

# Ci, którzy są dźwiękiem

Koncertowo fajerwerków raczej nie było, ale Międzynarodowy Festiwal Producentów Muzycznych trzyma się głównego tematu. Daje możliwość spotkania z legendarnymi postaciami – ludźmi, którzy weszli do historii muzyki rockowej i popularnej, towarzysząc narodzinom najważniejszych dzieł. Jednocześnie Soundedit promuje młode talenty – w tym roku podczas gali zaprezentował się obiecujący zespół Oreada, wyłoniony głosami publiczności w ramach cyklu koncertów (organizowanego we współpracy z Radiem Łódź) Soundedit Spotlight. Festiwal wraca również do szeroko zakrojonej działalności edukacyjnej, proponując wykłady, warsztaty i prezentacje dotyczące akustyki, edycji dźwięku, produkcji, realizacji nagrań i koncertów, na które, jak ocenia Maciej Werk, dyrektor festiwalu, zapisało się w tym roku ponad 500 osób z całej Polski.

To niesamowite uczucie słuchać Micka Harveya opowiadającego o latach współpracy (cieniach i blaskach) z Nickiem Cave'em (pierwszy zespół założyli w prywatnej szkole dla chłopców), o nagrywaniu i współprodukowaniu albumów PJ Harvey. Dziś Mick skupiony jest na własnych projektach muzycznych i produkowaniu płyt innych artystów. Dało się wyczuć zniecierpliwienie tym, że jako artysta jest postrzegany wyłącznie w kontekście współpracy z Cave'em i PJ Harvey, choć jednocześnie chętnie podpisywał albumy z dyskografii Nick Cave and The Bad Seeds i pozował do wspólnych zdjęć. Na festiwalu zaprezentował twórczość Serge'a Gainsbourga. Na scenie zobaczyliśmy dowcipnego i wyluzowanego gościa. Słysząc było, że materiał jest opracowany precyzyjnie, ale wykonany jakby od niechcienia, bo nie jest już ważny dla Harveya.

W niezwykle sposób historię ze współczesnością łączy Craig Leon. To on odkrył i wyprodukował pierwsze płyty The Ramones i Talking Heads, realizował wczesne nagrania Blondie. Dziś zajmuje się także najnowszymi formatami dźwięku przestrzennego Dolby Atmos i miksuje muzykę w tej technologii. Z ubolewaniem stwierdził, że mamy do dyspozycji niesamowite zdobycze techniki, umożliwiające absolutnie wyjątkowe doznania estetyczne związane ze słuchaniem muzyki, ale większość ludzi, zwłaszcza młodych, odbierając muzykę za pośrednictwem smartfonów, jest w stanie usłyszeć zaledwie 25 proc. tego, co przygotowali producenci i realizatorzy dźwięku pracujący nad nagraniami. Pytany, jak zmienia się podejście producenta, który pracuje nad szalonymi płytami Suicide, a potem produkuje albumy Luciano Pavarottiego czy Joshuy Bella z orkiestrą the Academy of St. Martin in the Fields, odpowiedział krótko: nie widzę różnicy.

Ciekawą opowieść o narodzinach płyty „In Utero” Nirvany mogliśmy usłyszeć z „pierwszych” ust Steve'a Albiniego. Muzycy zwrócili się bezpośrednio do niego, wspólnie nagrali album i z gotowym materiałem udali się do wytwórni. No i zaczęły się problemy, bo powstało coś, na co wytwórniani decydenci nie mieli żadnego wpływu. Kurt Cobain i koledzy byli jednak nieubłagani. Albini znany jest z niechęci do współpracy z „majorsami”, czyli wielkimi koncernami płytowymi. Jak sam szacuje, brał udział w nagrywaniu ponad tysiąca albumów. Większość z nich to nieznane zespoły z kręgu np. noise rock, ale w dorobku ma również współpracę z Manic Street Preachers, Pixies, PJ Harvey, Nine Inch Nails, Jimmy Page & Robert Plant. Steve Albini dumny jest z tego, że udało mu się założyć studio, w którym realizować nagrania i współpracować z nim może każdy, a nie tylko gwiazdy dysponujące olbrzymimi budżetami. Dlatego ta działalność przeżywa wznoszenia i upadki. – Bywały momenty, że żeby opłacić rachunki, musiałem sprzedać swoje płyty, samochód i dom, ale nie żałuję tego i jeżeli będzie trzeba, zrobię to po raz kolejny – opowiadał Albini. Ma jeszcze jedną misję – wszystkie nagrania zapisuje na taśmie magnetycznej (jest zwolennikiem domeny analogowej), by je ocalić. Wiele nagrań na cyfrze (czasem spore fragmenty dyskografii ważnych artystów) jest dziś niedostępnych, bo przez 15 lat tak zmieniły się formaty plików, że nie można ich odtworzyć (są niekompatybilne ze współczesnymi komputerami). A taśmę zakładasz na magnetofon i po prostu

grasz.

Te spotkania były fascynujące. Szkoda, że na widowni znalazło się niewiele osób (rozmowy prowadzone przez Piotra Metza były streamingowane). Może zabrakło szerszej promocji. W tym samym czasie w kilku miejscach równolegle odbywały się inne wydarzenia. Młodzi (i nieco starsi) producenci, realizatorzy nagrań z pewnością mieliby wiele pytań do mistrzów, bogów konsolety. Mimo to trwające trzy dni warsztaty i wykłady dostarczyły olbrzymiej dawki wiedzy. Poruszały problematykę akustyki pomieszczeń, iluzji dźwiękowych, przetwarzania dźwięku w domenie cyfrowej i analogowej. Prowadzący opowiadali o stołach mikserskich (konsoletach), mikrofonach, narzędziach w realizacji dźwięku, o tym, jak miksuje się nagrania i koncerty, jakie warunki powinno spełniać nagranie demo.

Michał Grymuza przedstawił swoje rozumienie roli producenta. Gitarzysta (Róże Europy, Armia) i muzyk sesyjny, tworzy aranżacje i gra utwory wykorzystywane w programie The Voice of Poland, wyprodukował albumy m.in. Edyty Górniak, Kasi Kowalskiej, Piaska, Roberta Chojnackiego, Małgorzaty Ostrowskiej. Obrazowo tłumaczył, na czym polega różnica między producentem a realizatorem nagrań. Ten pierwszy zajmuje się aranżacją, strukturą utworu, czasem stając się współautorem. Drugi odpowiada za jakość dźwięku, brzmienie, stronę techniczną nagrania. Grymuza opowiedział o swojej pracy nad zrealizowanym utworem zespołu Bracia, który miał kłopoty z przebicciem się do rozgłośni radiowych. Niezwykle było przesłedzenie kolejnych etapów cudownej przemiany przeciętnej kompozycji w radiowy przebój. Ale może też być inaczej – producent dostaje sam pomysł: podkład zagrany na gitarze akustycznej i melodię zanuconą przez wokalistkę, wszystko zarejestrowane dyktafonem w mono. To jednak wystarczyło, żeby wytrawny producent dostrzegł, że ta piosenka ma wszystko, co potrzeba – odpowiednią harmonię, chwytliwą linię melodyczną i emocje. – Takie sytuacje lubię najbardziej. Tutaj prawie wszystko zależy ode mnie – przyznał Grymuza, a słuchacze zobaczyli, jak zrodził się kolejny przebój Bajmu.

Okazją poznania ciekawego człowieka był krótki wykład Piotra Siedlaczka, producenta, który zasłynął przede wszystkim stworzeniem kolekcji próbek orkiestrowych, instrumentalnych i głosów chóru wykorzystywanych w samplerach. Dzięki nim urządzenie elektroniczne może grać brzmieniem (dźwiękiem) „żywych” instrumentów, zwłaszcza smyczkowych i dętych, których dźwięk muzyk może kształtować w czasie rzeczywistym. W ten sposób może powstać nagranie utworu na orkiestrę zrealizowane wyłącznie za pomocą klawiatury. Siedlaczek opowiadał o trudnościach związanych z procesem rejestracji próbek (np. dźwięk wiolonczeli jest złożony z wielu składowych i może być na wiele sposobów wydobywany), by brzmiały naturalnie, a także o ograniczeniach wykonawczych. Zaprezentował jednak między innymi utwór na trąbkę, którego nie rozpoznał (tzn. nie poznał, że posłużono się próbkami z samplera) nawet muzyk, który wcześniej współpracował z Siedlaczkiem na etapie rejestracji próbek (pojedynczych dźwięków i mnóstwa ich różnych wariantów).

O swojej pracy opowiadali też ludzie odpowiedzialni za tworzenie wirtualnych emulacji urządzeń do obróbki dźwięku tzw. wtyczek. Ich kilkusobowa firma – PSPaudioware – działa w Polsce od blisko 20 lat, a produkty znane są i używane przez realizatorów nagrań na całym świecie.

Produkcja muzyczna to w jakimś sensie dziedzina niszowa (kto interesuje się, jak wyprodukowane są ulubione utwory i płyty), ale to przecież w dużej mierze ona decyduje, że nasza ulubiona muzyka ma postać, jaką znamy. Zainteresowanie pracą producentów przesądza o oryginalności Soundedit, w tym tkwi siła festiwalu, który od 11 lat odbywa się w Łodzi. Bez tego byłby cyklem koncertów, imprezą muzyczną, jakich wiele.