текстурные заливки, хвосты реверберации, дилеи и так далее.

Но также существуют треки, в паузах которых на самом деле полная тишина. Это создает пространство для звуков, которые становятся более читаемыми и чистыми. Звучание становится очень цифровым по ощущениям.

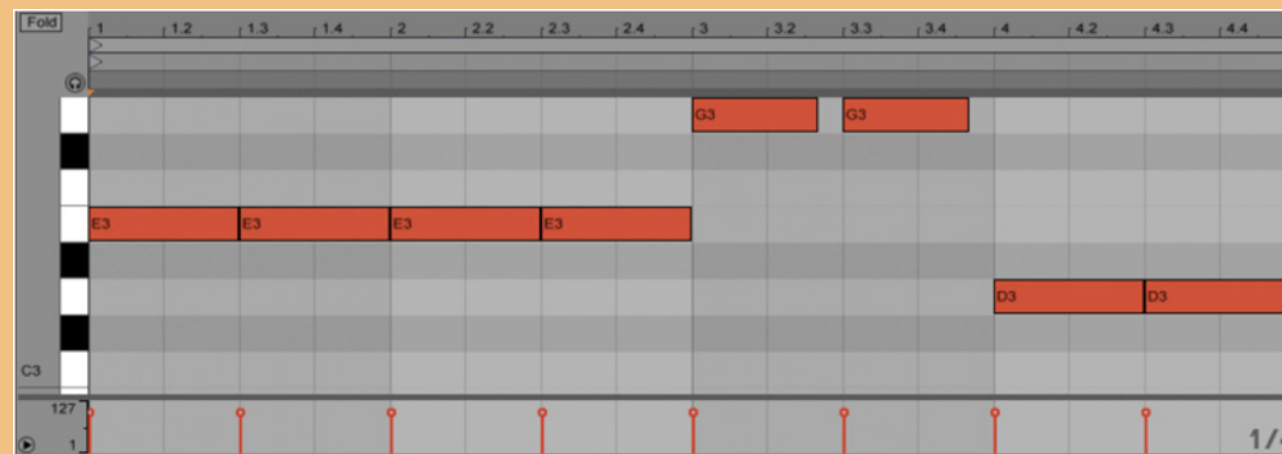
С другой стороны, есть произведения, в которых нет полной тишины никогда. Паузы заполнены специальным фоновым шумом. Это создает ощущение аналогового звучания. Чтобы сделать такой фоновый шум, запишите сигнал с микрофона в пустой тихой комнате или даже с аудиовхода, не подключая никаких устройств. Потом усильте сигнал и подмешайте к своей аранжировке.

# Сэмплинг по-старому

**Проблема:** Вы всё чаще слышите использование сэмплов в намеренно старом стиле. Очевидные изменения питча, сэмплированные биты и прочие техники, которые имели место на заре технологий. Вам бы хотелось использовать подобные техники и в своем продакшене, но Вы не можете определить, как это сделать в современных условиях.

**Решение:** во многих современных секвенсорах time-stretching включен по умолчанию. Это происходит, потому что это наиболее востребованное состояние time-stretching. Но у Вас всегда есть возможность отключить эту функцию и установить приоритет для оригинального bpm вместо принудительного стретчинга к темпу всего проекта. Это позволит Вам экспериментальным путем найти интересное сочетание с семплами, имеющими собственный темп.

Рассмотрим трек «Leaving» от DJ Rashad. Основной хук в треке - сэмплы, изменяющиеся по питчу, но в оригинальном bpm. В виде MIDI нот эта партия выглядит так:



И из-за того, что партия воспроизводится в старом стиле работы с семплами, при изменении питча меняется скорость воспроизведения и, следовательно, длительность звучания. Вот, что мы фактически слышим в треке:



# Создание мелодий: контур

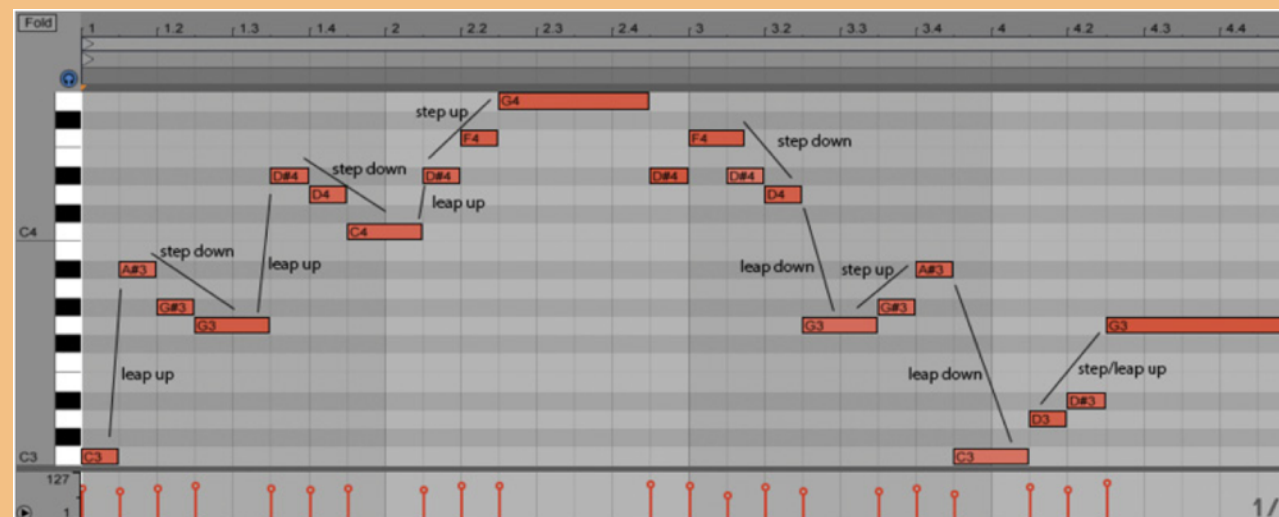
**Проблема:** мелодии в треках-референсах сильные и запоминающиеся. Вам пока не удастся создать похожие мелодии.

**Решение:** термин «контур» используется для описания модели движения мелодии. Как она перемещается от низких нот к высоким. Движение происходит короткими интервалами (слитное движение) или длинными интервалами, скачками (разобщенное движение)?

Несколько общих правил:

- Хорошая мелодия считает в себе оба типа движения. Движение осуществляется как вверх по тону, так и вниз;
- Если мелодия осуществила движение на небольшой интервал, то хорошим решением будет использовать разобщенное движение в противоположном направлении для следующего действия. Это актуально, если мелодия - не простое арпеджио;
- Хорошо, когда у мелодии только один пик на самой высокой ноте. Лишь однажды мелодия приходит к своему апогею в рамках определенного квадрата.

Давайте рассмотрим пример контура мелодии:



Мелодия начинается с прыжка вверх, потом спускается вниз плавными шагами. Этот рисунок будет повторяться в следующем пассаже. Далее мы ломаем правило, чтобы достичь пика (кульминации) мелодии, прыжок вверх «разрывается» двумя плавными шагами. Далее происходит нисходящее движение с чередованием прыжков и коротких шагов. В итоге достигается и обыгрывается та же нота, что и в кульминации, но на октаву ниже.

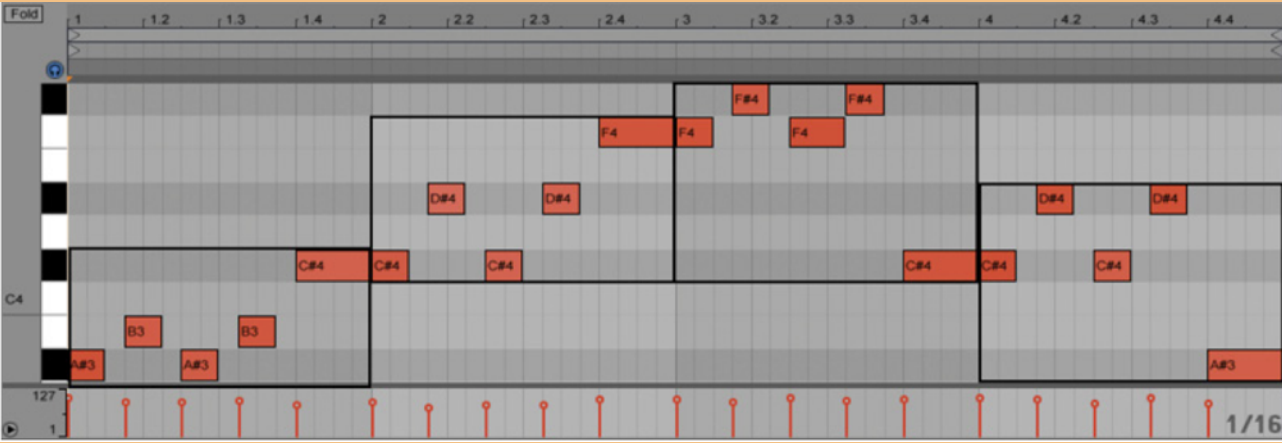
Для удачного составления своих мелодий изучите референсные мелодии, анализируя их контур. После подобного анализа у Вас сложится более точное представление о том, как вести мелодии в своих треках. И не стоит следовать этим правилам на 100%. Выход из правил создаст дополнительный накал и срыв в мелодии. Удивление и точку интереса для слушателей.

# Создание мелодий 2: использование МОТИВОВ

**Проблема:** мелодии в треках-референсах сильные и запоминающиеся. Вам пока не удастся создать похожие мелодии.

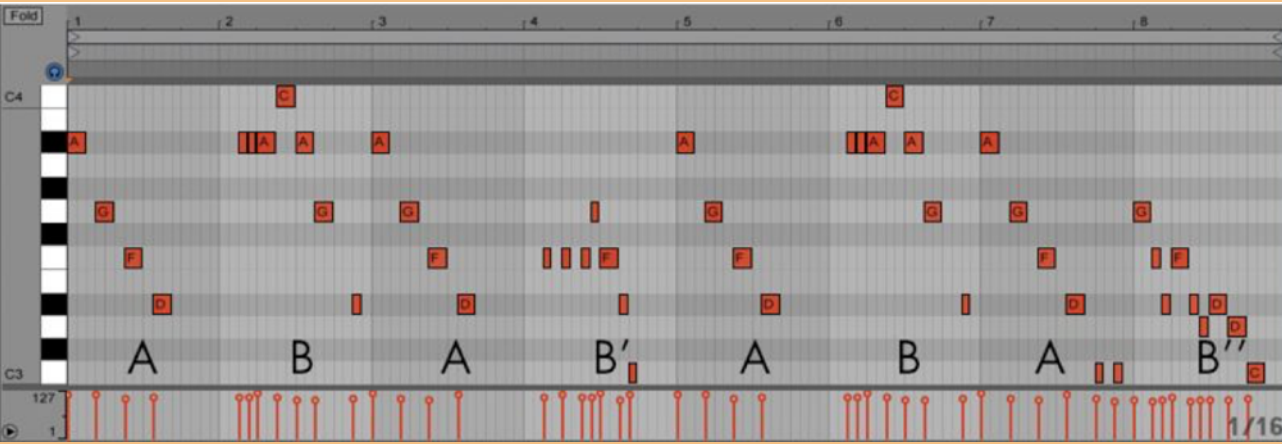
**Решение:** некоторые мелодии проще представить, как обыгрывание отдельных ступеней аккордовой последовательности. Вы можете разработать лишь один мотив и применять его ко всем аккордам прогрессии с небольшими изменениями контура.

Это пример мелодии, основанной на мотиве, использованной Daft Punk в треке «Doin' It Right»:



На рисунке выделены границы мотива.

В некоторых случаях разрабатывается пара или более мотивов, и используются они с чередованием. Например, мелодия трека «Fancy» Iggy Azalea:



Каждый такт использует один из мотивов и периодически осуществляет небольшую модификацию для разнообразия мелодии.

# Несколько мелодий одновременно

**Проблема:** зачастую Вы слышите треки, в которых басовая линия настолько интересна, что является полностью самодостаточной мелодией и работает одновременно с основной мелодией. Но, когда Вы пытаетесь сделать то же в своих проектах, партии перекрывают друг друга.

**Решение:** для того, чтобы запустить в треке несколько мелодий и они не перебивали друг друга, есть инструмент, который называется контрапункт. Это старый метод, который практикуют уже много сотен лет, но и в современной музыке он не теряет своей актуальности.

Один из вариантов использования контрапункта - это использование одной и той же мелодии в обеих партиях, но с разным ритмическим рисунком. Однако этот метод не универсален. Лучше добиться такого результата, чтобы каждая из мелодий в контрапункте была самодостаточной и индивидуальной.

Вот хороший пример контрапункта: «Boards of Canada» - Roygbiv



Тут мы можем выделить несколько специфичных аспектов, благодаря которым партии настолько эффективны:

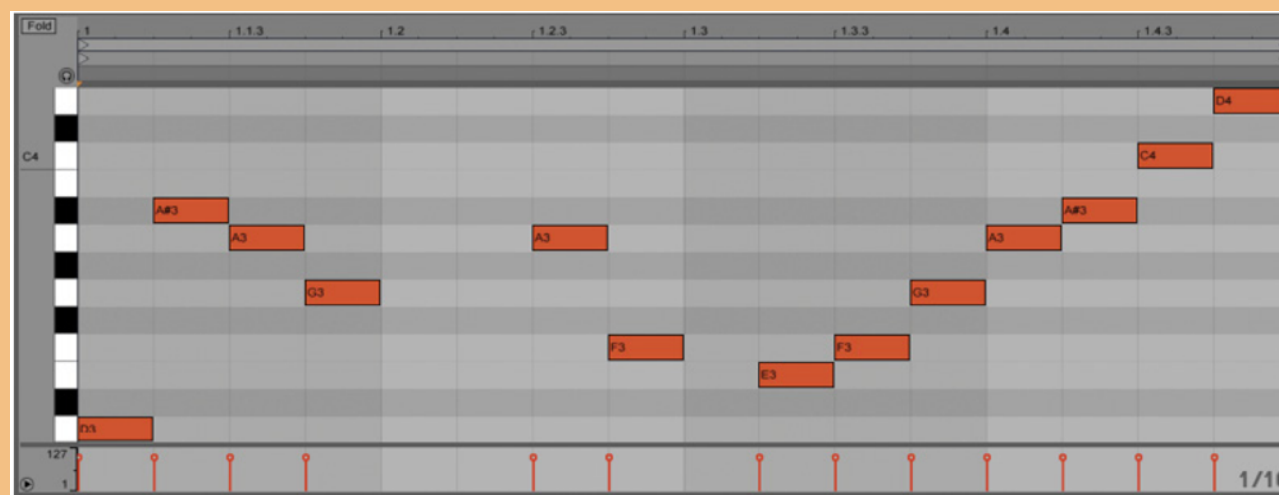
- Убедитесь, что каждая часть ритмически независима от других партий. Когда движение от ноты к ноте осуществляется в одно и то же время, результат такого движения мы воспринимаем как аккорд, то есть сумму нот. В примере выше перемещение мелодии инструмента происходит только во время длительного удержания ноты другим инструментом.
- Используйте разнонаправленное движение. Лучшие результаты будут достигнуты партиями, если их мелодии будут осуществлять разнонаправленное движение относительно друг друга. Лид пошел вверх, бас - вниз, например.
- Будьте осторожны при пересечении партий. В этом примере каждая из партий находится в своем диапазоне, и они не пересекаются. Если же Вы решили пересечь партии в их мелодиях - учтите, что Вы можете утратить ощущение независимости партий друг от друга.

# Линейный ритм в мелодии 1

**Проблема:** Вы разработали хорошую мелодию, но пытаетесь придумать больше разнообразия и вариаций.

**Решение:** есть еще одна техника, которая заключается в разборе мелодии на части и поочередном исполнении её разными инструментами. Это позволяет избежать одновременного звучания двух и более инструментов. Это мелодический эквивалент линейной ритм-секции. С помощью данной техники Вы можете развести мелодии во времени в интересный контрапункт. Наилучшего результата можно добиться, если использовать при этом инструменты с короткой атакой и релизом (быстрые и короткие звуки).

Возьмем для начала одну мелодию:

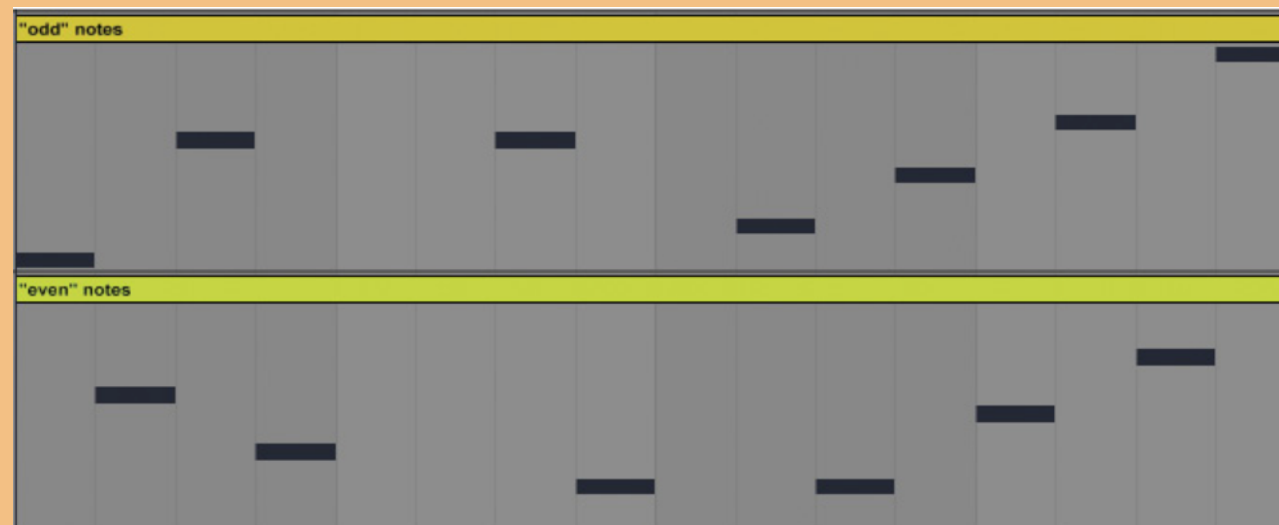


# Линейный ритм в мелодии 2

Простой рецепт, чтобы перевести партию одного голоса в несколько:

1. дублируем трек так, чтобы у Вас оказалось две идентичные партии одновременно, но воспроизводимые разными инструментами. Лучше, если инструменты будут не слишком сильно различаться в тембре. Лучше выбирать тембры с короткой атакой и релизом, чтобы звуки не пересекались;
2. редактируйте мелодию в обоих MIDI клипах, чтобы разделить партию между ними;

Пример разделения оригинальной партии на две:



# Линейный ритм в мелодии 3

Можете использовать и группировку нот для каждой из партий:



Также подойдет группировка блоками, например, по три шестнадцатых ноты:



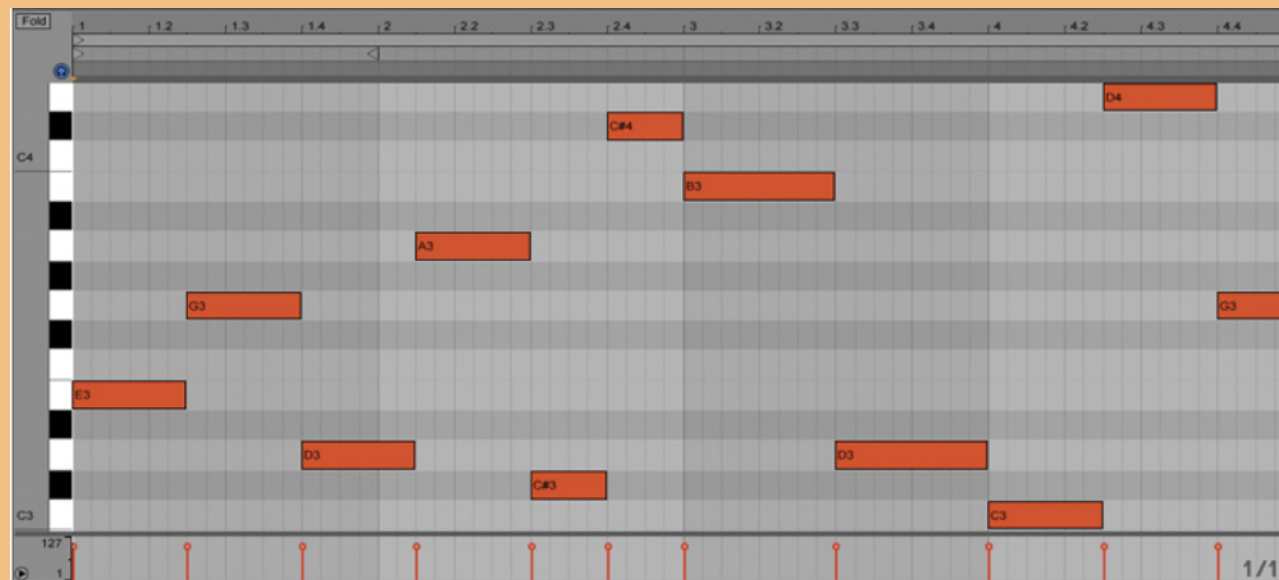
Эти примеры демонстрируют лишь часть возможностей техники линейных мелодий.

# Многотембральная мелодия

**Проблема:** Вам удалось написать сильную и запоминающуюся мелодию. Но эта мелодия Вам со временем наскучивает (особенно в медленных произведениях).

**Решение:** попробуйте использовать технику, которая позволяет в рамках одной мелодии плавно передавать её от тембра к тембру.

Создайте мелодию для одного инструмента.

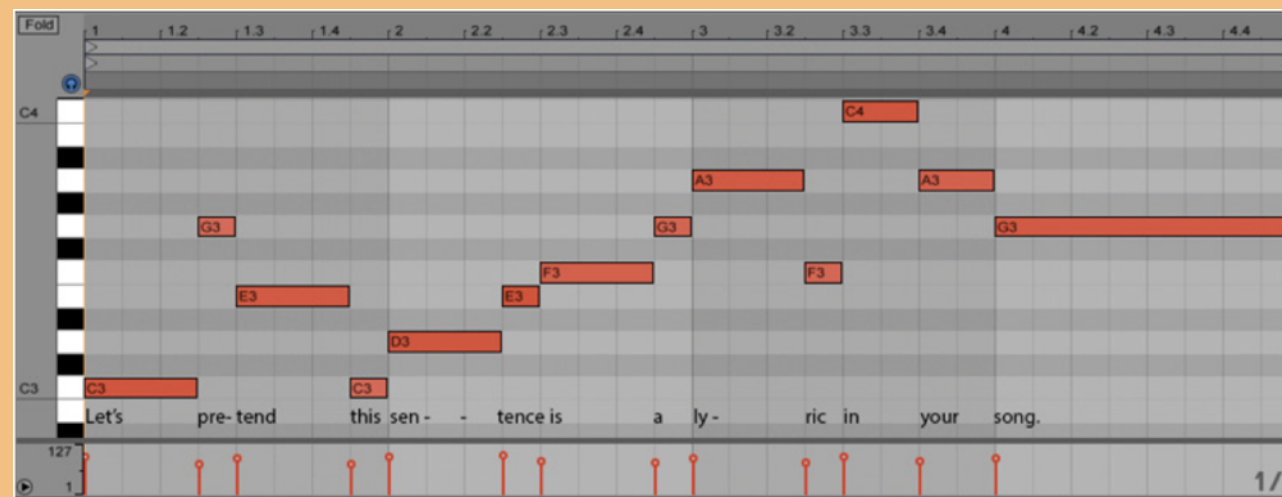


Условно разделите по горизонтали клип и отдайте верхние ноты, например от E3, одному инструменту, а ноты ниже E3 - другому. Инструменты должны быть достаточно близки по звучанию (тембрально). Могут различаться скоростью атаки и релиза, как вариант. Попробуйте подмешивать каждую из партий разными динамическими методами. Динамически открывать фильтры, выводить плавно по уровню и так далее.

# РИТМ И СТИХИ

**Проблема:** Ваша вокальная мелодия противоречит натуральному стилю изложения стиха.

**Решение:** ритмическое изложение текста сопровождается подчеркиванием каждого слога в словах. Слоги могут находиться в ударном и безударном положении. Натуральный ход мелодии голоса достигается путем размещения ударных слогов на сильных долях и в больших длительностях, чем безударные. В большинстве случаев это правило соблюдается, однако некоторые стили расширяют возможности мелодий голоса. Например, в хип-хопе используется синкопирование и изменение ударений в словах. Также возможно использовать больше одного слога на ноту и больше одной ноты на слог.

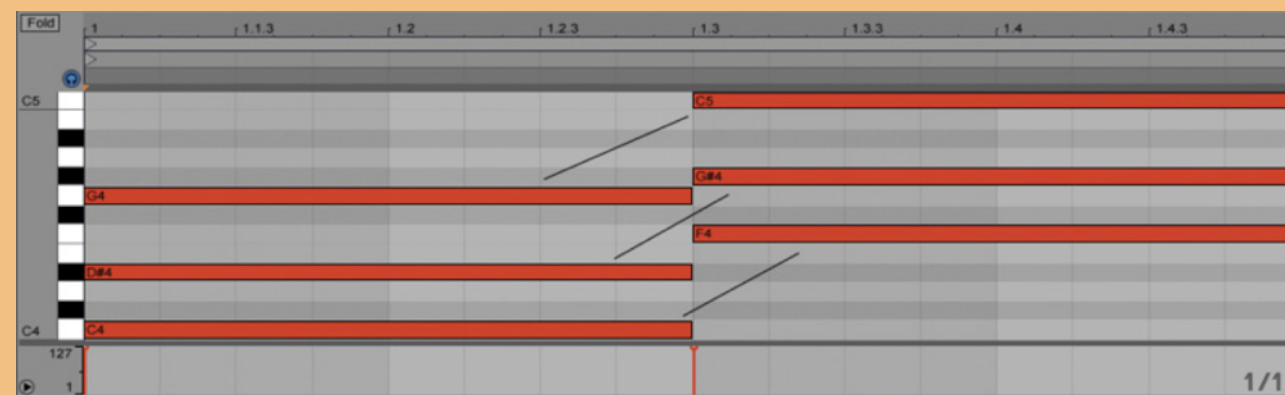


# Ведение голоса и обращения 1

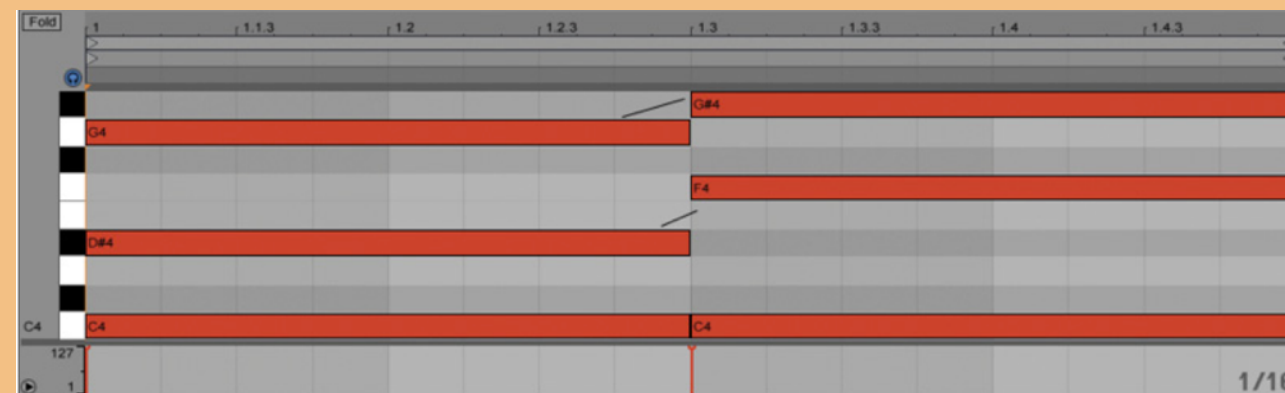
**Проблема:** когда Вы играете аккорды на клавиатуре, Вы можете почувствовать, что звучание следующего аккорда слишком прерывистое и не слишком плавное относительно предыдущего. Также Вы можете столкнуться с проблемой неудобства переноса рук с одного аккорда на другой.

**Решение:** вместо того, чтобы воспринимать аккорд как вертикальную конструкцию - попробуйте подумать о нем, как о серии горизонтальных движений. Это значит, что каждый голос в аккорде может восприниматься как отдельная мелодическая линия. Это называется голосоведением.

Голосоведение - это отдельная большая тема и мы можем изучить лишь основной принцип. Он заключается в минимизировании расстояний движения от одной ноты к другой в рамках одного голоса. Для примера рассмотрим движение от одного аккорда к другому:



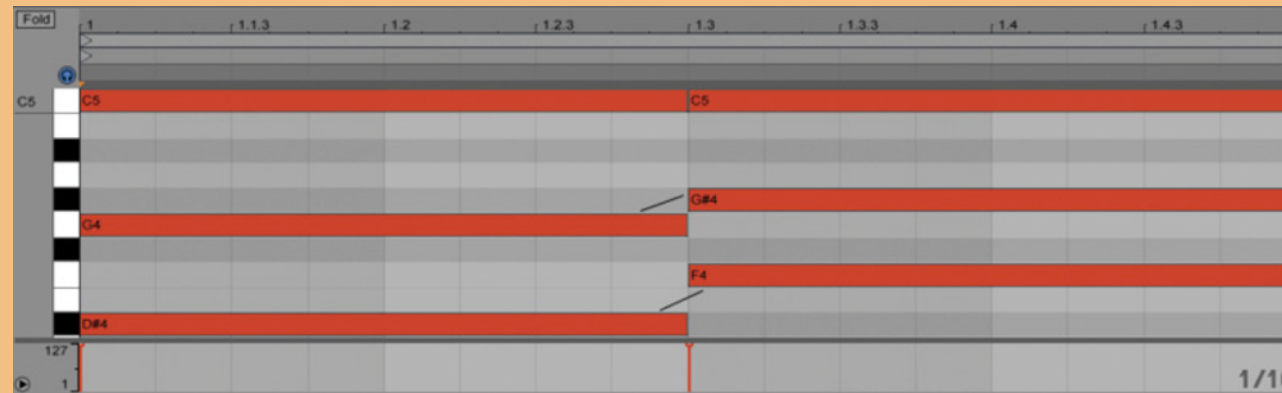
Оба аккорда находятся в, так называемом, основном положении. Основной тон в обоих случаях (C и F) является самым нижним голосом. Но подобное движение не является идеальным. Перемещаются все ноты аккорда. Более гармоническое движение в этом случае будет таким:



Тут аккорд F минор обращен, и верхний голос оказался басом. Это минимизировало движение для всех нот.

# Ведение голоса и обращения 2

Мы также можем обратить первый аккорд и оставить второй в основном положении:

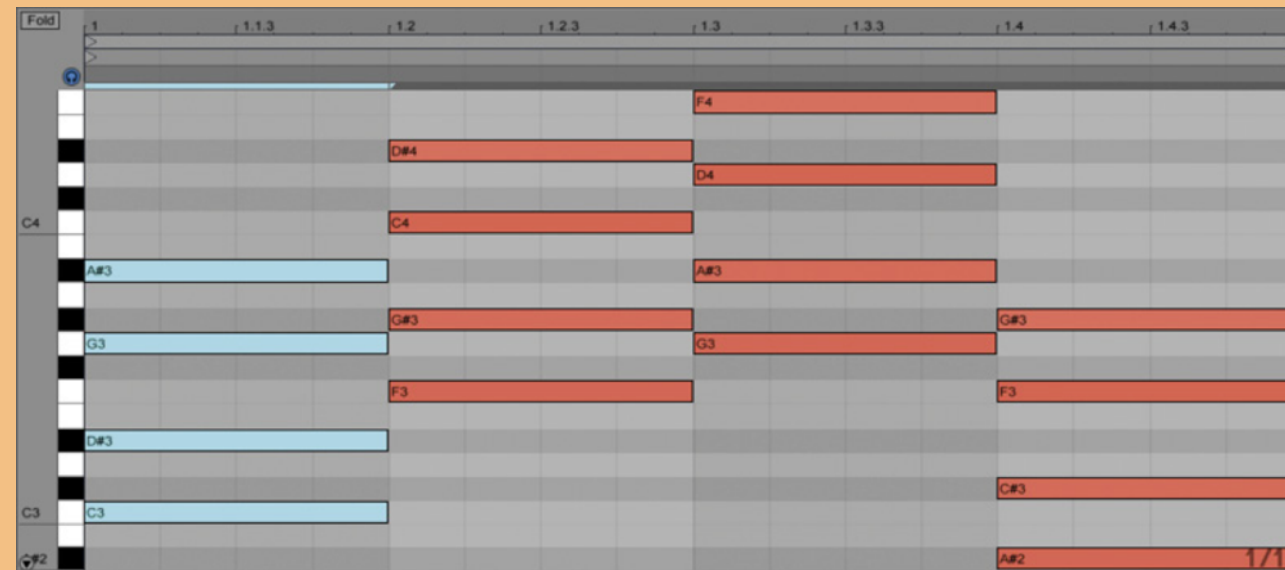


Тут обращен первый аккорд С минор. В результате, основной тон оказался верхним голосом.

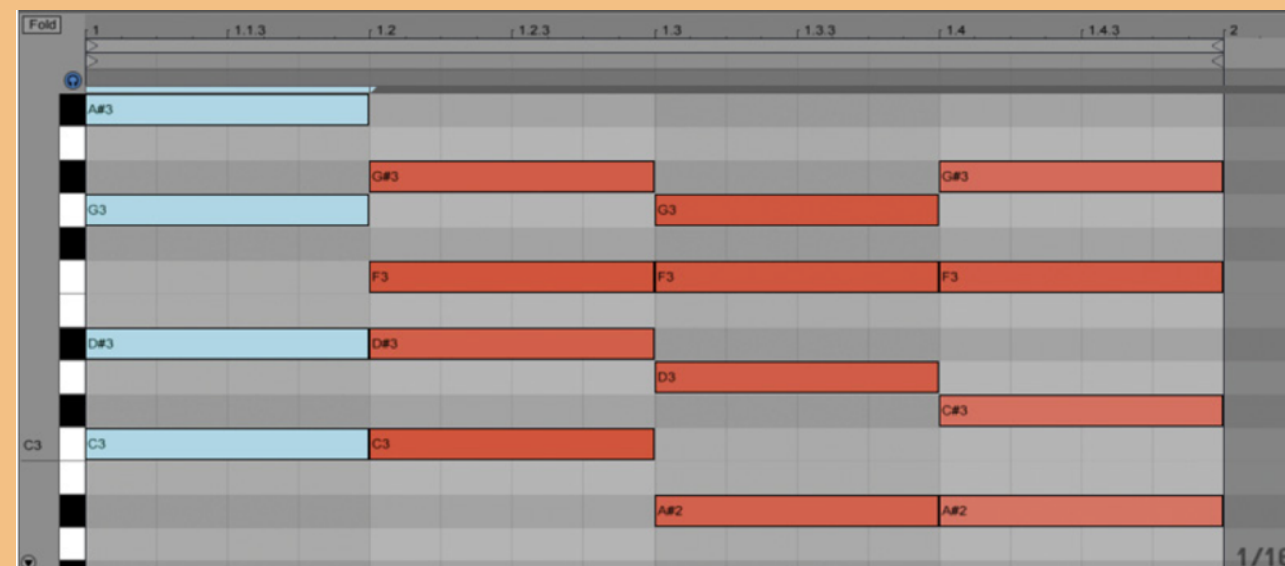
# Параллельная гармония

**Проблема:** в аккордовых последовательностях дип хауса, дабстепа и родственных стилей встречаются странные аккордовые последовательности, которые Вы хотите использовать в своих произведениях.

**Решение:** в хаус музыке используется техника, которая называется параллельной гармонией. Эта техника заключается в движении от аккорда к аккорду с сохранением интервалов внутри структуры. Этого можно добиться, просто скопировав аккорд и переместив его на следующий основной тон в прогрессии. Например, Cm7-Fm7-Gm7-Bbm7.



Чтобы оптимизировать движение голосов, можно обратить аккорды:



Во время использования параллельной гармонии нарушаются правила тональности, учтите это. Подобные техники получили распространение из-за использования засэмплированных аккордов и аккордов, запрограммированных в синтезаторы.

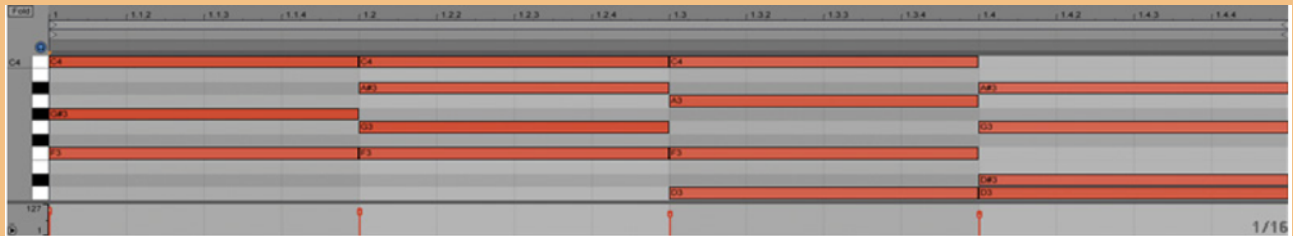
# Гармонический ритм

**Проблема:** Вы составили отличную аккордовую прогрессию, но никак не можете определить ритмику для оптимального звучания.

**Решение:** частота, с которой аккорды сменяют друг друга, называются гармоническим ритмом. Если аккордовая последовательность размеренная и одна ступень длится до одного такта, то целесообразно использовать частую пульсацию аккордов:



Если же ступени в последовательности достаточно часто переходят от одной к другой, то движение партии лучше сделать более размеренным.



Также возможно изменять гармонический ритм в течение композиции. Например, в дропе использовать частую смену ступеней, а в брейке - в два раза медленнее.

# Повторения и настойчивость

**Проблема:** Вы успешно создаете басовые партии, аккордовые последовательности и мелодии, которые хорошо друг с другом работают. Но некоторые произведения замечательно обходятся и без этих взаимоотношений. Произвольные ноты как будто всегда звучат правильно. Что же это и как это использовать?

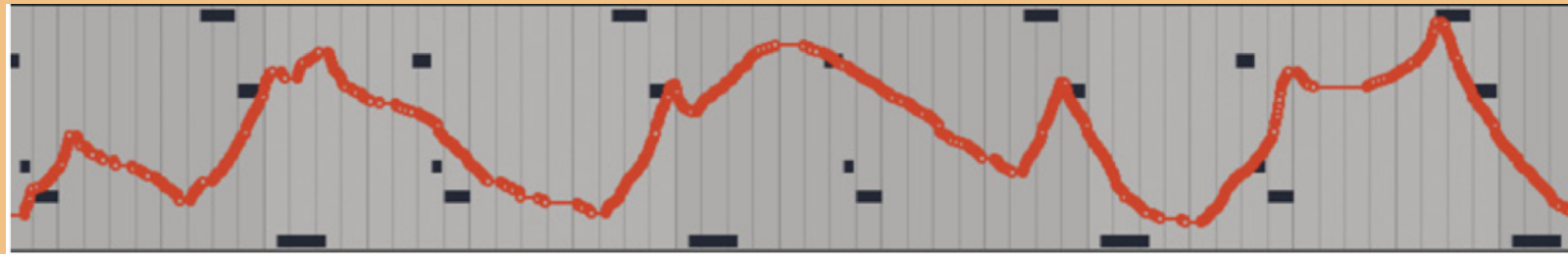
**Решение:** Повторения могут сильно влиять на восприятие слушателя. При длительном повторении одного и того же паттерна даже атональные звуки приобретают осмысленность, и появляется ощущение, что они звучат гармонично с остальной композицией. При настойчивом повторении партии наше восприятие сдается и начинает воспринимать эту партию как вполне логичную и адекватную.

Этот прием актуален, например, для техно. Короткая и бесконечно повторяющаяся партия, состоящая из произвольных нот. Но это не будет работать, если Ваше произведение состоит из богатой гармонии и мелодий помимо баса.

# Ритм автоматизации

**Проблема:** Вы используете автоматизацию для создания разнообразия Ваших партий. Но есть ли приемы связывания автоматизации с ритмом?

**Решение:** Большинство автоматизаций прописывается музыкантами вручную в реальном времени. Это подчеркивает «человечность» партии. Такие автоматизации более плавные и без резких изменений параметров.



Но Вы также можете использовать автоматизацию, «нарисованную» мышью.



Такая автоматизация будет больше напоминать роботизированное изменение параметров или запрограммированное в синтезаторе. Оно обладает более ритмичным характером звучания и позволяет создать контрапункт движения относительно ритма самих нот или аудиосэмплов.

Идеальным будет комбинирование обеих техник создания автоматизаций, исходя из контекста аранжировки.

## «Очеловечивание» с помощью автоматизации

**Проблема:** когда человек играет на инструменте, всегда есть вариации в звуке, что воспринимается как «живая» музыка. Как воспроизвести этот эффект в электронной музыке?

**Решение:** Зачастую программирование синтезатора сопровождается изменениями одного или двух параметров. Например, среза фильтра и частоты LFO. Но Вы можете изменить больше параметров, используя автоматизации для достижения более широкого спектра вариаций звучания инструмента. И таким образом «оживить» инструмент. Даже с помощью динамического изменения скорости атаки и декея синтезатора Вы можете сильно разнообразить тембр.

Важно учитывать, что изменения должны быть достаточно малыми, чтобы не испортить изначальный звук.

Также Вы можете использовать рандомизаторы питча инструмента и длительностей нот.

# Максимальная плотность

**Проблема:** Вы закончили с первой секцией Вашего трека. Переходя ко второй, Вы как будто начинаете писать новый трек, и складывается ощущение, что до окончания трека бесконечно долго.

**Решение:** вместо того, чтобы линейно писать свой трек слева направо, попробуйте выбрать произвольную секцию Вашей аранжировки и достичь максимальной плотности элементов, партий и идей на этом коротком отрезке.

Чтобы это не превратилось в месиво из звуков, попробуйте подобрать оптимальное сочетание и по достижении максимума - скопировать всю собранную секцию в другое место, как новый участок. Потом вернитесь к более разряженной версии, состоящей из основных элементов, и повторите процесс. Таким образом Вы соберете большое количество вариаций основной идеи, и это позволит Вам легче работать с аранжировкой.

## Прослушивание в неподготовленных условиях

**Проблема:** акустика на Вашей студии идеальна, во всяком случае, Вы точно знаете все плюсы и минусы Вашего мониторинга. Но если Вы меняете точку прослушивания, то получаете совершенно новую перспективу звучания и новое восприятие своей музыки. Как же использовать это «несовершенное» звучание?

**Решение:** Вместо того, чтобы все время слушать свои произведения из одной «правильной» точки, попробуйте специально слушать в «плохих» условиях. Например, встав в угол своей студии, Вы можете услышать сильные изменения в звучании низких частот и баса. Вам могут открыться какие-то артефакты звучания, которые Вы раньше не замечали. Сделайте выводы и попробуйте исправить их в миксе.

Или благодаря тому, что звук деформируется при прохождении через препятствия, Вы можете услышать свой трек с «новой» перспективы, просто прослушав его вне помещения студии.

Еще один прием - снять наушники и сделать звук на максимум. Вы все еще будете слышать свой трек, но в деформированном состоянии. Это тоже может помочь обнаружить артефакты.

# Случай и ответственность

**Проблема:** у Вас есть несколько плагинов, которые, с помощью функции random, позволяют получить доступ к практически бесконечным вариациям эффектов и звучаний. Однако Вы не слишком довольны результатом работы этих плагинов.

**Решение:** Рандом - мощный инструмент, но он затрагивает ключевые элементы звучания, которые перестают работать в рамках Вашего стиля. Когда Вы сами контролируете каждый этап создания партии, то Вы в любой момент обнаружите проблему и устраните её. Когда же Вы полагаетесь на случай, Вы можете легко упустить допущенную им ошибку.

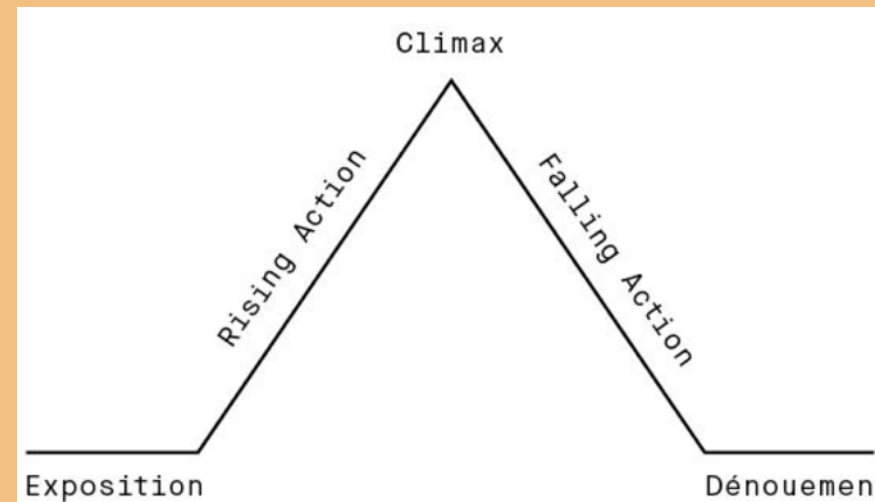
Если уж Вы решились на использование какого-то вида рандомайзеров, то тщательным образом проверяйте каждый параметр, который затрагивает случай. Используйте частотные анализаторы, ресемплинг и запись MIDI для контроля работы этих устройств.

Вы всегда должны помнить, что так или иначе Вы всегда несете ответственность за Вашу музыку и результат работы всех устройств.

# Кривая повествования

**Проблема:** Вам не удастся создать ощущение путешествия в Ваших произведениях. Вы перемещаете части аранжировки, но правильного чувства не получаете.

**Решение:** существует много вариантов организации музыкального материала во времени. Один из самых действенных - кривая повествования. Метод организации изложения по такой структуре используется в кинематографе, театре и литературе.



**Экспозиция:** в литературе это знакомство с основными действующими лицами. В музыке - представление музыкального материала (мелодий, гармоний и ритмических идей).

**Наращение:** рост напряженности, ведущий к кульминации. Обычно это означает появление основного конфликта или проблемы. В музыке - это развитие представленных в экспозиции идей.

**Кульминация** - это максимальный пик напряженности. В музыке - это дроп или припев. Так же это поворотный момент в повествовании, который переходит в спад.

**Развязка:** в литературе это зеркальное отражение экспозиции. В музыке - это увод инструментов и партий, кода или аутро.

Используйте эту схему как для малых отрезков аранжировки, так и для больших участков композиции. Например, в контексте одной партии эта схема может помочь построить мелодию и динамическое изменение тембра. В части аранжировки, например в яме, эта схема поможет выстроить правильную динамику изменений партий.

# Аранжировка как процесс вычитания

**Проблема:** у Вас достаточно идей, чтобы создать трек, но Вы не знаете, как подступиться к созданию аранжировки.

**Решение:** если у Вас возникают проблемы с созданием аранжировок, то есть один метод: начните с наполнения Вашей аранжировки материалом. Ваша основная цель во время выполнения этого действия - просто наполнить проект идеями и партиями. Вам не обязательно на этом этапе понимать, какой продолжительности будет трек, как и в каком порядке будут выстроены части аранжировки. Ограничьте свой полет фантазии, например, 16-32 тактами и наполните их максимально плотно идеями. Если идей становится слишком много, мьютируйте каналы и продолжайте.

Когда Вы набрали достаточно много материала, переходите ко второму этапу: продублируйте эти 16-32 такта на всю протяженность будущего трека. Длительность выберите, ориентируясь на референсы в том же стиле.



Теперь, когда у Вас есть аранжировка, наполненная партиями, определитесь, какие части аранжировки и где Вам необходимы. Теперь удаляйте части партий, исходя из требований участков аранжировки. Например, в интро Вам не нужны тяжелые и яркие партии лида, а в ямах Вы можете удалить бас и бочку.

# МОЩЬ ВЫЧИТАНИЯ

«Идеал - это не когда нечего больше добавить, а когда больше нечего убрать» Антуан де Сент-Экзюпери

**Проблема:** Вы достаточно плотно наполнили произведение партиями и Вас все утраивает. Кроме того, что трек кажется слишком нагроможденным.

**Решение:** обычно процесс борьбы с нагромождениями называется созданием пространства для тех или иных партий. Зачастую это заключается в ослаблении частот в инструментах с целью освобождения места для прочих звуков претендующих на эти частоты. Но тот же принцип может быть применен к самой композиции.

Если Ваш трек кажется Вам слишком слабым или бедным, то лучшим решением будет - убрать некоторые партии. Это не слишком интуитивно, но становится очевидным, если представить партии в качестве претендентов на внимание слушателя. Меньше претендентов - больше внимания каждой из них.

Ощущения полноты можно добиться хорошим балансом инструментов, не обязательно перегружать аранжировку звуками.

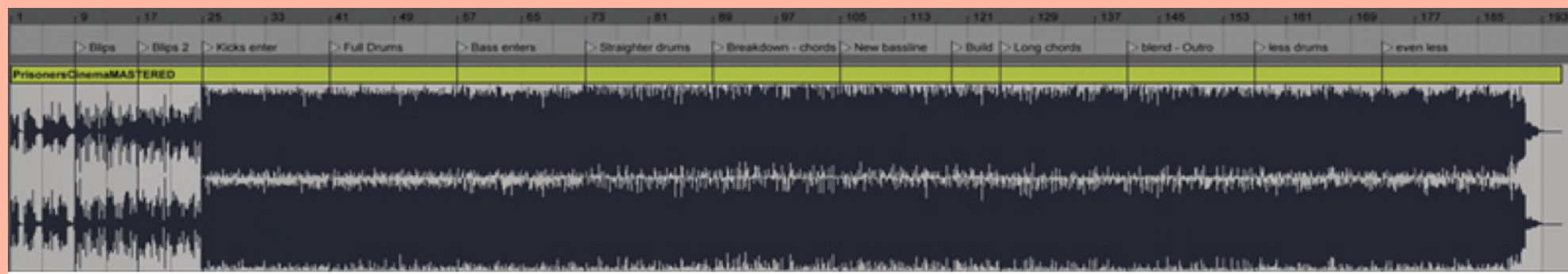
Вам также не обязательно удалять партии. Вы можете делать их менее плотными. Для этого Вы можете уменьшить количество одновременно звучащих нот в партии или изменить насыщенность трека с помощью дополнительной фильтрации, или уменьшить длительности нот и так далее.

# Скелет аранжировки

**Проблема:** у Вас есть все необходимые элементы для аранжировки, но результат по-прежнему Вас не удовлетворяет.

**Решение:** выберите произведение, аранжировка которого Вас удовлетворяет. Загрузите его на аудиоканал. Тщательно подгоните темп проекта к темпу произведения, чтобы все было в ритм референса.

Теперь начинайте прослушивать трек от начала до конца и везде, где меняется аранжировка или происходит что-то интересное, ставьте маркер. После - продолжайте прослушивание и снова отмечайте интересующие Вас элементы аранжировки. Если секвенсор позволяет, то именуруйте маркеры в соответствии с частями аранжировки. Вот как должен выглядеть законченный анализ:



Теперь Вы можете просто удалить оригинальный трек и использовать оставшийся скелет, заполняя его своими партиями и звуками.

Если при наполнении скелета Ваши партии тяготеют к изменению этой структуры, то позвольте им сделать это. Этот метод призван лишь помочь Вам начать делать аранжировку. Чем все это закончится - решать Вам.

# Основные формы: элементы песни

**Проблема:** Вы справляетесь с разработкой музыкальных идей, но организовать идеи в аранжировку - не удастся.

**Решение:** несмотря на огромное множество стилей, все они используют основные формы.

**Куплет, часть А:** куплет песни - повторяющаяся часть, продолжительностью обычно 16-32 такта, с переменным содержанием. Обычно в этой части повествуется история песни.

**Припев, часть В:** припев - обычно бывает той же продолжительности, что и куплет, также повторяется, но в отличие от куплета, в основном является невариабельной частью, то есть текст не меняется из части в часть. Основная задача припева не повествование, а содержание сути всей песни. Мелодия припева часто является хуком произведения, и её задача - запомниться слушателю. А еще лучше застрять в голове на долгое время.

**Бридж, часть С:** Бридж служит для создания контраста на фоне и припева, и куплета. С музыкальной точки зрения бридж крайне отличается от всего остального произведения, в нем допускается смена темпа, тональности и аккордовой последовательности.

Буквами А В С можно описать структуру практически любой песни. В качестве примера - одна из самых распространенных, особенно в коммерчески успешной музыке, форма АВВСВ, куплет-припев-куплет-припев-бридж-припев. Как вариант - «Royals» - Lorde.

# Основные формы: лееринг как форма

**Проблема:** Вы слышали термины «билдап», «брейкдаун» и «дроп», но не можете с уверенностью пользоваться этими формами.

**Решение:** в электронной музыке для построения форм используют лееринг. То есть наложение партий из секции к секции. Когда используется принцип вычитания или добавления партий и тембров, создается ощущение разделения трека на части.

Билдап (или райз, разгон) - это секция трека, продолжительность 16-32 такта, которая создает подъем энергии в треке путем нагнетания напряженности партиями и новыми тембрами.

Брейкдаун (яма) - это часть трека длительностью 16-32 такта с минимальной энергией, которая создает ощущение пространства в треке. В яме доминируют мелодии и гармонии.

Дроп - танцевальная часть композиции. В дропе превалирует ритм и меньше влияния гармонии и мелодий. Обычно в треке больше одного дропа.

Можно эти части обозначить буквами А В С и выстраивать из них всевозможные комбинации.

# Короткие лупы для завершения трека

**Проблема:** у Вас получилась достойная аранжировка, но Вы не знаете, как закончить трек.

**Решение:** интересным вариантом будет изолировать какую-то часть композиции, например, завершающую фразу или часть фразы из припева. Это будет все еще звучать знакомо для слушателя, однако энергия будет сбрасываться, а партии упрощаться.

# Уникальные события

**Проблема:** Вы закончили работать над аранжировкой. Присутствует многообразие форм, плавные переходы между частями, хорошие мелодии и гармония. Но трек все еще звучит, как набор луп.

**Решение:** Вам необходимо создать точки интереса, или уникальные события, в треке.

События - это короткие звуки и голоса, расположенные в аранжировке, чтобы разнообразить звучание. Это может быть все что угодно, от звука перкуссии до аккорда. Постарайтесь подобрать звуки так, чтобы они лаконично вписывались в звучание композиции.

Музыкальные пассажи - это короткие фразы существующих инструментов, призванные разнообразить цикличную работу партий. Это может быть небольшое отступление от паттерна или дополнительный музыкальный рисунок.

События обработки - это небольшие разовые изменения в обработках и эффектах одного или нескольких каналов.

# Три варианта для окончания

**Проблема:** Вы начали делать аранжировку и вполне удачно, но все еще не знаете, как закончить трек.

**Решение:**

1. Зеркало. Попробуйте зеркально отразить то, что Вы делали в экспозиции трека. Например, интро строилось так:

- Бочка (8 тактов);
- плюс Перкуссия (8 тактов);
- плюс Бас (8 тактов);
- плюс Гармония и Мелодия (8 тактов).

Следовательно, аутро можно организовать зеркально:

- минус Гармония и Мелодия (8 тактов);
- минус Бас (8 тактов);
- минус Перкуссия (8 тактов);
- Бочка (8 тактов);

2. Создать луп из фразы и вычитать постепенно партии.

3. Fade out. Многие электронные музыканты не любят фейд аут, так как использование такого трека может быть достаточно проблематичным во время их диджейского выступления. Однако есть и позитивный философичный эффект от постепенного ухода произведения в тишину - это намек слушателю на то, что трек бесконечен. В нем не поставлена точка, следовательно, он может продолжаться. Это интригует.

# Рендеринг и дублирование каналов

**Проблема:** Ваша аранжировка готова, наполнена событиями и сведена. Но Вам хочется докрутить какой-то синтезатор или попробовать по-другому настроить эффект. Когда Вы начнете менять параметры устройств, аранжировка потеряет целостность и придется возвращаться на несколько этапов назад.

**Решение:** прежде чем что-то менять на фундаментальном уровне звуков, сделайте дубликат канала или рендеринг в аудиофайл изменяемой дорожки. Это позволит в случае неудач вернуться к прошлому варианту.

Также рендеринг крайне полезен при разработке комплексных и многосложных звуков. Большое количество эффектов и генераторов сигнала перестанет тормозить Ваш компьютер и позволит сохранить удачные тембры и эффекты на будущее для использования в новых проектах.

# Проведение опроса

**Проблема:** Вы понимаете важность сбора комментариев по поводу Вашего очередного творения, но Вы не знаете, как и когда стоит это сделать.

**Решение:** опрос нужно проводить только для получения конструктивной критики. Не проводите его для получения похвалы и удовлетворения своего эго. Самый полезный фидбэк Вы получите от людей достаточно глубоко погруженных в продакшн. Другие продюсеры - идеальные критики. Однако субъективное мнение конечных потребителей, слушателей, тоже крайне важно. Лучше всего собрать некоторое количество профессионалов и слушателей и на постоянной основе опрашивать их по поводу своего творчества. Вы лучше поймете критику, если будете достаточно долго общаться с критиком. Таким образом мы получим тестовую группу.

Трек лучше всего демонстрировать на финальном этапе. Полезно даже будет сделать черновой мастеринг.

## Минимизировать количество откатов в работе

**Проблема:** Вы заметите, что при продвижении трека к его завершению работа замедляется все больше и больше. Это происходит из-за постоянного возвращения к предыдущим этапам. Вам сложно понять, когда стоит перестать возвращаться и пытаться сделать лучше.

**Решение:** Вам нужно научиться различать степень полезности Ваших возвращений. Действительно ли то, что Вы сделали, имеет значение для трека? Действительно ли это важно?

В большинстве случаев такие бесконечные исправления - это результат страха перед грядущим завершением проекта и релизом произведения. Весьма вероятно, что Вы мучаете и себя и трек впустую, и стоит искать проблему не в звучании и аранжировке, а в самом себе. Тем более, если учесть, что подобные возвращения часто делают трек только хуже.

Это может быть сложным - научиться определять момент, когда стоит остановиться. Когда любые Ваши действия не будут полезны для трека.

# Лучше провал

**Проблема:** случается такое, что в процессе написания Вы разочаровываетесь в том, что пишете. Стоит ли забросить проект и перейти к следующему?

**Решение:** Вы учитесь писать ударные партии, когда пишете ударные партии. Вы учитесь писать аранжировки, когда пишете аранжировки. И Вы учитесь делать хорошие треки, делая хорошие треки. Вам обязательно стоит закончить работу над этим проектом. Можете его не издавать и не публиковать сейчас, но довести его до логического завершения, стоит попробовать.

Если трек настолько плох или Вы серьезно расстроены, продолжая работать над ним, то просто сохраните его в качестве черновика или наброска. Может быть, его час еще настанет.