

# EL SONIDO DE LAS CULTURAS



## DOSIER DE METODOLOGÍA Y HERRAMIENTAS

## INTRODUCCIÓN

El Sonido de las culturas es un proyecto que pretende despertar el interés por lo sonoro a través de talleres dirigidos a pensar y trabajar con el sonido a través de herramientas tecnológicas y su uso creativo. Este proyecto tiene como objetivo favorecer la cohesión social y el entendimiento intercultural a grupos de personas de distintos entornos culturales que conviven en un mismo barrio o ciudad. A través de estos talleres los participantes buscarán y grabarán sonidos de su vida diaria que reflejen su identidad y les definan, tanto de forma individual como colectiva. Estos sonidos se compartirán con los demás participantes en las sesiones de trabajo y con el resto del mundo a través de la plataforma de intercambio de sonidos [Freesound.org](https://freesound.org). Se trabajarán distintos sonidos, partiendo del habla y las lenguas propias, sonidos de la casa, juegos, trabajo, incluso algunos sonidos musicales.

Este manual de metodología y herramientas ofrece una visión detallada de los distintos bloques que contienen los talleres, los objetivos y las competencias que se pretenden desarrollar, así como un conjunto de ejercicios y prácticas que permitirán a los formadores familiarizarse rápidamente con la dinámica y poder implementarlos de forma sencilla. Todas las herramientas informáticas utilizadas (Audacity, Freesound) son de uso libre y gratuito.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS:

|                                                                     |    |
|---------------------------------------------------------------------|----|
| 1. Planificación de la actividad.....                               | 4  |
| 1.1. Selección de las entidades y los participantes .....           | 4  |
| 1.2. Preparación de los formadores/ dinamizadores de la actividad.. | 4  |
| 1.3. Preparación de la actividad.....                               | 5  |
| 2. Materiales y recursos.....                                       | 5  |
| 2.1. Materiales y equipamiento.....                                 | 5  |
| 2.2. Recursos tecnológicos.....                                     | 7  |
| 3. Impartición de los talleres.....                                 | 8  |
| 3.0. Consideraciones previas .....                                  | 8  |
| 3.1. Sesión 1: Introducción.....                                    | 8  |
| 3.2. Sesión 2: Escucha, discusión y edición.....                    | 11 |
| 3.3. Sesión 3: Edición, mapa sonoro y composición.....              | 13 |
| Anexo 1.....                                                        | 16 |

## 1. PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD

### 1.1. Selección de las entidades y los participantes

Es importante planificar con antelación a qué entidades o colectivos vamos a dirigirnos con estos talleres. La dinámica de la actividad permite cierta flexibilidad para ser adaptada al grupo con el que se va a trabajar, teniendo en cuenta sus características, conocimientos previos, intereses...

Ya que en los talleres hay una parte dedicada al uso de herramientas informáticas, es importante tener en cuenta los conocimientos que tienen los participantes de cara a planificar adecuadamente la actividad de forma que sea aprovechable e interesante para todas las personas que participan.

En función del perfil del grupo con el que se va a trabajar, se decidirá también la distribución del tiempo para presentar cada uno de los temas, incidiendo más en aquellos que sea necesario reforzar.

El formador será quien valorará estos aspectos y diseñará y adaptará la actividad. El presente documento es una guía estándar que deberá personalizarse en cada caso.

### 1.2. Preparación de los formadores/ dinamizadores de la actividad

Los formadores o dinamizadores de la actividad tienen un rol muy importante que desempeñar y por tanto deberán conocer perfectamente la metodología de trabajo, siguiendo las pautas de este dossier y preparando todos los materiales con antelación.

Éstos deberán:

- Tener conocimientos y experiencia en la gestión de la interculturalidad, antropología o similar. Así como conocimientos e interés en la creación artística y el trabajo con sonidos.
- Conocer previamente al grupo con el que se trabajará, mediante reuniones previas con la entidad o con el grupo en las que se presentará la actividad y se profundizará sobre el perfil de los asistentes y sus intereses.
- Conocer el territorio, las características sociales del área en la que se trabajará, los orígenes culturales que confluyen en este territorio, entre otros temas relevantes que ayudarán a preparar adecuadamente la actividad.
- Tener buenos conocimientos sobre el funcionamiento de las herramientas y recursos técnicos que se van a usar en los talleres: funcionalidades de las grabadoras, uso de Audacity y Freesound.org.

### 1.3. Preparación de la actividad:

Es necesario que se prepare exhaustivamente toda la documentación, materiales y recursos necesarios para la actividad. Estos preparativos incluyen:

- Creación de un documento de presentación para realizar la introducción de la actividad que será personalizado en función del grupo con el que se trabajará. Esta presentación incluirá una descripción de las sesiones de trabajo, algunos ejemplos e instrucciones para el uso de las herramientas que deberán usar, (ver más información en el apartado 3.1. Introducción).
- Seleccionar y preparar todos los ejercicios que se desee incluir en el taller para dinamizar la actividad (ver apartado Metodología en cada una de las sesiones del apartado 3).
- Preparar los materiales y recursos necesarios para la actividad (ver apartado 2).

## 2. MATERIALES Y RECURSOS

### 2.1. Materiales y equipamiento

A continuación se detallan los materiales necesarios para la realización de la actividad. Es necesario contar con todos estos materiales antes de iniciar la actividad y conocer su funcionamiento.

#### **Grabadoras portátiles con micrófono estéreo.**

Es importante conocer bien todas las funcionalidades de las grabadoras antes de iniciar los talleres para asegurar que los participantes tienen toda la información para realizar grabaciones de buena calidad.

Se recomienda que las grabadoras sean ligeras y sencillas de utilizar, y a la vez que ofrezcan suficiente calidad de grabación. No se debe utilizar teléfonos móviles para realizar las grabaciones para evitar grabaciones de baja calidad.

Las grabadoras se prestarán a los participantes, quienes trabajarán con ellas de forma independiente en el tiempo que se decida entre las sesiones de trabajo.

Funciones básicas que se presentarán a los participantes:

- Función de pregrabación (escucha aumentada):

Cuando se activa la función pregrabación, la grabadora está en modo pausa de grabación. Esta función permite realizar una escucha aumentada a través de los auriculares antes de realizar una grabación.

- Función volumen de entrada (Input level/ Rec level):

El control de nivel de entrada de sonido permite regular el volumen de la grabación. En

cada modelo de grabadora se deberá localizar el regulador de volumen de entrada para adaptarlo en cada grabación y evitar que algunos sonidos queden saturados o se escuchen demasiado tenues.

- Función volumen de escucha (auriculares):

Regulando este volumen no variará el volumen del sonido grabado, sino solo el volumen de escucha a través de los auriculares.

- Función de grabación (REC):

REC para empezar la grabación y STOP para finalizar. En algunas grabadoras el interruptor para iniciar y finalizar la grabación es el mismo. Con esta función activada podrá visualizarse en la pantalla la duración de la grabación, el número de pista y el volumen de entrada.

- Traspaso de archivos de audio a ordenador:

En función del tipo de grabadora se podrá traspasar los archivos de audio de una forma u otra. En general se utiliza cable con conexión USB. Si el ordenador dispone de lector de tarjetas SD, podrá usarse directamente la tarjeta de la grabadora para el traspaso de archivos.

### **Auriculares.**

Será necesario contar con auriculares para cada uno de los participantes. Con el objetivo de conseguir una mejor calidad de escucha y una mayor naturalidad en la percepción de los sonidos, se recomienda utilizar auriculares circumaurales cerrados y se desaconsejan los intraauriculares.

### **Ordenadores.**

Se recomienda utilizar un ordenador para cada uno o dos participantes. Los ordenadores deberán tener conexión a internet y se deberán instalar los recursos tecnológicos necesarios (ver apartado 2.2. Recursos tecnológicos). Además los participantes deberán poder descargar los sonidos grabados desde las grabadoras en los ordenadores de forma temporal, por tanto éstos deben contar con las entradas necesarias: lector de tarjetas SD o entrada USB.

### **Fichas de registro.**

Se trata de un soporte documental que incluye una cuadrícula para registrar los datos relativos a cada uno de los sonidos que los participantes graben, identificando cada pista de grabación de la grabadora con los datos descriptivos del sonido y su localización. En el anexo 1 se muestra un ejemplo.

## 2.2. Recursos tecnológicos

### **Audacity.**

Es necesario descargar e instalar en los ordenadores del centro este software libre para edición de audio.

Es un software libre de edición de audio, fácil de utilizar, que se puede usar con Windows, Mac OS X, Linux y otros sistemas operativos.

Audacity se utiliza en la última sesión del taller, mediante el uso de este programa seleccionaremos y editaremos de manera sencilla (cortando las partes del sonido que no sean validas, difuminando la entrada y la salida del sonido, etc.) nuestros sonidos, los exportaremos en formato .wav.

Descarga: <http://audacity.sourceforge.net/download/>

Manual de uso: [http://wiki.audacityteam.org/wiki/Audacity\\_Wiki\\_Home\\_Page](http://wiki.audacityteam.org/wiki/Audacity_Wiki_Home_Page)

### **Freesound.**

Antes de iniciar la actividad es necesario crear una cuenta de usuario en la plataforma Freesound.org. Se sugiere crear una única cuenta para el centro o grupo en la cual todos los participantes incorporen los sonidos que han capturado.

En esta plataforma online usuarios de todo el mundo pueden intercambiar sonidos de buena calidad de una manera libre y gratuita. Los participantes incorporarán aquí sus mejores sonidos describiéndolos, etiquetándolos y geocalizándolos.

Freesound busca crear una gran base de datos colaborativa bajo licencias Creative Commons que permita compartir y reutilizar sonidos. Esta plataforma promueve, además, la interacción entre los usuarios mediante foros y la opción de comentarios.

Para poder incorporar sonidos es necesario disponer de un perfil de usuario registrado. Para registrarse se debe acceder a: <https://www.freesound.org/home/register/>



### 3. IMPARTICIÓN DE LOS TALLERES

A continuación se describe en detalle la dinámica de las diferentes sesiones de la actividad, incluyendo información sobre materiales, objetivos específicos, metodología, actividades y ejercicios.

#### 3.0. Consideraciones previas:

Para grupos de hasta 30 participantes será recomendable contar con 2 formadores-dinamizadores.

La actividad debe plantearse como una experiencia en que se valora la creatividad personal, y se fomenta la participación aportando de información sobre la propia cultura e identidad a través del sonido. Serán aspectos fundamentales de la actividad la reflexión y debate alrededor de los sonidos grabados para la mejor comprensión de otras culturas y la cohesión social, y por otro lado, la participación en un proyecto artístico conjunto. Es importante incidir en la buena calidad de las grabaciones y de la recogida de datos, reforzando la rigurosidad de la actividad, pero a la vez es importante dinamizar los talleres de forma que sean una experiencia lúdica y única, que cree un impacto en las personas que participan.

La actividad consta de 3 sesiones con una duración total que puede variar entre 5 horas y media y 7 horas, dependiendo de los grupos de trabajo. En cada una de las sesiones que se presentan a continuación se establece la duración mínima de cada una de ellas. El tiempo puede ser ampliado para trabajar cada sesión en más profundidad.

#### 3.1. Sesión 1: Introducción

Esta primera sesión tendrá una duración de 1'5 horas y será necesario contar con un aula equipada con video proyector y equipo de audio. En este primer bloque los formadores hacen una introducción acerca de los objetivos y contenidos de la actividad, y los participantes tienen la oportunidad de realizar una primera práctica de grabación.

##### 3.1.1. Materiales necesarios

Grabadoras, auriculares y accesorios, fichas de registro.

En el aula: proyector, ordenador y equipo de audio

Documento con imágenes y material audiovisual para la presentación de la actividad.

##### 3.1.2. Objetivos

- Establecer la dinámica y metodología de la actividad
- Aprender a usar grabadoras portátiles
- Planificar el tipo de sonidos que se grabarán
- Fomentar la creatividad y originalidad a la hora de buscar sonidos que definen la propia



identidad cultural

### 3.1.3. Metodología de la sesión

#### Presentación

En este primer bloque los formadores hacen una presentación de los objetivos de la actividad, la dinámica de cada sesión y el trabajo autónomo que deben realizar los participantes con las grabadoras entre las sesiones. También se explicarán las herramientas y materiales que van a utilizarse: grabadoras, fichas de registro, software Audacity, plataforma Freesound, mapa sonoro web.

Pautas de trabajo:

En este punto es importante resaltar aquellos aspectos esenciales para el correcto desarrollo del trabajo.

- Los participantes trabajarán, desde la primera sesión hasta la última, con el mismo material (grabadora y auriculares). Es muy importante que los participantes se responsabilicen de dicho material y que cuiden de sus grabaciones para que no se borren o se estropeen.
- Se deberán buscar sonidos relevantes (que tengan un significado por sí solos y que puedan describirse fácilmente). Deben ser sonidos claramente identificables.
- Las grabaciones deberán ser de 1 minuto aproximadamente. No más cortas porque necesitaremos suficiente tiempo para después poder recortar y extraer aquello que no se haya registrado correctamente o las posibles interferencias. No más largas porque un minuto de un mismo sonido es suficientemente representativo. Si hay más de un sonido que queremos que aparezca, es recomendable hacer distintas grabaciones centrándose en distintos sonidos.
- Pueden hacerse tantas grabaciones como se desee, sin embargo se recomienda que no superen las 30, ya que en la sesión de análisis y edición deberán escucharse y seleccionarse. Es recomendable realizar solo grabaciones cuando se esté seguro de que el sonido es realmente interesante. No se trata de hacer el mayor número de grabaciones para después escoger la mejor, ya que ese trabajo de selección será muy costoso. Es preferible primero hacer una escucha activa y en cuanto se perciba el sonido que se desea capturar, activar la grabadora
- Los sonidos deben representar la cotidianidad de la persona que los graba, haciendo especial énfasis en aquellos sonidos relacionados con la propia cultura o la de las personas que le rodean. Se escucharán sonidos de otros talleres a través de Freesound a forma de ejemplo para inspirar a los participantes pero se animará a que graben los sonidos que consideren relevantes según su propio criterio.

Algunas pautas sobre los sonidos que pueden grabarse son: sonidos de Cocina / Casa / Calle / Familia / Amigos / Vida social / Idiomas / Costumbres / Juegos / Trabajo / Fiesta y celebraciones / Deporte / Descanso / Religión y espiritualidad / Arte / Sonido Musical /

Eventos.

- Todos los sonidos se documentarán usando la ficha de registro (ver apartado 2.1), que después se usará para la descripción de los sonidos y la construcción del mapa sonoro.

### Práctica de grabación

Se reparten las grabadoras, auriculares y accesorios a los participantes, presentando las instrucciones de funcionamiento. Los participantes irán siguiendo las explicaciones de los formadores con las grabadoras en la mano, entendiendo las funciones básicas gracias a las que seguidamente podrán hacer una práctica de grabación para afianzar los conocimientos técnicos sobre estos aparatos. Los formadores atienden individualmente a los participantes cuando sea necesario resolver dudas concretas de funcionamiento.

Una vez presentadas las instrucciones, los participantes pueden hacer pruebas de grabación durante unos minutos de manera libre, o bien los formadores pueden dar unas pautas para orientar la práctica de grabación y asegurar que los participantes acaban la sesión con los conocimientos apropiados de la técnica de grabación. A continuación proponemos una serie de ejercicios que servirán para dirigir esta actividad de práctica de grabación.

Ejercicios:

- Función de pre grabación (escucha aumentada): gracias a la función de pre grabación, el sonido que accede a través de los micrófonos de la grabadora es percibido mediante los auriculares como un sonido aumentado. Esta función se debe activar antes de hacer la grabación. Una vez detectado un sonido interesante a través de la función de pre grabación, se podrá activar la grabación. Durante la práctica de grabación se propone el siguiente ejercicio. Los participantes chasquean los dedos a una cierta distancia del micrófono. Primero escuchan el sonido sin auriculares y después con auriculares y la función de pre grabación activada. Con dicha función activada variarán el volumen de escucha con auriculares para apreciar las posibilidades de escucha (que no deben confundir con el volumen de entrada de la grabación – “input level”). Con este ejercicio podrán apreciar el efecto de la escucha aumentada.

- Función de grabación: los participantes deberán realizar dos grabaciones. La primera será sus voces diciendo la fecha y sus nombres. Entonces detendrán la grabación. La segunda grabación deberá ser un sonido que ellos decidan, una palmada, un sonido producido con la voz, o un sonido producido por un objeto, por ejemplo. Una vez realizadas las dos grabaciones observarán la pantalla de la grabadora y podrán apreciar el registro de las dos pistas de grabación y la duración total.

- Volumen de entrada (“input level”): el volumen de entrada sirve para regular el volumen con el que se efectúa la grabación. Para un sonido intenso deberá disminuirse el volumen de entrada de forma que el sonido no quede saturado en la grabación. La grabadora lo indicará mediante una luz roja (dependiendo del modelo). Por el contrario un sonido muy tenue necesitará de un volumen de entrada más alto para que en la grabación se perciba mejor. Para este ejercicio los participantes deberán grabar un sonido intenso: unas palmadas cerca del micrófono. Mientras se registra se deberá observar la pantalla en la

que se apreciará el volumen de la grabación. Los participantes regularán el volumen para conseguir que el sonido no quede saturado. Se repetirá el mismo ejercicio con un sonido débil, por ejemplo un silbido suave. En este caso habrá que aumentar el volumen de entrada para conseguir que el sonido se perciba correctamente.

### Final de la sesión

Los participantes se llevan el material consigo (grabadoras, auriculares y fichas de registro). Lo tendrán los días que se determinen entre sesión y sesión. Entre la primera y la segunda sesión deberían pasar un mínimo de 3 días y un máximo de 7 días, de forma que los participantes puedan grabar sonidos diversos. El objetivo es que graben al menos 10 sonidos antes de la segunda sesión. Deberán describir esos sonidos en las fichas de registro para poder trabajar posteriormente con ellos.

## 3.2. Sesión 2: Escucha, discusión y edición

Esta sesión tendrá una duración de 2 horas y será necesario contar con un aula equipada con ordenadores con conexión a internet y el software Audacity instalado. Esta sesión servirá para escuchar algunos sonidos que los participantes han grabado, debatir sobre cómo estos sonidos forman parte de la realidad cultural del barrio o ciudad, y dedicar un tiempo a seleccionar los mejores sonidos y editarlos para poderlos incorporar a la plataforma Freesound en la sesión 3.

### 3.2.1. Materiales necesarios

Grabadoras, auriculares, fichas de registro.

Aula con ordenadores, altavoces y software Audacity instalado.

### 3.2.2. Objetivos

- Favorecer el entendimiento intercultural a través de la escucha de los sonidos que cada individuo ha grabado
- Entender la conexión entre la identidad personal y colectiva, y los sonidos.
- Promover la creatividad en la manera de grabar y editar los sonidos.
- Reflexionar sobre la información que aportan los sonidos del barrio o ciudad sobre las culturas que conviven.

### 3.2.3. Metodología de la sesión

#### **Escucha:**

En primer lugar los participantes realizan un ejercicio de escucha de los sonidos que han registrado. Los sonidos de las grabadoras se descargarán en los ordenadores. Usando el software Audacity escucharán y visualizarán el espectro de cada uno de los sonidos. Utilizarán auriculares para este ejercicio de escucha.

### **Selección:**

Durante la escucha de cada uno de los sonidos los participantes van seleccionando aquellos con mayor relevancia y calidad. Un criterio para la selección de sonidos es que haya suficiente información sobre ellos para poder realizar una descripción completa. El objetivo es que finalmente cada participante seleccione unos 4 o 5 sonidos (dependiendo del número de participantes), para posteriormente incluirlos en el mapa sonoro que se construirá de forma colectiva en la sesión 3. Evitaremos incluir en la selección sonidos demasiado saturados (es decir que toquen por la parte superior e inferior de la gráfica de espectro en Audacity).

### **Reflexión y discusión:**

Cada participante selecciona su mejor sonido y lo reproduce a través de los altavoces para compartirlo con el resto del grupo. Los formadores preguntarán por qué han seleccionado ese sonido y los participantes deberán razonar sus respuestas refiriéndose a la relevancia y a la calidad del sonido. Se pedirá al resto del grupo que dé su opinión al respecto de cada uno de los sonidos que se van escuchando. Se señalará si los sonidos seleccionados por los participantes son parecidos o muy distintos entre ellos. Se discutirá sobre la identidad cultural personal y colectiva, sobre las diferencias y semejanzas de los sonidos en diferentes comunidades culturales, la influencia del barrio o ciudad en las costumbres de sus habitantes, y sobre la diversidad cultural. Toda esta reflexión o debate se vertebrará a través de los sonidos que los participantes han grabado.

### **Edición:**

Los 4 o 5 sonidos seleccionados por cada participante, deben ser editados siguiendo las siguientes pautas:

**Volumen:** se modificará el volumen para que el sonido no sature ni sea demasiado débil, gracias a la información que nos aporta la visualización del sonido en Audacity.

**Duración:** se recortarán las grabaciones demasiado largas, seleccionando la parte más interesante sonoramente. Es recomendable que duren entre 10 segundos y 1 minuto.

**Fade in fade out:** es interesante aplicar el efecto “fade in” y “fade out” para suavizar el inicio y final de la grabación.

Una vez se finalice la edición de los sonidos, se grabarán en una carpeta del ordenador con un nombre que represente el contenido.

### **Final de la sesión:**

Dependiendo de los sonidos que han podido grabar los participantes entre la primera y segunda sesión, y del tiempo disponible entre la segunda y la tercera sesión, se puede establecer que los participantes vuelvan a llevarse el material para grabar algunos sonidos más. Después de esta sesión de reflexión, tendrán algunas ideas distintas sobre qué sonidos pueden ser más interesantes de ser grabados y compartidos. En caso que se opte por pedir a los participantes que graben más sonidos se planteará la tercera

sesión entre 3 y 7 días después de la segunda. De nuevo deberán usar las fichas de registro para anotar toda la información referente a cada sonido.

### 3.3. Sesión 3: Edición, mapa sonoro y composición

La tercera sesión tiene una duración de 2 horas. En esta sesión se continua con la edición y posteriormente los sonidos se incorporan a la plataforma Freesound donde se describen, etiquetan y geolocalizan para poder crear un mapa sonoro colectivo. También se realizará una composición colectiva como clausura de la actividad.

#### 3.3.1. Materiales necesarios

Grabadoras, auriculares, fichas de registro.

Aula con ordenadores, altavoces y software Audacity instalado.

#### 3.3.2. Objetivos

- Promover el interés por las nuevas tecnologías y la creatividad
- Crear un mapa sonoro colectivo que represente la realidad sonora de todos los participantes
- Generar un sentimiento de pertenencia al grupo a través de un trabajo colectivo de creación artística con los sonidos que todos aportan

#### 3.3.3. Metodología de la sesión

##### Edición:

Se termina de editar en caso que en la segunda sesión no hayan finalizado, y se descargan nuevos sonidos de las grabadoras si los hay.

##### Descripción e incorporación a Freesound:

Los sonidos editados se incorporarán a la plataforma Freesound.org.

“Upload sounds”:

En primer lugar todos los participantes acceden al usuario creado por el centro en Freesound.org. Entonces incorporan cada uno de los sonidos a través de la opción “upload sounds”. Varias personas pueden incorporar sonidos en Freesound usando un mismo usuario a la vez.

“Describe sounds”:

Una vez incorporados a la plataforma, deben describir cada uno de los sonidos clicando en “Describe sounds”. Para la descripción de un sonido deberán rellenar los siguientes campos:

“Name” – nombre o título del sonido

“Tags” – etiquetas que describen el sonido. Se trata de palabras que están relacionadas con el sonido. Las distintas etiquetas se escriben usando un espacio de separación entre ellas. Es importante que al menos 3 de las etiquetas estén escritas en inglés. Además, se debe crear una etiqueta común a todos los sonidos de forma que después servirá para agrupar todos los sonidos con esa etiqueta en un único mapa sonoro. La etiqueta común debe ser una palabra identificativa del taller.

“Description” – para describir el sonido es necesario aportar información sobre de qué sonido se trata, dónde y cómo se ha grabado, qué y cómo lo ha producido. Se usará la información que han recogido en la ficha de registro para describir el sonido. Este paso es muy importante y comporta un trabajo clave de documentación y sentido crítico para decidir como describir cada uno de los sonidos de la forma más adecuada para aportar información de valor al resto de usuarios de Freesound. Si es posible, se recomienda siempre utilizar el inglés como lengua de trabajo a la hora de describir los sonidos, pues se trata de una plataforma internacional en la que usuarios de todo el mundo comparten sonidos. Usar el inglés facilita que los sonidos puedan ser escuchados y reutilizados por un mayor número de personas. Los formadores darán soporte a los participantes cuando sea necesario.

También se asignará un tipo de licencia en el apartado “Sound liscence” bajo la que se limitará el uso de la información. En ese momento se introducirá brevemente el concepto de las licencias, copyright y creative commons.

No se usarán las funcionalidades de “sound sources” y “pack”.

### **Mapa sonoro:**

Los sonidos deberán ser geolocalizados según las coordenadas de la situación geográfica que los participantes han señalado en el mapa de la ficha de registro.

Situarán la localización donde se grabó el sonido en el apartado “geotag”, y se publicarán los sonidos.

Después se revisará conjuntamente el mapa que obtendremos como resultado, asegurando que los puntos sonoros se distribuyen correctamente sobre el mapa. (Los sonidos incorporados en Freesound deben pasar un proceso de moderación. Puede que la publicación en la web no sea inmediata).

Para consultar el mapa se usará el siguiente link:

<https://www.freesound.org/browse/geotags/XX/>

XX = aquí habrá que introducir la palabra que se ha establecido como etiqueta común para todos los sonidos del taller.

El mapa se podrá incorporar en cualquier web utilizando la funcionalidad “Share this map” y copiando el código “Embed this map”.

**Composición colectiva:**

Utilizando Audacity los formadores irán incorporando sonidos que los participantes han grabado. Entre todos se decidirá qué sonidos incorporar, qué duración se le da a cada sonido y que orden se establece, así como si más de un sonido se combina y suenan a la vez para crear una mayor musicalidad. Los formadores dirigirán esta parte del trabajo pero serán los participantes quienes van a decidir cómo suena la composición colectiva que se realizará con los sonidos grabados por ellos mismos.



## Anexo 1:

### Ficha de registro



### El sonido de las culturas



| Número de pista | Descripción | Dirección / Barrio | Situación / Circunstancia*                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------|-------------|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                 |             |                    | Cocina / Casa / Calle / Familia / Amigos / Vida social / Idiomas / Costumbres / Juegos / Trabajo / Fiesta y celebraciones / Deporte / Descanso / Religión y espiritualidad / Arte / Sonido Musical / Evento que se repite cada día, semana, año<br>Otros. |
|                 |             |                    | Cocina / Casa / Calle / Familia / Amigos / Vida social / Idiomas / Costumbres / Juegos / Trabajo / Fiesta y celebraciones / Deporte / Descanso / Religión y espiritualidad / Arte / Sonido Musical / Evento que se repite cada día, semana, año<br>Otros. |
|                 |             |                    | Cocina / Casa / Calle / Familia / Amigos / Vida social / Idiomas / Costumbres / Juegos / Trabajo / Fiesta y celebraciones / Deporte / Descanso / Religión y espiritualidad / Arte / Sonido Musical / Evento que se repite cada día, semana, año<br>Otros. |
|                 |             |                    | Cocina / Casa / Calle / Familia / Amigos / Vida social / Idiomas / Costumbres / Juegos / Trabajo / Fiesta y celebraciones / Deporte / Descanso / Religión y espiritualidad / Arte / Sonido Musical / Evento que se repite cada día, semana, año<br>Otros. |
|                 |             |                    | Cocina / Casa / Calle / Familia / Amigos / Vida social / Idiomas / Costumbres / Juegos / Trabajo / Fiesta y celebraciones / Deporte / Descanso / Religión y espiritualidad / Arte / Sonido Musical / Evento que se repite cada día, semana, año<br>Otros. |
|                 |             |                    | Cocina / Casa / Calle / Familia / Amigos / Vida social / Idiomas / Costumbres / Juegos / Trabajo / Fiesta y celebraciones / Deporte / Descanso / Religión y espiritualidad / Arte / Sonido Musical / Evento que se repite cada día, semana, año<br>Otros. |
|                 |             |                    | Cocina / Casa / Calle / Familia / Amigos / Vida social / Idiomas / Costumbres / Juegos / Trabajo / Fiesta y celebraciones / Deporte / Descanso / Religión y espiritualidad / Arte / Sonido Musical / Evento que se repite cada día, semana, año<br>Otros. |

\*Subraya las palabras acorde con la descripción del sonido. Si no coincide con ninguno de los conceptos, subraya "otros" y explica el sonido.



Este dossier se encuentra bajo licencia **Creative Commons** (BY-NC): Se permite la generación de obras derivadas siempre que no se haga un uso comercial. Tampoco se puede utilizar la obra original con finalidades comerciales.

Barcelona. Diciembre, 2014.

