

Programma Workshop "IL SUONO AL CINEMA"

Il workshop, di genere divulgativo / analitico, è idealmente indirizzato a studenti e appassionati con una preparazione di base nelle tecnologie audio interessati al linguaggio sonoro per il cinema.

I 5 appuntamenti si articolano in moduli di 3 ore. La prima parte di ogni incontro è dedicata alla visione e analisi di scene tratte da celebri film, la seconda ad argomenti tecnici e creativi che affrontano le procedure del lavoro "sul campo": dalla calibrazione dei sistemi di ascolto alle problematiche del montaggio del suono, dal routing e creazione di template al trattamento dei diversi materiali fino agli export per le svariate piattaforme di distribuzione.

L'analisi linguistica e le riflessioni sulle tecniche di produzione si basano sulla condivisione di una pluridecennale ricerca e diretta esperienza nella realizzazione di oltre 200 film e documentari.

Parte "analitica"

PARTE PRIMA: METODO E MATERIALI

1. I tre gradi

- ✓ Analisi tecnica
- ✓ Analisi semantica
- ✓ Progettazione

2. I materiali sonori

- ✓ Dialogo
- ✓ Rumori
 - > Effetti
 - > Ambienti
 - > Silenzio
- ✓ Musica
 - > Originale
 - > Preesistente

PARTE SECONDA: SCHEMA DEI PIANI

1. Il piano del realismo

- ✓ Diegetico
 - > Iper-diegetico
 - > Sostituzione
- ✓ Extradiegetico
- ✓ Metadiegetico
 - > Fisico
 - > Mentale

2. Il piano dello spazio

- ✓ In/Off
- ✓ (Over)

3. Il piano emozionale

- ✓ Sintonia
- ✓ Contrasto
 - > Indifferenza
- ✓ Ironia

4. Il piano dei raccordi

- ✓ Sincronismo
- ✓ Anticipo / Estensione
- ✓ Contrappunto / Dissociazione

5. Il piano dei livelli

- ✓ Predominanza
 - > Alternanza
- ✓ Addensamento
- ✓ Rarefazione
 - > Isolamento

1. Sound Design: il progetto sonoro

- ✓ Sound Designer / Sound Supervisor vs. Sound Effects Designer
- ✓ Scelte narrative complessive
- ✓ Scelte narrative scena per scena

2. Struttura del sistema 5.1

- ✓ Theatrical vs. Home Theater
- ✓ Decorrelazione
 - > Stereofonia per grandi spazi
 - > Moltiplicazione coppie stereo

3. Calibrazione

- ✓ Livelli sala: standard Dolby vs. Esercenti
- ✓ Livelli Loudness: broadcast, web, piattaforme streaming

4. Routing e Template

- ✓ Routing groups, Parallel stems busses, Physical output busses
- ✓ FX Sends
- ✓ Monitor manager & Level meter
- ✓ VCA
- ✓ Template Setup e lavoro di gruppo

5. Surround Panner

- ✓ Mono, stereo, multi-canale
- ✓ Central speaker
- ✓ Lfe
- ✓ Il fuori campo narrativo

6. Dialoghi

- ✓ Allineamento microfoni
- ✓ Errori di sincrono labiale e tolleranza percettiva
- ✓ Scelte di posizionamento spaziale

7. Ambienti

- ✓ Mono, stereo, surround
 - > Sennheiser AMBEO
- ✓ Adeguamento surround di fonti stereofoniche (start/end trick)
- ✓ Layers (Spessore vs. Volume, Dettaglio vs. White noise)

8. Effetti

- ✓ Mono, stereo, surround
- ✓ Pre-processamento
- ✓ Pre-processamento parallelo
- ✓ Layers (Spessore vs. Volume, Dettaglio vs. White noise risk)

9. Foley

- ✓ Modalità di base
- ✓ Ambientazione
- ✓ Il rischio dell'eccesso

10. Musica

- ✓ Stems e localizzazione basse frequenze
- ✓ Gli altri materiali sonori: rapporto e relazione in frequenza
- ✓ Shortcut dedicati
- ✓ Diegetizzazione

11. Montaggio del suono

- ✓ OMF, AAF
 - > Il sogno è l'incubo del montatore del suono
- ✓ De noise
- ✓ Premix

12. Mix

- ✓ Riverberi e Delay
 - > "Rimedio" alla non-decorrelazione
 - > Prospettiva e profondità: Mix, Pre-delay
 - > Multi-mono vs. Surround
- ✓ Ancora sulla prospettiva
 - > Volume, Equalizzazione
- ✓ Real time processing:
 - > Channel strip
 - > Ducking, Parrallel Compression
- ✓ Plug-ins
 - > Chirurgici vs. "Creativi"
- ✓ Export
 - > Full Mix, M&E, Stems

Scheda tecnica

- ✓ Pro Tools HD
- ✓ Plug-ins Waves, Fabfilter, Altiverb e altri
- ✓ Processore Dolby CP500
- ✓ Impianto di diffusione della sala