

Show Console-LPC Live Performance Console

Que o digital faz parte do dia-a-dia do estúdio de gravação, nos já sabemos. Assim como sabemos que há uma certa resistência por parte de alguns profissionais do áudio em utilizar consoles (mesas de som) digitais. Felizmente, este receio não se estende a outros equipamentos como processadores, controladores e outros bichos, os quais já conquistaram o seu espaço.

Num mercado onde a relação entre as empresas e os profissionais nunca esteve em maior evidência, bons resultados vêm sendo alcançados, como esta parceria da Showco, empresa locadora e a Harrison, fabricante de equipamentos.

Da necessidade da Showco - Dallas, em ter uma console capaz de atender a diversos artistas em um mesmo evento, surgiu a idéia da Showconsole, é o que nos conta o Sr. Howard Page, vice-presidente da Showco.

Como a Harrison já era uma parceira da Showco e dispunha da tecnologia para industrializar o produto, foram então iniciados, há cinco anos, os trabalhos de desenvolvimento do projeto.

Finalmente o produto foi lançado no mercado durante a feira LDI, em Phoenix.

Suas vantagens foram logo reconhecidas: total recall, menor espaço ocupado (os produtores agradecem), menor nível de ruído e a versatilidade de poder ser usada tanto no PA como no monitor.

Suas vantagens foram logo reconhecidas: total recall, menor espaço ocupado (os produtores agradecem), menor nível de ruído e a versatilidade de poder ser usada tanto no PA como no monitor.

Conforme afirmou-me Julie Smith, da Showco, todos os parâmetros podem ser gravados em um Floppy Disk (disquete de computador).

Veremos a seguir, todas as características técnicas oferecidas pela Showconsole ou LPC (Live Performance Console) como foi batizada pela Harrison. Mas antes, tentem imaginar a praticidade de se fazer um show hoje, armazenar em disquete todos os parâmetros e daqui a um mês inserir este disquete na Showconsole para o mesmo show e encontrar pronto todo o setup? Prático não?

Áudio analógico com controle digital ? Esta maravilha já possível ?

A Showconsole é conectada a um rack que fica próximo ou no próprio palco, utiliza protocolo de controle enviado via fibra ótica, a mesma utilizada pela indústria militar, podemos controlar digitalmente todos os parâmetros. Contudo, sua característica mais espetacular é que o áudio é analógico. Agrada aos adoradores do áudio analógico, ao mesmo tempo que oferece toda a praticidade do controle digital.

"Cada simples botão, chave, potenciômetro, knob, seleção, endereçamento, tudo é perfeitamente gravado e pode ser chamado instantaneamente - comenta Howard Page".

A mesa utiliza potenciômetros deslizantes e rotativos motorizados. Assim a posição do knob representa sua posição real no controle visualizado. Não é virtual. É real. Para o operador é muito prático. Ele estará vendo durante todo o tempo, a posição dos controles como em uma console analógica.

São 40 potenciômetros deslizantes, 80 canais simultâneos, 320 entradas e muitas outras possibilidades. Temos 80 canais ativos por vez. cada canal possui três entradas para microfone e uma entrada de linha que podem ser selecionadas instantaneamente, perfazendo um total de 320 canais.

Pode-se usar a seguinte configuração: 80 canais para cada banda, atendendo independentemente a três bandas. Cada uma terá seus microfones conectados ao rack que fica no palco e com um simples apertar de botão, selecionamos qual a memória desejamos utilizar.

Outra possibilidade é a utilização de mais de 80 canais para uma mesma banda que possui, no caso, um mesmo músico utilizando diversos instrumentos. A cada momento do show pode-se, por exemplo, selecionar em um mesmo canal qual o instrumento a ser utilizado. Guitarra, violão e banjo, todos em um único canal, porém com todos os parâmetros armazenados em locais diferentes.

Portanto poderemos ter até 320 canais para atender a um único grupo, sendo 80 canais por vez. Com até três racks utilizados por vez, podemos ter um total de 960 canais disponíveis em um evento. Quantas bandas podem ser atendidas em um único evento? É o mesmo que termos 24 mesas de 40 canais. "Isto nos desafia a entrar em um fantástico mundo de tecnologia para sonorização ao vivo", diz Haward.

Maior tecnologia em menor espaço ocupado. A Showconsole é relativamente pequena, medindo 1,88 por 0,92m.

Qualquer engenheiro de estatura média pode, sentado à sua frente, acessar todos os controles sem muito esforço. Economia de espaço foi um dos objetivos no

desenvolvimento do projeto. Em particular para melhor atender aos teatros e casas de shows.

"Nossos cálculos, baseados na apresentação em Sidney de um grande musical, possibilitou a utilização de mais oito assentos e uma conseguinte receita de A\$3.640 (para quem quiser conferir, o Banco Central oferece a taxa de conversão do dolar Australiano para o real) por semana, apenas utilizando a Showconsole no lugar de uma outra analógica com menos canais e recursos", diz Haward.

Outra grande vantagem é a economia com o transporte, uma vez que ocupa menos espaço e peso. Também não precisa de multicabos convencionais, economiza mão-de-obra e tempo, tudo isto sem contar os gastos com as fitas para se prender todos os multicabos.

Controlando a Showconsole

Há 40 fader's de 100 mm motorizados que controlam em duas seções os 80 canais da console. Um potenciômetro giratório, motorizado, pode ser designado para controlar o segundo canal de cada módulo. Teremos então 40 fader's deslizantes e 40 potenciômetros giratórios para controlar os 80 canais, se assim programar-mos.

Sobre o potenciômetro do canal há um botão de seleção determinado para cada canal superior e inferior. Uma "etiqueta" iluminada (slate), mostra ao operador o que está endereçado àquele canal. Podemos anotar(até quatro dígitos), Kick ou HH por exemplo, definindo para qual canal está o bumbo ou o contra tempo. Mudando a seleção o Slate pode mostrar qual o número do canal utilizado.

O display de cristal líquido possui 13,1". Existe um monitor de uso externo que é bem maior, mas que ao ser utilizado desabilita o display da Showconsole.

Pode-se controlar efeitos externos via MIDI. Mas a conexão com os efeitos externos deverá ser feita no rack que fica no palco. Há duas formas: deixar os efeitos em baixo do palco, já previamente programados e mudar os programas via MIDI. Ou utilizar os 96 canais disponíveis em multicabo convencional para deixar os efeitos ao lado da console. Obviamente os efeitos devem ser balanceados para que o envio dos sinais sejam mais imunes a ruídos.

Uma dificuldade encontrada ao se utilizar mesa digital se dá quando temos de diversas músicas já programadas na memória e nos deparamos com a necessidade de se mudar a equalização de um determinado canal. Neste caso, deveria fazê-lo em cada programa. A Showconsole permite que se grave esta nova equalização facilmente e ao chamar-mos os programas, a nova equalização já estará



reorganizada.

Os controles gerais que valem para cada canal, estão dispostos no centro da console. Nestes controles alteramos o ganho, EQ, Sends, os processadores dinâmicos e etc.

Ao se tocar no seletor do fader este canal irá automaticamente para a seção central, disponibilizando seu ajuste.

São 32 saídas auxiliares (mixbusses) e quatro saídas estéreo individuais que são endereçáveis de todos os canais.

Neste mesmo módulo central, temos 16 controles de UCA que podem operar em qualquer configuração, como os canais de entrada, saída, master e grupos.

Há duas "rampas" de leds que mostram as reduções de ganho dinâmico de limiters e gates.

Facilitando a Memorização

Podemos ter diversas gravações mudando cada música ou ainda ter diversas gravações dentro de uma mesma música.

Podemos dar o nome das músicas a cada programa, criando uma lista de canções. Esta ordem pode ser alterada seguidamente, facilitando a chamada de cada memória. Assim, ao colocarmos a sequência do show em ordem, com um simples toque o próximo set up da música seguinte entra em ação.

Se houver 100 canções preparadas e pretendemos usar 30, basta clicar nas canções e montar uma listagem para o show. E se mudarem a ordem do show, acrescentarem ou tirarem alguma canção, a ordem é refeita rapidamente pela Showconsole.

Previw - Pode-se monitorar os parâmetros da próxima canção sem necessariamente ter de entrar com o programa.

Cada gravação depende de uma confirmação para que acidentes não ocorram.

Os processadores internos que são compressores, limiters e gates por canal, possuem qualidades de processadores utilizados em estúdio de gravação, dispensando o uso de processadores externos. Neste estágio há um total de 10.000 cenas de memória para que todos os parâmetros sejam gravados.

Prevenindo possíveis falhas, a mesa possui dois computadores que se monitoram durante todo o tempo, mantendo os controles para uma performance segura.

O futuro chegou. Seja bem vindo!

Espero que todos possam conferir esta novidade em breve.

Meus agradecimentos aos Srs. Haward Page e Julie Smith, da Showco, que colaboraram na realização deste artigo.

Grande Abraço,

Denio Costa