

**Docente do IPLeiria desenvolve tecnologia áudio com sistemas de partículas**

**Nuno Fonseca apresenta software áudio**

**aos melhores *sound designers* de Hollywood**

Nuno Fonseca, docente na Escola Superior de Tecnologia e Gestão (ESTG), do Instituto Politécnico de Leiria (IPLeiria), esteve recentemente nos Estados Unidos, onde apresentou a sua nova tecnologia áudio aos principais *sound designers* de Hollywood. O docente do IPLeiria participou em reuniões e deu palestras nos principais estúdios de som para cinema. «Comecei em S. Francisco, no mítico Skywalker Sound, provavelmente o melhor estúdio de pós-produção áudio para cinema existente em todo o mundo, e passei por Los Angeles pelos estúdios da Warner Bros, 20th Century Fox e Sony Pictures», revela Nuno Fonseca.

Com capacidade para lidar com milhares de sons em simultâneo, esta nova tecnologia é especialmente vocacionada para grandes produções cinematográficas, tendo sido já utilizada em filmes como o *remake* do “Poltergeist”, e estando atualmente a ser usada em algumas superproduções com estreia marcada para 2016. «Com esta nova tecnologia, o computador consegue criar e gerir milhares de sons em simultâneo, conseguindo um resultado muito mais realista e com muito menos trabalho», explica Nuno Fonseca.

O novo software está atualmente a ser usado em todos os principais estúdios de pós-produção áudio, como Skywalker Sound, Sony Pictures, Warner Bros, Universal, 20th Century Fox, Technicolor (Paramount Studios), Formosa, Pinewood, e desde outubro passou igualmente a ser testado no Park Road Post, o estúdio de pós-produção de Peter Jackson, na Nova Zelândia.

Nuno Fonseca divulgou ainda a sua nova aplicação em reuniões com empresas de tecnologia áudio (Dolby e Avid), empresas relacionadas com videojogos e realidade virtual (Warner Bros Game Audio, Source Sound e Q Department), e apresentou dois artigos em encontros da especialidade: na conferência anual da Society of Motion Pictures and TV Engineers, em Hollywood, e na conferência da Audio Engineering Society, em Nova Iorque.

Entre os *sound designers*/editores que ficaram a conhecer o *software*, encontram-se Ben Burtt (dos filmes “Star Wars I…VII”, “Star Trek” e “Indiana Jones”, vencedor de quatro óscares), Richard King (dos filmes “The Dark Knight” e “Interstellar”, vencedor de três óscares), Ethan van der Ryn (“Lord of the Rings” e “Transformers”, vencedor de dois óscares), Mark Mangini (dos filmes “Mad Max: Fury Road” e “5th Element”), Jeremy Peirson (dos filmes “The Hunger Games”), David Farmer (dos filmes “Lord of the Rings” e “The Hobbit”), Shannon Mills (dos filmes “Capitão América”, “Thor” e “Big Hero 6”), Tim Nielsen (dos filmes “Maléfica” e “Avatar”), Gwen Whittle (dos filmes “Jurassic World”, “Rio” e “Brave”), Erik Aadahl (dos filmes “Godzilla”, “Argo” e “Terminator Genisys”), Will Files (dos filmes “Planeta dos Macacos” e “Missão Impossível”), Craig Henighan (dos filmes “Black Swan”, “Night at the Museum” e “Noé”), e Jussi Tegelman (dos filmes “Poltergeist”, “Oz” e “Batman vs. Superman”).

Nuno Fonseca é docente no departamento de Engenharia Informática da ESTG/IPLeiria e coordenador da licenciatura em Jogos Digitais e Multimédia. É professor convidado da Escola Superior de Música de Lisboa, e membro do Technical Committee on Sound for Digital Cinema & Television da Audio Engineering Society, e membro da Society of Motion Pictures & Television Engineers.

**Leiria, 10 de novembro de 2015**

**Para mais informações contactar:**

Midlandcom – Consultores em Comunicação

Ana Frazão Rodrigues \* 939 234 508 \* 244 859 130 \* afr@midlandcom.pt

Ana Marta Carvalho \* 939 234 518 \* 244 859 130 \* amc@midlandcom.pt