

Начавшись, как любительский проект для узкой аудитории, визуальная новелла "Бесконечное лето" за пять лет разработки достигла едва ли не культового статуса. Игра вырвалась даже за пределы русского сообщества и была переведена на китайский язык. В успехе виноват не только уникальный ностальгический сеттинг; в первую очередь, игроки выделяют работу художника и, что намного важнее для нас, композиторов. Один из них, петербургский музыкант Сергей Ейбог написал удивительные композиции, словно бы вышедшие из-под пера лучших восточных мастеров. Паблик Games Sound связался с Сергеем и узнал, как попасть в наушники тысяч поклонников.

Games Sound: Привет, Сергей!

И сразу же вопрос: хотел бы ты оказаться в пионерском лагере, полном анимешных девочек?

Сергей Ейбог: Не отказался бы, но ненадолго. Я уже насмотрелся анимешных девочек в своё время.

GS: Каким образом ты оказался связан с проектом "Бесконечное лето"? Частый ли ты посетитель анонимных имиджборд?

Сергей: Я видел самое начало проекта, и мне понравилась идея отечественной визуальной новеллы в сеттинге идеализированного прошлого. Посмотрев на первые концепты и демонстрационные арты, я сочинил две пробные композиции (Smooth Machine и Sweet Darkness) и принёс их на irc-канал разработки, чем обрадовал присутствующих там людей. Примерно в это же время к работе подключились Максим Смолев (концепты спрайтов, CG-графика) и Арсений Чебынкин (фоновые арты), и стало ясно, что у нас есть шанс сделать что-то серьёзное.

Имажборды читаю с 2007-го года, иногда участвую в дискуссиях или слежу за интересными для себя темами. Для меня это нечто вроде клуба по интересам: как оказалось, за маской анонимов нередко можно встретить действительно умных и интересных людей.

GS: Я видел список игр, для которых ты написал музыку, и он неприлично огромен. По количеству проектов тебя смело можно назвать российским Томми Талларико. Что ты можешь рассказать про эти игры? И какую музыку ты для них писал?

Сергей: Я бы себя не стал так называть — хоть список действительно большой, основная его часть это проекты для casual/mobile-рынка. В России это, практически, единственная ветка геймдева, которая уверенно себя чувствует и всегда имеет потребность в оригинальной музыке и звуке.

Свою работу в качестве игрового композитора я начал в 2004-ом году вместе с красноярской студией Puzzle Lab. В то время я писал музыку в формате трекерных модулей, которые совмещают в себе нотный материал и собственный банк инструментов. Благодаря этому, в небольшом файле можно уместить серьёзный объём музыки в достаточно приличном качестве, что помогало разработчикам сэкономить на размере игры.

Пожалуй, это было самое интересное для меня время: первые работы, за которые платили деньги; необходимость осваивать новые инструменты, бессонные ночи перед дедлайнами... Студия практически не ставила мне жёстких ограничений в выборе стилистики, поэтому, работая над их проектами, я мог делать с музыкой почти всё, что угодно, и старался сделать её настолько выразительной, насколько позволяли формат и сроки. Игроки это оценили: музыка стала одной из «фишек» тех проектов, и я до сих пор иногда получаю письма с благодарностями за те работы или просьбами поделиться треками в хорошем качестве.

В 2008-ом году я, наконец-то, догнал прогресс и стал писать музыку в Steinberg Cubase, используя виртуальные синтезаторы. В этом году случилось два важных для меня события: во-первых, я начал работать над «Бесконечным Летом»; во-вторых, меня пригласили сотрудничать на постоянной основе с петербургской студией Strategic Music. Условия серьезно поменялись: теперь надо мной был строгий контроль, и вместо того, чтобы неторопливо делать всю музыку к одной игре, я участвовал понемногу в разных проектах, согласуя свою работу с другими композиторами. Именно таким образом мой список и разросся до нынешних масштабов.

Со временем мне стали поручать достаточно известные для этого рынка проекты — как, например, официальные игры по романам Агаты Кристи. Ну а через два года я переехал в Санкт-Петербург и стал работать в этой же студии саунд-дизайнером. Занятия музыкой перебрались из рабочего времени в личное творчество. Сейчас я, в основном, занимаюсь своими сольными альбомами, но время от времени пишу музыку и по работе.

GS: Насколько я понимаю, ты чаще всего сам генерируешь сэмплы и какие-то звуки, которые используешь в своих треках. Можешь описать этот процесс для людей, незнакомых с основами аудио-дизайна?

Сергей: Да, я стараюсь включать в музыку собственный материал, над которым регулярно работаю: кручу ручки в виртуальных синтезаторах, записываю звуки для своей библиотеки шумовых эффектов, перебираю различные сочетания из всего этого.

На подобную работу я выделяю отдельное время, так как у меня не хватает терпения, чтобы заниматься ей прямо в процессе создания композиции. Когда я пишу музыку, то беру обычно то, что у меня уже есть под рукой, а затем модифицирую параметры, добавляю цепочки обработок или «складываю» тембры вместе, чтобы получить интересное звучание. Например, часть перкуссии в моём альбоме «Multidimensional Summer» была создана из записанных на улице шагов, ударов предметов и фейерверков. А несколько моих самых используемых патчей были получены в результате долгого терзания кнопки Random на параметрах синтезатора.

GS: Какую часть твоей жизни занимает написание музыки? Как ты думаешь, можно ли добиться успеха, занимаясь музыкой в свободное время от другой, основной работы?

Сергей: Достаточно большую. Я пишу её всю сознательную жизнь, начиная примерно с шестнадцати лет, и с тех пор уже никогда не останавливался. Пишу её по вечерам, в выходные дни или в праздничные, когда нет более важных дел.

Добиться успеха, занимаясь музыкой только в свободное время, безусловно, можно — мы все знаем вдохновляющие примеры. Вопрос только в том, что именно считать успехом. Например, если тебе просто нравится заниматься любимым делом и ты стараешься делать его хорошо, это успех. Вокруг нас полно людей, которым недоступно даже это.

Ну а если ты хочешь дотянуться до своих кумиров или найти работу мечты, то здесь будет больше уместно слово «признание». Чтобы его добиться, времени и усилий придётся вложить намного больше – буквально, выстраивать себе основание под ногами, чтобы тебя заметили те, на кого ты хочешь равняться. И это будет очень неторопливый процесс, если не уделять ему по пять-шесть часов ежедневно.

GS: Всегда ли ты видишь дальнейшие пути развития себя и своего творчества? Что ты делаешь, чтобы расти?

Сергей: Я продолжаю слушать много разной музыки и учиться на тех произведениях, которые оказывают на меня особенный эффект. Мне хочется приобщиться к этой магии, повторить её в собственной манере, сделать своей. Поэтому, помимо игровой музыки по работе, я колдую над собственными электронными альбомами, учусь работать с виртуальным оркестром, стараюсь регулярно делать зарисовки в разной стилистике, покупаю и читаю книги по композиции и работе со звуком. Чем богаче мой музыкальный язык, тем больше я смогу им выразить то, как вижу и чувствую мир вокруг себя. Впереди ещё долгий путь.

GS: Как ты справляешься с творческими тупиками?

Сергей: Даю себе немного отдыха и делаю новые попытки их преодолеть. Слушаю похожую музыку, меняю подход к треку: если не получается «поймать» мелодию, работаю сначала над перкуссией и ритмом; если и это не помогает, то продолжаю подбирать или модифицировать инструменты. Нередко создаётся по три-четыре разных скетча, прежде чем какой-то из них разовьётся в полноценную композицию, и это нормально. Как говорится, «аппетит приходит во время еды».

GS: И напоследок, что бы ты хотел сказать всем молодым и неопытным композиторам, мечтающим писать музыку для игр?

Сергей: Я посоветую самые очевидные вещи:

- Изучать прикладную музыку. Слушать знаковые работы, разбирать приёмы и сочетания инструментов; анализировать то, как мы воспринимаем музыку в связи с контекстом, какими способами достигается тот или иной эффект. Где-то две ноты на верно выбранном инструменте сделают больше, чем богатая оркестровая партия, и задача игрового композитора в первую очередь состоит в том, чтобы правильно выбирать средства и уметь ими пользоваться.
- Учиться писать собственную музыку «под картинку», используя знания, полученные в первом пункте. В самом начале это может быть простое подражание, которого не стоит бояться – собственный «музыкальный язык» появится позже, когда для него будет наработана база. Практиковаться в разных стилях, знакомиться с основными распространёнными инструментами, включая этнические. Учиться создавать при помощи музыки подходящее настроение под заданную ситуацию.
- При этом, стоит выбрать какое-либо определённое направление, в котором нужно не просто пробовать себя, но стараться добиться определённого качества. Хороших композиторов-универсалов крайне мало, и скорее всего, это не вы. Но вы можете писать

отлично в одной стилистике и адекватно — в прочих, благодаря чему сможете участвовать в разных проектах.

- Научиться играть хотя бы на одном инструменте. Даже если это будет только для себя, вы лучше будете понимать принципы «живого» исполнения музыки и переносить этот опыт в секвенсер.
- Не отсиживаться по углам. Показывать свои работы другим, учиться воспринимать критику и находить в ней здравые мысли. Участвовать в музыкальных конкурсах, проникнуться здоровым духом соперничества. Чтобы верить в себя, всегда нужны хотя бы маленькие достижения.

10/06/2015