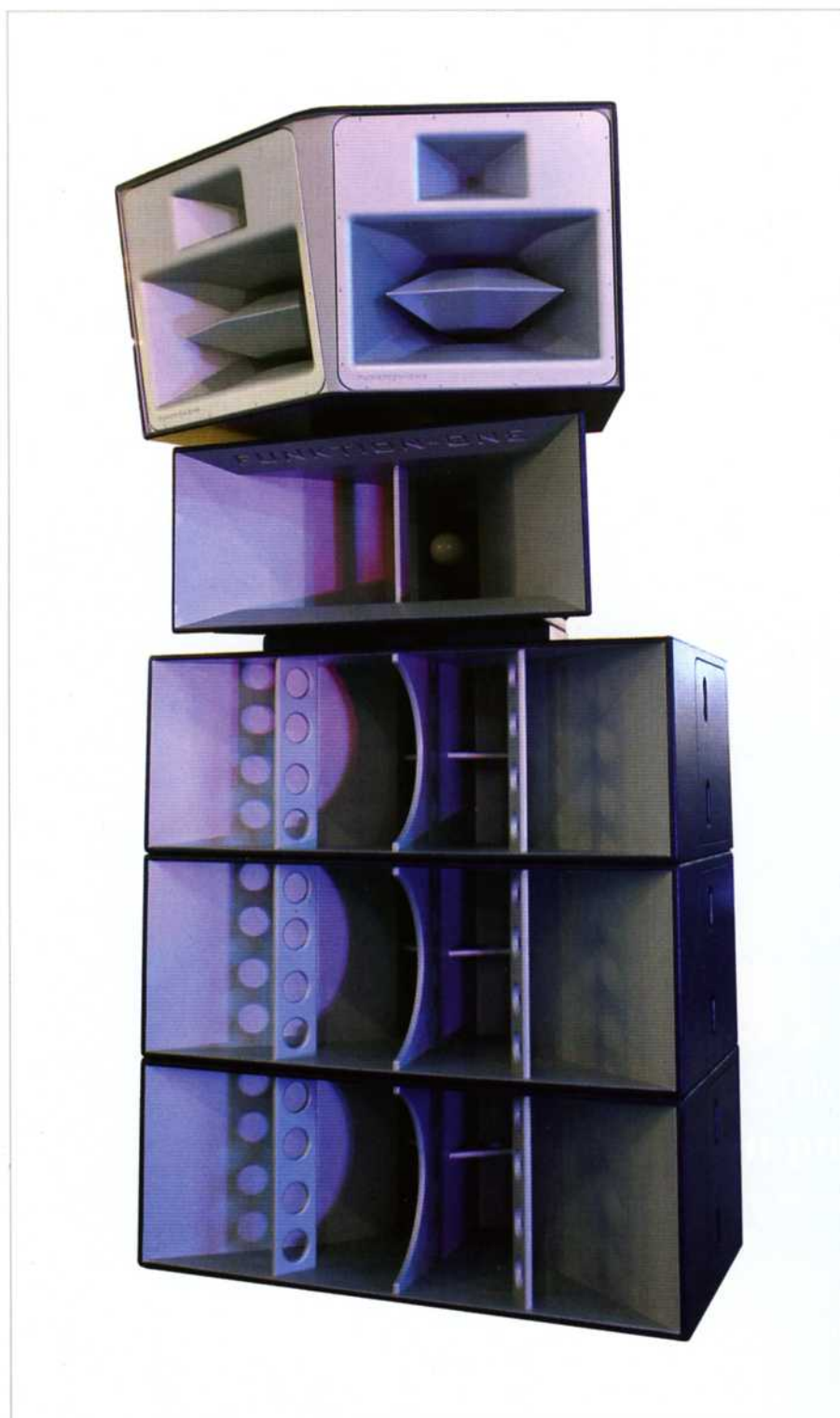


Dwóch szalonych miłośników dźwięku z **FUNKTION-ONE**

Tony Andrews i John Newsham

tekst i zdjęcia
Łukasz Zygarlicki
Muzyka i Technologia



■ Tony Andrews i John Newsham to osoby, których wkład w rozwój „naszej działki” przemysłu jest niebagatelny. Od końca lat siedemdziesiątych rozwijali markę Turbosound, a kilkanaście lat później stworzyli kolejną firmę nagłośnieniową – Funktion One. Powstała marka o świetnej renomie i, niestety, dość słabym marketingu. Firma niszowa i droga, a jednocześnie prestiżowa i ceniona. Zyskali sobie miano ekscentryków, stając obok rewolucji dokonywanej przez systemy liniowe. Przez lata cierpliwie i powoli dopracowują swoje konstrukcję, od czasu do czasu wymyślając przy tym nowe rozwiązania. Swoją konsekwencją zadziwiają i zastanawiają. Czy to jest dobra droga rozwoju firmy?

Szukając odpowiedzi na to pytanie, wystarczy posłuchać produktów Funktion One – wówczas wiele staje się jasne. Determinacją i własnymi poglądami można, jak się okazuje, zdziałać wiele dobrego, choć dobry marketing z pewnością też się przydaje. Mimo że marka od pewnego czasu ma przedstawicielstwo w Polsce, charakterystycznych systemów w kolorze purpury nie spotyka się w naszym kraju często. Czy to kwestia ceny, czy raczej niewystarczającej rozpoznawalności? Czy na przeszkodzie stoi tu brak informacji i wiedzy? A może doświadczenia w pracy?

Przyczyn jest zapewne wiele, ale w Funktion One udowodnili, że niejedno potrafią przeczekać. Kto na tym traci? „Pani traci, pan traci... społeczeństwo” (parafrazując fragment z pięknego polskiego obrazu filmowego opisującego de facto rzeczywistość właśnie).



Tony Andrews

I choć „Rejs” jest jeszcze starszy niż początki Turbosounda, maksyma inżyniera Mamonia doskonale wpisuje się w rozważania na temat riderów obecnych na rynku. Jak bowiem ma się podobać coś, czego się nie zna?

Jednak prasa ma swoje ograniczenia i jedyne, co możemy zrobić, by przybliżyć markę Funktion One, to opublikować zapis rozmowy przeprowadzonej ostatniej jesieni z dwoma założycielami i spiritus movens firmy, którzy do dziś pracują na swoich pierwotnych stanowiskach, wymyślając i wdrażając coraz to nowe produkty i rozwiązania.

O początkach firmy, dziejach współpracy tych dwóch panów i ambitnych planach Funktion One na nieodległą przyszłość możecie przeczytać poniżej.

Łukasz Zygarlicki, MiT: Bardzo się cieszę, że nadarzyła się okazja do spotkania w takim gronie. Wcześniej miałem kilkakrotnie przyjemność porozmawiać z Tonym, więc dzisiejsze spotkanie chciałbym wykorzystać, aby na początku zapytać, jak to możliwe, że po tylu latach pracujecie ciągle razem? Przecież ludzie często mają inne zdania, w pewnym momencie decydują pójść własną drogą, a Wy ciągle współpracujecie. Jak to się dzieje?

Tony Andrews, Funktion One: Myślę, że to wspólna miłość dotycząca dźwięku. To zdecydowanie podstawowa sprawa.

John Newsham, Funktion One: Tak. Ale nie tylko to. Słyszymy też w podobny sposób. Kiedy się pierwszy raz spotkaliśmy, dotarło do nas, że kiedy mi się coś podobało, prawdopodobnie podobało się też Tony'emu, a kiedy on coś lubił i ja to lubilem.

A kiedy się spotkaliście?

J.N.: W 1977, przy basenie w Los Angeles.

T.A.: To trochę przypadek. Ja byłem tam z Rikim Farrem i systemem TFA ElectroSound –

z „brązowym systemem”, jak go nazywaliśmy. To był set, który powstał przed systemem festiwalowym, jaki zwykliśmy używać na festiwalu Glastonbury. Robiliśmy to przez lata... Więc byłem tam, kiedy stawiano te rzeczy, aby upewnić się, że wszystko idzie dobrze. Ty tam byłeś ze Steve'em Hillagem...

J.N.: Ja byłem tam z zespołem Steve Hillage Band, który akurat wtedy przygotowywał album. Ogólnie pracowałem z nimi jako roadie i realizator dźwięku. Nasze spotkanie było zupełnie przypadkowe – wylądowaliśmy w jednym hotelu.

T.A.: Hillage nagrywał tam album z TONTO's Expanding Headband...

J.N.: Z Malcolm'em Cecil'em z Olympic Studios w Londynie, potem Westlake [Audio – dop. red.] i T.O.N.T.O.

T.A.: A pamiętasz, jak nazywał się ich bębniarz? Blocker czy jakoś tak.

J.N.: Tak, Joe Blocker.

To była świetna sekcja ze Stanów, Joe Blocker i Curtis... No nie pamiętam [Curtis Robertson – dop. red.].

T.A.: W każdym razie Steve wtedy odkrył funk. To była duża rzecz. Wtedy koncertował George Clinton wraz z Mothership Connection i ich „Take Funk to Heaven in '77” – to był ten czas. Fantastyczne, do dzisiaj mam ich albumy. Zaraz po Jamesie Brownie. To było coś. Wielu ludzi, którzy grali z Jamesem Brownem, jak Bootsy Colins, Maceo Parker, Fred Wesley, jeździło wtedy z George'em Clintonem. Mieliśmy wielką rodzinę niesamowitych muzyków. To był Parliament, Funkadelic, Parlet, Bootsy's Rubber Band, dziewczyny z nimi śpiewające...

J.N.: The Brides of Funkenstein – to był funk, a muzyka funkowa stawiała się coraz bardziej kosmiczna. Coś jakby czarna muzyka spotkała hipisowską. Kosmiczny funk – czy to nie było w ten sposób?

T.A.: To było fantastyczne.

I tak zaczęła się Wasza współpraca?

J.N.: Po tej konkretnej rozmowie wiedzieliśmy, że coś z tego będzie. Steve już wcześniej znał Tony'ego. Kiedy wróciliśmy do UK, odwiedziłem Tony'ego z zamiarem wypożyczenia systemu na trasę. Tak więc przez pierwszy rok, albo coś koło tego, po prostu używałem systemu Tony'ego, pracując ze Steve Hillage Band. Kiedy zespół zaczął nagrywać kolejną płytę pod koniec 1978 czy w 1979, pożegna-



John Newsham



Tony Andrews i John Newsham w trakcie rozmowy.

A kiedy nastąpił moment przełomu, kiedy Turbosound z firmy rentalowej zmienił się w producenta sprzętu?

T.A.: Chyba w okolicach 1982–1983.

J.N.: To był zestaw TMS-3 – pierwszy, jaki wyprodukowaliśmy i na którym nie pracowaliśmy. To było dziwne uczucie. Zbudowaliśmy duży system, załadowaliśmy go na ciężarówkę i nie pojechaliśmy z nim na koncert. Sprzedaliśmy go.

T.A.: Sklanialiśmy się powoli do zamknięcia wypożyczalni. Mieliśmy fantastycznych klientów: Santana, Jackson Brown...

J.N.: Status Qvo.

T.A.: Nie możesz jednocześnie produkować i wypożyczać, nie możesz być konkurencją dla swoich klientów. Więc ostatecznie dotarło do nas, że musimy przestać to robić. Do dziś trudno jednoznacznie ocenić ten ruch, bo mieliśmy świetny zespół ludzi. Większość z nich poszła do Britannia Row. W zasadzie nasza wypożyczalnia była zaczątkiem Britannia Row. Zespół Pink Floyd miał się wciąż nieźle i ich sposobem na podatki było założenie tej firmy. Chyba jedynie Bryan Grant, który jest tam do dnia dzisiejszego, nie był od nas. Wszyscy inni byli.

Jesteśmy technikami, a poza tym otwarci i ufni ludźmi, nie zdawaliśmy sobie sprawy, jak makiaweliczny może być biznes. Przejechaliśmy się na tym kilkakrotnie, a ostatecznie straciliśmy w ten sposób firmę.

Wtedy raz jeszcze zdecydowaliście o zrobieniu czegoś wspólnie. Tak powstało Funktion One. Musieliście się przekonywać nawzajem do tego ruchu? Była to dość odważna decyzja...

T.A.: Nie, za każdym razem jak coś robimy, uczymy się w trakcie nowych rzeczy. Sam proces tworzenia to wymusza. Zakładając Funktion One, mieliśmy sporo pomysłów, które chcieliśmy wcielić w życie. Straciliśmy wtedy kontrolę nad Turbosoundem, BSS-em, ale także Precision Devices. Kilka osób z nami zostało. To nie była zupełna katastrofa, dało nam to podstawy do poświęcenia czasu na badania. Wtedy stworzyliśmy system dla Britannia Row, to było 48 Flashlightów, ponieważ częścią umowy naszego odejścia było prawo do budowy naszych konstrukcji, a właśnie wypuściliśmy Flashlight. Pierwsze, co potem zrobiliśmy, to stworzenie Floodlight, bo zdaliśmy sobie sprawę, że czasem potrzeba szerszego pokrycia, a uzyskiwanie go przy pomocy Flashlight wymagałoby sporej ilości sprzętu. Są dobre na większe odległości, ale dla bliskiego grania

lem się z nimi (bo nie chciałem po raz kolejny zamykać się w studiu, bardziej cieszyła mnie praca na żywo) i poszedłem współpracować z Tonyem.

Pracowałeś wtedy jeszcze ciągle jako realizator czy przestałeś to robić?

J.N.: Pracowałem i jako realizator, i jako inżynier systemu z innymi zespołami.

T.A.: Byliśmy wtedy firmą rentalową. Wtedy wszystkie tego typu firmy budowały swój własny sprzęt. To był czas rozwoju tych firm. My mieliśmy system festiwalowy, w pewnym stopniu bardzo podobny do...

J.N.: Tak, w 1979 zbudowaliśmy ten system na Glastonbury, nieprawdą?

T.A.: Byliśmy częścią początku Glastonbury. W tamtych czasach miałem świetne relacje z Michaeliem Eavisem. Wszyscy byli wtedy hipisami, ale ja miałem za sobą tę stronę praktyczną, więc skończyło się zbudowaniem np. Pyramid Stage. Nie tę pierwszą piramidę, tamta powstała w 1971, ale drugą – tę, która już tam została. To była cała masa zależności, powiązań. Wtedy pracowaliśmy nad systemem festiwalowym, ale myślę, że rzecz, którą każdy pamięta, to był TMS-3, a ten stworzyliśmy wspólnie.

W jaki sposób pracujecie razem? Jak wygląda podział obowiązków pomiędzy Wami – robicie dokładnie to samo czy różne rzeczy?

J.N.: Tony mocniej siedzi w przetwornikach, ich elementach i materiałach oraz strojeniu paczek. Ja bardziej siedzę w systemach jako całości. Patrzą na to jako na całość.

Czy to oznacza, że testujesz rozwiązania Tony'ego, oceniasz poniekąd jego rozwiązania i wskazujesz kierunek?

J.N.: Początkowo odbywało się to w taki sposób. Brałem system w trasę, a jak wracałem, omawiałem, co było trudne do zrobienia na tym systemie.

T.A.: Tak, swoją drogą to było perfekcyjne rozwiązanie, bo to, co zbudowaliśmy, Johny bierał w trasę, używał w rzeczywistych warunkach, wracał z informacjami o tych rzeczach. A potem je udoskonalaliśmy. TMS-3 jest tym systemem, gdzie nasze wspólne talenty zaistniały razem. Pamiętam, jak zaczynaliśmy strojenie tych głośników. Jest taki kawałek Earth, Wind and Fire, w którym na początku pojawia się strzelanie palcami. I właśnie do tego elementu początkowo stroiliśmy nasze dziesięciocalowce. To nam się podobało, a naprawdę chodziło o transjenty. Chwyciliśmy to. Ale dopiero jakieś cztery-pięć lat temu doszliśmy, o co w tym chodzi. Przygotowałem o tym dokument dla Instytutu Akustyki, właśnie o transjentach. Ale nasz instykt był tam, zanim dotarła tam nasza wiedza. I zawsze tak pracowaliśmy. Musisz właściwie reagować na takie rzeczy na poziomie emocji, niezależnie od tego, co jest o tym napisane na papierze.

Jesteśmy zupełnie różnymi osobami, obecnie mamy inne zainteresowania. Ale historia i rzeczy, które zrobiliśmy razem przez te lata, to bardzo mocna rzecz, której nigdy już nie powtórzymy. A to będzie już trzydzieści cztery lata. Są też inni – m.in. Yann, który jest Francuzem i niesamowitym stolarzem, kiedyś dawno poprosiłem go o zbudowanie obudowy i od tamtej pory ta współpraca po prostu działa.

niekoniecznie. Dlatego opracowaliśmy projekt Floodlight i sprzedaliśmy także tę licencję Turbosoundowi.

Następnie zajęliśmy się opracowaniem technologii Axhead, co pozwoliło nam uzyskać dobre, równomierne pionowe pokrycie dla wysokich częstotliwości, z czym zawsze był problem. Mieliśmy trochę nowych pomysłów odnośnie samych głośników, w zasadzie ciągle się to dzieje. Dostępne są coraz większe moce. Także właściwie to ciągle jeszcze uczymy się, opracowujemy i rozwijamy konstrukcje przetworników.

Jedną z podstawowych rzeczy w naszej działalności jest to, że kiedy zaczynaliśmy, niemal nie istniała korekcja częstotliwościowa – trzeba było robić to na poziomie właściwego doboru głośników i to wciąż jest nasza metoda pracy. Wszyscy inni biorą rzeczy B&C albo inne gotowe produkty, my konstruujemy każdy pojedynczy falowód i głośnik tak, by do siebie pasowały. Pracujemy nad tymi konstrukcjami, zamiast pracować później nad ustawieniami DSP, co nie jest tożsame. To jest pochodna tego, czego nauczyliśmy się na przykład od BBC. To była wtedy bardzo dobra firma.

Od BBC? W jaki sposób?

J.N.: Oni robili rzeczy bardzo porządnie, właściwie. Odpowiednie okablowanie, dobry dźwięk, rzeczy budowane w prawidłowy sposób, komponenty wysokiej jakości.

T.A.: Współpracowaliśmy z nimi i byliśmy pod dużym wrażeniem sposobu ich pracy. Takie były nasze początki. To już dawne czasy, stara szkoła. Ale to, co widzisz, to fakt, że pojawiają się nowości, wszyscy do nich lgną i zapominają o wszystkich dobrych rzeczach z przeszłości. Postępując w taki sposób, nie dojrzewamy, a jedynie się zmieniamy. Czasem takie zmiany to paradoksalnie krok wstecz. To moje osobiste odczucie w temacie jakości w branży dźwiękowej. Cyfra może być fantastyczna, wiemy to, bo używamy komputerów, ale z drugiej strony musisz tu zadbać o właściwe pliki, formaty, odtwarzacz, konwertery.

A co jeszcze, Waszym zdaniem, możemy osiągnąć w dziedzinie głośników? Jest szansa na jeszcze lepsze przetworniki? Czy jest to możliwy dalszy znaczący postęp?

T.A.: My ciągle wprowadzamy usprawnienia. Próbuje pracować z wysokimi tonami, aby

osiągnąć tu więcej potęgi i spójności. Ale to musi się poruszać z 16–20 tysięcy razy na sekundę, więc musi być naprawdę lekkie. Jeśli chcesz to uczynić wytrzymałym, musi być cięższe. I tu można utknąć i zostać przy tym, co już istnieje. Alternatywą wydaje się wspólny wylot i łączenie głośników ze sobą. To robiło już od dawna wiele osób, ale nie wiadomo, jak robić to właściwie. Sięgamy własnych ograniczeń. To naprawdę bardzo trudne. Fizyczne wymagania odnośnie reprodukcji wysokich częstotliwości stawiają tu pewne warunki i trzeba im jakoś podolać.

Ale jeśli połączyć kilka przetworników wspólnym wylotem, wydaje się, że w prosty sposób możemy otrzymać wzrost ciśnienia.

T.A.: Niby tak, ale kiedy ich wyloty się łączą, większość tego, co otrzymujemy, znosi wzajemny wpływ zamiast dodawania. To w prosty sposób zależy od długości fali. Łatwo jest łączyć bas, gdzie długości fali są duże. Ale dla przetworników wysokotonowych, gdzie wylot ma średnicę 1,4", wymiar jest już wystarczającym, aby mieć dalsze problemy i niezgodności. To już więcej niż części długości

fal. Jak więc je połączyć, unikając problemów? Nie do końca to jeszcze wiadomo... To swego rodzaju ograniczenie. Przez ostatnie dwa lata sporo pracowaliśmy nad opracowaniem właściwego wylotu.

Właśnie: możesz powiedzieć, nad czym konkretnie pracowaliście?

T.A.: Głównie nad komponentami. Nowe Resolution 3 uosabiają w pewien sposób to, czego się nauczyliśmy. Wróciliśmy do początku, wzięliśmy falowód z Resolution 4 i zapytaliśmy siebie, czy możemy zrobić to lepiej. Długo nad tym pracowaliśmy, używaliśmy na przykład balsy czy zwykłej szpachli samochodowej do modelowania kształtów – wymagało to sporo cierpliwości. To wszystko odsłuchiwaliśmy i porównywaliśmy z poprzednią wersją. Była to praca doświadczalna, wymagająca sporo czasu, nie ma tu żadnych programów – po prostu wykonujemy kolejne kroki.

Muszę zapytać: po tylu latach pracy ciągle jeszcze macie z tego przyjemność?

T.A.: No pewnie! Tak.

J.N.: Tak. Zdecydowanie. Tworzenie dobrych rzeczy i sprawdzanie ich jest zawsze fajne.

T.A.: Masz ten sam głośnik, ale ma nieco inne kształty, więc brzmi inaczej. Nie możesz tego zastąpić, to ciągle jest tak naprawdę najlepsze uczucie na świecie.

Wszystko to opieracie więc na eksperymentowaniu?

T.A.: Tak. To ciągle dobrze działa. Może mój słuch nie jest już tak dobry jak wtedy, kiedy miałem dwadzieścia lat, i nigdy już nie będzie, ale moje zrozumienie wielu spraw jest o wiele lepsze. I tu już nabyte doświadczenie i wiedza wykraczają znacznie poza nasze obecne ograniczenia fizyczne.

John, chciałem jeszcze zapytać Ciebie (bo z Tonym miałem już okazję o tym rozmawiać), co – także jako realizator dźwięku – sądzisz o konsolach cyfrowych i całej cyfryzacji dźwięku?

J.N.: Dźwięk cyfrowy stopniowo staje się coraz lepszy. Są na rynku miksery cyfrowe, które brzmią całkiem nieźle. Dla mnie istnieje jednak inny problem: mamy tu takie określenia: tweaky i geeky. „Tweaky” znaczy pracować rękami, czuć to, co się robi; „geeky” – to, kiedy jedynie gapisz się w telewizor. Jak masz telewizję w konsoli, kolejne poziomy menu itd., zapominasz o dźwięku. Patrząc się na kontrolki i łapiąc na tym, że na podstawie wyglądu krzywej EQ decydujesz o tym, czy



John Newsham, Michał Rojewski (FI Dystrybucja Polska), Matt Bate (FI Dystrybucja Polska), Tony Andrews.

dźwięk jest takim, jaki chciałeś uzyskać. A to jest bardzo odległe od pracy z dźwiękiem. Masz reprezentację graficzną EQ w konsoli, ale powinieneś słuchać tego korektora, a nie na niego patrzeć. Jeśli zaczynasz patrzeć, przestajesz słuchać – takie są moje doświadczenia. Kiedy pracuję, staram się nie patrzeć na wyświetlacz. Inną rzeczą jest szybkość pracy – nie mogę pracować zbyt szybko na konsoli cyfrowej. Na przykład kiedy w trakcie koncertu chcę poprawić korekcję na werblu, dodać mu trochę dołu czy cokolwiek z nim zrobić, muszę (po kolei) odnaleźć kanał, przywołać go, wybrać sekcję korekcji, następnie dwa razy nacisnąć żeby dojść do korekcji lo-mid i dopiero mogę ustawić to, co chciałem. A chwila, kiedy miało to sens, właśnie minęła. W tym czasie mogłem zrobić trzy inne rzeczy. Na konsoli analogowej mogę robić kilka rzeczy na raz, ustawiać poziomy i jednocześnie korekcję itd. Masz wszystko pod palcami i nie musisz nawet patrzeć. Wystarczy zlokalizować pokrętło i zrobione. Po koncercie ludzie mi mówią, że na przykład światło było tego wieczoru bardzo ładne, a ja im odpowiadam, że nie wiem tego. Bo nie patrzyłem, tylko słuchałem.

Czyli przetwarzanie dźwięku jest w porządku, chodzi głównie o problemy z interfejsem?

J.N.: W moim przypadku głównie chodzi o samo używanie konsoli. Ale dźwięk z wielu konsol cyfrowych jest szokujący.

Szokująco dobry czy niekoniecznie?

J.N.: Szokująco zły. Używałem wielu, chyba wszystkich dostępnych konsol cyfrowych i jedyną, która zbliża się do dobrego dźwięku analogowego, jest dla mnie Midas. Pracowałem z Pro3 i Pro6, teraz jest jeszcze Pro2, z którą nie pracowałem, ale podobno brzmi tak samo dobrze. Robiłem porównanie pomiędzy kanałem XL8 a kawałkiem kabla i sam kabel nie zabrzmiał tak dobrze jak mikser. Widocznie mikser lepiej współpracował z wyjściem odtwarzacza niż bezpośrednio wejście wzmacniacza, więc trzy z czterech osób w tamtym teście wybrało dźwięk konsoli ponad kawałek kabla. Wiem, że te konsoly Midasa brzmią dobrze. Ale niestety większość konsol cyfrowych dobrze nie brzmi. Sądzę, że chodzi o zarządzanie różnicami w czasie – te muszą być bardzo dobre w kontekście czasowym. Niektóre z nich brzmią, lepiej kiedy korzystasz z zewnętrznego zegara. Kiedy podłączysz dobry zegar zewnętrzny do Yamahy, ta brzmi naprawdę lepiej.

Do tej pory nie wierzyliśmy też, że można na przykład zmieścić czterdzieści osiem porządnymi przetworników w konsoli

