

Ім'я користувача: Кафедра академічного естрадного вокалу та звукор... ID перевірки: 1009399449

Дата перевірки: 29.11.2021 11:31:05 EET Тип перевірки: Doc vs Internet

Дата звіту: 29.11.2021 11:39:05 EET ID користувача: 100004420

Назва документа: Квал. робота Соколовський О. Перевірка 29.11

Кількість сторінок: 76 Кількість слів: 18129 Кількість символів: 131592 Розмір файлу: 143.25 KB ID файлу: 1009418466

Виявлено модифікації тексту (можуть впливати на відсоток схожості)

## 7.81% Схожість

Найбільша схожість: 2.77% з Інтернет-джерелом (<https://what.com.ua/istoriia-hip-hopy-viniknennia>)

7.81% Джерела з Інтернету

16

Сторінка 78

Пошук збігів з Бібліотекою не проводився

## 0.36% Цитат

Цитати

4

Сторінка 79

Не знайдено жодних посилань

## 0% Вилучень

Немає вилучених джерел

## Модифікації

Виявлено модифікації тексту. Детальна інформація доступна в онлайн-звіті.

Замінені символи

21

Підозріле форматування

21  
сторінка



ступ

**ОЗДІ**

**УЗИ**

.1. Іс

.2. О

**ОЗДІ**

2.1. О

2.2.X

**озділ**

.1. Ха

.2. Ос

.3. Ос

ВІС

ПІС

ОДА

## ВСТУП

На сьогоднішній день існує достатньо розгалужена кількість музичних жанрів сучасної електронної музики. Деякі з них навіть сформувалися в окремі культурні течії, частина перетворилася в так звану «клубну» електронну музику. Історії їх виникнення та поширення досить різні – є жанри, які зародилися на рейв-майданчиках та сценах підпільних клубів, деякі завдячують своїй появі вуличним хуліганам, а частина є результатом творчих удосконалень та музичних пошуків професійних музикантів і артистів. Деякі стилі електронної музики з роками стали тільки краще, в той час як інші набули ознак чогось буденного, повсякденно-звичного, застрягли в стилі якогось постійного самоповторення, втративши все те, за що їх спочатку цінували слухачі.

Однак, нам було б цікаво зосередити свою увагу на позитивному прикладі сучасних жанрів, зокрема музиці у стилі хіп-хоп. Адже на даний час стиль хіп-хоп є одним з найбільш комерційно успішних видів сучасної розважальної музики і стилістично представлений яскравим й багатогранним різноманіттям напрямів усередині жанру, зокрема художнім - у мистецтві графіті (так зване аерозольне мистецтво); хореографічним – танці у стилі «брейк-данс»; або напрямом «діджеїнг» - клубним розважальним мейнстримом.

Аби побачити, чим живе сучасний хіп-хоп, як твориться музика цього стилю,

якими технічними навичками, комп'ютерними та електронними програмами, творчими та професійними здобутками має володіти музикант «хіп-хопер», маємо провести аналіз й зібрати необхідний матеріал, виходячи з відгуків музикантів – як за допомогою власного спілкування, так і завдяки уважному дослідженню через спеціалізовані Інтернет-форуми або майданчики, на яких друкуються матеріали спеціалістів-дослідників.

Інформація, викладена в роботі, дозволить студентам і фахівцям дізнатися про історію розвитку стилю хіп-хоп, а музикантам-новачкам познайомитися з особливостями роботи при написанні, мікшуванні та запису музики даного стилю, визначитися у необхідності й доцільності використання тих чи інших комп'ютерних програм та функціональних можливостей, що у кінцевому результаті повинно підвищити ефективність творчої роботи музикантів.

**Актуальність теми.** Чи актуально досліджувати популярну електронну танцювальну музику? Звичайно, що так, бо в двадцять першому столітті вона проникла у всі куточки людського життя. Сучасну танцювальну музику можна почути скрізь, а її елементи органічно вплелись майже у всі інші пісенні жанри і не тільки. Талановиті автори «хітових» треків миттєво стають кумирами мільйонів, та деякі в молодому віці швиденько прославляються на всю планету. Чому так? Річ в тому, що зі стрімким розвитком технологій, багатьом бажаним стало доступне необхідне звукове та музичне обладнання за помірні, навіть невеликі гроші. І такого «недорогого» обладнання достатньо, щоб створити

відносно якісний музичний продукт. Зазвичай, для його створення не потрібна консерваторська музична освіта, навпаки, базового рівня знань в цьому напрямку цілком достатньо. Підсумовуючи, слід сказати, що електронна танцювальна музика є предметом багатьох звернень клієнтів до студійного звукорежисера. Тому останній має бути обізнаним в цій справі.

**Мета дослідження.** Метою даної роботи є дослідження музичних особливостей, творчих і технічних засобів звукорежисури на стадії студійного створення, аранжування та мікшування музичного твору у стилі хіп-хоп. Поставлена мета обумовлена розв'язанням таких взаємопов'язаних завдань:

**Завдання дипломної роботи:**

- дослідити соціально-культурні передумови появи та популяризації електронної музики в ХХ сторіччі;
- визначити роль електронної танцювальної музики у світовій культурі ХХІ століття;

охар

охар

визн

досл

розк

Об'є

**Предмет дослідження.** Особливості створення та мікшування сучасної музики в жанрі хіп – хоп; технічні характеристики та музично-редакторські можливості програм, що застосовуються для роботи з музикою даного напрямку.

**Методологія творчого проекту** обумовлена предметом і метою дослідження. В опрацюванні теми були використані методи наукового аналізу, узагальнення, порівняння. Було використано аналітичний і системний методи у своїй єдності, що необхідно для вивчення мистецтвознавчого та культурологічного аспекту проблеми. Принципами проведення дослідження було обрано історичний, системний і комплексний підходи, цілеспрямованість, плановість.

**Наукова новизна** даної творчої роботи полягає у визначенні та систематизації напрацьованих знань щодо особливостей створення музики у жанрі хіп-хоп, а також у моніторингу, аналізу, систематизації та узагальненні матеріалів на базі відгуків сучасних музикантів біт-мейкерів.

**Практичне значення** даного творчого проекту полягає у опрацюванні нового творчого, теоретичного та практичного матеріалу, за допомогою якого створюється авторський звуковий трек («beat») у стилі хіп-хоп, а також відтворенню його звукового образу за допомогою драматургічних функцій музики і звуку в кіно.

**Джерела дослідження:** в даному дослідженні я буду опиратися на наукову літературу та практичні напрацювання, власне, сучасних музикантів, які працюють у жанрі хіп-хоп, адже наразі систематизація поняття та явища жанру хіп-хоп у світовій теоретичній музично-культурологічній сфері лише проходить початкові кроки. Тож практичний досвід і фактичні звітування музикантів-сучасників є важливим фактором в поданні інформації. Крім того, визначення понять, задіяних у музичних комп'ютерних програмах, що використовуються при написанні й аранжуванні музики у стилі хіп-хоп використаємо з музичної енциклопедії. Зрозуміти «background» появи жанру як такого спробуємо опираючись на книгу першого автора, який ввів в обіг поняття «хіп-хоп» як такого, Стівена Хагера. Книга була видана у 1984 році видавництвом «St.Marthins` Press».

**Апробація результатів дослідження.** Основні результати дослідження обговорювались на Міжнародній науково-творчій конференції «Культурно-мистецьке середовище: творчість та технології», Київ, 23 жовтня 2020 р.

НАКККіМ та науково-практичній конференції «Діяльність продюсера в культурно-мистецькому просторі ХХІ століття: творчі діалоги», Київ: НАКККіМ, 2020.

## ОЗДІ

### МУЗИЧНОГО СТИЛЮ ХІП-ХОП

#### 1.1. Історія виникнення електронної музики

Можна з великою часткою впевненості стверджувати, що музика виникла на фундаменті з асоціацій з криками птахів і звірів як засіб, за допомогою якого стародавня людина, яка ще не мала мови, могла висловлювати свої почуття та емоції. Можливо навіть, що музика стала тією протомовою, яка підготувала ґрунт для появи мови.



Крім того, на певному історичному етапі музика, можливо, допомогла об'єднанню людей у спільноти. Груповий танець і спів хором зробили людей більш альтруїстичними і схильними ототожнювати себе з колективом, в якому вони існують.

Згідно з результатами нових досліджень нейробіології, рухаючись одночасно з іншою людиною, ви - завдяки сигналам, що посилюються вам мозком - перестаете усвідомлювати себе як щось окреме.

Ви ніби в дзеркало вдивляєтеся в іншого і впізнаєте себе в ньому. Ну і, як усі ми чудово знаємо за власними тілесними реакціями, щоб людям почати рухатися в єдиному пориві, немає кращого засобу, ніж музика.

Світ, у якому ми живемо, наповнений різними природними та штучними звуками, але звуки власними силами - це ще не музика. Музика виникла тоді, коли людина почала організовувати ці звуки. Будь-яка музика, яку ми прослуховуємо день у день, може не тільки розважати і насолоджувати наш слух, також ця музика має здатність надавати помітний вплив (як позитивний, так і негативний) на психоемоційний та фізичний стан людини. У суспільстві музика визначається поняттями - «модно» чи «не модно». В античні часи музика грала заспокійливу, розважальну роль, але зараз її значення значно змінилося. З винаходом звукозапису музика перетворюється на товар, який можна купити чи продати. Цей товар, у свою чергу, створює такий ринок, який дозволяє отримувати величезні прибутки. З'явилося безліч радіостанцій, що транслюють лише музику. Таким чином, музика є невід'ємною частиною людського життя. Зараз існує безліч різних жанрів, напрямів і стилів музики. У суспільстві немає провідного жанру музики. Відмінності перебувають над самій музиці, а її слухачі. Музичні жанри мають різні ціннісні спектри, які визначають їх сприйняття аудиторіями як явищ, пов'язаних не тільки з мистецтвом, але і з реальним життям.

Людина з давніх часів проявляла себе, свою природу митця у творчості. Це і наскельний живопис, і танець, й різьблення, спів, і безліч інших видів творчості, й, безумовно, музика. За час існування людства музика стала не

просто виявленням дарувань та здібностей людини, вона теоретизувалася й сформувалася в окрему галузь суспільства, розширилася до поняття «музична культура» й породила безліч жанрів.

Однак, цікаво, що саме жанр «електронної» музики нараховує з точки зору людської цивілізації, не так вже й багато часу.

1. У кінці 80-х років ХХ століття після появи радіостанцій, що працювали за принципом «піратських» - просто ретранслюючи музичні треки, але не оформлюючи авторські угоди з музикантами та ді-джеями, після хвилі появи клубів, як місця проведення дозвілля молодих людей в країнах Європи та в США широку популярність почала набирати електронна музика. Однак, загалом засоби масової інформації й індустрія звукозапису були налаштовані досить агресивно до електронної музики зокрема, й клубної, танцювальної культури загалом. Але як відомо «попит народжує пропозицію», і оскільки захоплення електронною музикою у колах молоді не можливо було піддавати контролю й цензурі, незабаром інтерес до електронної музики охопив майже увесь світ. І процес розвитку вже був незупинним. В першому десятиріччі нашого століття музична індустрія сформували й залучили в обіг термін «електронна танцювальна музика». І, певно, саме з цього часу електронна музика стала всесвітньо визнана [Пта Гор «Історія в стилі хіп-хоп», Санкт-Петербург, видавництво «Амфора», 2008].

Напевно, не буде помилковим дозволити думку, що електронна музика, по суті, попервах створювалася заради танців. Якщо говорити про початкові приклади такої музики, то мусимо згадати музичну групу «SilverApples». Перші треки подібного жанру вони випустили наприкінці 1960-х років у Нью-Йорку. Згодом створення електронної музики підхопили ямайські музиканти з гурту «Dub», і одразу ж після них італійський музичний продюсер Джорджіо Мородера.

Цікаво, що в 80-х роках минулого сторіччя кроком до визнання електронної музики як жанру музикальної сучасної культури, стала розробка деяких нових електронних музичних інструментів, зокрема тих, що створювалися японською компанією RolandCorporation. Стрімка еволюція танцювальної музики почалася

з використання на танцювальних майданчиках винаходу компанії Roland Corporation – драм машини TR-808. Спершу винахідники планували використання даного обладнання в якості засобу, що дозволяв студійним музикантам створювати демонстраційні записи, не витрачаючи багато часу на створення якісного треку. Тож драм-машина TR-808 не звучала як реальна барабанна установка, проте вона мала функцію синтезувати дуже якісний, глибинний звук бас-барабана. А як відомо, саме він лежить в основі одного з піджанрів стилю хіп-хоп під назвою – треп. Найвідомішим треком, на базі якого був створений цілий альбом, що започаткував існування електронної танцювальної музики як жанру, став трек Planet Rock Afrika Mambaataa у 1982 році. Музичні критики охарактеризували альбом як «фундаментальний елемент футуристичного звуку». Загалом, вплив на формування і розвиток електронної танцювальної музики 80-90 років можна віддати вже упомянутій драм-машині Roland TR-808, басовому синтезатору TB-303 і синтезатору Juno-60.

Потрібно згадати, що на початку 1980-х років також з'явилося Electro, як злиття Electro-pop, Funk та Boogie. Піонерами стилю прийнято вважати гурти - Ryuichi Sakamoto, Afrika Bambaataa, Zapp, D.Train та Sinnamon. Ранній Hip-Hop та Rap у поєднанні з німецьким та японським Electro Pop, такими як Kraftwerk та Yellow Magic Orchestra, надихнули на народження Electro. Вище вже згадувалося, що у міру розвитку електронного звучання такі інструменти, як бас-гітара та барабани, були замінені синтезаторами та насамперед культовими драм-машинами, зокрема Roland TR-808. Раннє використання TR-808 включає кілька треків Yellow Magic Orchestra в 1980-1981 роках, трек Planet Rock 1982 Afrika Bambaataa і пісню Sexual Healing 1982 Marvin Gaye. На Planet Rock вплинув Yellow Magic Orchestra, який використовував семпли Kraftwerk та барабанні ритми, створені на TR-808. Наприкінці того ж року за Planet Rock була ще одна проривна електронна музика Nunk від Warp 9. У 1983 році Hashim створив звук Electro Funk з Al-Naafyish (The Soul), який вплинув на Herbie Hancock, в результаті чого в тому ж році вийшов його хіт Rokit. Початок 1980-х був основним піком Electro. За словами видатного вокаліста групи Aerosmith Стіва

Тейлора, Planet Rock Afrika Bambaataa є «зразком для всієї цікавої танцювальної музики з того часу» [Шерел А.А. Аудіокультура ХХ століття. Москва: Прогрес-Традиція, 2004.].

Ще одним потужним різновидом танцювальної електронної музики слід вважати стиль House. Він з'явився завдяки Чиказьким музикантам з андеграундної клубної культури в середині 1980-х років минулого століття. Ця електронна музика була формою музичного бриколажу (перетворення значення об'єктів або символів за допомогою нового використання або нестандартних переробок незв'язаних речей). Для необізнаного слухача у стилі раннього House мали б виникати асоціації й близька схожість з іншими стилями, однак по суті це і є синтез елементів від жанрів та стилів Disco, Italo Disco, Synth Pop, Funk, Soul, Latino та Jazz. І хоча House виявляв деякі характеристики Disco, він був більш електронним, використовував репризи та повторюваності, й був більш мінімалістичним й аскетичним. House тісно пов'язаний з більш складним і навіть ще більш мінімалістичним Techno, який розвивався паралельно з Chicago House в Детройті. Серед найбільш відомих музикантів, які працювали в цьому стилі потрібно згадати Knuckles, Larry Levan, Ron Hardy, Jesse Saunders, Chip E., Steve "Silk" Hurley, Farley "Jackmaster" Funk, Mr. Fingers, Marshall Jefferson, Phuture. Спочатку стиль House був пов'язаний із чорною американською субкультурою ЛГБТ, але згодом поширився на мейнстрім. Став глобальним явищем з численними поджанрами, такими як Acid House, Deep House, Garage House, Hip House, Ghetto House, Progressive House, Tech House, Electro House, Microhouse та багато інших [Лайт Алан «The vibe history of hip hop», NY, 1999]. House як електронна музика справила і продовжує впливати на поп-музику загалом і танцювальну музику зокрема. Він був підхоплений зірковими артистами, такими як Madonna, Kylie Minogue та Janet Jackson. Тому цілком логічним є той факт, що і на сьогоднішній день House залишається популярним на радіо та клубах, зберігаючи при цьому позиції в андеграунді по всьому світу. У своїй найбільш типовій формі «класичного» Chicago House цей жанр характеризується ритмами, що повторюються, розміром 4/4. Електронна музика

включає басові барабани, нестандартні хай-хети, малі барабани в темпі від 110 до 130 ударів на хвилину. Рифи синтезатора, глибокі басові лінії і часто, але не обов'язково, заспіваний, розмовний чи семпльований вокал. Удари барабанів у House майже завжди синтезуються драм-машиною, часто Roland TR-808, TR-909 або TR-707, а не живим барабанщиком. Один класичний поджанр, Acid House, відрізняється шумоподібними звуками, створеними синтезатором басів Roland TB-303. Структура композицій зазвичай включає інтро, приспів, різні секції куплетів, середину та аутро. У деяких композиціях немає куплета, в них вокальна партія звучить із приспіву і повторюється той самий цикл. House часто заснований на басових петлях або басових лініях, створених синтезатором або взятих із Disco, Soul або Funk пісень.

Якщо вивчати історію розвитку електронної музики наприкінці 80-х років, то маємо перенести свій погляд з американського контенту до країн Європи, зокрема до Великобританії та Німеччини. В той час там формувалася нова субкультура вечірок, що проходили на промислових і портових складах, які підтримувалися та фінансувалися музикантами британського, африканського й карибського походження. Вечірки проходили, як правило, підпільно й потрапити на них могли далеко не всі й тільки за спеціальними особистими запрошеннями. Основними британськими клубами були "Back to Basics" у Лідсі, "Leadmill and Music Factory" у Шеффілді та "Наґієнда" в Манчестері, де "Nude" Майка Пікерінга та Грема Парку стали випробувальним полігоном для американської підпільної танцювальної музики. Успіх House та Acid House проклав шлях до Detroit Techno, стилю, який спочатку підтримувався клубами хаус-музики у Чикаго, Нью-Йорку та Північній Англії. Термін Techno вперше ужив після випуску збірки 10 Records компанії Virgin Records під назвою Techno: The Dance Sound of Detroit в 1988 році. Якщо ж звернутися до особливостей характеристики цього стилю, то зазначемо, що це інструментальна музика з частими повторюваностями, що використовувалася в, так би мовити, безперервному діджейському сеті. Основний розмір - 4/4, тоді як темп зазвичай коливається від 120 до 150 ударів за хвилину. Цей різновид

електронної музики передбачав використання музикантами електронні інструменти, такі як драм-машини, секвенсори та синтезатори, а також робочі станції із цифровим звуком. Драм-машини 1980-х років, такі як Roland TR-808 і TR-909 високо цінуються, і програмні емуляції таких ретро-інструментів й досі користуються популярністю [Шишов Л., стаття «Появление культуры хип-хопа и ее эволюция с 1970-х по сегодняшний день», Санкт-Петербург, 2013 р.]

Стиль виник у результаті злиття House, Funk та Electro з технопопом таких музикантів, як Kraftwerk, Джорджіо Мородер та Yellow Magic Orchestra. До цього слід додати вплив футуристичних та науково-фантастичних тем, що стосуються життя в пізньому капіталістичному суспільстві. Деякі виконавці розглядають стиль як вираз технологічної духовності. Роботи техно-музикантів Детройта в середині 1980-х років Juan Atkins, Derrick May і Kevin **Saunderson** (у сукупності відома як Belleville Thre) зазвичай розглядаються як основа, на якій було побудовано низку техно-поджанрів таких як Acid, Hardcore, Ambient та Dub Techno. Музичні журналісти та шанувальники Techno, як правило, вибірково використовують цей термін. Тому можна провести чітку різницю між інколи пов'язаними, але часто якісно різними стилями, такими як Tech House та Trance [Шишов Л., «Появление культуры хип-хопа и ее эволюция с 1970-х по сегодняшний день», Санкт-Петербург, 2013 р].

На початку 90-х років XX століття в індійському штаті Гоа почав формуватися новий жанр електронної музики, який можемо охарактеризувати як дещо більш мелодичне відгалуження від стилів Techno й House: стиль, що отримав назву Trance. Характеризуючи основні риси, хочеться зазначити, що стиль Trance переважно інструментальний, хоча вокал можна міксувати: як правило, він виконується від мецо-сопрано до сопрано для жіночого голосу, часто без традиційної структури куплету та приспіву. Структурована вокальна форма в трансівій музиці лежить в основі поджанру вокального трансу, який характеризується як «великий, плинний, оперний» або, як ще пишуть про вокал для данного стилю музичні критики «ефірні жіночі голоси, що плавають серед синтезаторів». Trance розбитий на кілька піджанрів, включаючи **Acid Trance**,

Classic Trance, Hard Trance, Progressive Trance та Uplifting Trance. Початкова мета музики полягала в тому, щоб дати танцюристам випробувати стан колективної тілесної трансцендентності, подібний до давніх шаманських танцювальних ритуалів, за допомогою гіпнотичних, пульсуючих мелодій і ритмів. Електронна музика Goa Trance має енергійний ритм, часто у стандартному танцювальному розмірі 4/4. Типова доріжка зазвичай наростає до набагато енергійнішого ритму в другій половині, а потім досить швидко згортається до кінця. Темп зазвичай знаходиться в діапазоні 130-150 ударів за хвилину, хоча деякі доріжки можуть мати темп всього 110 або 160 ударів за хвилину. Зазвичай 8–12-хвилинні треки Goa Trance концентруються на стійкому нарощуванні енергії, використовуючи зміни у патернах перкусії та складніших та багатшарових синтезованих партій у міру розвитку музики для створення гіпнотичного відчуття. Популярним елементом Goa Trance є використання вокальних семплів, часто із науково-фантастичних фільмів. Ці зразки здебільшого містять посилання на наркотики, парапсихологію, позаземне життя, екзистенціалізм, переживання поза тілом, сні, науку, подорожі у часі, духовність, а також таємничі та нетрадиційні теми.

Очевидно, що 90-ті роки ХХ сторіччя відзначилися для хіп-хопу ще більшою мірою роз'єднаності. Причин було багато й, певно, головним стало те, що електронна музика, займалися якою продакшн-студії і продюсери, зазнала чергових змін. Комусь вони припали до душі, комусь – ні, але одне можна сказати з упевненістю – з технічного погляду, люди, які її створювали, стали більш підкованими. І нехай гуртів, які виконують реп-музику наживо було вкрай мало, але продюсери, ді-джеї та бітмейкери (цей термін укоренився ближче до середини 90-х) зрозуміли, що навіть мінімальний рівень музичної освіти відкриває перед ними небувалі горизонти. У книзі “Hip Hop Files”, авторів Akim Walta и Martha Cooper представлено одне із інтерв'ю середини 2000-х, яке дав учасник легендарного гурту Mobb Deep, Havoc. Тоді музикант поділився: “Я усвідомив, що не зможу вічно семплювати чужі пісні. Крім того, з кожним роком оригінальні семпли шукати стає все важче, а з отриманням прав

на їх використання справи ще гірші. Тому я вирішив навчитися грати на клавішах сам...”

Крім улюблених багатьма “золотої ери хіп-хопу” та повальної його гангстеризації, 90-ті роки відзначилися ще однією найважливішою подією. У 1991 році у Філадельфії офіційно було засновано гурт «The Roots». Ці хлопці стали новаторами, граючи так званий живий хіп-хоп. Крім стандартних еМ-Сі (МС – аббревіатура на англійській мові, що застосовується для позначення організатора заходів у стилі хіп-хоп) та ді-джея до складу групи входили барабанщик, басист, клавішник та бітбоксері. Спочатку The Roots здобули популярність у колах андеграунду, а до 1996 року, після виходу їхнього третього альбому "Illadelph Halflife", стали відомі у широких колах. Неповторний стиль їх виступів, більше схожих на джеми джаз-бендів, сподобався шанувальникам оригінальної музики по всьому світу. Їх навіть почали запрошувати для участі у рок-фестивалях, а також фестивалях, присвячених джазу, найвідоміший з яких – Montreux Jazz Festival у Швейцарії. The Roots стали тією групою, яка вивела “живий хіп-хоп” на новий рівень – рівень мейнстріму. Багато в чому це стало можливим завдяки премії Греммі, яку філадельфійці отримали в 1999 році за пісню «You Got Me».

Тож як бачимо танцювальна електронна музика дуже різноманітна. Вона задовольняє потребу у самовираженні представників різних субкультур та масового слухача.

Виділимо основні сучасні жанри музики.

- Поп.



онсер

росто

СНОВИ

ажли

сере

ексти

еличе

- Діско.

фоно

ранс. ін відноси  
«космічних» мел

- Техно.

аус - танцювальн  
мело

ехно утуристи  
Один з танцювал

ова хвиля. Жанр

ок як самостійни  
складається з дек  
клавішні й духов

оява у і рок-н  
МИСТ

музичному план

той час, як рок з

ард-Рок. Дослівн  
завдяки доміную  
році асто викорі

- Поп-рок.

опуля  
музику, яка розра

- Фолк-рок. Це рок-музика з елементами народної музики.

- Панк-рок.

До цього жанру зараховується груба, часто непрофесійна, але виразна музика, для якої характерні прості, невігядливі, але шокуючі мелодії.

- Психоделічний рок.

кладн

- Хеві метал.

еві металом назива

- Треш. Це дуже твердий жанр, якому властива складність і безперервність мелодій, а так само імпровізація.

- Реп як жанр відбувся від танцювальної музики. Характерні риси: нерівний ритм, складні експерименти з ударниками, наявність зацикленних музичних фрагментів. Однією з головних особливостей репа є відсутність вокалу, який замінюється речитативом. Реп читають, як вірші, а не співають. Основними інструментами є ударні й складний бас, який часто солірує. Часто реп-музиканти використовують ефект scratch - скрип вінілових пластинок. Найімовірніше реп відбувся з реггей – танцювального стилю, що виник на Ямайці. Ці два стилі мають багато загального: такий же нерівний, рваний ритм, наявність закільцьованих музичних фрагментів, складний ударник.

## 1.2. Особливості жанру хіп-хоп

Для початку визначимося з поняттям «Хіп-Хоп». На теренах різноманітних інтернет-енциклопедій можемо знайти наступні визначення щодо стилю. «Хіп-Хоп- це музичний жанр, що поєднує реп (ритмічний

речитатив) з електронним бітом, семплами і іншим музичним супроводом у виконанні ді-джея. Хіп-хоп має велику кількість напрямків: від досить «легких» стилів, таких як поп-реп, до агресивних - хардкор-реп, гороркор. Тематика текстів буває різною, від легкої і невимушеною (наприклад, в клауд-репі) і навіть комедійної (комедійний хіп-хоп) до розповіді про соціальні проблеми (усвідомлений хіп-хоп) або життя злочинного світу (гангста-реп). Існує також фрістайл, в якому виконавець імпровізує текст на ходу, і інструментальний хіп-хоп без текстів зовсім».

Тобто, як бачимо, навіть в основному визначенні стилю закладено інформацію про розгалуженість та багатофункціональність даного напрямку, що свідчить про досить широку й неоднозначну історію розвитку жанру, творчий пошуковий експерименталізм тощо.

Історичні джерела і статті дають нам інформацію про те, що безпосередньо сам жанр хіп-хоп виник в кінці 1970-х в США, в «чорних» (афро-американських) міських кварталах. Однак, ті ж самі джерела часто-густо переплітають, а іноді й ототожнюють два поняття, пов'язаних з даним стилем: «хіп-хоп» і «реп». Хочеться зауважити, що поняття «реп» в точному сенсі слова означає вокальний речитатив, а означення «хіп-хоп» відноситься до музики і субкультури в цілому.

Для формування більш чіткого й достовірного уявлення про стиль Хіп-хоп стисло зосередимося на історії виникнення стилю.

Винахідниками хіп-хопу були чорношкірі диск-жокеї (ді-джеї), втомлені від нав'язливості і одноманітності диско-продукції. Побудований на основі афро-американської музики стиль «диско» істотно обмежував важливу ритмічну складову. Маючи бажання програвати музику більш цікаву в ритмічному сенсі, ніж монотонні диско-максі-сингли, ді-джеї почали експериментувати з цими пластинками, програючи їх на свій лад.

Історія хіп-хопу зароджувалася в кінці 60-х років 20-го століття і продовжує розвиватися до цього дня. Те, що почалося більше 60 років тому, вилилося у власний рух і культуру. Хіп-хоп культура виникла в Нью-Йорку

серед негритянських і латинських гетто. Вулична культура існувала споконвіку у всіх країнах. Але оскільки в США того часу були гетто, вона мала особливу ізольованість від суспільства. І ось вона виплеснулася на вулиці білих кварталів, а потім в маси - шоу-бізнес, дискотеки, кіно і т.д. Тож, незважаючи на те, що хіп-хоп як спосіб життя зародився давно в самих різних куточках Північної Америки, істинної батьківщиною вважається Південний Бронкс - чорне гетто Нью-Йорка, один з найбільш кримінальних кварталів. Але слова «хіп-хоп» тоді ще не було, його придумав кілька років по тому легендарний DJ (ді-джей) Африка Бамбаатаа, коли культура, що подорослішала, вже потребувала загальної назви.

В 1967 році в Південний Бронкс приїхав з Ямайки Clive Campbell, який отримав прізвисько Кул Херк (Kool Herc). Він вважається одним із засновників хіп-хопу. Кул Херк став тим, що пізніше отримало назву «ді-джей». Він привніс із собою ямайський стиль, в якому центровою ознакою музики була провідна роль ді-джея. На Ямаїці DJ був «господарем» музичної системи, навколо якої складалося молодіжне життя. Кул Херк сам влаштовував вечірки, вимовляв в мікрофон цікаві мови-промовки. Незабаром його стали називати MC ("master of ceremony" - «ем-сі», майстер церемонії) - він підбирав пластинки, програвав, анонсував їх. А коли ді-джей став, крім анонсування, вимовляти під музику ритмічні тексти, це стало називатися словом «реп».

Інший нью-йоркський першопроходець хіп-хопу - Грендмастер Флеш (Grandmaster Flash) пішов далі, з'єднавши обидва програвача («вертушки») таким чином, що звук з однієї платівки міг накладатися на звук іншої. Тепер цей здвоєний комплект - основа обладнання для будь-якого ді-джея. Винахід Грендмастера Флеша дозволив з'єднувати і змішувати музичні фрагменти з двох різних пластинок. Так, поверх зацикленої ритмічної основи, взятої з одного диска, ді-джей програвав з іншої пластинки будь-який мелодійний хід, що припав йому до душі. По суті, це і стало технічною основою хіп-хопу [Авербах Е. Народження звукового образу. Мистецтво. 1985].

а початку нового  
Gangsta's Paradise

ей період також  
З'являються нові

2004 році вперш

рафіті- ще одна ч  
просто хулігансь

рафіті в своєму с  
використовували

сімдесятих рока  
дивувалися, бача

часом багато зас

нига

омікс аній су  
історію жанру. У

нига иконана в і

агато соціологів с  
напрямок дуже ш

іп-хоп міцно укор  
злочинності.

ама хіп-хоп в кін  
злочинності та ін  
цього були прий

аство ожна почу  
можн  
представників да

ікави  
переж  
підпа  
дідже  
дідже  
експо  
субку

### *Техніки музики у жанрі хіп-хоп*

В якості вихідного матеріалу для хіп-хопу використовуються як диско-композиції, так і пластинки фанку, до якого хіп-хоп найбільш близький. Сам вираз хіп-хоп відображає певну «стрибучість» його ритму, своєрідні танцювальні «вібрації», які ця музика породжує і які так відрізняються від дещо «механічної» ритміки диско.

Оскільки протягом 1980-х прийоми ді-джеїв урізноманітілися, виникла знаменита техніка «скретча» (тобто «поскребування» - scratch), яка полягає в умінні рухати платівку під час її програвання взад-вперед рукою так, щоб не порушувався ритмічний малюнок. Сучасна формула хіп-хопу виникла, коли експерименти ді-джеїв з'єдналися з традицією вуличної поезії. Іноді вона була сімпровізована виконавцем на ходу, іноді складалася заздалегідь, але завжди була чітко ритмізована, що характерно для афро-американської культури. Цей речитатив, який міг складатися з цілої поеми або всього однієї репліки, позначається словом «гар» - реп.

Безумовно, слухаючи хіти кінця 80-х років минулого століття неможливо не помітити наскільки серйозно змінився звук інструментальної частини порівняно з тим, що на початку зародження стилю крутили на своїх вечірках пілігрими-родоначальники, наприклад діджей KoolHerc або Kool Moe Dee. З кожним роком звук ставав все більш обробленим, неприродним, «гладким». Частково це було пов'язано з комерціалізацією хіп-хоп культури, частково з тим, що у людей, які займалися написанням та створенням музики у стилі «хіп-хоп» елементарно з'явилася можливість працювати в добре облаштованих, професійних студіях, використовувати нове обладнання, що, до речі, з кожним роком активно розвивалося й з'являлося на ринку музичної культури, знаходити нові музичні ефекти та за допомогою сучасного обладнання краще «обробляти» звук. Тож наприкінці 90-х ХХ століття - на початку нашого століття ді-джеї та музичні звукові продюсери запровадили техніку «семпляції» звуку (Семпл – це звук, який видає акустичний або електромузичний інструмент (семплер), і



обробляється огинаючої складової і додатковими звуковими ефектами спеціальних комп'ютерних музичних програм-редакторів).

Звичайно, не варто говорити про те, що всі повально стали "однаковими" й використовували однакові підходи до написання і створення музики цього стилю. Завжди були, є і будуть винятки із загальних правил. Наприклад, хлопці з гурту «Beastie Boys» вже тоді відрізнялися рідкісною властивістю записувати абсолютно несхожі один на одного пісні, при цьому майже не втрачаючи своїх старих фанатів, а скоріше навіть набуваючи нових. Крім того, вони примудрялися утримувати той баланс, якого так не вистачало більшості тодішніх зірок хіп-хопу, що працювали у жанрі репу, використовуючи як живі інструменти у вигляді гітар, барабанів та перкусій, так і драм-машини, семплери та інші принади техніки. Дякувати за це потрібно легендарному Ріку Рубіну, який продюсував хлопців (і який, до речі, також працював з LL Cool J, що представляє якраз типове звучання того часу).

### *Поезія хіп-хопу*

Цікаво, що поезія цього стилю могла бути досить серйозною. Начитувачи «репу» в своїх текстах могли передавати якусь історію, бажання самоствердитися або висміяти суперника. Людина, яка начитувала текст, отримала назву «Емсі» (MC, Master of Ceremony, тобто Господар Церемонії.)

Першим широко виданим на диску твором хіп-хопу стала композиція «Захоплення репера» (Rapper's Delight, 1979) групи «Шугерхілл Генг» (SugarHill Gang). За мелодійну лінію була взята їхня пісня «Шик» (Chic).

Іншими відомими виконавцями раннього хіп-хопу були «Грендмастер Флеш і Люта П'ятірка» (Grandmaster Flash and The Furious Five), Африка Бамбаатаа (Africa Bambaataa), Скуллі Ді (Schoolly D), «Фет Бойз» (Fat Boys). У 1986 група «Ран-Ді Ем Сі» (Run-DMC) записала разом з «Аеросміт» хіп-хоп версію пісні «Крокуй цим шляхом» (Walk this Way), що стала дуже популярною. Знятий на цю пісню кліп виявився першим кліпом хіп-хопу, показаним на MTV.

Насьогодні хіп-хоп - поняття, що означає дуже велику музичну область (об'єднану при цьому загальними ритмічними принципами і техніками начитування репу). Музичні критики відносять до цього стилю, наприклад, такого жорсткого музиканта, як Буста Раймз (Busta Rhymes) і такі розважальні жіночі колективи, як «Дестініс чайлд» (Destiny's Child).

Цікаву думку щодо безпосередньо якості текстів музичних треків у стилі хіп-хоп сформулював шанований музичний експерт сьогодення Артем Рондарев у своїй книзі “Епоха розпаду”. Він зазначив, що «хіп-хоп – це форма народної культури, яка побудована навколо постійної поетичної боротьби». Тут можна погодитися, адже витоки хіп-хопу, про що йдеться вище, беруть свій початок з усної культури американських південно-африканців. Ця культура спочатку вишиковувалась навколо римованих батлів. По суті, реп - це форма ритмічного вербального батла, яка впливала зі специфічної для чорних американців агональної культури. Тут головне – загасити свого опонента, але не кулаками, а строго вербально. Тобто римовано, осмислено, кольорово та метафорично. Саме тому, на думку експерта, поезія хіп-хопу – це своєрідна форми поетичної боротьби. Незважаючи на те, що, на думку філологів, поезія хіп-хопу – низького рівня культури, профанна, вулична, та, що оперує «низинними» інстинктами, все ж таки хіп-хоп тексти – реалізація поетичної мови, хоч і вельми специфічної. Адже слова оформлені у стовпчик з використанням рими – це уже вірші, і людині непритаманно говорити римою, таким чином суто технічно й модально і з огляду на соціальну функцію, закладену у будь-який текст хіп-хопу – це поезія у чистому вигляді. В силу свого генезиса, хіп-хоп – це доволі архаїчна поетична культура. Тексти рясніють складними душевними переживаннями та хвилюваннями артиста, в них закладений чіткий ритм, в якому важливе не тільки попадання у долі такта, але й перехресний ритм. Можна сміливо сказати, що хіп-хоп культура з погляду поезії — суто народна творчість, без усіх цих новомодних верлібрів і білих віршів. Воно й зрозуміло, адже в тому ж верлібрі технічних навичок не оціниш, тоді як у хіп-хопі через його структуру-формат, так званого «змагання», без римованих текстів ніяк не обійтись. Інакше

незрозуміло, як і що оцінювати. Крім того, у репі важливі й внутрішні рими — консонансні чи асонансні.

І якщо спочатку хіп-хоп вважався суто «чорною» музикою, в даний час у цьому жанрі активно працюють і «білошкірі» музиканти, а географія застосування його — не обмежується якимось одним континентом, адже пісні у стилі хіп-хоп звучать на сценах і клубних майданчиках в країнах по всьому світу, й в тому числі в Україні.

ОЗДІ

.1. О

сприй

твори  
однак  
напів

*матю*

ерши  
для ц  
музи

ля ам

. Ком

ак як  
сучас

. DAW

AW а  
облад

DAW має бути оснащена вікном мікшера та попередньо завантаженими звуковими ефектами, щоб забезпечити аудіо-продукцію найкращим середовищем цифрового запису [Денисов Е. Сучасна музика і проблеми еволюції композиторської техніки. Радянський композитор. Москва, 1986.].

рогра

. Ауд

удіо  
інтер  
мікро

им не

. Мік

ікроф  
найва

снує

. Нав

тудій

три т

наву

наву

Напі

. Студ

тудій

студ

студ

оніто

. Каб

абелі

звуко

кабе

2 фо

акож

кабел

. Підс

ікроф

. Поп

оп-фі

дыхан

оп-фі

тже,  
кабел  
основ

*омиш*

ругий  
Така  
особл

сновн

. Нас

ля ст  
комп

. Пла

дом  
дина

. Інст

мину  
або к

омаш  
різни

. MID

об гр  
інстр

. Студ

оли с  
можн

. Басо

айваж  
части

. Аку

аступ  
не зм

. Диф

ифуз  
встан

. Мік



е аку  
альте

0. Ізо

золяц

1. Під

об то  
зреш

тже,  
фільт  
звуко

***anivn***

аступ  
або п

сновн

1. Рек

ерши  
ефект  
допо

. Ста

об вр  
трива

. Мік

ля од  
канал

. Підс

ля за  
мають  
могли

нша п

. Сис

истем  
перем

. Еле

ожна  
вони  
гучні  
вільн

. Пан

анелі  
звуку

. Пла

ехнол  
Напр

. Каб

апівп  
одног

0. Дж

БЖ а  
безпе

1. Ди

ільші  
(незб

Отже, основне обладнання для напівпрофесійної студії звукозапису: рекова стійка, кондиціонер, мікрофонний підсилювач, підсилювач для навушників, система управління моніторами, MIDI-контролер, електронний барабан, панель управління, плагіни аналогової емуляції (UAD Powered Plugins), змінний кабель, безперебійне джерело живлення, директ-бокс. Сама напівпрофесійна студія

звукозапису передбачає створення якісної музичної продукції з невеликим фінансовим бюджетом [Меерзон Б. Я. Акустичні основи звукорежисури. Навчальний посібник. Москва: Гуманітарний інститут телебачення і радіомовлення ім. М.А. Літовчіна, 2002].

*рофе*

рофе  
заруб  
перед

рофе

. Циф

ифро  
можн

. Mas

ожен  
підпо

ізниц

aster

. Ана

ерша

. Мік

ікшер

мікш

тже,

дозво

комп

амато

студі

У професійній студії головний акцент робиться на максимальній звукоізоляції приміщення. Або навіть приміщень, оскільки великі студії мають окремі приміщення для запису вокалу, інструментальної музики, відомості, аранжування тощо і всі вони добре звукоізолювані не лише від зовнішнього світу, а й одна від одної. Найважливіший етап – закупівля необхідного обладнання. Крім того, багато музичних студій мають свій набір музичних інструментів [Денисов Е. Сучасна музика і проблеми еволюції композиторської техніки. Радянський композитор. Москва, 1986.].

персо

само

проф

**.2. Ха**

«Мистецтво музиканта – це плід праці й таланту» - казав Давид Ойстрах. Саме професія звукорежисера потребує кропіткої праці і таланту. Звукорежисура народилася приблизно в той же час, коли виник кінематограф і з'явилася техніка, здатна записувати та відтворювати різні звуки. Зараз без цього фахівця неможливо уявити сучасний світ, наповнений звуками. Звукорежисер - це людина, яка займається звуковим оформленням. Він може працювати у театрі, студії звукозапису, на кіностудії, телебаченні, радіо. Якщо звукооператор відповідає лише якість звуку, то робота звукорежисера полягає у контролі звуку загалом.

Його робота стала дуже складною та багатогранною. Робота звукорежисером підходить тим, хто хоче творити, не виходячи з дому. Не обов'язково щодня виїжджати на місце служби, навіть сидячи у себе в кімнаті, можна брати участь у створенні музичних хітів або кіношедеврів. Звичайно, відомими стають одиниці, але в будь-якому випадку звукорежисер займається творчою та цікавою справою, яка потребує великого терпіння.

вукор

Йому

готов

людь

оловн

пульт

- студії звукозапису;
- радіостанції;
- телевізійні канали;

- студії кіно;
- театри;
- закриті чи відкриті концертні майданчики;
- нічні клуби та дискотеки.

опера  
театр

Крім  
кому

прим  
музи  
мемб  
викон

зручн  
Після  
об'єм  
сприй  
яким  
«мук

телеб

- володіння музичним слухом;
- вміння працювати з мікшерськими пультами різного типу;
- експертний рівень роботи із сучасними музичними редакторами: CuBase, MixCraft, Nuendo та інші;

- знання технічних характеристик, особливостей комутації між собою та нюансів роботи не тільки елементів звукової, але також світлової та відеоапаратури;
- розуміння основ сценічної режисури, в ідеалі – володіння навичками режисера;
- знання акустичних параметрів різних відкритих і закритих майданчиків, швидке звукове налаштування під конкретний зал чи інше приміщення.

відвід

весіл

(ноут

усуне

редак

части

**апис**

очати

запис

ритм

можл

соло,



загал  
навуш

відкл  
бараб  
поми  
випр

**апис**

стилі

кільк  
їх ри  
стане

**апис**

забез

найкр  
ліній  
прид

розви  
знятт  
зазву

набли  
парті

настр

монт

пороз

має е

азнач

брати

радіо

та «з

творц

оркес

озділ

### 3.1 Характеристика процесу звукозапису.

Дослідження з історії виникнення і розвитку стилю хіп-хоп не можна віднести до маловідомих, адже сам стиль, як ми вже дізналися, виник не так давно - менше сторіччя тому. Завдяки цьому ми можемо, що називається “з перших вуст”, дізнаватися про особливості створення музики в данному стилі. Завдяки технічному прогресу, що активно відбувався у ХХ столітті розвивався й сам стиль, тим паче в його основі якраз і лежить написання музики хіп-хоп за допомогою комп'ютерних програм і цифрових технологій. Такий підхід до написання музики вплинув й на сам процес звукозапису. Адже активне використання комп'ютерних програм поставило перед звукорежисерами наступне питання: якщо можна створити звучання, що не існує в природі, але яке в чомусь перевершує природне звучання або просто цікавіше за нього, то чому звукорежисер - “beatmaker” має обмежуватися догмами традиційної (класичної) звукорежисури? Практична вигода завжди переважає теоретичні заборони, а жорстка конкуренція є найпотужнішим стимулом до впровадження як технічних новинок, так і нових методів роботи зі звуком, тому ця нова доктрина звукового мислення, заснована на широкому використанні приладів звукообробки, швидко набула визнання та поширення і лягла в основу створення музики у стилі хіп-хоп.

1. Навіть природне звучання, що дає першоджерельний ідеальний звук, не є непорушним зразком.
2. Будь-яке звучання, що навіть не існує в природі і одержане штучним шляхом за допомогою приладів звукообробки, має право на існування, але тільки в тому випадку, якщо воно прийнятне для середнього слухача.
3. Усі параметри звукового образу (просторове враження, акустичний та музичний баланс, тембро-частотна характеристика та т.п.) визначаються не порівнянням з природним першоджерелом, а логікою мислення та діями звукорежисера.

Подальший розвиток цих положень призвів до створення нової системи критеріїв звукового образу – нетрадиційної звукорежисури, що докорінно відрізняється від традиційної (класичної).

Хіп-хоп, зрозуміло, відноситься якраз до нетрадиційної звукорежисури, і тому при його створенні звукорежисер користується зворотнім принципом: не досягнення максимальної схожості звукового образу з природним першоджерелом, а створення такого звукового образу, який у максимальній манері допомагав би розкривати одну із найголовніших складових змісту музичного твору, тобто авторський (композиторський) задум.

Головним постулатом, стрижнем цієї системи є логіка. Тільки вона визначає, які засоби виразності може застосувати звукорежисер для розкриття драматургії твору (композиторського задуму). Якщо сформулювати цю тезу інакше, то можемо сформулювати наступне судження: немає нічого забороненого; можна все, але тільки якщо воно логічно виправдане з погляду драматургії.

Звукорежисер може власноруч визначати будь-які параметри звукового образу - так, як він вважає за потрібне, але тільки якщо вони виправдані творчою й якісною креативністю, ісприяють розкриттю композиторського задуму. На відміну від своїх колег, які працюють у стилі традиційної (класичної) звукорежисури, він, з одного боку, не обмежений догмами і отримує найширший простір для творчості, проте, з іншого – на нього тепер лягає і вся відповідальність за рішення звукового образу. Якщо він вигидає цікаве звучання, повністю виправдане з погляду драматургії, це стане його успіхом і, навпаки, якщо рішення виявиться непродуманим і нелогічним, це буде його провал.

до кі  
прозо  
ту,п

Ще однією парадоксальною властивістю критеріїв прозорості при створенні композицій у стилі хіп-хоп є використання "каші" (вкрай поганої прозорості звуку) як засобу виразності. Якщо втрадиційній (класичній) роботі зі звуком «каша» – фатальна і така помилка не пробачається звукорежисеру й свідчить про його низький рівень професіоналізму, то в музичному творі у стилі хіп-хоп, якщо це вимагає композиторський задум, низька прозорість звуків може застосовуватися як «драматургічний, креативний» музичний прийом. Такий підхід не вважатиметься помилкою, адже є логічно виправданим. Що стосується самого процесу звукозапису, давайте сформулюємо понятійність даного терміну, опираючись на музичні енциклопедії та підручники фізики. Звукозапис – це запис звукових коливань на восковому диску, сталевому дроті, феромагнітній стрічці, фотографічній плівці для подальшого звуковідтворення; процес збереження коливань у діапазоні 20–20 000 Гц (музики, мови або інших звуків) на якому-небудь носії (грамплатівки, магнітній стрічці, компакт-диску тощо) за допомогою спеціальних приладів (мікрофон, мікшерний пульта, магнітофон і т. д.). Збережений в результаті цього процесу на якому-небудь носії звуковий запис називається фонограмою. Здійснення запису музичних творів (промови або окремих звуків) відбувається у студії звукозапису – спеціальному приміщенні, створеному для запису та обробки звуку. Дане приміщення також відомо під назвою «звукозаписна студія» або «аудіостудія».

апис

Запис вокалу включає в себе безліч заходів. Перед тим, як записувати пісню, необхідно правильно облаштувати студію звукозапису. Так, безумовно, можна пропустити цей етап і записувати свої пісні на звичайний мікрофон всебічно вдома. Однак варто розуміти, що в такому випадку очікувати високої якості музичних композицій не варто.

У звуковій доріжці будуть присутні шуми, перешкоди, які суттєво погіршують якість аудіозапису. Саме тому вкрай важливо правильно облаштувати студію. Необхідно, щоб такий об'єкт мав повний захист від

сторонніх звуків. Для таких випадків студію обшивають спеціальними матеріалами, які поглинають звук. Таким чином, крім вашого голосу на трек не потрапить нічого зайвого.

Однак також варто відзначити, що в кожній студії звукозапису студійний мікрофон розміщується по-різному. Це обумовлено рядом причин, в тому числі це залежить від акустичних особливостей приміщення. Мікрофон розміщують таким чином, щоб повністю уникнути попадання сторонніх шумів на трек під час запису, а також реверберації [<http://www.3dnews.ru/multimedia/sound-homestudio>, 2020].

### Вибір мікрофону

Ідеального мікрофона для запису вокалу не існує. Кожна пісня, кожен виконавець, кожен музичний жанр потребують індивідуального підходу.

У будь-якому випадку на цей процес впливає безліч факторів: сила голосу, його подача, тембр, характер звучання, сама манера виконання, особливості будови голосового апарату і наявність дефектів. У професійній студії для запису вокалу використовуються найякісніші (дорогі за ціною) конденсаторні мікрофони. Але і з менш дорогими моделями (часом навіть і з динамічними) можна досягти досить гарних результатів, в залежності від поставленої задачі.

#### ● NEUMANNTLM 103(Рис. 1, Додаток А)

Цей мікрофон дуже чітко передає виконавську експресію і вокальну деталізацію, плюс має дуже відкрите і прямолінійне звучання - тобто саме таке, яке і потрібно для запису сучасного репу. Механічна конструкція корпусу така, що масивна металева сітка в ряді випадків працює не гірше поп-фільтра.

Низький рівень власного шуму (7 дБ), діапазон відтворюваних частот 20-20 000 Гц, гладка частотна характеристика з невеликим підйомом в високочастотному діапазоні і неймовірний рівень допустимого звукового тиску 138 дБ забезпечує прозоре і трохи різке звучання реп-партій під час запису.

Серед більш бюджетних мікрофонів можна відзначити:

- **Rode NT1000**(Рис. 2, Додаток В)

Найдоступніший мікрофон для запису вокалу з професійної лінійки Rode, а на думку деяких звукорежисерів, так і зовсім кращий. Тут немає перемикачів полярності і фільтрів, як в більш дорогому NT2000, але відсутність наворотів компенсується його звучанням. Точна, рівна і приємна передача голосу, відсутність спотворень і сплесків частот, навмисного прикрашення і багатьох інших недоліків. NT1000 звучить набагато дорожче своєї ціни.

- **AKG C214**(Рис. 3, Додаток В)

Даний мікрофон розроблений як рентабельна альтернатива флагманському мікрофону сімейства мікрофонів C 414 класу high-end. Він поєднує в собі переваги одного капсуля легендарної двукapsульної системи C 414 і запатентованої технології AKG Back-Plate, що виражається у видатному звучанні, близькому до звучання відомого мікрофона C 414 B-XLS. На зразок моделей C 414, C 214 може застосовуватися в умовах з підвищеним звуковим тиском, наприклад, зняття звуку з гітарного кабінету, при цьому його чутливість дозволяє якісно записувати голос і оркестрові інструменти. Крім цього, в мікрофоні

передбачені перемикач зниження рівня чутливості на 20 dB, перемикач фільтра обріза низьких частот, рівень власних шумів мікрофона всього 13 dB - і все це в елегантному, але міцному корпусі. Також C 214 працює при зниженій напрузі фантомного живлення (від 12 В до 48 В).

#### Павук(Рис. 4, Додаток С)

Під час запису вокалу, співак часто рухається з місця на місце або тупотить ногою в такт музиці, в слідстві чого створюється вібрація підлоги, яка передається на мікрофонну стійку. В остаточному підсумку всі ці зайві звуки будуть присутні в запису. Тому між стійкою і мікрофоном встановлюють підвіс - павук, конструкція якого дозволяє погасити будь-які вібрації, які можуть передатися на мікрофон.

#### Вітрозахист(Рис. 5, Додаток С)

При записі вокалу необхідно завжди використовувати «поп-фільтр» (вітрозахисний екран). Він оберігає від різких звуків, які виникають при недбалій вимові твердих приголосних «б» і «п», а з ними, найчастіше, практично неможливо боротися в процесі мікшування треків. До всього іншого, екран дозволяє утримувати найбільш імпульсивних вокалістів від занадто сильного наближення до студійного мікрофону. Тим самим захищаючи його мембрану від окислення, яке виникає після потрапляння на неї бризок слини співака.

Таким чином, не варто забувати й про сам захисний екрані, який теж потрібно очищувати від тієї ж слини, а іноді навіть від губної помади.



**Моніторинг звука(Рис.6, Додаток С)**

Вока  
Таки  
допу  
сприй  
яка д

**Види запису**

У ситуації, якщо в наявності є один мікрофон, моно-запис (сигнал моно) стає єдиним можливим. Інша справа - запис з стереопари (двох мікрофонів). На перший погляд, ситуація виглядає парадоксально: для чого два мікрофони, якщо вокаліст - один? Справа в наступному. Незважаючи на те, що розташування мікрофонів може бути різним, суть ідеї полягає в тому, що один з мікрофонів «знімає кімнату», тобто пише звучання приміщення. Цей метод розумно використовувати під час запису різного виду академічного співу, у великих залах, що відрізняються своєю унікальною акустикою. Також стереопару пишуть музичні інструменти. Для запису реп вокалу використовують моно-запис.

**Лідуючий вокал**

Після запису вокалу і перед зведенням йому необхідна обробка. Починати, безумовно, слід з лідуючого вокалу. Всю обробку та зведення правильніше робити в міксі, але ніяк не в соло-режимі. Безсумнівно, в міксі складніше вловлювати зміни голосу, так як він може звучати тихо. Для цього є невелика хитрість - нормалізація голосу до 0 dB. У разі якщо голос в соло звучить чисто і

прозоро (залежить від якості мікрофона і зовнішніх приладів), то більша частина обробки голосу зводиться до звільнення спектра і уникнення конфліктів в інструменталі.

ек-во

истий

дабл-

Як правило, бек-вокал записують в двох примірниках (дабл-трек), найбільш ідентичних для подальшого розподілу по панорамі - в лівий і правий канал. Цим вирішуються два завдання: запобігання конфліктів з лідируючим голосом (який зазвичай знаходиться в центрі), і віддалення на задній план.

Дабл-треком (подвійна доріжка) прописують лідируючий вокал або бек-вокал. Подвійним, потрійним, або навіть четверним треком найчастіше записується приспів, що забезпечує його виділення і підкреслення.

Різного виду голосові ефекти - шепіт, крик, мова на задньому плані і т.п. називають атмосферою, використовуваної для передачі всіх переживань та емоцій[Щербина В. І. Цифровий звукозапис. Москва, 1989].

### 3.2. Особливості створення композицій у стилі хіп-хоп

В  
важл

всіх н

осно  
потрі  
прави

Pad -

Lead або Instrument - це основний інструмент, який буде звучати протягом всієї композиції. Вибрати можете абсолютно будь-який інструмент, який до сподоби музиканту[Дінов В. Звукова картина - Записки по звукорежисурі. Санкт-Петербург: Гелікон плюс, 2005. 367 с.].

String  
потрі

ожен  
семп

Ось п

Щодо  
це до

Загал

ож, г

1. Як

2. Ме

3. Об

4. Як

**ипов**

Щоб

ступ

упле

рехор

риси

остхо

рогр

інців

Деяк

Зазви

безпо

**Вступ / інтро (Intro)**

Невелике введення в пісню. Ця частина - перша, яка доноситься до вух слухача. Завдання вступу - підготувати слухача до інших частин композиції, а також логічно підвести аранжування до першого куплету.

Найчастіше від того, наскільки добре і цікаво зроблено інтро, залежить загальне сприйняття пісні: якщо вступ чіпляє людину з перших акордів, то ймовірність того, що вона дослухає пісню зростає багаторазово.

**Купл**

оловн  
підго  
прави**Прехорус / Бридж (Pre-Chorus / Bridge)**

Бридж (від англ. Bridge - міст), або, як його називають в США, прехорус (від англ. Pre-Chorus - предприспів) - сполучна ланка між куплетом і приспівом. Так як приспів є найяскравішою частиною пісні, в аранжування додають бридж, який послаблює контраст між куплетом і приспівом.

Якщо гармонія куплета і приспіву будується на одних і тих же акордах, бридж може внести різноманітність в загальну канву композиції за рахунок зміненої послідовності акордів. З точки зору слухача, прехорус робить композицію цікавіше.

**Приспів (Chorus / Refrain)**

Приспів - одна із кульмінаційних частин композиції. Ця частина повинна легко запам'ятовуватися, але не набридати - композиції вистачить 2-4 приспіва, що відрізняються своєю довжиною. Так як приспів найбільш повторювана частина будь-якого треку, вона містить в собі головні ліричні і музичні ідеї. Саме тут знаходиться головний інформаційний посил композиції, а також музичний хук, який має чіпляти слухача.

**Прог**

а Зах

Зазви

мисл

нарос

довгі

### Брейк (Break)

Часом після програшу з'являється ще одна невелика вставка, іменована брейком (від англ. Break - обрив, обвал, пауза). Сенс брейка в тому, щоб дати слухачеві невеликий перепочинок. Погодьтеся, слухати пісню, в якій постійно щось відбувається, може бути утомливо.

Необхідність в брейку і програші залежить від контексту. Якщо в пісні присутнє соло, то можливо є сенс в спокійному брейку. У той же самий час, ніхто не забороняє після соло зробити ще один інструментальний або вокальний програш, а то і зовсім перейти в куплет.

інців

іналь

Out)

**.2.2.**

На сьогоднішній день музичний комп'ютерний простір пропонує досить широкий вибір електронних програм для написання музики. Можливості сучасних комп'ютерних програм досить різноманітні та багаті. Однак, аналіз музичних майданчиків та відгуків музикантів біт-мейкерів дозволив сформувати список найбільш вдалих і зручних програм для роботи з музикою у стилі хіп-хоп.

#### 1) **MAGIX Samplitude Music Studio** (Рис.7. Додаток D).

Найлегша і досить функціональна програмна студія, якою може оволодіти навіть новачок. Наприклад, якщо після створення міксу хочеться додати якості і звучання свого творіння, то ця студія містить великий спектр ефектів для мастерингу і відомості.

Одним із спадкових недоліків Samplitude є перевантажений інтерфейс: безліч команд у меню, органів управління, режимів роботи курсору і т. д. І хоча деякі аспекти інтерфейсу налаштовуються, повністю переробити його не вдасться. Наприклад, у Samplitude менше, ніж в інших подібних програмах, використовується редагування за допомогою перетягування, особливо в порівнянні з чемпіоном у цьому виді інтерфейсу – програмою PreSonus Studio One.

Основна робота в Samplitude виконується у багатодоріжковому віртуальному проекті, за термінологією Magix він називається VIP. Як у більшості сучасних програм, проект не містить аудіоінформацію, у ньому містяться лише посилання на аудіофайли.

Samplitude може містити проект до 999 треків, тип доріжок не важливий. Наприклад, можна створити проект, у якому буде 500 аудіотреків, 300 aux-шин, 199 bus-шин як стерео, так і surround. Samplitude може працювати без проміжного перетворення з дуже широким набором аудіоформатів. Гнучко організовано імпорт файлів із різною частотою дискретизації. Запропоновано такі варіанти дій: конвертувати файл, виконати зміну розрядності (resampling) у реальному часі, змінити частоту дискретизації проекту, імпортувати без змін



(при цьому файл відтворюватиметься з неправильними швидкістю та висотою тону).

Важлива відмінність Samplitude – програма може працювати одночасно з кількома проектами. Усі проекти залишаються активними та перемикання між ними не займає часу. Дуже корисна на практиці функція Auto Save захищає від технічних та людських помилок. У Samplitude можна виставити часовий період та кількість збережень проекту.

Ще однією корисною особливістю вікна VIP є можливість розділити його на дві або три секції, при цьому кожна секція має своє незалежне масштабування та область відображення. Можна подивитися на різні розділи композиції одночасно. Це значно скорочує час позиціонування та навігації за проектом. Однією з найважливіших переваг Samplitude над програмами-конкурентами є можливість неструктурованої редакції об'єктів. Аудіофайл представлений VIP як об'єкт, і кожен об'єкт має своє власне вікно редакції.

Маючи один аудіофайл, ми можемо поділити його на необмежену кількість об'єктів, увімкнувши на кожному індивідуальний набір обробок. Весь матеріал буде відтворюватися в реальному часі і не вимагатиме рендерингу. Ми завжди можемо повернутися до будь-якого з об'єктів і щось змінити.

В цілому, Samplitude є надзвичайно потужним та гнучким додатком, який вимагає багато часу, щоб повністю вивчити його. Тим не менш, одним із найбільш вражаючих моментів є те, що в Samplitude неважко почати працювати. Її інтерфейс вирішений просто і цілком логічно.

## 2) FL Studio (Рис.8. Додаток D).

Одна з найпопулярніших віртуальних студій для створення міксів, що володіє повним функціоналом, який дозволить не тільки звести мікс, але і в результаті отримати якісний і гідний матеріал. 90% початківців вибирають саме FLStudio за те, що вона володіє зрозумілим інтерфейсом, в ній можна розібратися без особливого знання термінів і понять, а також завдяки

величезній кількості вбудованих плагінів і ефектів, що містять в собі тисячі пресетів, які допоможуть зробити твій мікс ще яскравіше, ніж у конкурентів.

А ось прототип програми спочатку призначався в основному для створення музики, заснованої на комбінуванні зацикленних фрагментів-лупов (від слова loop). Вбудовані в неї віртуальні синтезатори мають звучання, яке дозволяє створювати композиції в сучасних стилях.

B

іділемо основні елементи **FL Studio**:

1.

S

**Step Sequencer** - надає можливості швидко створювати та редагувати петлі (паттерни), додавати нові звуки, канали та видаляти непотрібні.

2.

P

**iano Roll** - представляє собою двумірну сітку, по вертикальній осі рівень висоти звуку, по горизонтальній - час (тривалість), має більше можливостей ніж Step Sequencer.

3.

P

**laylist**- надає можливість розміщувати створенні петлі та розміщувати звукові файли для створення композиції.

4.

S

**ample Browse**- надає доступ до аудіофайлів, плагінам та налаштування.

5.

M

**ixer**- створений для розміщування плагінів, ефектів та їх постобробки.

3) **Cakewalk SONAR** (Рис.9. Додаток D).

Не менш відома програма Sonar для створення міксів від одного з «піонерів» ринку - Cakewalk. Програма хороша для якісних міксів, і вже давно використовується професійними ді-джеями для створення своїх сетів і композицій. А інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, що трохи відрізняється від FL Studio, щораз привертає все більше новачків.

Cakewalk, раніше SONAR, є комплексним аудіо-програмним забезпеченням для композиції, запису, редагування, мікшування та майстерингу музики. Він включає повний набір високоякісних звукових та MIDI-ефектів, інструментів та інструментів композиції, починаючи від барабанного секвенсора та піаніно, і закінчуючи складним композитором партитури. Все це оснащено вдосконаленою консоллю для мікшування та мастерингу необмеженої кількості треків, в комплекті з секцією професійного каналу для аналізу аудіо та застосування мастерингу та інших студійних ефектів, таких як емуляція консолі, емуляція стрічки та згортка.

Великий набір основних звукових ефектів для застосування затримок, фільтрів та реверберації. Модульний підсилювач гітарного підсилювача з тривимірним розміщенням мікрофонів, змішуванням та фазовою інверсією, різними типами оточення, гранулярними підсилювачами та регуляторами ефектів, емуляція магнітофона та консолі та аналіз звуку. Пов'язані інструменти, починаючи від ударних та басу до фортепіано та струнних інструментів. Вбудовані в звукові маніпуляції, що розтягують у часі і засновані на зрізах. Ефекти MIDI, включаючи аналізатор акордів, транспозер та арпеджіатор. Згортковий ревербератор світового класу з гарним вибором імпульсних відгуків. Підтримка інструментів і ефектів VST і DirectX, а також підтримка Rewire для підключення до інших аудіо додатків.

#### 4) Steinberg Cubase (Рис.10. Додаток Е).

Одна з найбільш популярних програм серед професіоналів. Її головна відмінність від аналогів - ручна настройка пресетів, що може стати, як

запорукою великого успіху, так і «провальним» вибором. Але невдалий фінал може стати лише наслідком поспіху, адже Cubase призначена для людей, які трепетно ставляться до своєї творчості, і дозволяє керувати звуком не обмежуючи практично ні в чому. Відгуки музикантів, які працюють в цій програмі, зводяться до думки, що Cubase - це не просто музичний редактор, це повноцінна професійно-функціональна віртуальна звуко студія. Це програмне забезпечення дозволяє легко аранжувати музичний твір, включити до нього вокал та партії різних музичних інструментів, накласти на музичні треки різні Saund – ефекти. Можливості Cubase забезпечують необхідний частотний баланс і гучність кожного треку до процесу зведення композиції, а також необмежену можливість «відкату» до попередніх версій мелодії. Сучасне програмне забезпечення вже не обмежене розподілом треків на одній стереопанарамі, а дозволяє створювати кругові панорами.

Програма Cubase має такі параметри:

- частотна дискретизація оцифрованого звуку до 96 кГц з розрядністю 32 біт, як для запису, так і для редагування та відтворення треків;
- можливість не тільки використовувати віртуальні синтезатори, що підключаються (VST - інструменти), але і робота з VST-плагінами і DX-плагінами (аудіоефектами реального часу);
- наявність мікшера сигналів та опція управління студійним обладнанням;
- використання існуючих та створених користувачем Бібліотек звукових ефектів, циклів, файлів відеозапису тощо;
- використання функцій імпорту та експорту для оцифрованого звуку у форматах, відмінних від формату Cubase;
- керування параметрами синтезу звуку в графічному режимі та використання луп.

Для більш комфортної та швидкої роботи використовується механізм автоматизації параметрів синтезу, обробки та відтворення звуку. Cubase включає ряд редакторів підтримки зовнішніх керуючих пристроїв. Для створення партій ударних інструментів використовується спеціалізований редактор із функцією

редагування таблиці закріплення ударних інструментів за клавішами MIDI-клавіатури. Використання логічного редактора MIDI – даних дозволяє автоматизувати складні перетворення та створювати унікальні MIDI – партії із вбудованих у програму MIDI – ефектів.

Якщо користувач не має нотної грамоти, він може скористатися клавішним редактором MIDI для запису музики. Цьому ж сприяє редактор-список повідомлень, який забезпечує абсолютну точність встановлення значень параметрів синтезу, тривалостей та моментів отримання звуків.

Є в комп'ютерному світі програми, володіти якими певній групі користувачів комп'ютера необхідно обов'язково. Одна з таких програм – це Cubase. Немає програми більш стандартної, ніж ця віртуальна студія, і немає продуктивнішої за студію, ніж вона. Бо так вже склалося: вмієш запустити і використовувати Cubase - отже, можеш займатися звукозаписом професійно [Соболева М. А. Монтаж музичних фонограм//Звукорежисер].

#### 5) Ableton Suite (Рис.11. Додаток Е).

Коли мова заходить про найзручнішу і найпопулярнішу цифрову звукову робочу станцію, насамперед відразу згадується Ableton Live. Тут є приблизно все, що потрібно діждею. Підходить і для студійної роботи, і живих виступів. Ця програма також має великий функціонал для редагування, створення і мікшування треків.

Ableton має стандартний мультитрек-рекордер, а в повній версії програми передбачено необмежену кількість доріжок (аудіо/MIDI-треків) і класичні функції «копіювати/вставити». Ключова перевага Ableton полягає в тому, що він сумісний практично з будь-яким MIDI-контролером. Ableton Suite — це розширена версія Ableton Live, яка має всі стандартні можливості Live, плюс до всього, має нову бібліотеку з гарними звуками та безліч інших корисних ресурсів. Ableton Suite містить у собі 10 інструментів від Ableton, включаючи синтезатори, семплер, електричні та акустичні барабани, численні інструменти, що семплюють, і новий перероблений Operator.

Цікаво, що це єдине програмне забезпечення з режимом Session View — унікальною сіткою для запису та програвання музичних ідей та фраз. Режим Session View є нелінійним, тому звукорежисер має можливість записувати та програвати музичні фрагменти в тому порядку, в якому хоче. Цей режим дуже зручний для запису музики під час роботи над новим треком, а під час живого виступу він надає можливість імпровізації.

Оскільки при створенні музики у стилі хіп-хоп чи не найважливішим є саме ритм і звучання барабанів, творці програми Ableton створили унікальний Drum Rack, який поєднує в собі простоту drag-and-drop та звичного інтерфейсу драм-машини. Ця функція дає можливість музиканту “нарізати” фрагменти бітів, лупів і файлів формату REX у формат MIDI для додаткових опцій контролю, а також можливість використання нового грув двигуна (що включає групи з драм-машин MPC і SP1200).

#### 6) Presonus Studio One Pro (Рис.12. Додаток F).

Як і решта професійних музичних комп'ютерних редакторів, Presonus Studio One Pro дозволяє писати аудіо, робити Міді-секвенсінг, звуковий мастерінг, - все це здійснюється завдяки наявності професійних функцій та інноваційних інструментів. Розробники програми окрему увагу зосередили на професійну російськомовну аудиторію, і створили повноцінну версію програми російською мовою. Studio One працює на механізмі автоматичного перемикання в обчислювальних дозволах від тридцяти двох до шістдесяти чотирьох біт з плаваючою комою в режимі поточного часу, що гарантує високу якість кінцевого продукту. Крім того, софт сумісний із звуковими інтерфейсами **ASIO**, Windows Аудіо, Core Аудіо та продуктами Presonus у повному складі. Софт розроблений для звукозапису, редагування, музики в єдиному вікні.

Варто відзначити безліч корисних опцій та інструментів цієї програми. Наприклад, опція, за допомогою якої створюються нариси – «Chord Track», може автоматично розпізнавати гармонію в звучанні, інструментальних відрізках, експортуючи порядок акордів для «Harmonic Editing». Це абсолютно

нова програмна функція останньої версії PreSonus Studio One, що дає змогу працювати з гармонією, тональністю, послідовністю акордів. Звукорежисер може якісно змінювати акорди, тональність музики, беручи за основу різновиду «Chord Selector» і робити нові аранжування.

Раніше компанія Presonus займалася корисними і цікавими плагінами для інших програм, але різко вирішили звузити свою спеціалізацію, і як показала практика - зробили це не дарма. Особливість Studio One Pro в тому, що вона може не тільки створювати, а й редагувати існуючі мікси. За своєю унікальністю і функціональністю, програма за короткий термін зуміла стати на один шабель з FL Studio. В першу чергу, завдяки великому і якісному функціоналу, величезним набором стандартних інструментів, а також швидкості і якості готових міксів.

Найкращий варіант для шанувальників Logic, які не мають Mac. Пріоритет в інтерфейсі - зручність і логічність. Дуже гнучко налаштовується. Вбудовані ефекти поступаються за якістю Logic, але їх достатньо для повноцінної роботи зі звуком. Відзначити також варто функції Track Management або Scratch Pad. Track Management дозволяє налаштувати відображення даних про трек і зберегти пресет, а Scratch Pad — створити швидкі чернетки на додатковому екрані, щоб дізнатися, як ті чи інші зміни вплинуть на доріжку. Варто зазначити, що цей софт отримав масу корисних опцій, наприклад, відмінний сучасний редактор «Drum Editor». Завдяки його потужним можливостям у музиканта є можливість працювати одночасно з декількома партіями ударних інструментів. Різновиди програми – Studio One Artist та Studio One Professional було встановлено чудовий новий модуль «Impact XT». Тепер з його допомогою барабанний модуль Impact, який був у попередніх програмних версіях PreSonus - Studio One, набув рис повноцінної студії, завдяки потенціалу якої музиканти зможуть створювати якісні біти та лупи.

З мінусів: незручний piano roll та необхідність використовувати великий монітор [Щербина В. І. Цифровий звукозапис. Москва, 1989.].

### 7) Propellerhead Reason (Рис.13. Додаток F).

іртуа  
доста

Reason - це віртуальна музична студія, що включає все необхідне для створення повністю закінченої музичної композиції. Вона представляє практично необмежені можливості написання музики, хоча спочатку у користувача створюється зовсім протилежне враження, але це лише спочатку.

Насьогодні це одна з найпопулярніших програм для створення музики в світі. За функціональністю вона з лишком перебиває попередні 6 програм, але має і суттєвий мінус - вона складна. Працювати з нею зможуть лише професіонали, які створили не один мікс в FL Studio, або ж терплячі новачки, які готові «гори перевернути» заради якісного міксу. В першу чергу, це стосується функціоналу, який дає автору можливо емулювати трекову стійку до встановлених в ній аналогових синтезаторів, семплерів, пристрої обробки сигналу, секвенсерів і мікшерів. І хоча попервах Reason створювалась як програма для написання переважно електронної музики, але практика показала, що в інших музичних напрямках Reason почувається так само впевнено. Reason пропонує простий та уніфікований інтерфейс для всіх платформ, високу стабільність роботи та зворотну сумісність із будь-якими проектами, створеними у всіх версіях Reason, починаючи з найпершої (єдиний плюс закритості для сторонніх плагінів). Окремо варто відзначити зручність синхронізації проектів: у файл проекту Reason включається не тільки вся інформація про доріжки та їх позицію в пісні, а й імпортується самі плагіни.

Однак варто зазначити, що все ж таки робоча станція фокусується на електронній музиці, тому можливості звукозапису Reason дещо обмежені. Тим, хто часто записує живі інструменти, розробники рекомендують використовувати іншу програму Propellerhead Record. Record та Reason можна інтегрувати один з одним, щоб отримати один звукозаписний комплекс.



Record чудово справляється із завданнями звукозапису з мінімальними затримками, а також включає SSL-мікшер і цілий набір гітарних ефектів від Line 6. Зв'язку Reason+Record можна використовувати спільно з іншими DAW (наприклад, Cubase) через ReWire.

Reason імітує стійку із синтезаторами, мікшерами, процесорами ефектів та іншим студійним обладнанням. На відміну від багатьох віртуальних студій, де часто потрібно мислити абстрактно, тримаючи в голові якісь невидимі нитки, що з'єднують модулі, у Reason все просто і наочно. Прилади, роз'єми та кабелі - відображені, як справжні.

Наостанок розгляду найпопулярніших музичних програм для створення музики в стилі хіп-хоп хочеться зазначити, що при різниці функцій, основна відмінність програм між собою – ступінь їхньої поширеності у користувачів. Чим популярніше DAW, тим більше довідкових матеріалів по ній знайдеться в мережі інтернет і тим більше її ком'юніті (обговорення та зворотній зв'язок з реальними користувачами програми), де звукорежисер легко зможе знайти відповіді на будь-які питання, що його цікавлять (*DAW – це пакет програм, що складається з основної програми та набору додаткових компонентів: плагінів, віртуальних інструментів, лунів, семплів та іншого аудіоконтенту. По суті, це робоча комп'ютерна станція*). Популярна DAW дозволяє працювати з проектом у будь-якій точці світу - можна демонструвати навіть робочі матеріали у будь-якій студії в будь-якій країні, або відправити її через Інтернет, не переживаючи, що проект не відкриється.

Багатство функцій та поширеність безпосередньо відбивається на ціні кінцевого продукту — вартість деяких програм може сягати кількох сотень доларів. Проте висока ціна не гарантує зручності використання: серед менш популярних програм знайдуться ті, які коштують не тільки дешевше, а й можуть виявитися зручнішими в роботі.

**.3. Ос**

Все починається з концепції. Перш, ніж починати зводити, у вас має бути розуміння остаточної картини. Повинно бути певне розуміння того, як вокал буде сидіти в міксі, перш ніж ви почнете його зводити. Ця ідея, цілком можливо,

зміниться в процесі, але починати все одно треба з якимось виробленим концептуальним баченням процесу.

Більшість сучасних звукорежисерів, що працюють із музикою в стилі хіп-хоп, розуміють під “зведенням музики” процес об’єднання партій в єдиний аудіо потік. Наприклад, ми записали і опрацювали всі партії окремо, їхнє незалежне звучання нас влаштовує, проте якщо їх просто поєднати — то з великою ймовірністю ми матимемо конфліктні частоти і каламутне “брудне” звучання, не буде прозорості та чіткості. Саме для гарного звучання кінцевої композиції, на шкоду гарному звучанню інструментів окремо, і потрібно робити операції, які ми робимо під час зведення і мікшування [Сухін Д. Концертний звук. Поради бувалого. Звукорежисер. 2001].

Якщо у звукорежисера є, припустимо, партія інструменту у високому частотному діапазоні, на записі якого можна чути шум в низькочастотному діапазоні - то ще до процесу зведення на етапі мікшування музичний редактор дозволить йому залишити в кожній партії тільки те, що має звучати, корисні частоти самого інструменту. У результаті кожен із інструментів, кожна партія не містить нічого крім того, що потрібно для її гарного звучання окремо. При зведенні кількох партій завжди потрібно шукати компроміс, виходячи з цілей та пріоритетів: що в композиції важливіше, які інструменти пріоритетні. На початковому етапі відбувається хороша, якісна добірка тембрів інструментів — так, щоби кожна партія знаходилась у своєму частотному діапазоні, або, як мінімум, не заважала іншим, — адже у музичному творі в стилі хіп-хоп обов'язково є перетин інструментів, наприклад же бас і бас бочка. Головне твердження для хіп-хоп beatmaker: зведення вимагає роботи з усіма партіями та інструментами композиції. Так, звичайно ж, досить активно обговорюється тема зведення інструментів, які знаходяться в одному частотному діапазоні, поради щодо їх суміщення. Але та ж бас бочка на початку має характерне

кляцання, яке виникає внаслідок удару палички по тілу інструмента (який у свою чергу починає резонувати на певних частотах). Бас часто має гармоніки у вищих частотних діапазонах. У музиці все взаємопов'язане.

При зведенні та мікшуванні музичного твору у стилі хіп-хоп треба звертати увагу на те, що хтось сам створює композицію з нуля, хтось використовує вже готовий запис, в якому є всі партії, крім вокалу. При цьому і в першому, і в другому випадку це називається мінусом. У першому випадку ми маємо можливість незалежної роботи з кожною з партій, у другому випадку ми працюємо з вже готовим записом, в якому все що можна зробити - це вплинути на його звучання: змінити динамічний діапазон за допомогою компресорів та інших подібних процесорів звуку, змінити амплітудно-частотну характеристику запису за допомогою еквайзерів та фільтрів. Крім того, невідомо звідки був взятий цей запис, чи був у ньому вокал чи ні, чи був він уже оброблений під час зведення/мастерингу так, щоб оригінальний вокал звучав розбірливо і не виділявся на тлі інших інструментів. Все залежить від кожного конкретного випадку. Якщо Ви самі створюєте мінус, то у Вас набагато більше простору для імпровізацій та перспектив для досягнення високої якості звучання. Все має бути виконано якісно – від етапу запису звуку до мастерингу композиції. Це потребує більшої практики, це потребує наявності досвіду та знань, але результат завжди виправдовує себе.

Якщо ж звукорежисер використовує вже створений, написаний іншим музикантом мінус, то в першу чергу потрібно озброїтися аналізаторами звуку. Також потрібен буде плагін для відображення амплітудно-частотної характеристики мінуса, які частоти в ньому є і співвідношення рівнів партій. Оскільки в данному випадку мета звукорежисера — це зведення вже готового мінуса з вокалом, потрібно вирізати частоти в мінусі, необхідні для того, щоб

вокал звучав розбірливо, мав свій простір. Також потрібна компресія вокалу, інакше він маскуватиметься на тлі інших композицій і не будуть помітні всі слова/фрази. Фоновий вокал та підспівки по можливості необхідно “рознести” по стерео панорамі. Основна проблема, з якою стикаються звукорежисери при зведенні реп вокалу, полягає в тому, що вони концентруються на слові «вокал», а не на слові «реп». Суть в тому, що ви повинні заздалегідь визначитися, як ви будете зводити реп вокал. Хто є аудиторією артиста, в якому стилі артист працює, де ця пісня буде грати, і як ви, як звукоінженер, можете все це звести воедино? Припустимо, ви визначилися, чого ви хочете домогтися ... але як саме цього досягти? Перед тим, як зводити реп вокал, в більшості випадків його потрібно підчистити. Деякі професіонали-звукорежисери рекомендують використовувати плагіни **Waves** для мікшування в цілому.

Як тільки ви експортували інструментал і вокал у програму та по доріжкам на мікшерний пульт, використовуємо еквалазер **EMO-Q4** із бібліотеки **Waves** (Рис. 14. Додатки) і зрізаємо усі частоти на вокальних доріжках нижче 50гц. Це системний підхід. Ви можете міксувати вокал вдома, чи на студії і не чути саб-низькі частоти до 30-40гц.

Наступний плагін, який ми використовуємо це **С6**.

**С6**- це шести-смуговий компресор з параметричним інтерфейсом. **С6** поєднує в собі можливості багатополосної компресії, еквалізації, лімітування, експандування і де-есер в єдиному простому інтерфейсі.

Спочатку за допомогою **С6** налаштуємо частоти, які нас турбують - ті, що можна зрізати. Є можливість налаштувати ширину полоси. Ми маємо вибір атаки і релізу для цієї частоти, тому можливо зробити компресуємий діапазон більш широким.

Наступним плагіном на мікшерному каналі буде – **Waves C1-Compressor/Gate**

Використовуємо пресет **De-esser1** налаштуємо його на видалення частот, які нас турбують (найчастіше буква С або Ц).

Плагін видаляє усі зайві частоти вище 7кГц, а також знижує «С і Ц».

Якщо є необхідність зробити вокал більш яскравим і блискавучим, то робити це варто після де-ессеру, тому що він пригасить голос.

Рекомендуємо наступним плагіном використовувати еквалайзер **API-550B**.

І тільки в кінці використовуємо фінальний плагін, який виводить вокальну групу вперед – **RVox**.

Якщо скомпресувати вокал без усіх плагінів, які використовувалися вище (де-ессер, еквалайзер, параномування та компресування усіх частот, які «вистрибували» із вокалу, результат буде набагато гірший. Усі ці частоти, які спочатку прибиралися, будуть вилазити вперед і дратувати слухачів. Також після того, як усі елементи зібрано в мікс, з'явилась можливість погратись з вокалом, рухати його вперед, або навпаки.

Вважається, що це оптимальне мікшування для реп вокалу, а також основа для якісного мікшування, ось чому спочатку необхідно приборкати усі проблеми, які тільки можна виправити і тільки потім додавати різні ефекти.

Далі використовуються різні плагіни, які можуть змінити динаміку та простір вокалу (Delay, reverb, flanger), взагалі різні. Плагіни, які можуть змінити глибину, або підігнати вокал під інструментал в цілому. За допомогою автоматизації є можливість використовувати ефекти на конкретні слова або кінцівки фраз, слов чи літер. Взагалі не буває ідеального мікшування, але є можливість створити якомога якісніший трек, якщо дотримуватися основ мікшування.

Для початку розберемося з послідовністю застосування ефектів. Логічно розділити ефекти на три групи:

Динамічна корекція

Частотна корекція

Ефекти затримки, зміни тембру тощо.

До динамічної корекції звичайно відноситься компресія. Компресія вокалу потрібна практично завжди і скрізь. Без компресії вокал тоне у композиції та звучить нерозбірливо. Що відбувається при компресії? Ми штучно зменшуємо різницю між найгучнішими та тихішими звуками. Ми зменшуємо рівень найгучніших звуків, після чого підвищуємо рівень всього вокалу. Що відбувається при цьому? Більш тихі звуки стають більш помітними після компресії. Отже, бажано їх позбутися до звуження динамічного діапазону. Однак, потрібно враховувати те, що наша слухова система особливо чутлива до зміни тембрів вокалу. Будьте обережні, вирізуючи частоти з вокальної партії. Піднімати частоти не слід. Піднімаючи частоти — Ви просто виділяєте хвилі з певним періодом коливань та піднімаєте їхню амплітуду. Тим самим Ви спотворюєте природне звучання вокалу, а природне звучання вокалу – це якість. Що ж варто вирізати? Це низькі частоти, якщо вони є. Звідки вони можуть взятися? Від неправильного запису вокалу, а точніше від запису на поганий мікрофон або в приміщенні з поганою акустикою, що резонує на низьких частотах. Перевірте за допомогою аналізатора запис вокалу на насиченість частот в районі 300-500 Гц (відгук приміщення), перевірте на частоти, що знаходяться нижче 80-200 Гц (залежить від тембру голосу, але нижче цих частот нічого не повинно бути, так що сміливо вирізайте) . В цілому, на початку потрібно провести очищення вокалу від шумів (інструментами шумоподавлення звукових редакторів), після, при необхідності, видалення призвуків приміщення і шумів, після проведення динамічної обробки (компресія), ну і в кінці додаються різні ефекти: реверберація, дилей, хорус,

вокоде і.т.д. Хоча ніякої якісної обробки Ви не досягнете якості правильного запису з гарного мікрофона в акустично-обробленому приміщенні.

Якщо Ви зробите обробку вокалу в іншому порядку - то можете погіршити звучання, або як мінімум змінити його, що вимагатиме вторинного налаштування обробки звуку. Так, наприклад, звуження динамічного діапазону після обробки ревербератором призводить до того, що збільшується рівень реверберації щодо оригінального вокалу і.т.д. Як бачите поради загалом ставляться до всіх стилів музики. Що ж стосується хіп-хопу?

Для хіп-хопу характерна наявність різних підспівок, бек-вокалу і.т.д. Навіть якщо Ви добре зведете вокальні партії з іншими інструментами, цього недостатньо. Для того щоб відразу кілька вокальних партій звучали добре і розбірливо необхідно, щоб вони, звичайно ж, були записані не на найдешевший мікрофон. Далі потрібно, щоб вони не глушилися іншими вокальними партіями та інструментами композиції. Для цього потрібна компресія вокалу, іноді підвищення рівня звуку (нормалізація, криві автоматизації) для вирівнювання рівня вокалу. Отже з динамічним діапазоном розібралися, із частотним простором для звучання теж (потрібно забрати частоти інших інструментів композиції в районі 4-7 кГц). Залишається панорамування. При поєднанні кількох вокальних партій робота з панорамою є досить важливою. Основний вокал звичайно має бути в центрі. Підспівки, як і обробку підспівок/основного вокалу, можна розмістити по панорамі. Спробуйте записати ту саму партію основного вокалу двічі, і помістити ці записи суворо в лівий і строго в правий канали. Таким чином досягається широкий діапазон панорами (це як альтернатива приміщенню одного запису вокалу в центр). Не соромтеся експериментувати з панорамою, але і не вдайтеся до крайнощів. Панорамування потрібне для розбірливості звучання кількох партій, а не для ефектів.



Також потрібно намагатися створювати композиції так, щоб, по можливості, різні партії вокалу не перетиналися. Це не повинно бути панацеєю, але в хіп-хопі часто можна чути різні вокальні вставки-підспівки «йоу, аа, хей, хой, хай, вай ех і ух)», - задача звукорежисера в результаті роботи - досягти, щоби вони не перетиналися з основним вокалом, оскільки вони звучать в одному частотному діапазоні. Те саме стосується і партій басу та бас бочки (Рис. 15 Додатки), всіх інструментів, що мають конфліктні частоти з іншими партіями композиції (Рис. 16 Додатки).

## ВИСНОВКИ

ровед

- П

сучас  
хитро  
хоп н

- В  
від, т  
музи  
варіа  
не ці  
який  
культ  
вивча  
ця ку  
всьом  
Саме

- З  
стиль  
таки  
римо  
довол  
попад  
вірші  
обійт  
даний  
на сц

- В  
проф  
редаг

іншо  
станц  
навіш  
якісн  
Tools  
спроб

З т  
музи  
напис  
про п  
сприй  
адже

- П  
комп  
звуча  
звуко  
звуко

- О  
комп  
завжд  
доктр

- В  
звуча  
викор  
звуча

конт

демо

читаю

творч

деяки

- П

сучас

викон

загал

напря

в ціл

За весь час існування на всесвітній арені хіп-хоп вплинув і продовжує демонструвати колосальний вплив на розвиток музики і культури, в цілому, у всіх куточках світу.



## Схожість

Джерела з Інтернету

16

1	<a href="https://what.com.ua/istoriia-hip-hopy-viniknennia">https://what.com.ua/istoriia-hip-hopy-viniknennia</a>	2 джерела	2.77%
2	<a href="https://anastasiastyleandlife.blogspot.com">https://anastasiastyleandlife.blogspot.com</a>	5 джерел	2.4%
3	<a href="https://blogchain.com.ua/top-7-prohram-dlia-stvorennia-muzyky">https://blogchain.com.ua/top-7-prohram-dlia-stvorennia-muzyky</a>		1.82%
4	<a href="https://tehnukrwiki.ru/elektronika/1994-zhanri-suchasnoi-muziki-z-prikladami.html">https://tehnukrwiki.ru/elektronika/1994-zhanri-suchasnoi-muziki-z-prikladami.html</a>		1.61%
5	<a href="https://ukrbukva.net/page,6,105846-Stanovlenie-razvitie-i-sovremennoe-sostoyanie-molodezhnoiy-kul-tury-hip-hop.html">https://ukrbukva.net/page,6,105846-Stanovlenie-razvitie-i-sovremennoe-sostoyanie-molodezhnoiy-kul-tury-hip-hop.html</a>		0.61%
6	<a href="http://mv.kr-admin.gov.ua/2012-03-04-23-32-10/2012-04-03-07-40-21/281-2012-04-03-08-10-04">http://mv.kr-admin.gov.ua/2012-03-04-23-32-10/2012-04-03-07-40-21/281-2012-04-03-08-10-04</a>	3 джерела	0.04%
7	<a href="https://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=814947">https://www.bibliofond.ru/view.aspx?id=814947</a>		0.04%
8	<a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_dance_music">https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_dance_music</a>		0.04%
9	<a href="https://knowledge.allbest.ru/culture/2c0a65625b3ac78a5c53b99421206d37_0.html">https://knowledge.allbest.ru/culture/2c0a65625b3ac78a5c53b99421206d37_0.html</a>		0.04%

## Цитати

Цитати

4

1 "Я усвідомив, що не зможу вічно семплювати чужі пісні. Крім того, з кожним роком оригінальні семпли шукати стає все важче, а з отриманням прав на їх використання справи ще гірші. Тому я вирішив навчитися грати на клавішах сам..."

2 «хіп-хоп - це форма народної культури, яка побудована навколо постійної поетичної боротьби»

3 "буде так, тому що я так хочу"

4 «йоу, аа, хей, хой, хай, вай ех і ух)»