

ВСЕМ САЛЮЮЮЮТ! РЕБЗИИИИ! СПАСИБОООО ВАМ , ЧТО ВЫ ТУТ)))

Итак, по поводу ЛЕЙбла!

Постсоветское пространство меня знает больше. Остальной мир - меньше. Соответственно задача Лейбла - построить мост между этими двумя мирами через музыку, которую ОН будет выпускать. Чтобы когда встал вопрос у Диггеров всего мира "а куда пойти послушать хорошую музыку из постСовка?" (как бы это сейчас ни звучало) - они шли к нам. В последствии конечно же и артисты остального мира к выпуску предполагаются, иначе мост будет только в одном направлении ФУНКЦИОНИРОВАТЬ. Однако, начнем с "отсюда" в "туда", а дальше уже посмотрим.

Для понимания того - какого рода музыка будет. Я бы НЕ ХОТЕЛ ограничиваться жанрами, наличием или отсутствием вокала, языком, формой и тд. Я бы ХОТЕЛ, чтобы музыка была от сердца. Это всегда можно будет почувствовать. Музыка сама по себе имеет такой широкий спектр инструментария, что если начать прописывать все нюансы - можно будет захлебнуться одним лишь только описанием критериев, по которым это "Да", а это "Нет". Всё упирается в ощущения - во вкус. Мой вкус, в первую очередь. Сорян.

Здесь я уделю место **Манифесту**.

В среде бурно развивающегося ИИ и алгоритмов музыкальных платформ, а также самой системы мировой индустрии я понимаю, что вероятность быть услышанным новоиспеченному артисту крайне мала. Система Индустрии вынуждает делать музыку запоминающейся, простой, цепкой и поверхностной. И те, кто не согласен придерживаться формата - извините. Алгоритмы его не подхватят, в болоте мирового маркетинга он тупо захлебнется... Хорошая музыка остается лежать на подоконнике. Таким образом у нас с одной стороны массивная, сложнопробиваемая мировая индустрия, а с другой стороны артисты, которые не знают как в неё попасть. А конечная цель-то какая в итоге?? - быть услышанными, найти свою аудиторию. Тут-то и появляется наш ЛЕЙбл. Где слово ЛЕЙбл стоит понимать как КОМЬЮНИТИ. Предполагается собрать вокруг себя по-настоящему ценителей музыки. МЫ собираем сообщество всех равнодушных к музыке НЕ через сформированные индустриальные рельсы (или если хотите - НЕ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ/ НЕ ТОЛЬКО через индустриальные рельсы), а через нас с вами - ЛЮДЕЙ, которые готовы потратить время на то, чтобы вкушать музыку со всеми её переподвыподвертами в своих решениях. Музыка - это язык, эмоция, человеческий опыт, взгляд на мир, ощущение себя в нём... Каждая музыкальная единица - это уникальная личность в этом смысле. Также, как и каждый отдельный человек нашего сообщества. Отсюда-то и выстраивается принцип диалога между музыкантом и аудиторией. Музыка БЕЗ ЗАИСКИВАНИЯ, АВТЕНТИЧНАЯ, ОРИГИНАЛЬНАЯ, АВТОРСКАЯ. По такому принципу можно собрать (уже есть - мы с вами) и масштабировать СООБЩЕСТВО, которое станет самым главным активом нашего МУЗЫКАНТА. НЕ ДЕНЬГИ, вложенные в артиста и его промо, а именно ЛЮДИ, которые сделают промо артисту по своей собственной воле, ИБО ЗА ДУШУ ЗАДЕЛО так, что не поделится этим невозможно.

Только так оно всё и сможет масштабироваться до интернационального уровня.
Дальше - больше. Это, в целом, уже пахнет СЕКТОЙ здорового человека.

Да!, и до нас могут не все достучаться. Упираемся в ресурсы человеческие, во вкусы и некоторые "территориальные ограничения" (если говорить про артистов на выпуск) и тд.

ГАРАНТИЙ УСПЕХА НЕТ НИКАКИХ.

ДА я и не хочу подобными гарантиями заниматься.

Как показывает практика - 90 процентов присылаемого материала не подходит под описание выше. Ещё 9.99 процентов - нужно дорабатывать до нужной кондиции (мы с этим охотно поможем). Ну и только лишь оставшийся 0,01 % - это группы "СОЮЗ", "Лівінстон", "YUKO"... НОООО - все эти три я слышу через много лет в мировых плейлистах находясь тут в Париже. Приложение RADIOOOOOO тому подтверждение. Ахуенное, кстати.

Как только находим артиста для выпуска - тут же кидаем запросы в сообщество:

- Помогите с обложкой !?
- Смонтируйте видео !?
- Снимите клип !?
- Кто хочет помочь с мэнеджментом !?
- Помогите с промо !?
- ...

И все те, кому музла артиста особенно близко, наверняка отзовутся и впрягутся. Это некий обмен энергией, где творец получает за своё творение вознаграждение в виде творения от других. Тут-то, собственно, и играет ключевую роль МУЗЫКА.

ВАЖНО!!!

Я не исключаю цифровые платформы типа Спотифай, ЭПла и тд, но впервую очередь - это должны быть платформы, которые собирают похожую на нас с вами аудиторию. Это конечно же bandcamp.com, старый бодрый soundcloud.com, возможно audius.co (последнюю надо будет изучать ещё). Короче, тут сама философия этих платформ намного ближе к нашей, поэтому - они первичны. Там и финансовая составляющая тоже ясна. YouTube.com естественно. Всю политику взаимодействия здесь нет смысла расписывать пока.

ДА, финансовый вопрос никто не исключает. Как и заработок артиста с продажи его музыки так и затраты на административный ресурс и на менторство. Но в целом - это должна быть прозрачная схема между Лейблом и артистом. Это уже будем ща по ходу определять как именно это делать.

Самое важное - не факт, что это получится именно так, как планируется. Тут много нюансов и подводных камней. От артистов до процесса взаимодействия с сообществом. Но бля! НАдо пробовать, Хули?!

Для начала я собрал уже небольшую команду в виде админов и музредов, чтобы уже начался процесс. Они будут помогать отбирать музыку и отлаживать систему взаимодействия. Все из разных стран.

МУЗЫКАНТАМ ЖЕЛАЮЩИМ ПОДАТЬ ЗАЯВКУ - ПОЧТА. ВСЕ ОПИСАНИЯ В ОТДЕЛЬНОМ МЕСТЕ НАПИШУ.

Сразу оговорюсь, в отличие от взаимоотношений с артистами, я не предполагаю никаких финансово-договорных отношений с членами сообщества. Тут как бы всё от нашего сердца только исходит. Никто никого не заставляет, но, если уже соглашаемся, то давайте на берегу договоримся, что всё , что создаём идёт в помощь артисту на БЕСКОРЫСТНЫХ началах. Чтобы опосля не было недопониманий.

Прошу также учесть, что ВСЕ СЮДА ДОБАВЛЕННЫЕ одновременно соглашаются с тем, что они за МИР во ВСЕМ МИРЕ, уважают все народы, религиозные конфессии и рассы и меньшинства, ... И НЕ СОГЛАСНЫ с деятельностью ВЛАСТЕЙ тех государств нашей ГАЛАКТИКИ, которые выбрали ЗАХВАТНИЧЕСКИЙ стиль. И если это так, то милости просим...