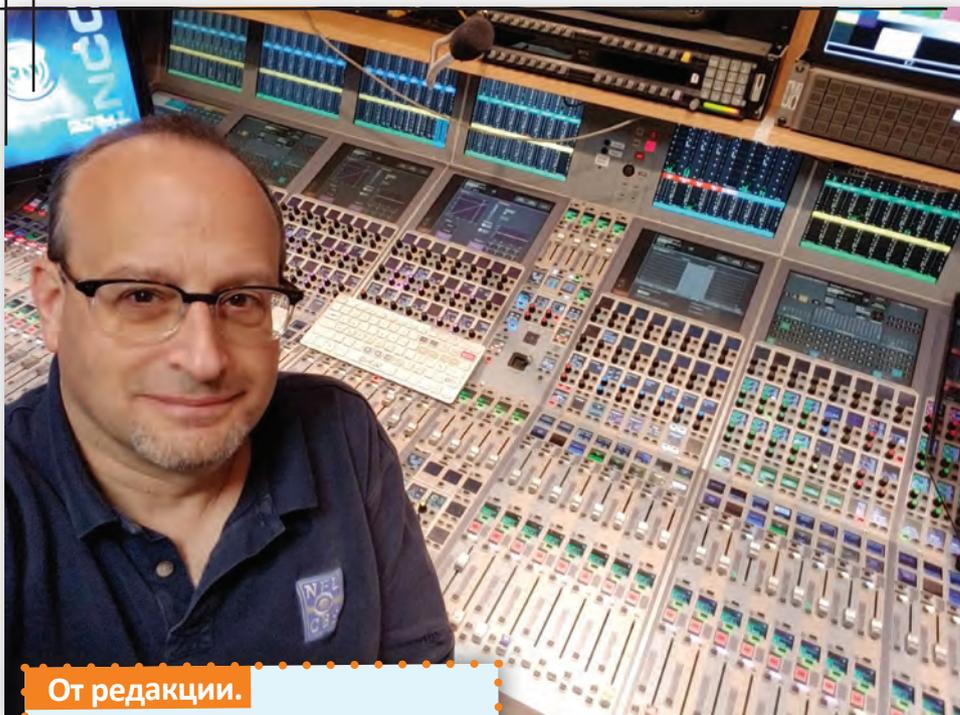


Звукорежиссер Фил Адлер – от музыки к спортивному вещанию

Алисия Рут



От редакции.

Как бы ни были интересны технические разработки сами по себе, они всего лишь инструменты и раскрывают свой потенциал только в умелых руках. Поэтому не менее интересно узнавать о работе опытных специалистов, о том, как они используют те или иные технологии. Одним из таких специалистов является Фил Адлер (Phil Adler), интервью у которого взяла Алисия Рут.

Расскажите, пожалуйста, с чего вы начинали как профессионал в сфере звука и к чему пришли сейчас.

«Муха» микширования звука укусила меня еще в те времена, когда я работал на радиостанции моего колледжа. Сразу после его окончания я получил работу инженера в студии звукозаписи Бостона, но это была лишь частичная занятость. Мне требовалась полноценная работа, чтобы покрывать расходы, и я занялся продажей профессиональной звуковой аппаратуры, сняв офис совместно с продавцом вещательной техники. Локальная станция как раз модернизировала свою ПТС, ее персонал постоянно

Звукорежиссер Фил Адлер

сновал по офису, мы стали друзьями. Однажды главный инженер сказал мне, что их звукорежиссер уходит, а времени на поиски нового очень мало. И спросил, не заинтересует ли меня эта работа. Я ответил, что практически ничего не понимаю в телевидении. И получил ответ, что они быстро научат меня этому. Вот так я и оказался на этой должности. Спустя две недели обучения предыдущий звукорежиссер сказал, что ему пора выходить на новую работу, а у меня все будет хорошо, и попрощался. Это было 32 года тому назад.

Я знаю, что вы профессионально занимались микшированием звука для спортивных трансляций в течение более чем 20 лет, а первой вашей страстью была музыка. Что сегодня составляет основу вашей деятельности?

Сейчас я отвечаю за то, что аудитория услышит в эфире. Я также определяю все аспекты настройки звуковой системы на площадке, управляю настройками и руковожу всей группой сотрудников, работающих со звуком. Когда масштабы трансляций оказываются большими, мы

привлекаем дополнительных специалистов, и часто мне приходится заниматься этим тоже.

Как выглядит ваш типовой вещательный рабочий процесс применительно к аудио?

Процесс, который я использую, был сформирован еще в те времена, когда ресурсы были ограничены. В нашем распоряжении имелось 32 фейдера, восемь групп, четыре дополнительных входа, несколько матриц и программная шина.

Обычно я структурирую микширование по группам: комментаторы, звуки игры (поля), EVS, музыка, звуковые эффекты, толпа и т.д. Группы подаются в каналы AUX и на основные выходы – программный и для передачи. Многодорожечные послы используются для подачи на ISO-входы коммутатора. Этот базовый рабочий процесс верой и правдой служил мне год за годом и от одного микшера к другому, будь то аналоговые или цифровые консоли. Микшер Calrec стал первым в моей карьере, обеспечившим возможность работы с не измененным по выходному уровню (pre-fade) сигналом из многодорожечного посыла. И это полностью изменило мою работу. Микшеры Calrec очень гибки и отзывчивы. Если мне нужно перераспределить сигналы или внести какие-то изменения, для этого обычно нужно нажать буквально одну кнопку.

В чем особенность, может даже уникальность, работы со звуком в спортивном вещании?

Изначально звук в спорте – это смесь речи комментаторов и шума, который имеет место там, где проходит соревнование. И шум обычно находится в том же частотном диапазоне, что и голоса комментаторов. Так что сложность заключается в том, чтобы отделить одно от другого и сделать речь хорошо и четко слышимой. Я стараюсь применить тот же подход, что и при микшировании музыки, то есть рассматриваю комментаторов как певцов, а окружающие звуки – как музыкальное сопровождение. Мне нужно вырезать одни частоты, чтобы создать пространство для других, и динамически управлять всеми элементами, чтобы они не переходили дорогу друг другу в миксе. Это необходи-

мо делать в режиме реального времени, возможности отмотать назад или сделать второй дубль — нету. А еще параллельно с этим я постоянно взаимодействую с режиссером и продюсером.

Когда вы впервые начали работать с оборудованием Calrec?

Впервые я увидел микшер Calrec в 1994 году на зимней Олимпиаде в Лиллехаммере. Вскоре после этого такие микшеры стали появляться и в американских ПТС.

С какими консолями Calrec вам довелось поработать за все эти годы и на каких проектах?

Я работал с микшерами Q2 и S2, затем с Alpha, Sigma, Omega, Artemis и Apollo. Мне сказали, что у меня был второй по счету микшер Alpha, и он был установлен в ПТС NEP SS9, привлеченной телеканалом CBS NFL. Кажется, это было в 2002 году. Все мои проекты так или иначе связаны с микшерами Calrec с того момента, как они де-факто стали стандартным компонентом ПТС, используемых в США. Остальные незначительные вариации оборудования не в счет.

Приведите самый свежий пример проекта, где вы использовали Calrec.

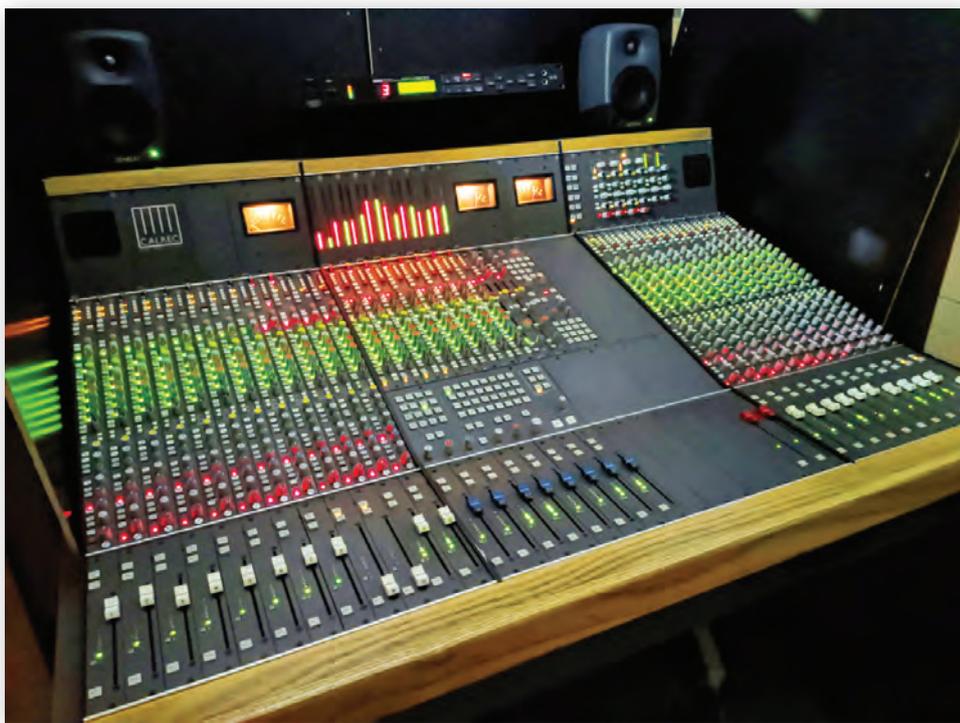
Чемпионат NFL на канале CBS, сезон 2019 года. Это была совершенно новая ПТС Columbia компании GameCreek, полностью на основе IP-технологий.

Какие технологические достоинства консолей Calrec вы используете?

Я в первую очередь звукорежиссер, а уж потом инженер. Консоль звучит отлично, и мне нравится тот факт, что не приходится погружаться в многочисленные меню, чтобы решить ту или иную задачу. На самом деле я не очень забочусь о том, что происходит внутри микшера. Если сосиска вкусна, какая мне разница, как она сделана?

Можете ли вы назвать ключевые технологические вехи, очевидцем которых вы стали за время работы в сфере вещания, и как они изменили то, что вы делаете?

Больше всего, на мой взгляд, это касается изменения форматов. От моно к стерео, от стерео к ProLogic Surround, затем к ProLogic Surround to 5.1. А дальше от SD к HD, от HD к 3D, далее к 4K. И давайте не будем забывать, что я перешел от аналоговых консолей к цифровым. Этот переход был самым сложным из всего упомянутого.



Аудиомикшер Calrec S2 – уже история

А на каких проектах было приятнее всего работать или, может быть, какие были самыми запоминающимися?

Я работал на чемпионатах AFC, на Олимпиадах, турнирах NCAA и других крупных соревнованиях, но пока что самым напряженным для меня был мой первый SuperBowl. Я говорю о SuperBowl XXXV в 2001 году. А самое большое удовольствие я получил от работы над альбомом, и это еще до того, как я пришел в спортивное вещание. В итоге это вылилось в работу на большой кинематографической площадке. Однако это долгая история.

Что вы думаете об AoIP, на каком этапе мы находимся сейчас, и что это сулит в будущем?

Я считаю, что мы еще в самом начале удивительного времени внедрения этой новой технологии. AoIP многообещающая, но есть и проблемы, которые надо решить, особенно применительно к ПТС. Специалисты по звуку должны теперь быть и звукорежиссерами, и сетевыми администраторами. А это две совершенно разные профессии.

На данный момент нам нужны и те, и другие, — люди, понимающие в вещании и звуке, и специалисты, разбирающиеся в сетях и способные решать возникающие в них проблемы. Мы обучаемся по мере движения вперед и становимся лучше от трансляции к трансляции, но это действительно серьезная эволюция.

Как приход вторых экранов (смарт-фонов, ноутбуков) изменил принципы микширования? Что вы думаете о желании зрителей получить отличный звук и повлияло ли это на вашу работу?

Для меня ничего не изменилось в создании вещательного микса в связи с Интернетом. Качество того, что я отправляю в виде потока в дома зрителей, ничуть не хуже, если не лучше того, что транслируют локальные станции. Я убеждаюсь, что микс звучит хорошо на малой громкости, в режимах стерео и моно, и это довольно старый, но действенный метод микширования музыки.

Если микс звучит хорошо в этих режимах, он будет звучать хорошо где угодно. Я стараюсь получать запись каждого эфира, на котором работал, чтобы посмотреть, все ли получилось так, как надо. Я работаю на прямых спортивных трансляциях, чтобы документировать событие, а не создавать его. Так что для меня нет понятия «отличная трансляция». Мы просто стараемся сделать все возможное, чтобы наилучшим образом «перенести» событие в дома зрителей, разумеется, в рамках имеющихся ограничений.

По-вашему, как будут развиваться аудиотехнологии в ближайшие пять лет?

Думаю, что развитие получит AoIP, а также увеличится объем дистанционной работы, чтобы снизить расходы. ▶