

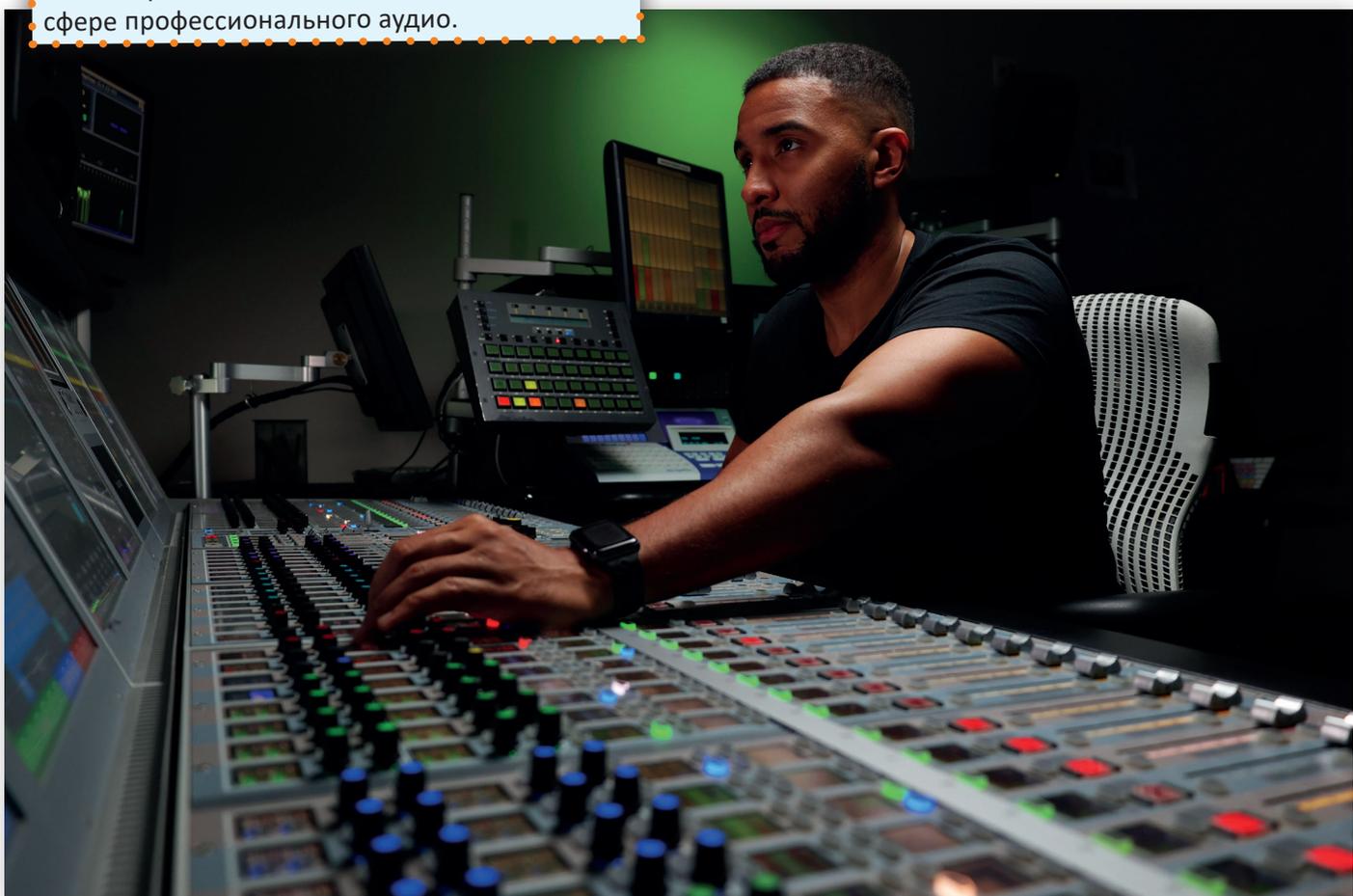
# Интервью с профессионалом – Рауль Фелипе, старший вещательный звукорежиссер в Televisa Univision

Алисия Рут

Рауль Фелипе – это опытный звукорежиссер, начало деятельности которого связано со сферой музыкального производства. Впервые он стал работать с микшером Calrec Artemis пять лет назад, когда изучал сигнальный тракт и маршрутизацию, применяемые в области звукового вещания. Он также использует Calrec Summa. Рауль ответил на несколько вопросов, рассказав о том, какова его нынешняя роль в компании Televisa Univision, которая действует в Майами (Флорида, США) и что ему больше всего нравится в работе в сфере профессионального аудио.

**Каким был ваш путь в сферу профессионального звукового вещания – как вы начинали и что привело вас сюда?**

Все началось для меня с работы в музыкальной сфере. Я учился в Международном университете искусств и дизайна Майами и получил степень бакалавра по аудиотехнике. Еще учась, я стажировался в студии звукозаписи The Setai Recording, которую возглавлял главный инженер Мэтью Нобл. Там я получил свой первый опыт работы в реальных условиях звукозаписывающей студии. Я помогал во время сессий записи известных артистов и своими глазами видел, насколько профессионально эти сессии проводятся.



Аудиоинженер Рауль Фелипе

Получив диплом, я устроился на работу в другую хорошо известную коммерческую студию Майами – Circle House Studios. Там я начал как стажер, но быстро дорос до помощника инженера, затем до старшего помощника инженера, а в итоге стал штатным звукорежиссером. В течение этого времени я получил большой опыт в сфере записи музыки, работая на проектах известных артистов.

Одновременно с этим я получил возможность поработать на записи альбомов, как номинированных на премию Grammy, так и получивших ее. Я также был награжден табличками 3X Platinum и 2X Platinum за работу над песнями Really Really и I Don't Get Tired Кевина Гейтса, специализирующегося в жанре хип-хоп. Примерно тогда же у меня возникло желание узнать больше о телевидении и кинематографе, а также попробовать свои силы в прямых телевизионных трансляциях.

### **Как вы стали звукорежиссером в Televisa Univision?**

Такая возможность возникла в 2017 году, когда один из моих друзей, работавших в Televisa Univision, сказал мне, что есть шанс поработать привлеченным на выходные старшим звукорежиссером на локальном новостном канале 23 Miami. Меня взяли на должность, и я получил шанс начать изучение технических аспектов, связанных с работой вещательного звукорежиссера.

### **Когда вы начали работать с оборудованием Calrec и как долго с тех пор его используете? Почему вам нравится работать с этими микшерами?**

Я начал работать с системой Calrec в 2017 году, когда использовал микшер Artemis, получив свою первую должность в сфере звукового вещания. С помощью Artemis я полно-

стью освоил работу со звуковым трактом и маршрутизацией звука в вещании. Обладая опытом работы с консолями SSL и микшерами для звукозаписи Neve, я сразу заметил, знакомясь с Artemis, что сигналы после эквалайзеров на микрофонных предусилителях и компрессоров получаются очень чистыми. Я также обнаружил, что маршрутизация и обработка сигналов выполняются гибко, эти процессы легко адаптировать буквально на лету, работая в прямом эфире.

### **Как известно, вы используете микшеры Artemis и Summa для работы на новостных программах Televisa Univision Network и на новом онлайн-проекте Streaming Newscast. Чем конкретно характерна эта работа?**

Я просматриваю сценарий, подготовленный режиссером. В зависимости от особенностей программы затем обсуждаю с менеджером АСБ, какие микрофоны и гарнитурные мне нужны и что вообще понадобится для каждого отдельного сегмента программы. Все базируется на информации о том, кто и как будет двигаться в студии и сколько гостей ожидается в каждом сегменте. Если есть сегмент или горячий новостной сюжет, требующий перевода, я настрою все необходимые посылы микс-минус и записей ISO, определяю все уровни. Затем поработаю с техническим координатором эфира, чтобы обсудить живые спутниковые сигналы для каждого репортера, выходящего в прямой эфир во время программы. После этого направляю живые сигналы на одну из наших консолей Calrec и обрабатываю их с применением частотной коррекции и компрессии, чтобы привести их к уровню вещательного качества.

Кроме того, поскольку мы еще выполняем стриминг программ, получаем много интервью по Skype и Zoom. Если есть время, я проверяю источник на предмет каких-либо



Calrec Artemis

проблем синхронизации видео и звука, если обнаруживаю их, вношу в аудиотракт необходимую задержку по кадрам или времени. После этого связываюсь с нашей внутренней студией для настройки уровней – микрофонных и подслушки – для каждого ведущего.

**Какие функции для вас важны в вещательном аудиомикшере? Что отличает Calrec от других производителей микшеров в данной сфере и что вам больше всего нравится в консолях Artemis и Summa?**

Одна из наиболее важных функций, которые я действительно ценю в вещательных аудиоконсолях, это простота коммутации и маршрутизации на лету. Вследствие динамичности и довольно высокой степени непредсказуемости прямых новостных эфиров наличие возможности буквально в течение нескольких секунд коммутировать и маршрутизировать входные спутниковые сигналы или сигнал перевода в режиме реального времени – это очень удобно.

Что делает Artemis настолько уникальным, так это то, что он позволяет мне делать все собственными средствами, удобно расположившись на рабочем месте. Мне не нужно вставать и идти к той или иной коммутационной панели, чтобы изменить схему маршрутизации сигналов. Благодаря эффективной внутренней маршрутизации я экономлю уйму времени. Я могу быстро адаптироваться к изменениям, не беспокоясь, что отвлекусь от живого микширования программы. Еще мне очень нравятся управляемые с сенсорного экрана параметрический эквалайзер и компрессоры.

**Какие функции Calrec вам нравятся? Приведите пару примеров выдающихся возможностей Artemis и Summa, которые действительно помогли вам в работе.**

В 2020 году я работал на прямой трансляции дебатов кандидатов в Палату представителей США. Один из кандидатов владел двумя языками и говорил то по-английски, то по-испански, тогда как второй кандидат говорила только по-английски. Из-за ковида она собиралась участвовать в дебатах дистанционно из своего дома.



Процессорный блок и одна из консолей микшера Summa

Двухязычный кандидат пришел на дебаты в студию. Как и во время любых дебатов, у нас был ведущий и два переводчика, один из которых переводил в эфир, а второй – в слуховой суфлер для англоязычного кандидата. Оба переводчика работали дистанционно – один был в Майами, а второй в Лос-Анджелесе. Так что одновременно у меня было три обратных сигнала микс-минус (до фейдеров) и два обычных обратных микса, с которыми надо было работать помимо выдаваемого в эфир микшированного сигнала.

Вот тут Artemis и раскрылся в полной мере, показав, насколько он гибок. Для находящегося в студии кандидата и модератора были выбраны свои разные программы микширования и входы/выходы Artemis, я назначил дополнительный посыл (после фейдера) для каждой программы микширования. Затем я назначил выходы посылки трека моим программам микс-минус, чтобы у каждой был независимый тракт. Я назначил посыл трека для каждого с помощью опции разделения посылов. Выбрал А, В и С. Посыл трека В был назначен на переводчика, который работал на слуховой суфлер, а посыл трека С – на переводчика, работавшего в эфир.

У меня были три независимых посылки с разными уровнями для каждого микс-минус (до фейдера). Так что, когда для кандидата, которому был назначен посыл трека А, нужно было сделать громче голос переводчика в слуховом суфлере, я мог просто перейти к этому источнику и поднять посыл А без изменения уровней для В и С. Так можно было действовать при любых регулировках уровня.

Я сжал посылки в микс-минусе до трех посылов разного уровня всего одним быстрым движением. Это дало мне больше времени, чтобы сосредоточиться на микшировании дебатов в эфире.

### **Как COVID-19 повлиял на вашу работу в данный момент? Было ли это воздействием существенным для недавно выполненных проектов?**

COVID-19 оказал огромное влияние на наш рабочий процесс, особенно в период локдаунов и нахождения коллег на карантине. Был момент, когда все наши ведущие и репортеры работали дистанционно из дома. Нам приходилось проводить новостные трансляции с применением нескольких внестудийных устройств LiveU, обеспечивавших передачу сигналов в студию. Как только мой технический координатор эфира обеспечивал подачу этих сигналов в нашу коммутационную аппаратуру, я мог нормально работать со всеми аудиосигналами на Artemis, делая это в привычной для меня манере.

### **Как вы видите эволюцию аудио в ближайшие пять лет и как собираетесь развиваться сами?**

Я вижу переход аудио к AoIP как стандарту в разработке аудиовизуальных систем и их взаимодействия по сети. Верю, что в профессиональной студийной звукозаписи аналоговые микшеры и аналоговые выходные устройства сохранятся как начальные звенья сигнального тракта. Но как только сигнал поступит в цифровую среду, многие звукорежиссеры оценят гибкость AoIP. Это особенно очевидно, когда работа ведется в условиях комплекса с несколькими аппаратными – здесь AoIP позволяет экономить и время, и пространство.

Сейчас я работаю над получением сертификата Dante. Со временем я бы хотел открыть собственную A/V-компанию для разработки аудиовизуальных систем, применяемых в сфере вещания и массовых мероприятий. Также планирую изучить программирование с акцентом на обработке звука и DSP. Было бы интересно создавать программные модули для музыкальной звукозаписи или принять участие в создании объемного пространственного звука для Метавселенной и компьютерных игр. ■

## **НОВОСТИ**

### **Решения ARRI для телесериала The Rising**

Криминальный телесериал The Rising, создаваемый в Sky Studios, изначально было решено делать на базе технологий виртуальной реальности, что диктовалось соображениями безопасности. Но съемка на фоне светодиодных экранов еще больше расширила творческую свободу съемочной группы, не стал преградой даже жесткий график работы.

В сериале много мотокросса. Главная героиня Нив Келли ездит ночью по проселочным дорогам одна или рядом с автомобилем отца и даже принимает участие в гонках. Режиссеру Эду Лилли хотелось снять много крупных планов, что было бы опасно даже при участии каскадера, если бы съемка велась в реальности.

В итоге задействовали павильон ARRI Stage London в Аксбридже (Великобритания). Площадь павильона – 708 м<sup>2</sup>, это пространство смешанной реальности,

созданное в сотрудничестве с Creative Technology. Работа в павильоне позволила выполнить съемку в семи разных виртуальных средах всего за 11 ч.

Двумерные планы, предварительно снятые на локациях, загрузили в светодиодные экраны, покрывающие стены и потолок павильона. Так получили фото-

реалистичный фон. Он дополнялся профессиональными осветительными приборами ARRI, включая панели SkyPanel и прожекторы Orbiter. Динамика съемки достигалась с помощью специальной разработанной платформы для мотоцикла, создающей колебания, присущие езде по пересеченной местности.

