

VIŠJA STROKOVNA ŠOLA ACADEMIA,

MARIBOR

DIPLOMSKO DELO

**IZDELAVA AVTORSKE SKLADBE ZA
KOMPILACIJO FRAJTON DUB**

Kandidat: Samo Pečar

Študent izrednega študija

Program: Medijska produkcija

Vpisna številka: 11190170057

Mentorica: mag. Irena Bedrač

Maribor, april 2013

IZJAVA O AVTORSTVU

Podpisani Samo Pečar, št. indeksa 11190170057, izjavljam, da sem avtor diplomske nalog z naslovom:

IZDELAVA AVTORSKE SKLADBE ZA KOMPILACIJO FRAJTON DUB,

ki sem jo napisal pod mentorstvom mag. Irene Bedrač.

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- je predložena diplomska naloga izključno rezultat mojega dela;
- sem poskrbel, da so dela in mnenja drugih avtorjev, ki jih uporabljam v predložen nalogi, navedena oz. citirana skladno s pravili Višje strokovne šole Academia;
- se zavedam, da je plagiatorstvo – predstavljanje tujih del oz. misli kot moje lastne kaznivo po Zakonu o avtorskih in sorodnih pravicah (UL št. 16/2007 – v nadaljevanj ZASP), prekršek pa podleže tudi ukrepom VSŠ Academia, skladno z njenimi pravili;
- skladno z 32. členom ZASP dovoljujem VSŠ Academia objavo diplomske naloge n spletnem portalu šole.

Maribor, april 2013

Podpis študenta:

ZAHVALA

Zahvaljujem se vsem, ki so mi pomagali pri izdelavi diplomskega dela in zaključku študija.

Mentorici mag. Ireni Bedrač se zahvaljujem za strokovno pomoč in vodstvo, dr. Samu Šalamonu za prevod povzetka in Lučki Zorko Titan za lektoriranje diplomskega dela.

Od srca se zahvaljujem mag. Mirjani Ivanuši Bezjak, Mateji Vlasak in Marjanu Fridauerju za več, kot lahko naštejem.

Posebna zahvala gre glasbenikoma Matjažu Saboleku - Tiži in Zoranu Zorku za kreativno energijo pri sodelovanju.

Iskreno bi se zahvalil tudi Matjažu Čadu, tandemu son:DA in Benu Soršaku za pomoč, podporo in zaupanje pri izvedbi projekta.

POVZETEK

Namen diplomskega dela je opis procesa izdelave avtorske skladbe za kompilacijo »Frajton dub«. Projekt bom prikazal z vidika organizacije in vodenja projektne skupine ter s tehničnega vidika zajema in obdelave zvoka s pomočjo programa Logic.

Podrobneje bom opisal, kako sem se lotil kreacije skladbe za glasbeno kompilacijo »Frajton dub« ter kako je nastal zvočni material in kako sem mu dal primerno obliko za naslednjo fazo produkcije, masterizacijo in tisk.

Namen prvega dela diplomske naloge je opis procesa nastanka avtorske skladbe znotraj širšega koncepta.

Namen drugega dela naloge je poglobitev znanja o programu Logic in dela z njim. Pričel bom s kratkim opisom njegove zgodovine. Pojasnil bom, katero verzijo programa uporabljam sam in zakaj. Podrobneje bom opisal lastno izkušnjo dela s programom, od kod osnovna ideja, kako sem zajel in obdelal zvočni material s programom Logic.

Osnovni cilj diplomskega dela je opis projekta kot pisni dokument.

Diplomsko delo »Izdelava avtorske skladbe za kompilacijo Frajton dub« posega na področja zvočnega oblikovanja, glasbene produkcije in vodenja medijske produkcije.

Ključne besede:

glasbena produkcija, zajem zvoka, obdelava zvoka, kompilacija, dub, frajtonarica, diatonična harmonika, Frajton dub, Domači dub, Logic

ABSTRACT

The Making of a Composition for the Frajton Dub Compilation

The purpose of the diploma thesis is to describe the production process of a composition for the »Frajton Dub« compilation. The project will be shown from the point of view of project group organisation and management, including the technical aspect of sound capture and recording as well as editing with the Logic programme.

The creation of the composition for the »Frajton Dub« compilation is described in detail, including the creation of the sound material, its development and the final phase that incorporates production, mastering and printing.

The purpose of the first part of the thesis is to describe the process of origin of the composition inside a larger context.

Following, the purpose of the second part of the thesis is to explain the idea behind the Logic programme. The second part begins with a short history of the programme. Furthermore, I will explain which version I use and why, while also providing information on my experience with the programme, including editing of the sound material with the Logic programme.

The basic objective of the thesis is to describe the project as a written document.

The thesis »The Making of a Composition for the Frajton Dub Compilation« deals with the area of sound editing, music production and media production management.

Keywords:

music production, sound capture, sound editing, compilation, dub, frajtonarica, diatonic accordion, Frajton Dub, Domači Dub, Logic

KAZALO VSEBINE

1	UVOD	9
1.1	Opredelitev obravnavane teme	10
1.2	Namen, cilji in osnovne trditve diplomskega dela	10
1.3	Predpostavke in omejitve	11
1.4	Predvidene metode raziskovanja.....	12
2	OPIS PROJEKTA oz. IDEJE.....	13
3	ANALIZA – IZHODIŠČA.....	14
4	DUB	15
5	FRAJTONARICA.....	18
6	CILJI IN NAMEN PROJEKTA, CILJNE SKUPINE	19
7	ELEMENTI PROIZVODNEGA PROCESA – Vhodi, delovna sredstva in izhodi.....	20
8	PROJEKTNA SKUPINA.....	21
9	ČASOVNI POTEK DELA.....	22
10	STROŠKI PROJEKTA	23
11	DRUGO (promocija, distribucija, arhiv)	24
12	O PROGRAMU LOGIC	25
13	UPORABLJENA OPREMA.....	Napaka! Zaznamek ni definiran.
14	OMEJITVE PROJEKTA	28
15	ZAJEM IN OBDELAVA ZVOKA Z LOGIC EXPRESS 7	30
15.1	Zagon programa	30
15.2	Dodajanje avdio stez	30
15.3	Priprava na snemanje	31
15.4	Snemanje instrumentov	33

15.5	Razrez in postavitve zvočnih zapisov na časovnico.....	34
15.6	Nasnemavanje bas kitare	35
15.7	Mešanje zvoka.....	36
15.8	Avtomatizacija	37
15.9	Uporaba zvočne banke 'LOOP BROWSER'	38
15.10	Dodajanje zvočnih učinkov	40
15.11	Izbira zelenega končnega formata in izvoz.....	41
16	ZAKLJUČEK.....	42
17	SEZNAM LITERATURE IN VIROV.....	43
17.1	Literatura	43
17.2	Spletni viri:	43
17.3	Dokumentarni filmi:	44
18	SLOVAR KRATIC	45
19	ELEKTRONSKE PRILOGE	46
20	PRILOGE	47

KAZALO SLIK

Slika 1: Grafični prikaz hierarhije v projektu in moji projektni skupini	21
Slika 2: RME ADI-8 (sprednja stran).....	26
Slika 3: RME ADI-8 (zadnja stran).....	27
Slika 4: Postavitev mikrofонов pri snemanju bobnov	29
Slika 5: Pojavno okno ob zagonu programa Logic Express 7	30
Slika 6: Dodajanje avdio stez	31
Slika 7: Hammerfall DSP mešalec zvoka.....	31
Slika 8: Grafični vmesnik programa Logic Express 7	32
Slika 9: Krmiljenje snemanja in predvajanja.....	33
Slika 10: Pregled zajetega avdio materiala.....	34
Slika 11: Aranžma skladbe	35
Slika 12: Pogled na okno mešalna konzola	36
Slika 13: 'Hyper draw' avtomatizacija	37
Slika 14: Avtomatizacija celotne steze	38
Slika 15: Iskalec 'loopov'	39
Slika 16: Aranžma tolkal	40
Slika 17: Prikaz zvočnega učinka 'tape delay', vstavljenega v 'insert' vhod.....	40
Slika 18: Izvoz končne verzije.....	41

KAZALO TABEL

Tabela 1: Časovni potek dela	22
------------------------------------	----

1 UVOD

Zaradi naglega tehnološkega napredka, predvsem razvoja svetovnega spleta, živimo v času poplave podatkov. Svetovni splet nam omogoča takojšnji dostop do informacij. To nas zbližuje v digitalni realnosti, v fizični pojavnosti pa tudi prevečkrat odtuja. Širi se nekakšna globalna zavest, neodvisna od nacionalnih, geografskih in socialnih razmer. Ta proces globalizacije ima tako pozitivne kot negativne posledice. Sami se lahko odločamo, kako bomo dane informacije prefiltrirali in uporabili.

Vsaka kultura-civilizacija gradi na idejah in načelih, prevzetih iz predhodnih kultura ali povzetih po njih. Ta dinamika je človeškemu razvoju prinesla tehnološki in tudi mentalni napredek. Zelo pomembno je, kako bomo na novo postavili temelje, na katerih bo lažje graditi boljšo in lažjo bodočnost. Sile preteklosti imajo tendenco po kontroli prihodnosti. Več kontrole in pravil pa posledično ne pomeni več svobode, niti intelektualne niti fizične. (Povzeto po »open source« (odprtokodnem) dokumentarnem filmu »RIP: A Remix Manifesto«, Brett Gaylor, EyeSteelFilm – National Film Board of Canada, 2009. Dostopno na http://www.nfb.ca/film/rip_a_remix_manifesto/, 25. 3. 2013)

Tudi citiranje samo je naslanjanje na pretekle ideje in načela.

Glasba je zelo širok pojem. Vsak ima do nje osebni odnos, ki ga gradi na podlagi preteklih izkušenj. Z žanrskim omejevanjem glasbe in enolično glasbeno produkcijo na daljši rok ne moremo pomagati k večji odprtosti poslušalcev, izvajalcev in avtorjev ter njihovi strpnosti. Slovenija je zelo majhna, omejeno glasbeno tržišče, na katerem s kreativno glasbo, ki jo je težje uvrstiti v žanrske okvire, ustvarjalci težko prodrejo do poslušalcev. S svojimi izkušnjami sem po svojih močeh pripomogel k izvedbi tega projekta.

V glasbi je prepletanje in združevanje žanrskih oblik in njihovih značilnosti (ritmičnih in melodičnih fraz, konceptov) zelo pogosto. V sodobnejši jazz in/ali improvizirani glasbi obstajajo celo žanri, katerih glavna značilnost je združevanje žanrov. Kot primer bi omenil »jazz rock«, kasneje poimenovan »jazz fusion« (ime samo predlaga fuzijo), ki združuje elemente rocka in jazza, kasneje pa tudi ritem in bluesa ter funka, ali pa »world music«, ki ne obstaja brez obveznih elementov tradicionalnih glasbenih kultur. (Povzeto po:

https://en.wikipedia.org/wiki/Jazz_fusion in http://en.wikipedia.org/wiki/World_music, 25. 3. 2013)

Za sodobno informacijsko družbo je značilen ogromen pretok informacij in idej. Čar vsake dobe je prepletanje idej njenega časa, tako globalnih kot tudi lokalnih. V glasbenih vodah je združevanje žanrskih stilov nekaj vsakdanjega. V nadaljevanju bom prikazal, kako sem združil koncepta in klišeja frajtonarice ter duba v avtorski skladbi »Domači dub« za kompilacijo »Frajton dub«.

1.1 Opredelitev obravnavane teme

Diplomsko delo »Izdelava avtorske skladbe za kompilacijo Frajtondub« posega na področja zvočnega oblikovanja, glasbene produkcije in vodenja medijske produkcije.

Kot glasbenik igram v dveh reggae skupinah. Iz reggae-a se je na Jamajki v šestdesetih razvila dub glasba, instrumentalna glasba polna prostorskih učinkov in ponavljanj. Osnova zanjo sta boben in bas. Sodelujem tudi z dvakratnim svetovnim prvakom v/na frajtonarici, zato sem se odločil, da bom posnel glasbenike v živo.

1.2 Namen, cilji in osnovne trditve diplomskega dela

Namen mojega diplomskega dela je opis procesa izdelave avtorske skladbe za kompilacijo »Frajton dub«. Projekt bom prikazal z vidika organizacije in vodenja projektne skupine, ter s tehničnega vidika zajema in obdelave zvoka s pomočjo programa Logic.

Namen prvega dela diplomskega dela je opis procesa nastanka avtorske skladbe znotraj širšega koncepta. Podrobneje bom opisal, kako sem se lotil kreacije skladbe za glasbeno kompilacijo »Frajton dub«.

Namen drugega dela je poglobitev znanja o programu Logic in dela z njim. Podrobneje bom opisal svojo izkušnjo dela s programom. Od kod osnovna ideja, kako sem zajel zvočni material s programom Logic in kako sem ta material v tem programu tudi obdelal in mu dal primerno obliko za naslednjo fazo produkcije, masterizacijo in tisk.

Cilji, ki jih želim doseči so:

1. opis projekta kot pisni dokument,
2. analiza postopka zajema in obdelave zvoka,
3. poglobitev znanja o produkciji in njenih fazah.

Osnovne trditve:

Za današnjo informacijsko družbo je značilen ogromen pretok informacij in idej. Čar vsake dobe je prepletanje idej tistega časa. Globalnih in lokalnih. V glasbenih vodah je prepletanje žanrskih stilov nekaj vsakdanjega. V diplomski nalogi bom prikazal kako sem združil koncepta in klišeja frajtonarice ter dub-a v avtorski skladbi »Domači dub« za kompilacijo »Frajtondub«.

1.3 Predpostavke in omejitve

Pri iskanju literature za teoretični del diplomskega dela sem zaznal pomanjkanje tiskane literature in internetnih virov na temo duba. O dub glasbi obstaja zelo malo literature in je izkjučno v tujem jeziku. V veliko pomoč so mi bili dokumentarni filmi o dubu.

Žal sem zasledil tudi pomanjkanje tiskane literature in internetnih virov na temo frajtonarice.

Končni izdelek je zgoščenka, 16 bitni 44,1 kHz zapis.

Ker so bobni in harmonika akustični instrumenti, jih je bilo potrebno posneti čim bolj čisto, da so nam posnetki omogočili več kasnejše manipulacije. Za optimalno izvedbo bi potreboval več mikrofонов in zvočne pregrade (ali dve snemalni sobi). Ker sem imel na razpolago samo en prostor (prostor za vajo), sem moral oba instrumenta posneti posebej. Najprej boben (in bas), na to osnovo pa kasneje „harmonikaške“ vzorce in vložke. Bas kitaro sem snemal brez ojačevalca. Komplet bobnov sem ozvočil s tremi mikrofoni. Za harmoniko sem kasneje uporabil isti kondenzatorski mikrofoni kot za »overhead« pozicijo pri bobnih in dodatne v harmoniko vgrajene mikrofoni. Signale mikrofонов sem na željeno jakost ojačal in jih obdelal.

1.4 Predvidene metode raziskovanja

Za teoretični del diplomskega dela sem uporabil:

1. obstoječo strokovno literaturo (knjige in članke v revijah),
2. podatke iz interneta,
3. dokumentarne filme.

Praktični del diplomske naloge je potekal v naslednjih korakih:

1. opis organizacije projekta,
2. opis zajema in obdelave zvoka,
3. analiza.

2 OPIS PROJEKTA OZ. IDEJE

S tandemom son:DA in društvom KID Kibla sodelujem od leta 2002. Sodeloval sem pri pripravi projekta in studijski produkciji. Pri projektu Frajton dub sem bil navzoč od samega začetka. Sodeloval sem pri rojstvu skovanke Frajton dub in osnovni ideji projekta. Matjaž Čad in son:DA so projekt pripravili in izvedli s pomočjo KID Kible. Osnovna ideja je bila izdati glasbeno kompilacijo, na kateri bi združili zvoke frajtonarice (naše avtohtone diatonične harmonike) in dub glasbe. K sodelovanju je bilo povabljenih več avtorjev. Vsak je prispeval eno skladbo. Organiziran je bil tudi prvi tridnevni simpozij o dub glasbi v prostorih KID Kible. Dub ni samo glasbeni stil, ampak tudi način produkcije zvoka.

Celoten projekt je glasbena kompilacija. Vodijo ga producenti Matjaž Čad in son:DA. Za končno zvočno podobo celotne kompilacije (izbor vrstnega reda skladb in masteriziranje) je poskrbel glasbeni producent Beno Soršak. Za vizualno podobo poskrbi tandem son:DA.

Sam sem v izvedbi produkcije avtorske skladbe prevzel vloge in odgovornosti glasbenega producenta. Koproducent je bil Matjaž Sabolek - Tiža. Skupaj že nekaj let delujeva pod imenom Mopaba. Ker sva bila k sodelovanju povabljeni kot Mopaba, sva se odločila, da bomo s „frajtonarjem“ Zoranom Zorkom v živo posneli osnovo, ki jo bom v naslednjih fazah produkcije zmanipuliral in predručal v skladbo »Domači dub«.

Izdelava avtorske skladbe za kompilacijo »Frajton dub« posega na področja zvočnega oblikovanja, glasbene produkcije in vodenja medijske produkcije.

3 ANALIZA – IZHODIŠČA

V okviru koncepta umetniške kompilacije je bilo potrebno sproducirati skladbo. To ni klasična oblika naročila storitve, saj so okviri vseeno dokaj ohlapni. Imeli smo zelo veliko umetniške svobode.

Financiranje izdaje projekta je v celoti zagotovljeno s strani producentov projekta. Simboličnim honorarjem smo se v prid večje kakovosti kompilacije odpovedali.

Mopaba je projekt prepletanja žive glasbe in elektronike, ki se spogleduje z dubovsko tematiko.

Kot glasbenik igram bas kitaro v dveh reggae skupinah (Siti hlapci, Bro). Iz reggaeja se je na Jamajki v šestdesetih letih dvajsetega stoletja razvila dub glasba, instrumentalna glasba, polna prostorskih učinkov in ponavljanj. Osnova zanjo sta boben in bas.

Ker sodelujem tudi z mojstrom frajtonarice Zoranom Zorkom, sem se odločil posneti glasbila v živo. Bobni in harmonika so akustični instrumenti, zato jih je potrebno posneti čim bolj čisto in v čim boljših akustičnih pogojih, da nam kasneje omogočijo več manipulacije. Zaradi optimizacije stroškov sem snemanja združil s termini naših rednih vaj.

Frajtonarico sicer ponavadi poznamo bolj z domače (narodnozabavne) scene, iz spomina na babičina nedeljska kosila in z gasilskih vesellic.

Za skladbo sem izbral naslov »Domači dub«.

Poskrbeti sem moral za vso logistiko snemalnega dneva in izvedbo postprodukcije.

Ker je končni izdelek zgoščenka, torej 16-bitni 44,1 kHz zapis, sem skladbo v določenem roku predal v nadaljnjo obdelavo, masterizacijo v 24-bitni 44,1 kHz zapis. Takšna je bila tudi zahteva naročnika.

4 DUB

Kultura zvočnih sistemov (angleško »Sound systems«) na Jamajki ima dolgo tradicijo. To je bila edina glasbena zabava najrevnejših slojev jamajške populacije. Glasba v živo je bila dostopna le najvišjim slojem in turistom. V glasbi, ki se je predvajala na plesnih zabavah, sta imela dominantno vlogo zvoka bobnov in basa. Zvočni sistemi so že od štiridesetih let dvajsetega stoletja imeli tudi vlogo obveščanja ljudi kot pri nas časopis. To je najverjetneje povezano tako s pismenostjo najrevnejših na tem karibskem otoku, kot tudi z njihovim nezaupanjem v državo, državne organe in medije zaradi visoke stopnje kriminala in korupcije.

Dub glasba se je rodila leta 1968, ko so pri vrezovanju »dub-plate« verzije skladbe na vinilno ploščo v Treasure Isle studiu (Kingston, Jamajka) pozabili vključiti glavni vokal. »Dub-plate« je ekskluzivna verzija določene skladbe, vrezana v ploščo posebej za zvočni sistem za predvajanje na plesnih zabavah. Ker je bil naročnik Ruddy Redwood (DJ in lastnik popularnega zvočnega sistema Supreme Ruler of Sound) navdušen nad novim, drugačnim zvokom, je zahteval, da skladbo pustijo brez vokala.

Naslednji, najpomembnejši mejnik, ki je ustoličil dub kot tehniko obdelave zvoka, pa je s svojim delom postavil Osbourne Ruddock (tonski tehnik in lastnik zvočnega sistema ter kasneje tudi svojega snemalnega studija), bolje poznan kot King Tubby. Bil je prvi, ki je instrumentalno različico v studiu dodatno zvokovno predrugačil. Mešalna miza je prvič postala glasbeni instrument in tonski tehnik glasbenik – umetnik. S spreminjanjem aranžmaja, odvzemanjem določenih instrumentov in dodajanjem nekonvencionalnih prostorskih zvočnih učinkov je ustvaril futuristične in abstraktne zvočne pokrajine. Do takrat so prostorske zvočne učinke v vseh popularnih žanrih uporabljali zmerno, vedno le za simulacijo naravnih ambientov.

Dub je postal tako popularen, da je večina vinilnih singel plošč na Jamajki že do sredine sedemdesetih let imela na drugi strani obvezno instrumentalno verzijo. Takrat so se tudi pojavile prve plošče, na katerih so bile samo dub verzije skladb. King Tubby je za vedno spremenil razvoj jamajške glasbe in svetovne elektronske glasbe. Postavil je standarde produkcijskega pristopa k oblikovanju že posnetega materiala. Njegovo delo še danes odmeva na evropski dub sceni (angleški, francoski, nemški) in je direktno vplivalo na razvoj

jungla, drum'n'bassa in dubstepa. Posredno pa je dub vplival na rock (posebno post punk in ostale različice punka), pop, hip-hop, disko, kasneje pa house, techno, ambient, trip-hop in ostale novejšje elektronske žanre. Zaradi svojega dolgoletnega popravljanja električnih naprav je King Tubby to znanje tudi kreativno uporabil pri popravilu in modifikacijah pokvarjene studijske opreme, ki jo je zaradi nizkega proračuna za majhen denar uspel kupiti v Združenih državah Amerike. Na Jamajki in tudi drugod ga še danes imenujejo čarovnik elektronike. Danes poizkušajo poustvariti njegove naprave, kar pa je težko, saj nihče ne ve, katere elektronske dele je uporabil (in iz katere naprave jih je vzel). Določenih delov že nekaj desetletij ne proizvajajo več. V tem času se je tehnologija glasbene produkcije že nekajkrat popolnoma spremenila.

Kinga Tubbyja lahko primerjamo s sodobniki iz drugih okolij, ki so prinesli svež veter v popularno zvočno umetnost. Ta veter še danes veje okrog ušes. Časovno to obdobje sovпада s časom Jimmyja Hendrixa in njegovim predrugačenjem zvoka svojega električnega instrumenta (kitare) in kompozicij skladb ter s tem daje svojstven pečat zvočni sliki in ustvarjanju glasbene umetnosti, s tem pa tudi vsemu nadaljnjemu ustvarjanju v rocku, jazzu, improvizirani glasbi, pa tudi popularni glasbi nasploh.

V dub glasbi lahko prvič tehnično govorimo tudi o »samplanju« (vzorčenju) samem in remiksu skladbe. Prvo vzorčenje v popularni glasbi nekateri sicer pripisujejo Leeju »Scratchu« Perryju, producentu, ki je »sample« (vzorci) urejal z rezanjem in lepljenjem snemalnega traku. Samplanje pomeni posneti željeni zvok, melodijo, to po potrebi predrugačiti in uporabiti v novem, drugem zvočnem kontekstu. Razcvet samplanja smo doživeli v hip-hop glasbi, danes pa je ta element uporabljen na vseh nivojih glasbene produkcije.

Najpogosteje uporabljani prostorski učinki v dubu so »echo«, »reverb« in »tape delay«. Z uporabo tape delaya in echa v ritmičnih vrednostih tempa skladbe se ustvarijo ritmične napetosti v skladbi in različni poliritmi, bolj podobni afriškimi tradicionalnim ritmom kot pa zahodni glasbi (evropski in ameriški popularni, folk in tudi klasični glasbi).

Povzeto po:

- [http://en.wikipedia.org/wiki/Dub_\(music\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Dub_(music)), 25. 3. 2013.
- [http://en.wikipedia.org/wiki/Sampling_\(music\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Sampling_(music)), 25. 3. 2013.

- Veal, Michael E.: *Dub Soundscapes and Shattered Songs in Jamaican Reggae*, Wesleyan University Press, Middletown CT, 2007.
- *Dub Echoes*, Bruno Natal, Videograma 2008.
- *Dub Stories: L'histoire du dub racontée par ses activistes*, različni avtorji, Uncivilized World, 2006.

5 FRAJTONARICA

»Diatonična harmonika (frajtonarca) spada v skupino aerofonov ali zrakovnih glasbil. Po nastanku je med najmlajšimi ljudskimi glasbili, po razširjenosti pa med prvimi, saj je v pičlih sto letih prodrla v vse evropske dežele in ponekod izpodrinila mnoga dotedanja godčevska glasbila. Njen izumitelj, Ch. Fr. L. Buschmann (1805–1864), je izumil tudi orglice. Obe glasbili je ustvaril ob istem času, 1821/22, in sta v bistvu enaki. Pri obeh so zvočila kovinski nihajoči jezički, le da jim pri orglicah dovajamo zrak neposredno s pihanjem, pri harmoniki pa s pomočjo meha.

V Slovenijo je diatonična harmonika prišla nekako takrat kot orglice, se pravi v začetku druge polovice 19. stoletja.

Najbolj razširjana v Sloveniji je trivrstna diatonična harmonika. Poznamo pa še enovrstne, dvovrstne, štirivrstne in petvrstne diatonične harmonike. Poleg okroglih gumbov je glavna značilnost diatonične harmonike še, da se s pritiskom na isto tipko skoraj vedno oglasi različen ton, če meh stiskamo oziroma vlečemo. Pri klavirski harmoniki je ton isti. Igranje na diatonično harmoniko je tudi durovsko omejeno.« (Vir: <http://www.frajtonarca.info/diatoni269na-harmonika.html>, 25. 3. 2013)

Slovenska frajtonarica je danes zelo redko uporabljena izven konteksta ljudske ali narodnozabavne glasbe. Pred ameriško in svetovno epidemijo rock'n'rolla je bila polka v Severni Ameriki najpopularnejša pop glasba in harmonika priljubljen instrument. Eden tistih, ki si že vrsto let prizadevajo diatonično harmoniko postaviti v drug – širši glasbeni kontekst, je Zoran Zorko (Guinnesov rekorder, inovator in večkratni svetovni prvak v igranju na frajtonarico; njegove skladbe so zaradi tehnične zahtevnosti železni repertoar na vseh večjih tovrstnih tekmovanjih). Ljudske in narodnozabavne napeve ter zvok frajtonarice postavlja v kontekst rocka, jazza, funka. Prvič pa smo se skupaj z njim spustili tudi v svet duba.

6 CILJI IN NAMEN PROJEKTA, CILJNE SKUPINE

»Dub kot glasba stilističnih značilnosti, manipulacij in tehničnih postopkov, v katerih snemalni studio predstavlja mikrokozmos družbe, v kateri obstaja. Njegova glasbena zgradba govori o stvareh, ki prehajajo navznoter in navzven ter zrcalijo izgubo, motnjo in razočaranje. Privilegiranje preloma v dubovski glasbi simbolizira motnje v kulturnem spominu in zgodovinskem uničenju eksistencialnega miru. Zatorej – dubovski zvočni izraz socio-političnih in kulturnih sprememb lahko prevedemo in manipuliramo v sleherni lokalni žanr in kulturo.« Frajton dub – spremno besedilo, Matjaž Čad + son:DA, TOX.ACE KIBLA, 2011.

Trinajst skladb trinajstih različnih avtorjev.

Založila TOX.ACE KIBLA. 11. Leto-14. No-32 s pomočjo Education and Culture DG, Ministrstva za kulturo Republike Slovenije in X-OP (eXchange of art operators and producers is gradually growing network of artists, researchers, operators, producers and centers with the aim to establish European platform for creation of art and exchange). Ta zvočna zgoščenka ni namenjena prodaji. Naklada 300 izvodov.

Zavarovano pri CC (creative commons). Distribucija ni klasična, saj se zgoščenka ne prodaja. Arhiviran je vsak posamezni korak v postopku v digitalnih arhivih avtorjev posameznih skladb in avtorjev projekta ter postopka masterizacije. Končni izdelek – kompilacija Frajton dub – pa pa je hranjen v arhivu založnika in arhivu UKM.

7 ELEMENTI PROIZVODNEGA PROCESA – VHODI, DELOVNA SREDSTVA IN IZHODI

VHODI:

- Znanje in strokovnost vseh izbranih sodelujočih
- Potrošni material (strune, opne, baterije, palčke)

DRUŽBENO OKOLJE:

- Vsi sodelujoči v projektu
- Snemalni studio (prostor za vaje) s pripadajočo opremo
- Projektni studio s pripadajočo opremo

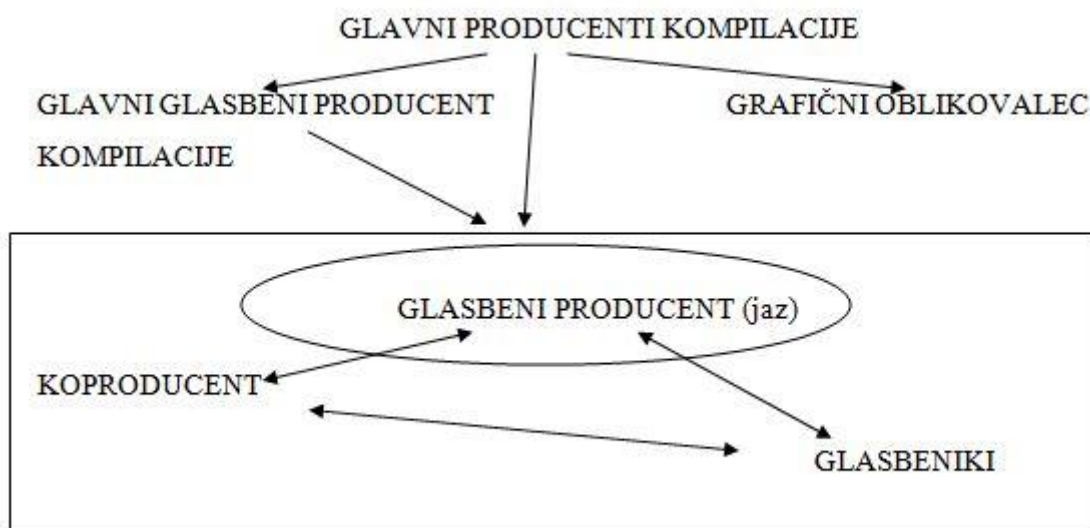
IZHODI:

- Skladba v zahtevanem digitalnem formatu
- Arhiviran ves uporabljen in neuporabljen material

8 PROJEKTNA SKUPINA

Cilj celotnega projekta je izdaja glasbene kompilacije. Vodijo ga producenti Matjaž Čad in son:DA. Za končno zvočno podobo celotne kompilacije (izbor vrstnega reda skladb in masteriziranje) je poskrbel glasbeni producent Beno Soršak. Za vizualno podobo poskrbi son:DA.

Sam sem v izvedbi produkcije avtorske skladbe prevzel vloge in odgovornosti glasbenega producenta. Koproducent je bil Matjaž Sabolek - Tiža. Ker sodelujeva tudi z dvakratnim svetovnim prvakom v igranju frajtonarice, sem se odločil, da bomo osnovo posneli v živo in se tako v prvi fazi kreacije ne bom zatekal k zvočnim bankam programa Logic. Dogovoril sem se za termin snemanja. Termin sem nastavil tako, da smo teden pred samim snemanjem z glasbeniki izvedli vajo, na kateri smo dodelali osnovne smernice kompozicije. Tako je vsak glasbenik imel teden dni časa za razmislek in razvoj svojih idej. Ker smo glasbeno uigran tim (v tej postavi smo izvedli več kot sedemdeset koncertov po vsej Evropi in doma), sem predvidel, da za snemanje samo potrebujemo nekaj ur. Vsi skupaj smo poskrbeli za dobro vzdušje in za kvaliteto zajetega zvočnega zapisa. Sam sem nato zvočni material v svojem projektnem studiu obdelal (editiral), zaranžiral in zmiksals. Koproducent mi je pomagal z idejami, objektivnim pogledom in svežimi ušesi.



Slika 1: Grafični prikaz hierarhije v projektu in moji projektni skupini

Vir: Lasten

9 ČASOVNI POTEK DELA

Opravilo	Število dni
Priprava	
Organizacija snemanja in vaj	7
Vaja	1
Produkcija	1
Postprodukcija	
Editiranje	10
Aranžiranje	15
Miksanje	5

Tabela 1: Časovni potek dela

Vir: Lasten

10 STROŠKI PROJEKTA

V kakšnem drugem, finančno bolj podprtem okolju bi bili za naslednja opravljena dela tudi plačani.

Priprave:

- Priprava snemanja in materiala za vajo
- Vaja
- Materialni stroški (telefon, dopisi, internet ...)
- Potni stroški (amortizacija, kilometrina)

Snemalni dan – produkcija:

- Priprava projektnega studia in opreme
- Honorarji – glasbeniki
- Potrošni material (strune, bobnarske opne in palčke, baterije)
- Hrana in pijača
- Potni stroški (amortizacija, kilometrina)

Postprodukcija:

- Aranžiranje
- Editiranje
- Miksanje
- Honorar koproducenta

11 DRUGO (PROMOCIJA, DISTRIBUCIJA, ARHIV)

Za medijsko promocijo projekta so najbolj odgovorni glavni producenti kompilacije. Seveda pa je vsak od sodelujočih k promociji pripomogel po svojih močeh in zmožnostih. Promocijska najava projekta je bila izvedena s prvim tridnevnim simpozijem o dub glasbi v Sloveniji v prostorih Kible nekaj mesecev pred izidom kompilacije. Ob izidu je sledila promocija preko javnih medijev (tiskani mediji, radio, televizija) in preko spleta (portali, predvajalniki – Sound cloud). Distribucija ni klasična, saj zgoščenka ni namenjena za prodajo. Za arhiviranje svojega dela poskrbijo avtorji – glasbeni producenti sami. Končni izdelek – kompilacija Frajton dub – pa je hranjena tudi v arhivu založnika, v arhivu UKM ter tudi v arhivih nekaterih radijskih postaj in drugih medijev.

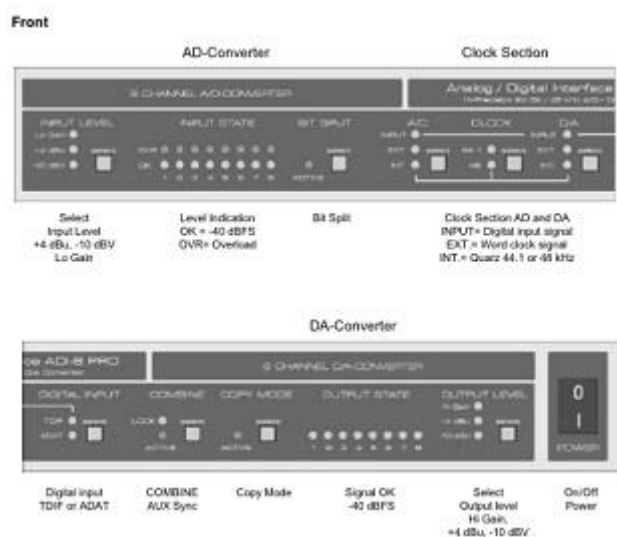
12 O PROGRAMU LOGIC

Zametki programa Logic segajo v drugo polovico osemdesetih let prejšnjega stoletja, ko sta Gerhard Lengeling in Chris Adam razvila programski MIDI sekvencer, imenovan Creator, za platformo Atari ST. Ob dodatku možnosti notacije so ga preimenovali v Notator in kasneje v Notator Logic, iz katerega je nastal Logic. Program so v sredini devetdesetih razširili na Mac OS (Logic 1.7) in Windows (Logic 2.0) platformo ter mu dodali možnost zajema in obdelave digitalnega avdio zapisa. Od leta 2002, ko je Apple kupil Emagic, in verzije Logic Pro 6 (2004) naprej pa je programska oprema namenjena izključno za računalnike z Mac OS operacijskim sistemom. Sledile so verzije 7, 8 in 9 za Mac OS X. Zraven Logic Pro ponujajo tudi Logic Express verzijo, ki je njena okrnjena varianta. Omogoča obdelavo zvoka in »mix-down« v stereo načinu, ne pa tudi v surroundu kot Pro. Express ima tudi manjše število funkcij, efektov in možnosti. Leta 2010 so izdali Logic Pro 9.1 za 64-bitne sisteme.

Programska oprema Logic je snemalno-produkcijsko okolje za nastanek glasbe, MIDI sekvencer in omogoča digitalno obdelavo avdio zapisa. Vsebuje instrumente, sintetizatorje zvoka in zvočne učinke. Podpira tudi Apple Loops, Appleovo brezplačno zbirko vnaprej posnetih fraz (smplov) najrazličnejših instrumentov.

13 UPORABLJENA OPREMA

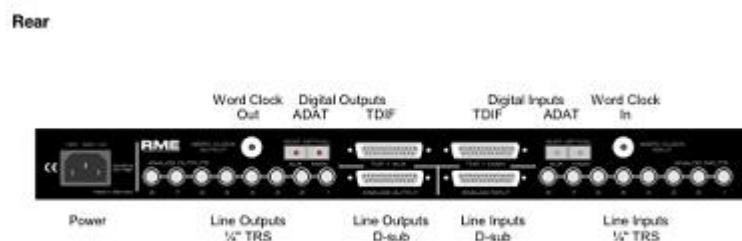
Uporabil sem Power Mac G4 in v njem PCI zvočno kartico RME HDSP 9652, z optičnima kabloma (ADAT in/out) povezano z RME ADI-8 24-bitnim 48 kHz osemkanalnim AD in DA pretvornikom.



Slika 2: RME ADI-8 (sprednja stran)

Vir: http://www.rme-audio.de/download/adi8ds_e.pdf, 21. 8. 2011

Ker je računalnik starejši, je LOGIC EXPRESS 7.2 idealna rešitev za njegove zmogljivosti in moje potrebe. Novejše verzije programa Logic ne bi delovale tako dobro, če sploh bi. Primarno opremo potrebujem za snemanje bas kitare za različne projekte. Prihrani mi čas in denar, saj mi opreme ni potrebno najemati in se fizično premikati v odročne in dražje studije, razen če to zahteva projekt. Skladbe mi lahko naročniki posredujejo preko spleta, na to osnovo nato posnamem bas kitaro in jim stezo basa pošljem ali predam v želeni obliki.



Slika 3: RME ADI-8 (zadnja stran)

Vir: http://www.rme-audio.de/download/adi8ds_e.pdf, 21. 8. 2011

V tej konfiguraciji (računalnik in zvočna kartica z zunanjim AD/DA pretvornikom) lahko naenkrat posnamem največ osem mono avdio stez. V miksu pa redko sam obdelujem več kot 24 stez avdio signala. Zmeraj delam v stereo obliki, skoraj nikoli v surroundu. Zahtevnejše produkcije se delajo v projektu primernih studijih. Za kvalitetno avdio produkcijo so pomembne vse faze zajema in obdelave zvoka.

Uporabil sem mikrofone: Sure SM57, AKG D112, T-Bone SCT 2000. Signale le-teh sem ojačal z Behringer ADA 8000 mikrofonskim predojačevalcem. Uporabil sem Eden WTDI predojačevalnik za bas kitaro. Predojačevalnike sem priklopil v RME ADI-8.

Za zvočni monitoring sem uporabil zvočnike ADAM A5 in slušalke AKG k141 Studio.

14 OMEJITVE PROJEKTA

Vsak glasbeni projekt je omejen z uporabljenimi tehničnimi opremo, vsemi sodelujočimi in njihovimi odločitvami ter okoljem, v katerem se izvaja. Uporabljena tehnična oprema in vsi sodelujoči po drugi strani definirajo zvočno sliko in na njej pustijo svoj pečat.

Ker je končni izdelek zgoščenka, torej 16-bitni 44,1 kHz zapis, sem na AD pretvorniku nastavil 24 bit 44,1 kHz zapis. Takšna je bila tudi zahteva naročnika. To nastavitev Logic prepozna sam. »Downsamplanje« ne povzroča težav, torej pretvorba iz 24-bitnega v 16-bitni zapis. Problemi bi lahko nastali pri ditheringu, če bi nastavili zapis z največjo možno frekvenco, 48 kHz, in ga nato spremenili na frekvenco CD formata (44,1 kHz).

Igram reggae in mi je dub glasba zelo blizu. Osnova zanjo sta boben in bas. Moj pogled na frajtonarico mi je pomagal izoblikovati Zoran Zorko. Odločil sem se, da bom posnel glasbenike v živo. V prvi fazi se še ne bom zatekal k zvočnim bankam programa Logic. Ker so bobni in harmonika akustični instrumenti, jih je potrebno posneti čim bolj čisto, da nam omogočijo več kasnejše manipulacije. V idealnem primeru (bolje opremljenem studiu) bi najverjetneje uporabil več kvalitetnejših mikrofонов v drugačni postavitvi. Uporabil bi tudi zvočne pregrade ali ločene snemalne sobe, kar bi omogočilo hkratno snemanje vseh instrumentov. To bi nam lahko v najetem studiu prihranilo nekaj časa in s tem tudi denarja. Ker sem imel na razpolago samo en prostor (prostor za vajo), sem moral vsak akustični instrument posneti posebej. Najprej bobne (in bas), na to osnovo pa kasneje »harmonikaške« vzorce in vložke. Bas kitaro sem snemal preko Eden WTDI predojačevalnika. Monitoring se je izvajal preko slušalk, da smo zmanjšali razlivanje zvoka v mikrofone med samim snemanjem. RME ADI8 premore 8 analognih balansiranih mono vhodov in izhodov. Zvočne kartice nemškega proizvajalca RME so zelo cenjene zaradi odličnih AD/DA pretvornikov in Hammerfalovi DSP softwearske mešalni mizi, ki omogoča zvočni monitoring in routing zvočnega signala brez latence (zakasnitev).

Za bobne sem uporabil klasično postavitve s tremi mikrofoni. Sure SM57 sem uporabil za »snare« boben (drumla), za »kick« (bas boben) AKG D112 in kondenzatorski mikrofoni T-Bone SCT 2000 za »overhead« postavitev (»nadglavna« postavitev – za zajem činel in prehodnih bobnov ter prostora).



Slika 4: Postavitev mikrofонов pri snemanju bobnov

Vir: http://en.wikiaudio.org/File:Drum_recording_3_mics_kick_snare_overhead.png, 25. 3. 2013

Za snemanje harmonike sem kasneje uporabil isti kondenzatorski mikrofoni in dodatne, v harmoniko vgrajene mikrofoni. Signale mikrofona sem na želeno jakost ojačal z Behringerjevim mikrofonskim predojačevalnikom.

15 ZAJEM IN OBDELAVA ZVOKA Z LOGIC EXPRESS 7

15.1 Zagon programa

Program poženem s klikom na ikono Logic, ki se nahaja v docku.



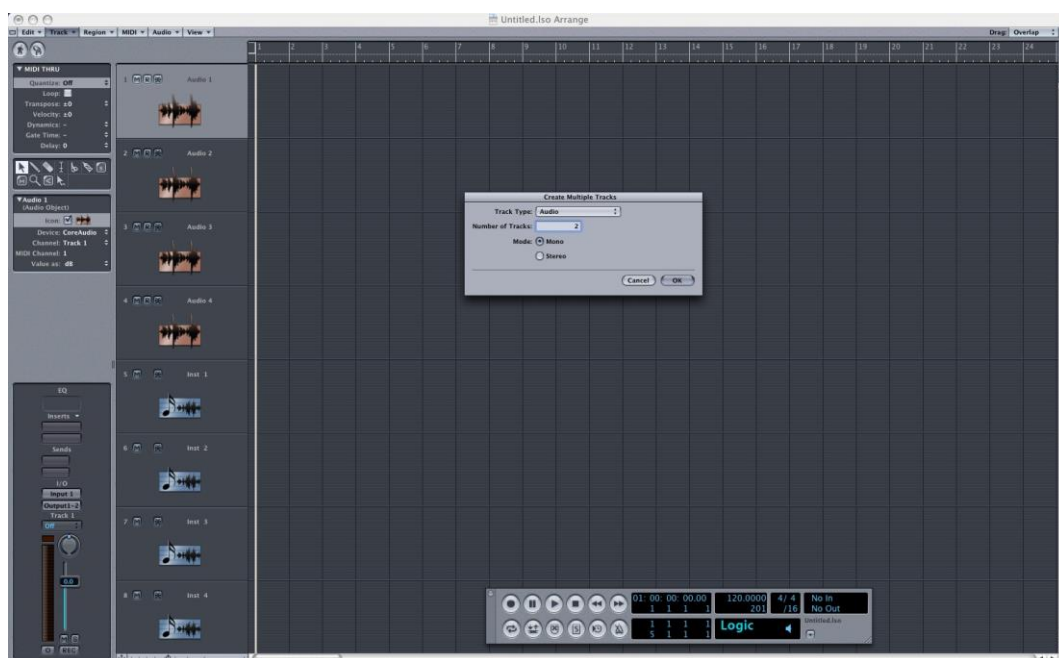
Slika 5: Pojavno okno ob zagonu programa Logic Express 7

Vir: Lasten

Program imam nastavljen tako, da se mi ob zagonu odpre neimenovan projekt, ki vsebuje štiri avdio steze in štiri steze za MIDI instrumente. Ker potrebujem tri avdio steze za bobne, eno za bas kitaro in še dve za harmoniko (skupaj šest), moram dodati še najmanj dve avdio stezi.

15.2 Dodajanje avdio stez

Steze lahko dodajamo kadarkoli s klikom na 'Track' v levem zgornjem kotu in izborom opcije 'Create' ali 'Create multiple'. Kliknem 'Create multiple' in v izbornem oknu napišem, koliko stez potrebujem in kakšne naj bodo. Torej dve stezi, avdio in izberem tudi mono, saj imajo mikrofoni in kitara mono signal.

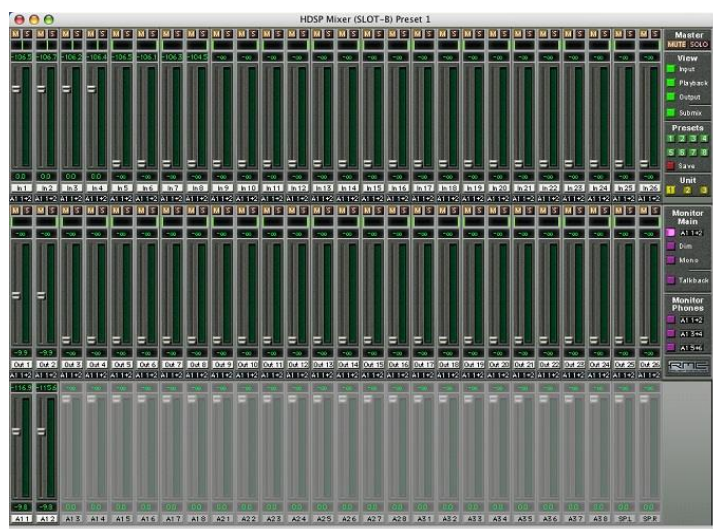


Slika 6: Dodajanje avdio stez

Vir: Lasten

15.3 Priprava na snemanje

RME kartice vsebujejo Hammerfall DSP programski mešalec in router vhodnih in izhodnih kanalov. Poženemo ga tako kot vsak drug program – s klikom na ikono v docku.

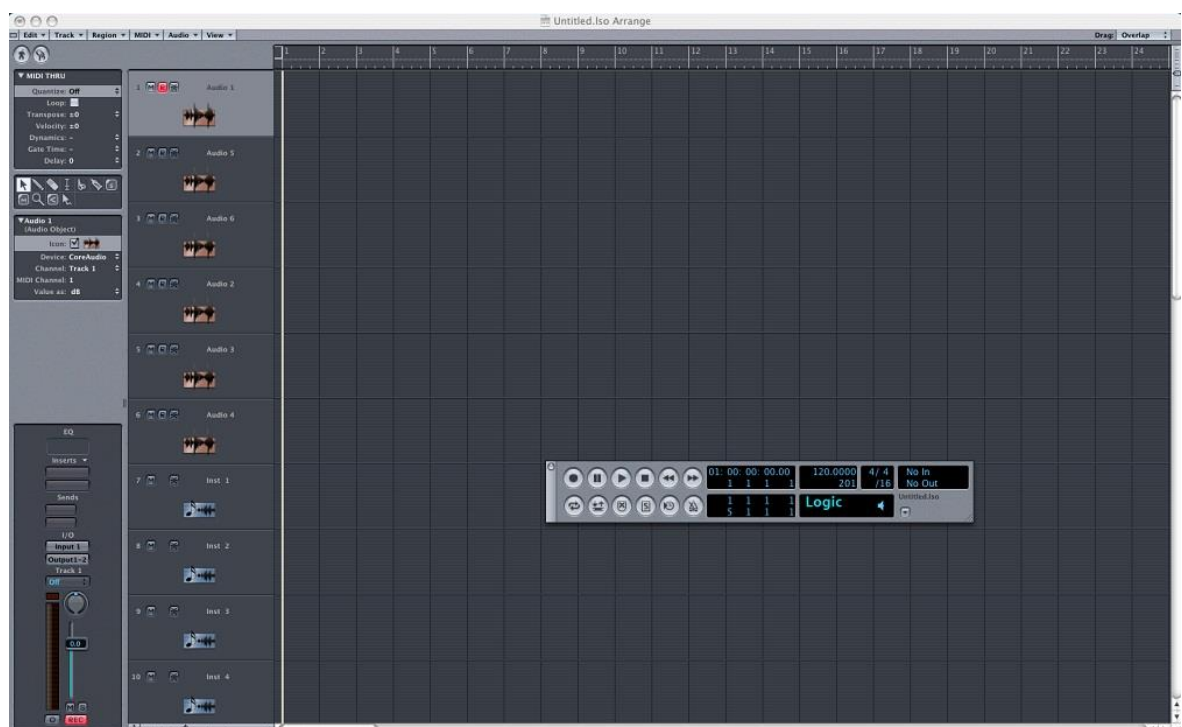


Slika 7: Hammerfall DSP mešalec zvoka

Vir: Lasten

Omogoča nam nastavitvev jakosti vhodov in izhodov zvočne kartice. Najprej sem povezal bas kitaro in mikrofone s predojačevalniki in vsakega priklopil na svoj vhod RME ADI-8: bas na prvi vhod, mikrofone na drugi, tretji in četrti vhod. Nastavil sem jakosti vhodnih signalov na želeno vrednost. Signal ne sme biti pretih, saj dobi pri kasnejšem ojačanju več motenj (šuma). Premočan signal pa se odrazi v distorziji, kar pa navadno ni zaželeno.

V zavihku 'Windows' lahko vklopimo različna okna za različne poglede in opravila. V oknu 'Arrange' časovnica teče od leve proti desni. Bela navpična črta predstavlja 'play-head' (v prevodu predvajalno glavo) in ponazarja mesto predvajanja (ali snemanja, če je označeno snemanje) zvočnega zapisa.



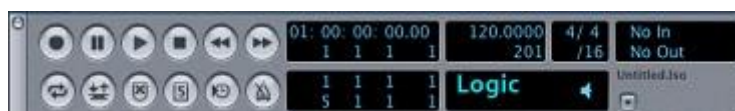
Slika 8: Grafični vmesnik programa Logic Express 7

Vir: Lasten

S klikom na 'Play' ali tipko Space poženemo 'play-head'. Premikamo ga s klikom miške na številčnico nad stezami. Ob kliku na eno od stez se nam v levem spodnjem delu prikazuje simulacija steze na mešalni mizi. Lahko spreminjamo glasnost, stereo pozicijo (panoramo), vstavimo zvočne učinke ('inserts'), pošljemo signal ('sends') na katerikoli drug eksterni učinek ali 'bus'.

Za vsako od stez, na katero želimo snemati zvok, nastavimo 'input' in 'output', torej iz katerega vhoda prihaja signal v program in na to stezo ter na kateri izhod iz programa je priklopljen (za poslušanje). Npr.: Na stezi za bas kitaro input 1 (prvi vhod na RME-ju; tam je priklopljen bas) in output 1+2 (izhod 1 in 2; vsi kanali morajo imeti nastavljen isti izhod, če jih hočemo poslušati skupaj).

15.4 Snemanje instrumentov

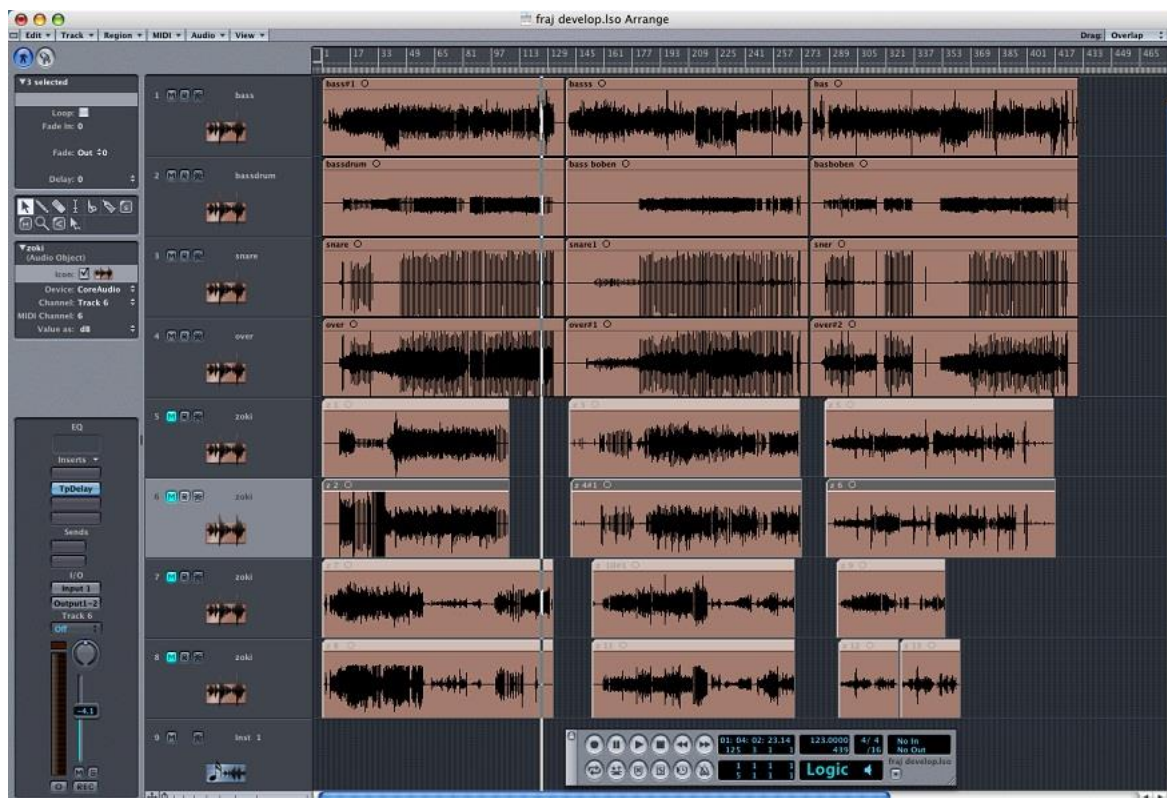


Slika 9: Krmiljenje snemanja in predvajanja

Vir: Lasten

Nastavim tudi tempo skladbe za snemanje in lažjo kasnejšo obdelavo. Steze kasneje tudi poimenujem za večjo preglednost. Na katerih stezah bom izvajal snemanje, označim s klikom na 'R' (Record mode). Pojavi se okno, ki nas sprašuje po imenu skladbe (če to nismo prej definirali), steze in kam naj te podatke shranjuje. Ko to definiramo, se 'R' obarva rdeče. Zvočni signal se prične zapisovati ob pritisku na 'Record'. Vklupil sem tudi metronom za orientacijo v tempu. Z bobnarjem sva posnela tri verzije skladbe in se v grobem odločila za najbolje odigrano. Najpomembneje je bilo, da sva dobro posnela bobne, saj sem bas kitaro imel namen še enkrat posneti kasneje v produkcijskem procesu, ko bo struktura skladbe bolj jasna in definirana.

Nato sem prestavil kondenzatorski mikrofona za snemanje harmonike v en vhod in povezal v harmoniki vgrajene mikrofona v drugi vhod. Ponovno je bilo potrebno nastaviti vhode in izhode za harmoniko na posameznih stezah v Logicu. Harmonikar je na izbrano verzijo bobnov in basa nasnel več različnih ritmičnih vzorcev in melodij, značilnih za našo tradicionalno in jamajško reggae glasbo.



Slika 10: Pregled zajetega avdio materiala

Vir: Lasten

15.5 *Razrez in postavitve zvočnih zapisov na časovnico*

Dokončno sem izbral najboljšo verzijo posnetka bobnov, na kateri lahko nato pričnem graditi skladbo. Prva faza obdelave zvoka je 'editiranje' (razrez in postavljanje materiala na časovnico). Z orodjem 'Scissors tool' (škarjami), ki se nahaja na levi strani, sem izrezal najuporabnejše dele harmonikarskih fraz, jih prestavljal in jih smiselno zaranžiral v celoto.



Slika 11: Aranžma skladbe

Vir: Lasten

Za večjo preglednost sem zvočne zapise tudi različno obarval. Najprej sem zapis, ki sem ga hotel obarvati, označil, nato pa sem izbral 'Colours' v zavihku 'View'. Pojavila se je barvna paleta. S klikom na izbrano barvo se je spremenila obarvanost zvočnega zapisa.

V ta namen sem ustvaril še dodatnih osem avdio stez po že prej opisanem postopku. S tem sem si razširil delovno površino za premetavanje fraz v želeno obliko in dodatna nasnemavanja.

15.6 Nasnemavanje bas kitare

Ponovno sem nastavil vhode in izhode na eni izmed stez in jo smiselno poimenoval. Bas kitaro sem priklopil v Eden WTDI predojačevalnik in tega v RME ADI-8. Na stezi sem kliknil 'R' in jo tako pripravil za snemalni način. Nato sem se lotil nasnemavanja bas kitare (angleško 'overdubing').

15.7 Mešanje zvoka

Po tej fazi sem si v zavijku 'Windows' dodatno odprl okno 'Mixer'. Mešanje zvoka poteka s simulacijo fizične mešalne konzole, le upravljaš jo z miško.

Logic omogoča tudi priklop zunanjih krmilnikov, prirejenih za glasbo (MIDI krmilniki – klaviature; drugi krmilniki (USB, Firewire) – digitalne mešalne mize).



Slika 12: Pogled na okno mešalna konzola

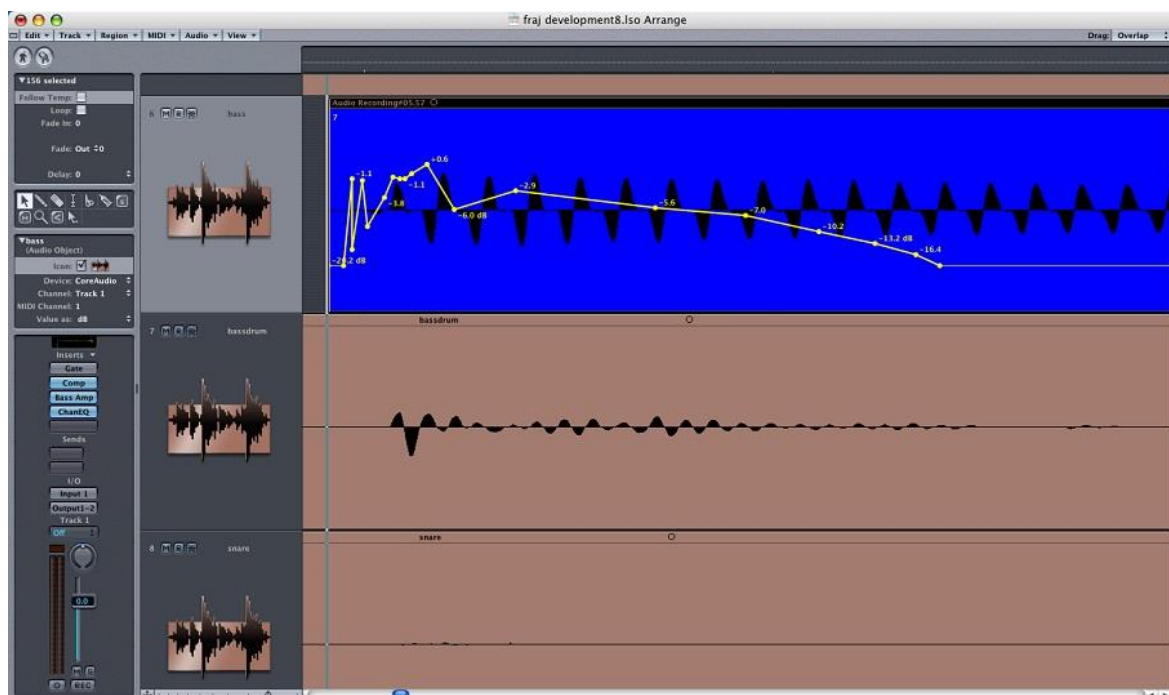
Vir: Lasten

Nastavil sem nivoje glasnosti ('Volume') posameznih stez v zelena razmerja in jih uvrstil v stereosliko ('Pan' – panoramo: levo-desno). V 'insert' vhode sem vnesel zelene učinke (kompresor, izenačevalnik frekvenc, prostorski učinki, distorzija, filtri ...). Po 'sends' izhodih lahko pošljemo signal skozi druge plug-ine ali ga peljemo na zunanje module za zvočne učinke. Naložimo lahko tudi 'channel stripe', vnaprej nastavljena zaporedja in kombinacije zvočnih učinkov za specifične instrumente in atmosferske učinke, tako da kliknemo na 'Inserts' in izberemo želeno. To so odlična izhodišča za obdelavo kateregakoli instrumenta.

15.8 Avtomatizacija

Vse spremembe nivojev na stezi in tudi učinkov lahko avtomatiziramo (zgladimo prehode, poudarimo določeno frazo ali njen del, spremenimo ali poudarimo karakter ...). Celotna obdelava je vedno podrejena skladbi, sporočilu, namenu, projektu, konceptu, ideji, estetiki ...

Avtomatiziramo lahko na več načinov. Eden izmed njih je, da v zavihku 'View' izberemo funkcijo 'Hyper draw', kliknemo, kateri parameter želimo avtomatizirati, in z miško vrišemo želene vrednosti v času (rumena črta ponazarja avtomatiziran parameter).



Slika 13: 'Hyper draw' avtomatizacija

Vir: Lasten

Avtomatizacija je možna tudi med predvajanjem samim ('Real-time'). Klikniti je potrebno na avtomatizacijo steze, ki se nahaja pod 'Sends', in tam nastaviti želeni način. Izbiramo lahko med 'Off', 'Write', 'Touch', 'Latch', 'Read' in 'MIDI'. V načinu 'Read' program samo izvršuje zapisano avtomatizacijo. V načinu 'MIDI' pa lahko nastavimo krmiljenje avtomatizacije z MIDI signalom. 'Write', 'Touch' in 'Latch' so različni načini kontrole zapisa in kontrole avtomatizacije.

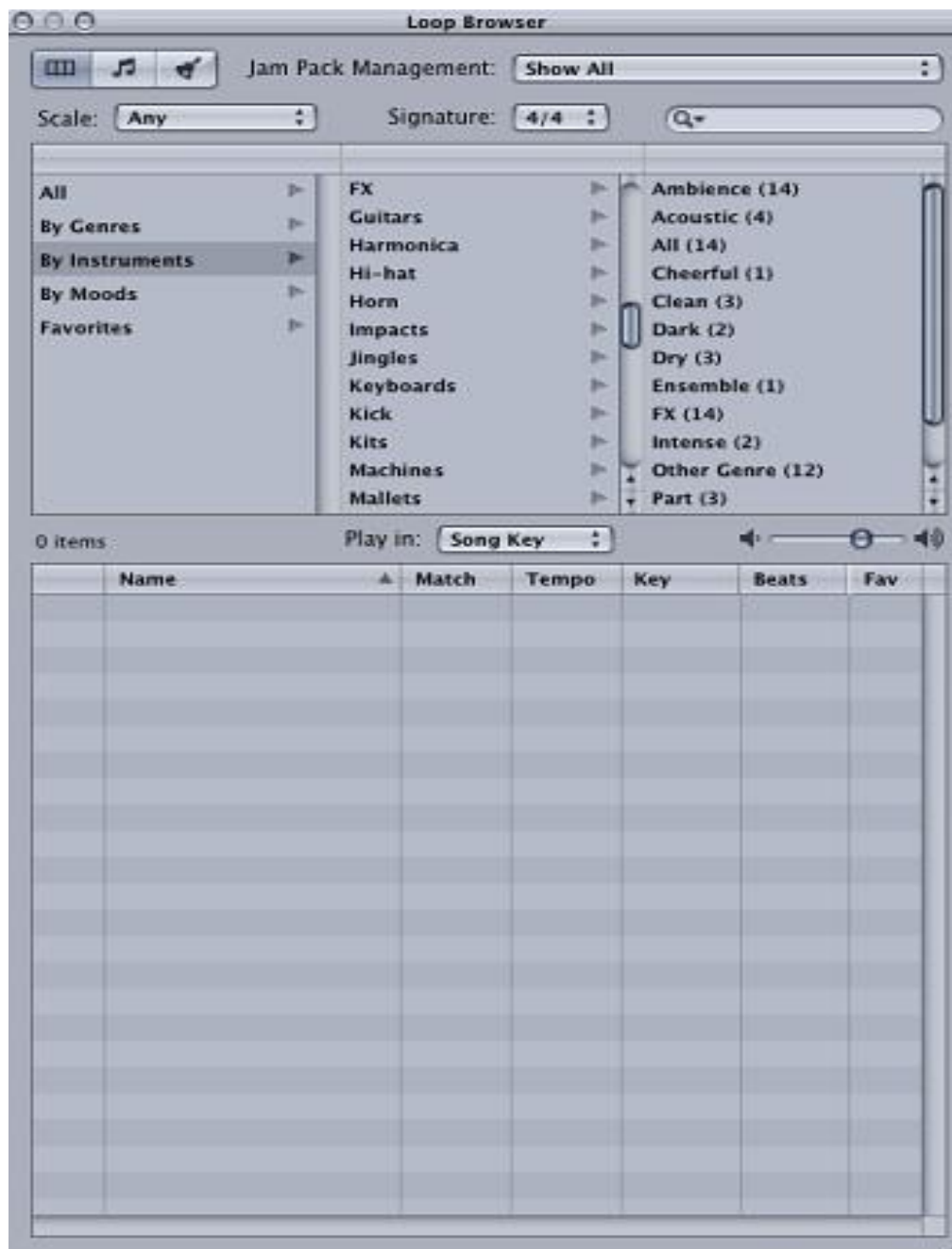


Slika 14: Avtomatizacija celotne steze

Vir: Lasten

15.9 Uporaba zvočne banke 'LOOP BROWSER'

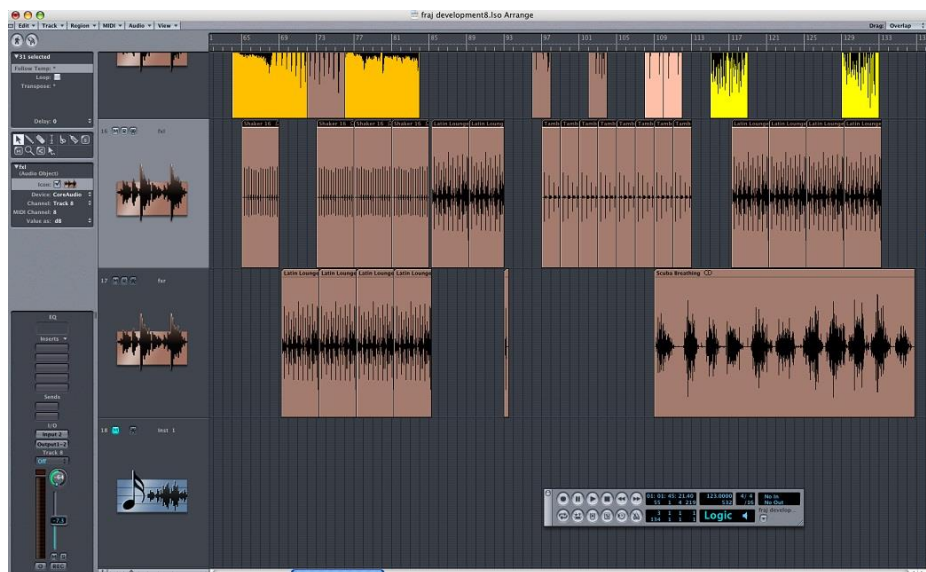
Odločil sem se, da bom v skladbo dodatno vnesel več različnih zvokov iz zvočne banke Apple Loops. V zavihku 'Audio' sem izbral 'Loop browser'. Pojavi se okno za iskanje 'loopov' (zank).



Slika 15: Iskalec 'loopov'

Vir: Lasten

Dodal sem izbrane ambientalne zvoke, ki pričarajo domače vzdušje. Sestavil sem tudi tolkalski aranžma za poživitev in stopnjevanje v zadnjem delu skladbe.



Slika 16: Aranžma tolkal

Vir: Lasten

15.10 Dodajanje zvočnih učinkov

Za dub glasbo je značilno poigravanje (poudarjanje) s prostorskimi učinki, kot sta 'hall' in 'reverb', ter hipnotičnega ponavljanja delov fraz (učinki 'tape delay', 'echo'). Te učinke izberemo s klikom na 'Inserts'. Izbiramo lahko med mono in stereo učinki.

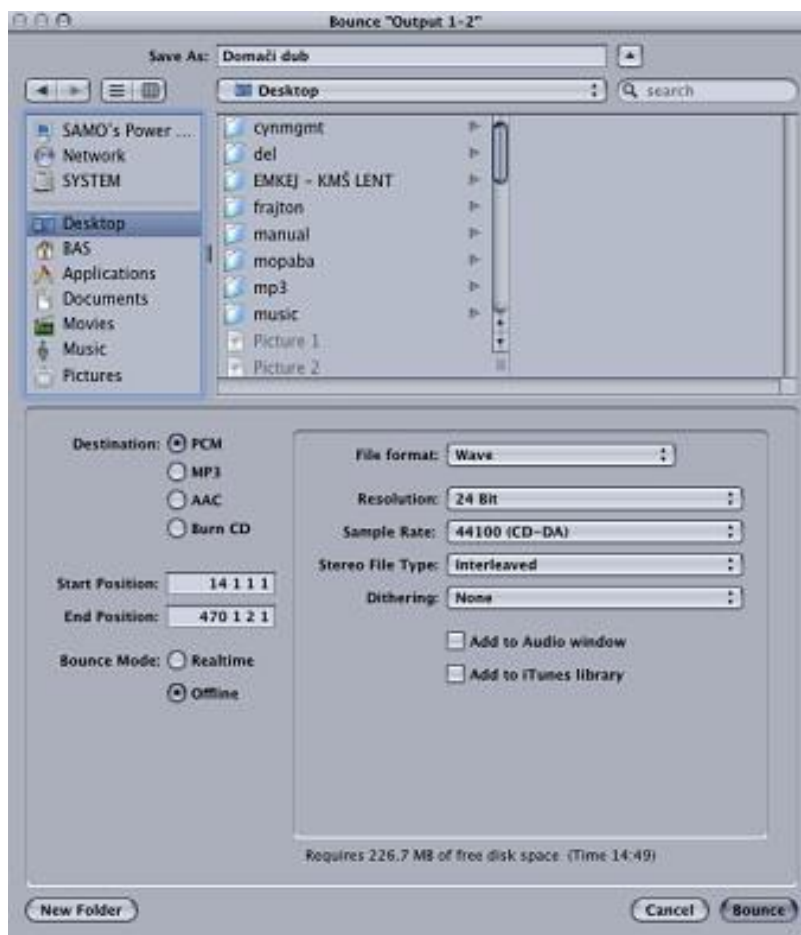


Slika 17: Prikaz zvočnega učinka 'tape delay', vstavljenega v 'insert' vhod

Vir: Lasten

15.11 Izbira želenega končnega formata in izvoz

Končno verzijo »miksa« naredimo s klikom na zavihek 'File' in izborom opcije 'Bounce'. Možna je izbira končnega stereo formata. Pojavi se novo okno. Izbral sem želeni način, format in kvaliteto. Izbral sem PCM 24 bit in 44.1 kHz.



Slika 18: Izvoz končne verzije

Vir: Lasten

V tej obliki sem zvočni zapis na dveh kanalih (stereo) oddal za zadnjo fazo zvočne obdelave pred tiskom, „masterizacijo“. Ta faza je potekala v boljšem studiu za celotno kompilacijo. Cilj te faze je poenotenje frekvenčne slike vseh skladb in njihovih jakosti na končnem izdelku.

Na vseh stopnjah procesa so potekala poslušanja, evalvacije ter izboljšave zvočne slike in skladbe do želenega rezultata.

16 ZAKLJUČEK

V diplomskem delu sem prikazal svoje delo s programom Logic na primeru zajetja in obdelave avtorske skladbe »Domači dub« za glasbeno kompilacijo »Frajton dub«. Diplomsko delo je pisni dokument, ki je opis projekta izdelave avtorske skladbe Domači dub za kompilacijo Frajton dub.

Med delom na projektu sem svoje znanje in razumevanje programa Logic poglobil in nadgradil. Še enkrat sem uvidel, da za kvalitetno, kreativno delo ne potrebujem najnovejšega računalnika in najnovejših verzij programov. Novejše in boljše verzije opreme morda omogočajo zgolj lažjo in hitrejšo pot od ideje do njene manifestacije. Samo skozi raziskovanje in delo pa pridemo do kakovostnejših rezultatov.

Eden izmed namenov izdaje kompilacije je bilo združevanje in povezovanje različnih ustvarjalcev in njihovega odnosa do danega konteksta kompilacije. Nastala platforma je popestrila domače dubovsko ustvarjanje. Kreativno združevanje idej je prineslo še več novih sodelovanj. S simpozijem o dubu v Sloveniji in kompilacijo Frajton dub smo dobili potrditev za obstoj duba in njegovih elementov pri nas in celoten projekt prikazuje nivo njegovega razumevanja. Projekt je vnesel svežo energijo in ni pripomogel le k razvoju dub in reggae scene pri nas, ampak je ozavestil tudi dubovske pristope znotraj elektronske glasbe. Odprl je tudi vprašanja o lastni identiteti, o našem odnosu do tovrstne glasbe in kako jo izpostaviti v širšem – globalnem kontekstu.

Uspel sem združiti koncepta in klišeja frajtonarice ter duba v avtorski skladbi »Domači dub« na kompilaciji »Frajton dub«, ne samo v zvočnem spektru, ampak tudi v ritmičnih elementih. Uporabil sem dva različna dela. V enem so ritmični gradniki bas kitare jamajški vzorci, v drugem pa izstopa ritem slovenske polke. Določeni ritmični gradniki naše ljudske glasbe so identični nekaterim tradicionalnim jamajškim vzorcem, razlika pa je predvsem v tempu in uporabljenih instrumentih. Moj namen je bil izpostaviti skupne točke obeh tradicij. To je bila ritmična osnova skladbe. Prostor za zvočni eksperiment torej, ki gradi na skupnih lastnostih in daje prostor obojestranskemu spoštovanju razlik ter posebnosti. Ustvariti sem hotel okolje, v katerem bi lahko vsak našel nekaj domačega. Domače za vse...

17 SEZNAM LITERATURE IN VIROV

17.1 Literatura:

1. Bedrač, I., Veber Rasiewicz, B.: *Organizacija in vodenje medijske produkcije*, VSŠ Academia, Maribor in IAM, Ljubljana, 2009.
2. Mihelčič, M.: *Temelji organizacijske teorije*, Moderna organizacija, Kranj, 1995.
3. Veal, Michael E.: *Dub Soundscapes and Shattered Songs in Jamaican Reggae*, Wesleyan University Press, Middletown CT, 2007.
4. Soršak, B.: *Vpliv zvoka na percepcijo vsebine filmov*, Diplomsko delo, Maribor VSŠ Academia, 2010.

17.2 Spletni viri:

1. http://www.rme-audio.de/english/techinfo/hdsp_tmsoft.htm, 21.8.2011.
2. https://en.wikipedia.org/wiki/Jazz_fusion, 25.3.2013.
3. http://en.wikipedia.org/wiki/World_music, 25.3.2013.
4. [http://en.wikipedia.org/wiki/Dub_\(music\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Dub_(music)), 25.3.2013.
5. [http://en.wikipedia.org/wiki/Sampling_\(music\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Sampling_(music)), 25.3.2013.
6. http://en.wikiaudio.org/Recording_techniques:Drum_kit#Kick.2C_Snare_and_Overhead, 25.3.2013.
7. http://en.wikipedia.org/wiki/Logic_Pro, 21.8.2011.
8. http://en.wikipedia.org/wiki/Logic_Express, 21.8.2011.
9. http://www.tweakheadz.com/history_of_notator_and_logic.html, 21.8.2011.
10. <http://www.apple.com>, 21.8.2011.
11. http://www.meiea.org/Journal/html_ver/Vol06_No01/2006_Vol_6_No_1_A6.htm, 21.8.2011.
12. <http://www.kibla.org/festivali/avantgard-008/frajtondub/>, 15.3.2013.
13. <http://www.kibla.org/dejavnosti/kibar/arhiv/2009/frajton-dub/>, 15.3.2013.

17.3 Dokumentarni filmi:

1. »RIP: A Remix Manifesto«, Brett Gaylor, EyeSteelFilm – National Film Board of Canada, 2009. Dostopno na http://www.nfb.ca/film/rip_a_remix_manifesto/, 25. 3. 2013).
2. *Dub Echoes*, Bruno Natal, Videograma, 2008.
3. *Dub Stories: L'histoire du dub racontée par ses activistes*, različni avtorji, Uncivilized World, 2006.

18 SLOVAR KRATIC

AD – analogno digitalna (pretvorba, pretvornik)

DA – digitalno analogna (pretvorba, pretvornik)

MIDI – musical instrument digital interface

ADAT – Alesis digital audio tape

SPDIF – Sony/Philips Digital Interconnect Format

TDIF – Tascam Digital Interconnect Format (TDIF)

DSP – digital signal processing

PCM – Pulse code modulation

DAW – Digital Audio Workstation

19 ELEKTRONSKE PRILOGE

Kompilacija Frajton dub na spletu:

1. <https://soundcloud.com/fraj-ton-dub>, 15.3.2013
2. <http://web.vecер.com/portali/vecер/v1/default.asp?kaj=3&id=2009122905498015>, 15.3.2013
3. <http://www.radiostudent.si/glasba/raz%C5%A1irjamo-obzorja/razli%C4%8Dni-izvajalci-fraj-ton-dub>, 15.3.2013

20 PRILOGE

PRILOGA 1: KONČNI AVDIO IZDELEK

Kompilacija: Frajton dub

PRILOGA 2:

SAMO PEČAR CV

Sodeloval in soustvarjal zvok pri različnih gledaliških in video projektih:

- plesna predstava **Tržnica** (Plesna Izba Maribor)
- video animacije **No.STALGIJA** (son:DA) predvajanja: Real.presence Beograd 2003, International Animation Festival 2002 Hiroshima - Japonska
- plesne improvizacije **Odnos kot arhitektura** (Snježana Premuš, 2009)
- plesna predstava **Barvarska ulica med Sao Paolom in Tirano** (Snježana Premuš, son:DA; 2009)
- plesna predstava **Kapital** (Gregor Kamnikar, Tina Dobaj – Eder; 2009), gostovanja: Zagreb 2009, Brisbane festival 2012(Aus)

*Izvajal **audio vizualne performanse** v različnih konstalacijah:*

- s son:DA in z Mihom Ciglarjem **različne kompozicije za monitor, projekcijo, bas in računalnik** (Open Source Graz, Tonspur Dunaj, , Bienale Napoli 2005, Entermultimediale2 Praga...)
- s son:DA , Marko Brumen, Miha Ciglar, Andrej Hrvatin, Luka Prinčič, Samo Šalamon, resonance data: **Kompozicija za film** (Pixxelpoint Gorica)
- s son:DA, z Mihom Ciglarjem in Noordung - Dragan Živadinov, Dunja Zupančič, Miha Turšič **Komposit MM_MR** (Entermultimediale2 Praga), **Vacuum 8G/16KS** (svetski dani kazališta Zagreb).
- s son:DA in dj. Splinterjem izvedejo Slovensko zvočno slikovno turnejo **Akcija št. 7.**
- s son:DA in dj. Splinterjem in Markom Kocjanom – Emkej izvedejo Balkansko zvočno slikovno turnejo **Akcija št.8** (Romunija, Bolgarija, Makedonija, Jugoslavija, BIH, Hrvaška in Slovenija)

Trenutno delo kot **bas kitarist**:

- promocija tretjega albuma "Under Jah Sun" z reggae skupino **Sitimi hlapci** (festivali: *Sziget, Rototom Sunsplash, Lent, Soča Riversplash, Reggae in Istria, Aghora, Borštnikovo Srečanje, Ne Čakaj Na Maj...*)
- v letu 2013 načrtujejo nov album z **Ansasa trio** (world music) s Samom Šalamonom in Andrejem Hrvatinom (festivali: *Festival Lent 2001, Festival 21 - 2001 s Ken Vandermark 5, The Ruins and The Sonicphonic, Jazz Tris - 2001 s Terre di Mezzo, Zlatko Kaučič, Jazz Festival Cerkno 2002 - z Fred Frith, "Tranzit Days" Cluj 2002 Romunja, Jazz Festival "Skrite Note Maribor" 2003, Jazz Festival Pula...*)
- solo imenovan **Samo Cirkus** (festivali: (DA)(NE)S 2008, Sound Explicit 2011)
- sodeluje z **Bro** (reggae deviacije)
- občasno sodeluje z **Emkej** (hip-hop)
- **Mopaba** in **Ritem sekta** (elektronika v kontekstu živega benda)
- **Yam damil** (indijska klasika – elektronika; od 2006), trenutno v studiu pripravljajo nov album in turnejo
- od leta 2005 s skupino **Zeron** in **Zoran Zorko 3o** igra po vsej Evropi.
- Sodeloval tudi s: *Shit Happens, Dandrough, Ground Zero, Dr.Vibrato and the juice connection, Libido, Omet odpada, Funky Dread, Last, Electric tea, East, Skakafci, Maja Keuc, Trkaj, IvoMojzer, T.I.B., Interstellar, SUR, Cynicism Management, ...*

Diskografija

- **Dandrough**: Ko pride bog, Connan records, 1996
- **Ansasa trio**: Arabian Picnic, samozaložba, 2002
- **Ansasa trio**: Live 2001, samozaložba, 2005
- **Electric tea**: Asociacije, Subkulturni azil, 2004
- **Siti Hlapci**: Tukaj in zdaj, samozaložba, 2003
- **Siti Hlapci**: Si ti hlapec?, Cela pametna založba, 2005
- **Siti Hlapci**: Under Jah Sun, samozaložba, 2012
- **SUR**: Druga stran, samozaložba, 2007
- **Mopaba**: "Domači dub" izdano na kompilaciji "**Frajton Dub**", Kibla, 2011
- posnetki iz **Akcije št.7** in **Akcije št.8** so izdani na: "**so.und.ing Collection**" A podcast of Slovenian contemporary sound art, CONA, 2011

Kot gost:

- **SUR**: Na jug, samozaložba, 2004
- **Electric Boogie**: Universe in multiverse, zppk, 2006
- **Slon in Sadež**: Kabare, Cela pametna založba, 2003
- **Dj Splinter**: Homegrown, samozaložba, 2008
- **Marko Grobler**: Iz dneva v dan, zppk, 2011