

SONIDO APLICADO PARA EDITORES

Dictado por Leandro de Loredo

Duración: 12 horas distribuidas en 4 clases de 3 horas

OBJETIVOS

El curso propone acercar al editor de imagen las herramientas básicas para elaborar y controlar la banda sonora, utilizando los recursos disponibles dentro de su estación de trabajo, y a la vez promover y potenciar una eficiente interacción con el departamento de postproducción de sonido.

Para esto se toma como punto de partida una breve introducción a los conceptos básicos del sonido, para luego conocer e interactuar con las herramientas que permiten la modificación y proceso de sus distintas características. Se recorrerán las posibilidades que ofrecen los procesos más elementales dentro de un sistema de postproducción de imagen, como las más complejas tareas que se realizan en el estudio de sonido. Se ensayarán ejemplos prácticos de las distintas aplicaciones posibles de los procesadores y los alcances de la postproducción de sonido.

El curso tiene lugar en un estudio profesional de sonido para audiovisuales (Tres Sonido), con acceso a los recursos más avanzados de infraestructura y tecnología disponibles en la actualidad (Salas de Doblajes y Foley, Sala de Mezcla Dolby 7.1).

CAPACITADOR

Leandro de Loredo estudió Diseño de Imagen y Sonido en la Universidad de Buenos Aires. Se desempeña en Postproducción de Sonido para Cine en diferentes roles desde el año 1998, habiendo participado de más de 120 largometrajes, colaborando en diversos proyectos con directores como Juan José Campanella, Francis Ford Coppola, Pablo Fendrik, Diego Lerman, Walter Murch y Pablo Trapero entre muchos otros.

Es Profesor Adjunto de la materia Sonido I en la carrera de Diseño de Imagen y Sonido de la Universidad de Buenos Aires desde el año 2002 y socio gerente del estudio Tres Sonido desde el año 2004 donde coordina el área de

postproducción. Ha dictado clases y conferencias en ENERC, CAPER, y EICTV.

Por su labor como Diseñador de Sonido y Grabador de Foley, ha recibido numerosos reconocimientos. Sus últimos trabajos como Diseñador de Sonido son 'Refugiado' (Premio Mejor Sonido Festival UNASUR 2014) y 'El Ardor' (Nominado por Mejor Sonido a los Premios Cóndor, Premios Fénix, Premios Sur). Actualmente, se encuentra realizando la postproducción de sonido de la película 'El Clan' de Pablo Trapero.

CONTENIDOS

Conceptos básicos del Sonido.

- El sonido. Sensación sonora. Fuente. Medio. Receptor. Características.
- Acústica Física. Representación gráfica del sonido. Onda sinusoidal. Frecuencia. Amplitud. Envolvente.
- Psicoacústica. Parámetros fundamentales. Timbre. Altura. Sonoridad. Espectro sonoro.
- Espectro audible de frecuencias. Fase acústica: fase, defasaje y contrafase. Rango dinámico. Umbrales. Decibel (dB).
- Ruido blanco, ruido rosa. Tonos sinusoidales.
- Principios de Audio Digital (Profundidad en Bits, Frecuencia de Muestreo, Codificación y Compresión).
- La estación de trabajo. Insonorización. Acustización. Calibración del monitoreo. dB SPL. Curvas de Sonoridad.

Procesadores.

- De Espectro: Ecualizadores, Tono, Gráfico, Paramétrico.
- De Espectro: Parámetros fundamentales.
- Dinámicos: Compresores, Expansores, Compuertas, Limitadores. De-Esser. Dinámicos Multibanda.
- Dinámicos: Parámetros fundamentales.
- De Tiempo: Delay, Flanger, Phaser, Reverb.
- De Tiempo: Parámetros fundamentales.
- Emuladores de gabinetes.
- Reductores de ruido. Tiempo real, Offline. De-clicker, De-crackler, De-clipper
- Distorsionadores, generadores de armónicos.
- Pitch shifters.
- Uso práctico de procesadores. Ejemplos.

Relación con el Departamento de Sonido.

- Armado de la sesión. Utilización del sonido directo.
- AAF. OMF. XML. Codecs. Señales de sincronismo. Cola Académica.
- Procesos de postproducción de sonido: Edición, Foley, Doblajes, Grabaciones de Efectos, Mezcla. Posibilidades durante la Edición.
- Listado de Cambios. EDLs. Versiones. Resincronización.
- Entregas. Requisitos. Formatos. Niveles.
- Exhibición.

CLASES

Clase 01

- Exposición teórica: El sonidista en postproducción. Diferentes roles (Supervisor de Edición, Grabador de Doblajes (ADR), Grabador de Foley, Grabador de Ambientes y Efectos, Editor de Diálogos, Editor de Ambientes y Efectos, Mezclador).
- Recorrido por el estudio de sonido con ejemplos prácticos y demostración de tareas. Características de salas de grabación.
- Exposición teórica: Qué es el Doblaje? Qué es Foley? Diferentes técnicas.
- Prácticas de Grabación de ADR y Grabación de Foley. Usos potenciales para el editor de imagen.
- Edición de Sonido. División de tareas. Métodos de comunicación y supervisión de proyectos con múltiples editores. Ajuste de sala y de monitoreo (Sync offset, Posicionamiento de Parlantes, Curva de Respuesta en Frecuencia, Nivel de presión sonora). Señales de ajuste (Tonos puros, Ruido Rosa).
- Armado de la sesión de Edición. Cadenas de Lenguaje.

Clase 02

- Exposición teórica: AAF. OMF. XML. Codecs de video. Señales de sincronismo. Cola Académica. Posibilidades de entregas del Departamento de Imagen al Departamento de Sonido. Listado de Cambios, EDLs, Resincronización.
- El editor de Sonido Directo. Definición de tareas. Herramientas. Ejemplos prácticos de las posibilidades y alcances. Incorporación de ADR.
- Exposición teórica: Conceptos básicos del sonido. Fuente, medio, receptor. Acústica Física. Representación gráfica del sonido. Onda sinusoidal. Frecuencia. Amplitud. Envolvente. Espectro audible de frecuencias. Fase acústica: fase, defasaje y contrafase. Psicoacústica. Parámetros fundamentales. Timbre. Altura. Sonoridad. Espectro sonoro. Curvas de Sonoridad.
- Exposición teórica: Procesadores de Espectro. Ecuadores. Plug ins AAX, RTAS, AU.
- Demostración práctica: Procesadores de Espectro.

Clase 03

- Exposición teórica: Rango dinámico, umbrales, decibel (dB). Diferentes tipos de dBs.
- Exposición teórica: Procesadores dinámicos. Compresor, Limitador, Expansor, Compuerta, Compresor Multibanda, EQ Dinámico.
- Demostración práctica: Procesadores dinámicos.
- Exposición teórica: Reductores de Ruido. Principios de funcionamiento, uso práctico.
- Demostración práctica: Reductores de Ruido. Tiempo real, Offline. De-clicker, De-crackler, De-clipper.
- Exposición teórica: La reverberación. Absorción, reflexión. Reflexiones tempranas y reflexiones tardías. Tiempo de reverberación.
- Exposición teórica: Procesadores de Tiempo: Delay, Flanger, Phaser, Reverb.
- Demostración Práctica: Procesadores de Tiempo.

Clase 04

- La Mezcla. Recorrido por el equipamiento de la Sala de Mezcla. Calibración y ajuste. Formatos 5.1 y 7.1.
- Demostración práctica: El armado de una sesión de mezcla. Ruteos, envíos, grabación.
- Exposición teórica: Procesadores varios: Distorsionadores, generadores de armónicos. Emuladores de gabinetes. Pitch Shifters.
- Demostración práctica: Procesadores varios.
- Demostración práctica: Las premezclas, la mezcla, los stems. Ejemplos de mezclas y la influencia en el diseño sonoro.
- Exposición teórica: Principios de Audio Digital (Profundidad en Bits, Frecuencia de Muestreo, Codificación y Compresión). Entregas. Cambios de velocidad, requisitos de niveles y formatos. Deliveries para cine, tv digital, tv analógica, internet. Niveles (Leq. dBFS).
- La exhibición: Niveles, formatos.