**Виды звуков в КВНе**

***Отбивка*(*отбива, перебивка, откат*)** ― можно сказать, основной КВНовский звук. Это некая короткая мелодия или фрагмент песни, завершающие шутку или миниатюру. Основные задачи отбивки ― показать законченность номера («отбить» один номер от другого), усилить его эффект, а также «прокачать зал». Кроме того, отбивка создает небольшую паузу для того, чтобы команда успела подготовиться к следующему номеру, а зритель отсмеялся и не заглушил своим смехом начало этого нового номера.

Разновидностью отбивок можно назвать ***звук на выход*** команды и ***звук на поклон*** (его часто называют ***финалкой*** или ***закрывашкой***). Да-да, если вы еще не заметили по видеозаписям КВНовских выступлений, в большинстве случаев команды выходят на сцену под музыку и уходят (кланяются) тоже под музыку. Так что в вашем арсенале должны быть соответствующие звуки.

***Темак*** ― мелодия, обычно звучащая перед началом номера или шутки и создающая определенное настроение. Чаще всего это мелодии, четко ассоциирующиеся с определенным местом, персонажем и т.п. Например, на после представления номера «Умирает старый дон» непременно последует мелодия из фильма «Крестный отец».

***Подклад*(*подкладка, подложка, фон*)** ― фоновая музыка, опять же создающая настроение, звучащая фоном на номере. Очевидно, что главное требование к подкладу ― такое его воспроизведение, которое не заглушает слова игроков и не отвлекает от них и от действия на сцене. Фон чаще всего лучше подбирать бодренький, но ненавязчивый (если иное не вытекает из «настроения» номера).

***«Реквизитный» звук*** ― звук, необходимый для подчеркивания какой-либо детали выступления (отсюда мое название «реквизитный», оно не распространено в КВНовской среде, но в контексте данного поста помогает понять специфику этого вида звуков). Например, если по сценарию вы отвечаете на звонок по мобильному, вполне очевидно, что перед тем, как вы поднимете трубку, должен прозвучать звонок. Если в сценке вы стреляете в кого-нибудь, вам нужен звук выстрела. Обычно «реквизитные» звуки отличаются своей «короткостью», поэтому, чтобы проигрыватель после их воспроизведения не переключался тут же на следующий звук, запишите в конце каждого «коротыша» тишину не менее 5 секунд.

***Минус*(*минусовка*)** ― то, что в быту называют фонограммой, т.е. музыкальная часть песни, мелодия без записанного голоса, предназначенная для пения игроками песни с оригинальными или переделанными словами.

Иногда вы можете услышать термины, обозначающие, каким образом получен минус или какого он качества. Если это ***задавка***, то из трека вырезаны определенные частоты, на которых «хранился» голос, а оставленные частоты усилены. Задавки чаще всего самая некачественная разновидность минуса. Если же это ***нарезка***, то минус нарезан из оригинальных фрагментов, в которых не было голоса. ***Ор*** ― это оригинал, т.е. минус, либо напрямую полученный из студии, где записывался для основного исполнителя, либо очень качественно «подделанный» профессионалами. ***Бэк*** ― минус с записанным бэк-вокалом. ***Орбэк*** ― соответственно оригинал минуса с записанным бэк-вокалом. Здесь же скажем о таком виде фонограммы, как ***полуплюс*** ― это фонограмма, где звук вырезан лишь местами.

***Плюс*** ― это, как легко догадаться, противоположность минуса, т.е. мелодия с голосом. Он может использоваться в отбивках и темаках, а также в оформлении синхробуффонады (номера, построенного на визуальной игре на фоне звуков).

В некоторых командах существует практика разные виды звуков обозначать в сценарии разными цветами (например, отбивки ― зеленым, подклады ― синим и т.д.). Это связано с тем, что воспроизводятся эти звуки по-разному и звукорежиссер по-разному должен включать каждый звук. Впрочем, звукач может и сам делать для себя пометки в своей копии сценария.

**Как выбрать отбивки**

Идеальная отбивка ― такая, под которую зритель будет хлопать и в которой он будет чувствовать положительную энергетику. Так что чаще всего отбивки нарезаются либо из очень популярных в момент выступления песен, либо из ремиксов, клубной и другой энергичной музыки.

Вместе с тем не используйте мелодии, которые используют все. Если нынче модна какая-то клубная мелодия, она, скорее всего, станет «хитом» КВНовских отбивок у десятков команд. Представьте, если все они выйдут на одну сцену? Это будет бенефис одной мелодии. Это надоест. Некоторых зрителей начнет «тошнить» от этой отбивки, и им уже будет неинтересно, что вы там показываете на сцене. Так что ищите новые, «свои» мелодии, неповторимые; будьте оригинальными в выборе отбивок, а не следуйте за толпой.

Обычно звуковой ряд выступлений в визитке состоит из двух–трех отбивок, т.е. вам не нужно на каждую шутку искать отдельный трек. И со временем за счет того, что эти «избранные» отбивки часто звучат, они становятся «фирменными». По ним могут узнать команду, и если другая команда начинает их использовать, то все равно вспоминается команда-«первоисточник».

Если у вас уже есть определенный набор отбивок, вам пригодится совет моей знакомой, КВНовского звукорежиссера с большим стажем: «Слушаем плей-лист потенциальных отбивок с листком бумаги. Если нравится ― тогда записываем номер отбивки из списка. Потом спустя час слушаем все по второму кругу, опять записываем, но уже на другом листочке. И так делаем раза 3–4. Потом сравниваем листочки и выписываем совпадающие во всех трех–четырех листочках отбивки».

Оговорюсь только, что не каждая отбивка подойдет для «отбивания» каждого номера. Тот человек, который компонует звуки для итоговой версии сценария, должен прочитать сценарий вслух и воспроизвести звуки в соответствии с ним. Вполне возможно, что выяснится: после определенной миниатюры нужна другая по настроению или темпу отбивка.