

Το κολλάζ στη μουσική



Μουσική Βιομηχανία

2009	Μετά από πολλές συζητήσεις και αλλαγές, ψηφίζεται στη Γαλλία ο Νόμος γνωστός ως HADOPI, που έθεσε το θέμα της προστασίας της μουσικής στο διαδίκτυο σε μία εντελώς νέα βάση
2007	- Ο αριθμός των ευζωνικών συνδέσεων στην Ελλάδα σπάει το φράγμα του 1.000.000 - Ο Robbie Williams και η EMI λανσάρουν το πρώτο "360 deal"
2005	- Κυκλοφορεί το ηλεκτρονικό μουσικό παιχνίδι Guitar Hero, του οποίου η 3^η έκδοση Guitar Hero III:Legends of Rock έγινε το 2007 το πρώτο παιχνίδι που ξεπέρασε σε πωλήσεις το \$1 δις - Ξεκινά η λειτουργία του YouTube, υπηρεσίας διαμοιρασμού video κυρίως από μεμονωμένους χρήστες
2003	- Το ψηφιακό κατάστημα iTunes (που αναγγέλθηκε το 2001 από τον Steve Jobs) ξεκινά τη λειτουργία του τον Οκτώβριο και αλλάζει για πάντα τον τρόπο αλληλεπίδρασης του κοινού με τη μουσική - Ξεκινά τη λειτουργία της η υπηρεσία κοινωνικής δικτύωσης Myspace που χρησιμοποιήθηκε ευρύτατα από νέους καλλιτέχνες
2001	- Για πρώτη φορά εμφανίζεται στα ετήσια στοιχεία της RIAA μερίδιο online μουσικών πωλήσεων - Η Apple κυκλοφορεί στην αγορά την πρώτη γενιά iPod - Το Napster, η πρώτη υπηρεσία ανταλλαγής αρχείων, μετά από νομικές εμπλοκές διακόπτει την λειτουργία του

Βασικός Εξοπλισμός Studio



Ο εξοπλισμός και ο χώρος που χρησιμοποιείται στη μουσική ηχογράφηση

- ⦿ Τα βασικά μέρη του είναι:
- ⦿ α) To control room
- ⦿ β) To drum booth
- ⦿ γ) To live room
- ⦿ δ) To isolation room

Live Room – Control Room

- Το live room αποτελεί ένα από τα κύρια μέρη του studio. Σε αυτό πραγματοποιείται η ηχογράφηση των φωνητικών (vocals) και των μουσικών οργάνων (instruments)!
- Στο control room τοποθετούνται μηχανήματα για επεξεργασία του ήχου όπως υπολογιστές και άλλες κονσόλες. Η χρήση τους πραγματοποιείται από μηχανικούς ήχου (sound engineers) και μερικές φορές και από τους παραγωγούς (producers)!

Control Room



Isolation Booths

- Υπάρχουν ωστόσο μερικά τμήματα του studio στα οποία πραγματοποιείται η ηχογράφηση μουσικών οργάνων που προκαλούν μαζική παραγωγή υψηλής έντασης ήχου (π.χ. ηλεκτρική κιθάρα, drums). Το χαρακτηριστικό αυτών των booths είναι η δυνατότητα είναι η ηχομόνωσης για να αποφεύγεται η ηχογράφηση από τα μικρόφωνα των άλλων δωματιών.

Isolation Booth



Drum Booth

- Σε ορισμένα studio υπάρχουν ειδικά διαμορφωμένα booths για την ηχογράφηση των drums.



- Το control room είναι ο χώρος του studio στο οποίο βρίσκονται το περισσότερο μέρος του εξοπλισμού.
- Υπάρχουν υπολογιστές (σε ψηφιακή μορφή) η κονσόλα ή απλά ένα tactile surface
- Τα περιφερειακά μηχανήματα επεξεργασίας του ήχου,
- τα ψηφιακά η αναλογικά εφέ,
- Τα ηχεία με τα οποία ο ηχολήπτης κάνει “monitoring”
- και διάφορες άλλες συσκευές όπως synthesizers, samplers, keyboards, video players, midi κ.α.

Διαδικασία δημιουργίας μουσικού κολάζ

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

- Αρχικά για να δημιουργήσουμε μουσική με την χρήση ηλεκτρονικού κολάζ πρέπει να βρούμε ένα πρόγραμμα που μας βολεύει. Λόγω της πληθώρας τέτοιων προγραμμάτων θα πρέπει να προηγηθεί μία διαδικτυακή έρευνα σχετικά με τον τρόπο λειτουργίας και των δυνατοτήτων καθενός απο αυτών έτσι ώστε να βρούμε το πρόγραμμα που μας ταιριάζει. Η ευρύτερα γνωστή ονομασία αυτών των προγραμμάτων είναι “DAW” δηλαδή Digital Audio Workstation. Τα πιο γνωστά DAW είναι : FL Studio, Avid Pro, Acid Pro, Logic, Reason, Garageband και πολλά άλλα (το virtual dj δεν είναι ένα απο αυτά). Επίσης θα πρέπει να σημειωθεί πως πολλά προγράμματα DAW αντιστοιχούν σε συγκεκριμένα επίπεδα ανάλογα με τις γνώσεις, την εξοικίωση και τις ικανότητες κάθε χρήστη. Για παράδειγμα το DAW γνωστό ως Audacity εστιάζει κυρίως σε άτομα που δεν έχουν κάποια ιδιαίτερη εμπειρία και μόλις άρχισαν να εξερευνούν τον τομέα αυτό. Από την άλλη, πολλά DAW όπως το FL Studio, Acid Pro κ.α στοχεύουν σε επαγγελματίες , με πολύ εμπειρία στον τομέα αυτό.



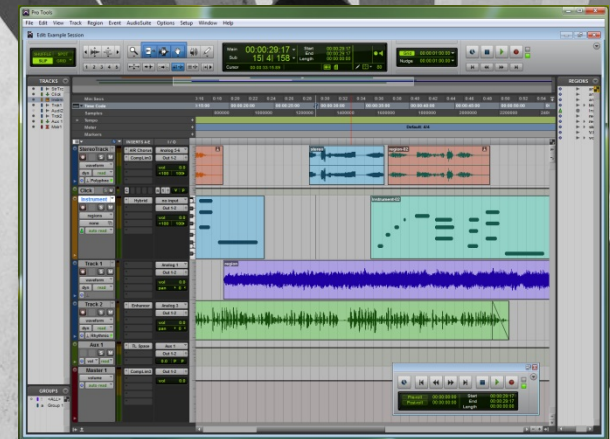
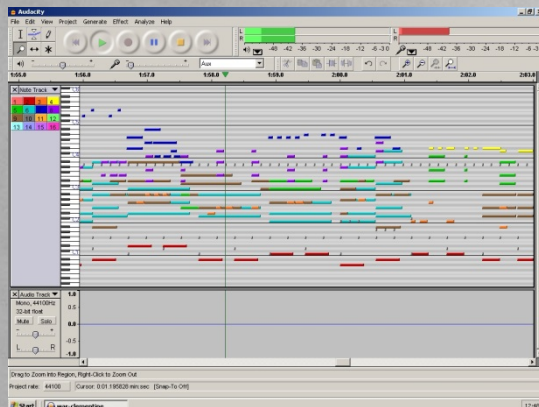
GarageBand



- Ακολουθεί μια σύντομη αναφορά σε μερικά από τα αμέτρητα προγράμματα DAW...

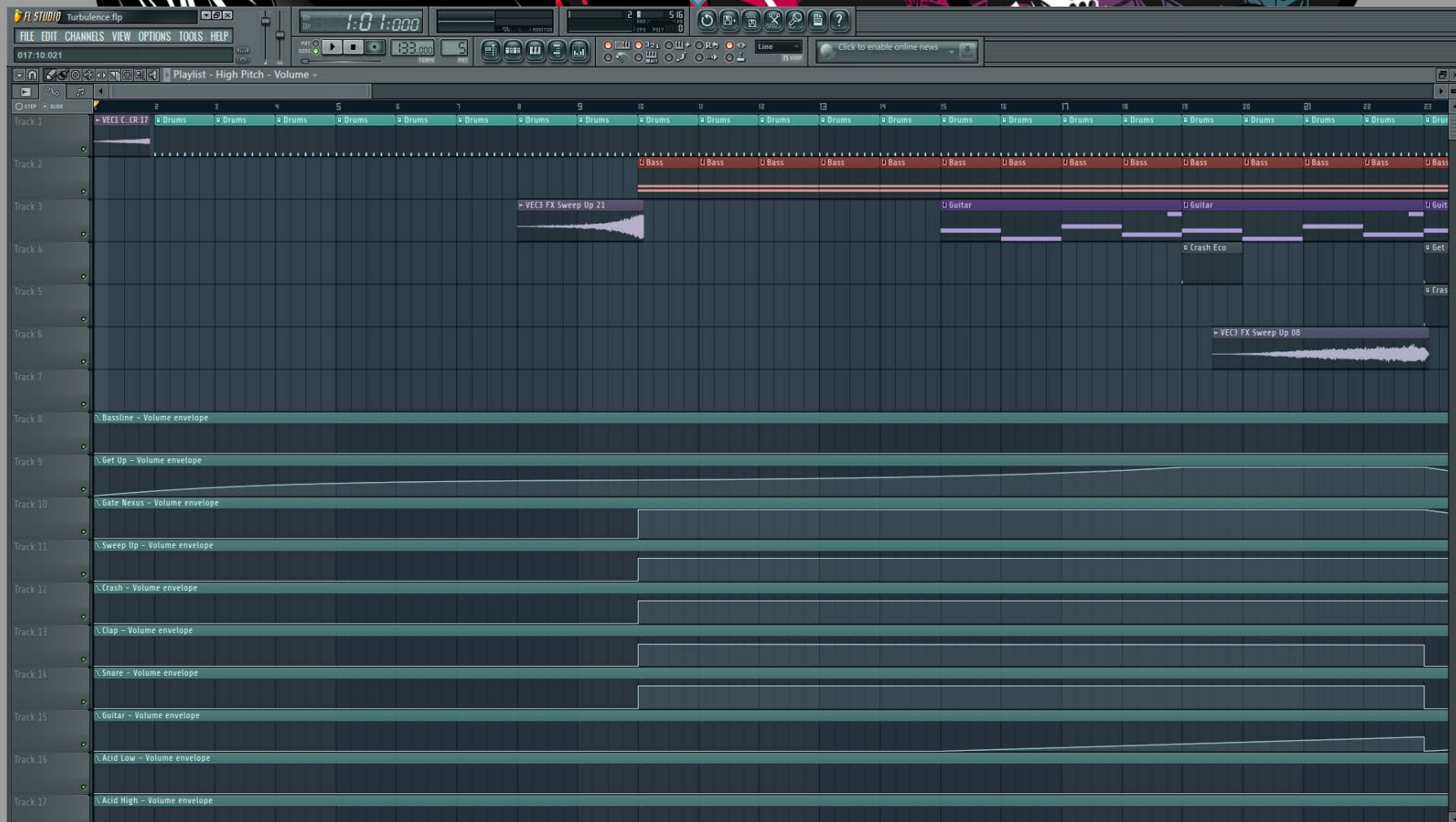
- **MAGIX Music Maker Premium (1.409 λήψεις)**
- **DarkWave Studio (586 λήψεις)**
- **MAGIX Samplitude Music Studio (560 λήψεις)**
- **Music Editor Free (515 λήψεις)**
- **MAGIX Video Sound Cleaning Lab (375 λήψεις)**
- **Fast Sound Recorder (331 λήψεις)**
- **Audacity (284 λήψεις)**
- **Adobe Soundbooth CS (135 λήψεις)**
- **NGWave (197 λήψεις)**
- **MAGIX Samplitude Producer (162 λήψεις)**
- **MAGIX Music Maker (225 λήψεις)**
- **Cubase (7)**
- **FL Studio**
- **Logic Pro X (Apple)**
- **Avid Pro**
- **Acid Pro**
- **Reason (5)**
- **Garageband (Apple)**
- **Virtual Dj (μόνο για mix)**

- Αφού λοιπόν διαλέξουμε το DAW που προτιμάμε, μετά απο λίγες ώρες εξερεύνησης θα παρατηρήσουμε πως η δομή όλων των DAW είναι κοινή. Πιο συγκεκριμένα, διαλέγουμε από την συλλογή ήχων, εφέ ή ηλεκτρικών μουσικών οργάνων καθε προγράμματος DAW, αυτό που προτιμάμε. Μόλις γίνει αυτό, αυτόματα παρατηρούμε πως αυτό που προκύπτει απαιτεί προσθήκη κιαλλων ήχων, εφέ ή μουσικών οργάνων με χαρακτηριστικό παράδειγμα τα Drums που πάντα χρειάζονται, ανεξάρτητα από το είδος του τραγουδιού που σκοπεύουμε να φτιάξουμε. Αυτό το βήμα προσθήκης παιρετέρο υλικού πρέπει να πραγματοποιηθεί πολλές φορές έτσι ώστε να υπάρχει απόλυτος συγχρονισμός και αρμονία, κάτι που ευτυχώς είναι αρκετά εύκολο να γίνει, χάρη στους αυτοματισμούς των υπολογιστών σε συνεργασία με τα DAW.



- Μόλις ανοίξουμε λοιπόν το DAW της επιλογής μας, παρατηρούμε (όπως ήδη αναφέραμε) πως όλα έχουν κοινή βάση. Όμως αυτή την φορά θα αναλύσουμε περετέρω την «βάση». Αρχικά μπροστά μας έχουμε ένα από τα κυριότερα και σημαντικότερα εργαλεία μας, το track UI δηλαδή το User Interface. Με λίγα λόγια αυτό είναι το τραγούδι μας, η επιφάνεια εργασίας του τραγουδιού μας και τα κομμάτια που το αποτελούν. Τα μέρη του τραγουδιού επομένως, ονομάζονται tracks και το καθένα μπορεί να περιέχει νότες ή patterns (θα δούμε παρακάτω τι σημαίνουν) από ενός ή και 20 οργάνων, εφέ ή ήχων (εξαρτάται από το DAW που έχουμε επιλέξει). Πάντως συνήθως αποφεύγεται η χρήση πολλών οργάνων σε ένα μόνο track αφού έτσι δεν είναι εύκολο να επεξεργαστούν αργότερα πολύ συγκεκριμένα κομμάτια του τραγουδιού που ίσως να θέλουμε να αλλάξουμε. Στο κάτω κάτω μπορούμε να προσθέσουμε όσα tracks θέλουμε. Κάθε όργανο ή ήχως ή εφέ που προσθέτουμε σε ένα track λέγεται channel.

Το πρόγραμμα το οποίο χρησιμοποιούμε είναι το fl studio
όπως φαίνεται και απο κάτω.

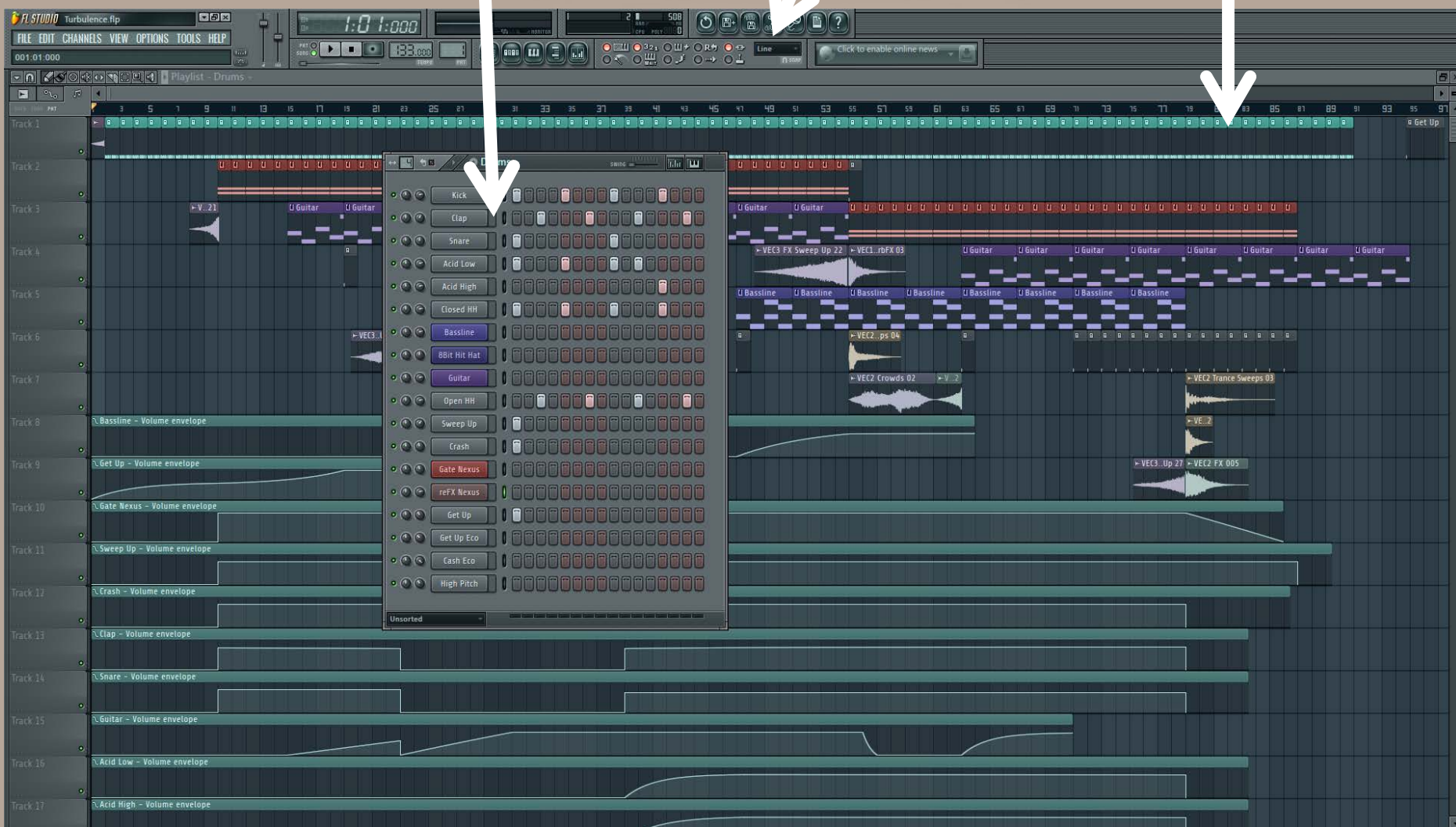


- © Επίσης, εκτός απο λίγα channels σε κάθε track συχνά προτιμάται και η χρήση ξεχωριστών κομματιών σε ότι αφορά τα drums. Αυτό σημαίνει πως όταν θέλουμε να προσθέσουμε drums στο τραγούδι μας, μπορούμε να διαλέξουμε απο μία τεράστια συλλογή, όχι μόνο drum-kits αλλά και επιμέρους κομματιών του drum-kit που διαλέξαμε. Σε αυτό το σημείο θα εξηγήσουμε αυτό που προηγουμένως αποκαλέσαμε «patern». Τα paterns λοιπόν είναι μία σειρά που καθορίζει, κάθε πότε παράγει ήχο το συγκεκριμένο channel. Τα patterns συνήθως χρησιμοποιούνται στα drums, με αποτέλεσμα να μπορούμε να έχουμε οποιοδήποτε ήχο του drum-kit θέλουμε, όποτε το θέλουμε, συγχρονισμένο ακριβώς όπως το θέλουμε. Έτσι καταλήγουμε να φτιάχνουμε έναν ρυθμό, τέλεια συγχρονισμένο και με την δυνατότητα να το αλλάξουμε με ακρίβεια ανα πάσα στιγμή. Αφού λοιπόν βρούμε τα drums (με τα οποία ασχολούμαστε πρώτα τις περισσότερες φορές αφού αποτελούν την βάση του τραγουδιού) αρκεί να βρούμε με ποιόν τρόπο θα αξιοποιήσουμε τα υπόλοιπα channels και tracks. Όμως, όταν φτιάχνουμε ένα τραγούδι χρησιμοποιώντας DAW οι δυνατότητες είναι αμέτρητες και έτσι δεν υπάρχει τρόπος να αναλύσουμε πως θα γίνει αυτό. Δηλαδή ο καθένας προσθέτει αυτά που θέλει με διαδικασία παρόμοια με τα drums αλλά πολύ ευκολότερη, χωρίς να υπάρχει το παραμικρό ίχνος περιορισμού για να μας εμποδίσει.

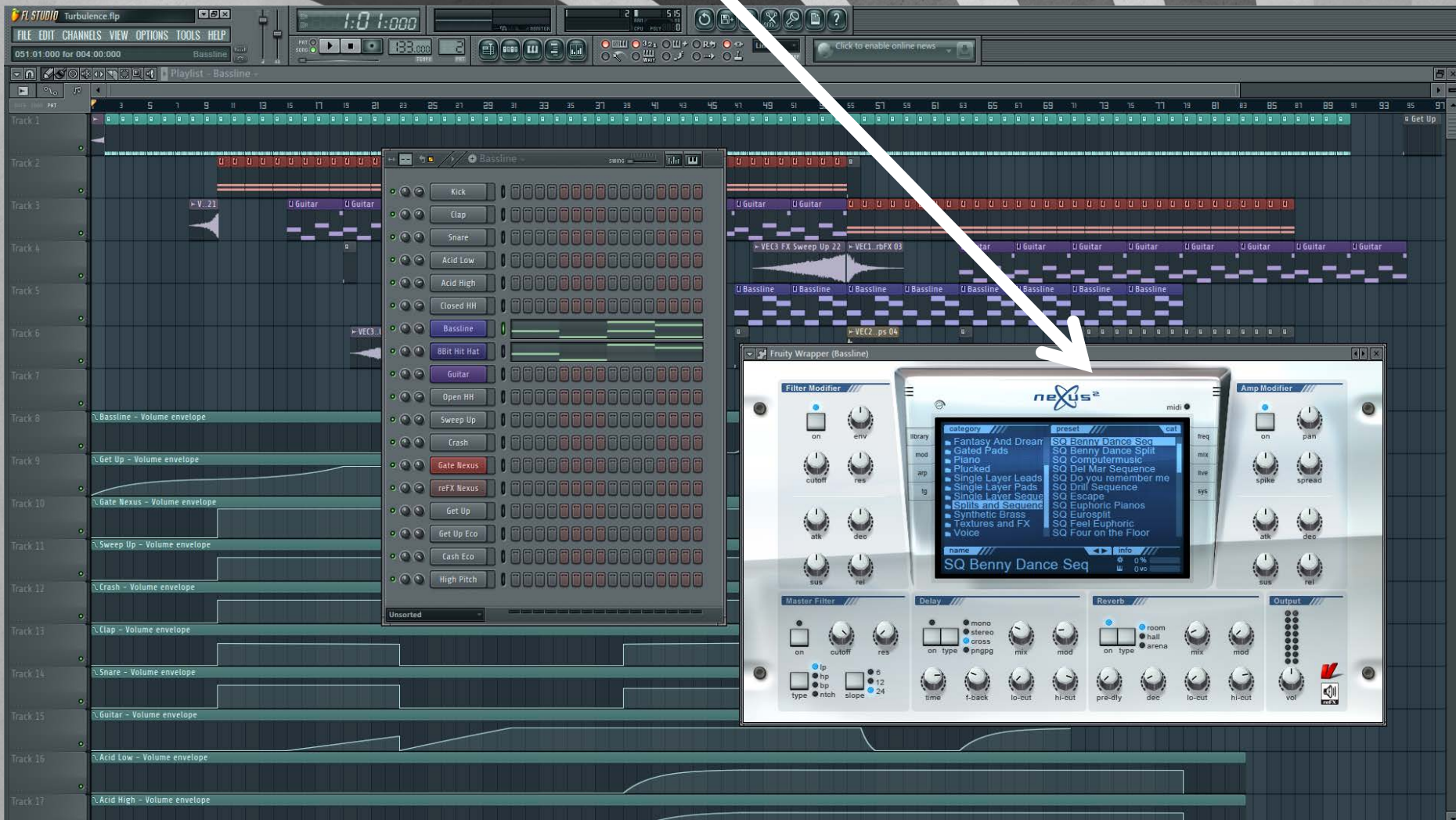
Step
Sequencer

Task Bar

Tracks



Επεκτάσεις του Fl studio (Το αγαπημένο μας)



Πiano Roll: Αναπαράσταση ενός πιάνο με τις νότες κ.τ.λ.

