

# Сумеречная зона

«Моя работа напоминает блуждание в темноте — я разрабатываю атмосферу, не сосредотачиваясь ни на чем конкретном. Это очень выматывающий процесс».

Алан Уайлдер



Музыка проекта Recoil предназначена для людей с ясной психикой и крепкими нервами. Гений атмосферы и детализации Алан Уайлдер, скрывающийся за названием проекта, многим более известен как музыкант Depeche Mode. Именно он ответствен за большинство аранжировок лучших альбомов группы, в частности, «Violator» и «Songs of Faith and Devotion». Еще работая в группе, Уайлдер выпускал собственные альбомы — «Hydrology» (1988) и «Bloodline» (1990). По качеству они ничуть не уступали поп-продукции Depeche Mode. И еще они уведили слушателя в более темные и интроспективные темы. Моби, чей вокал Уайлдер «одолжил» для «Bloodline», явно успел взять у него несколько уроков продюсерского мастерства, обратив потом это умение на гладкую музыку, раздерганную на кусочки теле-рекламой. Recoil ничего подобного не грозит. Отправившись в сольное плавание, Уайлдер все больше занимается самокопанием и исследованием темных сторон реальности.

На первом после своего ухода из Depeche Mode альбоме «Unsound Methods» (1997) Уайлдер нагнетает напряжение до такой степени, что кажется, будто по стереоканалам носятся десятки странных звуков и голосов. Он до мельчайших подробностей прорабатывает свои объемные композиции, которые получают столь же роскошными, сколь и депрессивными. В альбоме «Liquid» (2000) композиции привязаны к идее, заставляющей вздрогнуть прежде, чем что-либо услышишь. Однажды во время поездки Алана по Англии непо-

далеку от его машины потерпел катастрофу военный самолет, и музыкант решил «восстановить» мысли пилота в последние секунды его жизни.

На выпущенном в июле альбоме «subHuman» Recoil выйдут на новый концептуальный уровень — работа посвящена глобальной жестокости и несправедливости. По мысли Уайлдера, мы все являемся низшими существами в глазах тех, кто рулит современным миром, и именно поэтому необходимо сосредоточиться на том, что делает нас людьми. Основным партнером Алана по записи на этот раз стал блюзмен из Луизианы Джо Ричардсон, которого Уайлдер просто выловил через поисковую систему в Интернете. Он сделал электронные полотна Recoil более живыми и человечными, но человечность эта все равно несет в себе экзистенциальную жуть и тоску корневой музыки южных штатов.

AE: В ваших альбомах царит мрачная атмосфера. Почему вы все видите в черном цвете?

Алан Уайлдер: Я не пессимист и не пытаюсь цепляться за темные стороны этой жизни или нервничать по мелочам. Однако все эти «темные стороны» как-то влияют на нас. Когда бы я ни писал музыку, мрачная атмосфера возникала буквально сама по себе, по контрасту с моими чувствами. Вообще, большинство тем в песнях всех музыкантов не такие уж веселые. Только некоторые умеют подать их более позитивно.

AE: Что происходило с вами в последние годы, во время паузы между альбомами «Liquid» и «subHuman»?

АУ: Работа над «Liquid» меня утомила настолько, что я подумал: есть смысл сделать небольшой перерыв. Он затянулся на семь лет. (Смеется). В это же время у меня родился ребенок, и все проекты отодвинулись на задний план. Я понял, что уже не могу круглосуточно сидеть в студии. Я обожаю музыку, серьезно и страстно отношусь к тому, чем занимаюсь. Но в жизни есть и другие вещи, которые мне нравятся. Так что появился отличный повод уделять больше времени семье.

AE: Новый альбом «subHuman» посвящен множеству проблем современного мира — религиозной и социальной нетерпимости, войнам. Вы знаете, как решить эти проблемы? Ваша роль в этом?

АУ: Я реалист и не считаю, что в моей власти остановить кризисы. Музыка может иметь влияние на единичного человека, но я не верю, что она способна действовать более глобально. Я пытаюсь осмыслить то, что делают другие люди, осмыслить человеческую природу, отношения классов и групп, включая столкновения на расовой или сексуальной почве.

AE: Вероятно, с такой сложной музыкой, как у Recoil, трудно обращаться к широкой аудитории. Может, чтобы донести до людей какие-то важные мысли, стоило бы писать проще?

АУ: Я не пойду ни на какие компромиссы. Для меня не важны масштабы аудитории. Если можешь делать что-то более экстремальное, чем коммерческая поп-музыка, с этого пути лучше не сворачивать. Я мог бы создавать более легкие вещи, но меня это не привлекает. Если бы я писал музыку на продажу, мне было бы неловко перед самим собой. Возможно, мне просто повезло — я уже миновал стадию коммерческого успеха. Он меня уже не волнует. Да и зачем возвращаться?

AE: Аранжировки ваших альбомов временами способны вог-

Red River Cargo, C

ART ELECTRONICS 2007 2|29| САУНД

ART ELECTRONICS 2007 2|29| САУНД

Беседовал Макс Хаген

Recoil Unsound Methods



«Я не стремлюсь вызывать какую-то специфическую реакцию, но каждый раз все подсознательно начинает съезжать в «сумеречную зону».

Алан Уайлдер

**АУ:** И не говорите. Главное, что изменилось, — это компьютерный софт; мне пришлось переставить все программы в своем компьютере. Появилось огромное количество виртуальных инструментов для обработки звука и плагинов. Мне пришлось потратить много времени, чтобы обучиться всему буквально заново. К тому же за время пятилетнего перерыва я основательно забыл некоторые приемы работы со звуком. Так что возвращение в студию было нелегким. Но вообще, техника, хотя и важна, не является основной. Если есть хороший материал.

**АЕ:** Где баланс между человеком и компьютером?

**АУ:** Не знаю. Для меня человечность в работе с музыкой очень важна. Но хочется иметь и все инструменты, которые позволяют манипулировать звуками, создавать новые формы. Нужно двигаться вперед. Мне нравятся программы вроде ProTools. Однако они не могут заменить, допустим, вокалиста, при работе с которым получаешь очень сырой материал, но вместе с тем естественный. Эмоцию невозможно выразить с помощью машины.

**АЕ:** На каждом альбоме *Recoil* записывается большое количество приглашенных музыкантов — от Дугласа Маккарти из *Nitzer Ebb* и Диаманды Галас до малоизвестных блюзменов. Что у них общего?

**АУ:** Они должны понимать то, что я делаю. Обычно я не думаю над этим, пока мы не начнем записываться. К счастью, наши взгляды почти всегда совпадают. Но прежде всего их вокал должен соответствовать моей музыке. Если я слышу кого-то, чей голос может подойти, этого достаточно. Конечно, я предпочитаю работать с артистами, которые не слишком известны, — они более открыты для экспериментов. Со звездами все-таки сложнее, им кажется, что они знают все о своих возможностях, их трудно убедить сделать что-то новое. К тому же, когда работаешь с человеком впервые, у вас обоих есть стимул стараться, показать лучшее, на что ты способен. Однако основным критерием для меня все-таки оказывается голос.

**АЕ:** У вас особая любовь к «черной» музыке. Вы неоднократно использовали традиционные блюз и госпел. А в «subHuman» эти стили проявляются даже сильнее, чем раньше.

**АУ:** Верно. В них есть нечто из моей юности. Слушая поп-музыку, я думал о том, с чего все начиналось. И в конце концов дошел до блюза и госпела. Мне кажется, что именно эти стили достигают самой глубины человеческой природы, если так можно выразиться. И до сих пор они очень важны для современной музыки.

**АЕ:** Ваши композиции состоят из сотен маленьких аранжировочных элементов. Как вы определяете момент, когда ра-

боту над той или иной вещью пора остановить — чтобы не перегрузить ее?

**АУ:** Это сложно, очень сложно. Когда я работаю, композиция фактически до конца находится в разобранном состоянии. Появляются десятки маленьких мелодических кусочков и звуков, которые склеиваются в самый последний момент. Для меня нет ничего хуже, чем принятие этого тяжелого финального решения. Я ищу что-то новое до последней секунды, когда уже приходится говорить себе: «Ну все, сроки вышли. Надо довольствоваться тем, что есть». Мне очень повезло с компанией *Mute*: здесь работают терпеливые люди, которые не выставляют мне конкретных сроков и просто ждут, когда я выдам какую-нибудь запись.

**АЕ:** Вначале у вас есть какая-то мелодическая фраза, рифф или общая идея насчет звукового пространства?

**АУ:** Нет. Обычно я действую по наитию, экспериментирую на ходу с разными звуками и сэмплами. Если мне кажется интересным то, что получается, я начинаю развивать тот или иной элемент и смотрю, что же выйдет. Это инстинктивный процесс, но в конце концов оказывается, что я двигаюсь в определенном направлении. Более цельная картина возникает гораздо позднее. Особенно это касается композиций, где есть вокал, — пока не услышишь голос, будет оставаться ощущение, что находишься на самых ранних этапах. У меня в голове заранее не вертится никакой мелодии, ничего похожего на песню. Моя работа напоминает блуждание в темноте — я разрабатываю атмосферу, не сосредотачиваясь ни на чем конкретном. На самом деле, это очень выматывающий процесс. Мне удается как-то компенсировать это постепенной проработкой деталей и звуковых текстур. В итоге, когда все обретает внятный смысл, появляется песня. И вот вам еще одна дилемма: я не отдаю инструментальную вещь вокалистам, пока не почувствую, что она достаточно хорошо звучит для меня самого.

**АЕ:** Можете припомнить песню, с которой пришлось мучиться больше всего?

**АУ:** Все композиции *Recoil* так или иначе оказывались странными... (*Задумывается*). На «subHuman» это, пожалуй, «Intruders», существовавшая в трех версиях. Сначала в ней пел Джо, и мы потом использовали часть его вокальной партии в качестве бэк-вокала. Затем записалась Карла, и мы сделали новый вариант, который, в итоге, изменился, и ей пришлось спеть еще раз. А потом я переписал музыку так, чтобы она лучше подходила под версию Карлы. Примерно так и происходит работа над композициями *Recoil*. Я постоянно меняю музыку, часто исходя из того, что получилось у вокалиста. Пожалуй, у меня нет ни одного трека, запись которого была бы «нормальным процессом». Все постоянно меняется.

**АЕ:** С вами не случалось ситуаций, подобных записи альбома *Massive Attack* «Mezzanine», когда музыканты увлеклись поисками идеала настолько, что стерли две полностью готовых версии альбома?

**АУ:** До таких пределов я еще не доходил. Без стирания неудачных записей, естественно, не обойтись, но, как правило, если у меня что-то не получается, я откладываю треки до лучших времен. Такого добра у меня накопилось уже немало, может быть, когда-нибудь найду в себе силы поработать с ним еще раз. Но когда стирается целый альбом... Может, это все из-за звукозаписывающей компании? Такое происходит, если альбом оказывается никуда не годным. Со мной, к счастью, подобного не случалось.

**АЕ:** Кстати, а что вы слушаете в последнее время?

**АУ:** Это нелегкий вопрос. Вокруг много новой интересной музыки, но я всегда предпочитал то, что делалось



Control Freak, Missing Piece, Last Breath, Shunt

в период между 67-м и 80-м годами. Возможно, из-за того, что тогда я был молодым и более впечатлительным. У меня остались особенные чувства к тем временам. При этом я слушаю огромное количество новых исполнителей, чтобы быть в курсе происходящего. Недавно я купил сборник *Cocteau Twins*, новый альбом Моррисси, мне очень понравилась песня «Sonical Body» Джонни Гринвуда из *Radiohead*, я слушаю проект Ника Кейва *Grinderman*. А еще мне попался прекрасный документальный фильм о Джими Хендриксе. В общем, ни одна хорошая запись меня не минует. Проблема многих людей моего возраста в том, что однажды они останавливаются и начинают все больше оглядываться назад. Надеюсь, я продолжаю двигаться вперед.

**АЕ:** Можно напоследок задать вам вопрос о *Depeche Mode*?

**АУ (Без особого энтузиазма):** Угу.

**АЕ:** Вы много работали в одиночку, развивая собственное «видение» звука. Если бы вам выпала возможность улучшить последние альбомы этой группы, что бы вы предприняли?

**АУ:** Ого! Мне сложно даже думать об этом. Могу лишь ответить, что если бы остался в группе, все было бы совсем по-другому. Хотя бы потому, что я немного сумасшедший во всем, что касается звука. *Depeche Mode* вообще-то везет с продюсерами, так что вроде бы до поры все получается.

**АЕ:** После вашего ухода *Depeche Mode* чуть больше приблизились к поп-музыке — меньше атмосферы, больше легкости в звуке...

**АУ (Заметно оживляясь):** Согласен, они усилили электронную составляющую песен. Над этим когда-то смеялся Мартин (*Мартин Гор — М.Х.*). Когда я был в группе, электроника тоже было много, но ее удавалось уводить в какое-то другое измерение — она была, но никто не мог назвать песни *Depeche Mode* электронной музыкой. Особенно это заметно на «Songs of Faith and Devotion», последнем диске, над которым я работал. И все, что записано мной после ухода из группы, по сути, было развитием того ключа, который я нашел на этом альбоме.

нать в состоянии, близкое к панике. Вы работаете с частотами, действующими непосредственно на психику? Или это случайное совпадение?

**АУ (Смеется):** Сложный вопрос. Мне уже говорили о подобных вещах. Наверное, это как-то связано с конкретным человеком, слушающим мою музыку. По правде сказать, записывая свои композиции, я не предполагаю вызвать какую-то специфическую реакцию, но каждый раз все подсознательно начинает съезжать в «сумеречную зону». Мне более важна глубина музыки, слушая которую, можно все время находить новое. Я пытаюсь спрятать нечто особенное в пространстве и атмосфере. Сейчас в музыке, которая нас окружает, это почти отсутствует. Я разочаровываюсь всякий раз, когда включаю радио, — песни, которые там крутятся, не способны увлечь. Я пытаюсь это исправить.

**АЕ:** И все же, как насчет частот, воздействующих на психику?

**АУ:** Я даже не пытался использовать что-то подобное. (*Смеется*). Для меня гораздо важнее динамическое пространство в композиции и выстраивание звука. Здесь я использую все возможное. Опять же в современной популярной музыке сталкиваешься не столько со звуковым пространством, сколько с громкостью — если хочешь получить больше звука, поверни ручку громкости. Ненавижу это. Если есть возможность нарисовать большое полотно, зачем пользоваться лишь несколькими яркими красками? По-моему, уровень частот должен расширяться. Но, конечно, частоты, от которых становится плохо, использовать не стоит. (*Смеется*).

**АЕ:** За время между «Liquid» и «subHuman» студийная аппаратура успела основательно обновиться. Что вы обнаружили, когда вернулись к записи?

