

CONSOLAS. SECCIÓN DE MONITOREO:

Esta sección no está presente en las consolas de sonido en vivo y puede presentarse de manera "split" o de manera "in line" según diseños.

Accedemos a esta sección de la consola cuando conectamos una señal a la entrada que llevará un nombre alusivo al monitoreo (TAPE RETURN, TRACK RETURN, TAPE IN, TAPE MONITOR, MONITOR INPUT por ejemplo). Esta entrada está preparada para recibir señales de nivel de línea, por lo que generalmente se utiliza para conectar la salida del grabador durante la etapa de grabación (etapa en la que la sección de entradas de la consola está ocupada con los micrófonos que están alimentando al grabador).

Separar por un camino las señales que enviamos al grabador y por otro camino las mismas señales (pero que vuelven del grabador en tiempo real) nos sirve para poder controlar de forma independiente los niveles de la grabación por un lado, y los niveles en la mezcla que escuchamos en el control room por el otro.

Esta sección de monitoreo suele tener pocas o incluso no tener prestaciones como ecualizador, insert point, auxiliares, matriz de ruteo. Suelen incorporar tan solo un control de nivel en cada canal (fader que puede ser lineal o también rotativo), y un control de paneo ya que estos canales de la sección de monitoreo alimentan la salida Master de la consola, que es una salida estéreo. Esto tiene que ver con no encarecer más el costo de un aparato de por sí ya es costoso en una sección que se supone se usará provisoriamente (mientras los micrófonos estén ocupando la sección principal de la consola). Durante la etapa de mezcla, las salidas del grabador multitrack se "mezclan" en la sección de entradas de la consola, para acceder a todas las prestaciones que tiene la consola; quedando la sección de monitoreo en desuso o disponible para otras aplicaciones.

