

... Guía básica ...

Creación de una banda sonora para cine mudo con *Soundcool*

- 1. Elegir la película o corto adecuado a las necesidades.**
 - a. Criterios: duración, interés del alumnado, humor, mensaje que contiene,
 - b. ¿Dónde busco?: YouTube, [Filmoteca RTVE](#), Vimeo, etc.
- 2. Pedir al alumnado que resuman el argumento escena a escena (individualmente, por parejas, por grupos...). Seguidamente, puesta en común para obtener una sinopsis o resumen del argumento.**
- 3. Repartir una escena a cada pareja o grupo, de manera que se puedan centrar en analizarla.**
 - a. Elegir qué acciones necesitan un sonido o efecto sonoro.
 - b. Elegir qué sonido ambiente irá de fondo, según el carácter, ambientación, etc.
 - c. Elegir qué música se adecua a la escena.
 - d. *Consejo*: intenta aprovechar el mismo sonido para diferentes acciones, para no tener demasiados archivos sonoros para configurar y sobresaturar el programa.
- 4. Buscar los sonidos ([con licencia libre](#)). También podéis encontrar muchos enlaces a páginas de sonidos sin copyright en <http://soundcool.org/es/downloads>**
- 5. Distribuir roles:**
 - a. ¿Quieres utilizar solo sonidos pregrabados? → Reparte los sonidos en diferentes módulos *Sample Player*. Ten en cuenta que no sean sonidos muy cercanos en el tiempo de la película.
 - b. ¿Quieres interpretar efectos sonoros o melodías con un teclado? → Usa el módulo *Keyboard* junto a el módulo *VST*.
 - c. ¿Quieres aplicar efectos en directo, como por ejemplo cambios de panoramización (sonido en izq. / dcha.), delay (retardo), cambio de altura del sonido, etc.? → Usa los módulos *Pan*, *Delay* o *Transposer*, respectivamente.

6. Elabora las partituras. Deben contener:

- a. Minuto y segundo de la película donde se ve la acción.
- b. Botón que debe apretar el alumno.
- c. Descripción del sonido.
- d. En caso de interpretar melodías o ambientes: indicación del estilo
“Melodía con la escala frigia desde el minuto 1:23 al 3:05”.

7. ¡A ensayar!

- a. [Configura](#) Soundcool y la red inalámbrica.
- b. Indica la IP de tu ordenador (disponible en el menú principal de la aplicación Soundcool de ordenador) a tu alumnado para que la introduzcan en la aplicación *Soundcool OSC* de su móvil.
- c. Asigna a cada módulo un puerto: escribe un número de 8000 en adelante en la casilla *OSC Port*. Ese número de puerto es el que deberá introducir el alumno que deba controlar dicho módulo en particular.

8. Revisión y mejora del producto:

- a. Hacemos madurar el producto creado entre todos con la técnica creativa *SCAMPER*: **S**ubstituir, **C**ombinar, **A**daptar, **M**odificar, **P**oner en otros usos, **E**liminar, **R**eformar. ¿Qué sonidos no se adecuan con la imagen? ¿Por qué no funciona la música de fondo que elegimos? ¿Dónde quedaría bien este sonido aparte de donde ya elegimos?