

Contenidos

Introducción

1. La música en el medio audiovisual
 - 1.1 Principales definiciones sobre la música para cine
2. Herramientas para el uso de la Banda Sonora en el audiovisual
3. Alfabetización audiovisual. Lenguaje y composición de la imagen.
4. Postmodernidad. Educación artística para una comprensión crítica de la cultura audiovisual.
5. Directrices para la creación de un proyecto audiovisual colaborativo en el aula
6. Referencias bibliográficas

Introducción

El presente material docente está dirigido al alumnado del Grado de Educación Primaria y el Programa de Estudios Conjuntos (Ed. Primaria + Ed. Infantil) que cursa la asignatura Creación artística, cultura visual y musical.

Las competencias de la asignatura aparecen alineadas con las que recoge la Memoria del Grado de Maestro/a y están encaminadas a adquirir conocimientos y herramientas que fomenten la formación cultural, artística, social y ciudadana de los futuros docentes. En la siguiente tabla se relacionan ambas competencias:

Tabla 1. Competencias generales del título y adecuación a la asignatura CACVM

Grado de Maestro en Educación Primaria Competencias generales	Creación Artística, Cultura Visual y Musical Competencias específicas
Ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.	Gestionar procesos de enseñanza-aprendizaje en los ámbitos de la educación musical, plástica y visual que promueven actividades positivas y creativas encaminadas a una participación activa y permanente en dichas formas de expresión.
Ser capaz de analizar críticamente y argumentar la toma de decisiones en contextos educativos.	Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde las artes.
Ser capaz de integrar la información y los conocimientos necesarios para resolver problemas educativos, principalmente mediante procedimientos colaborativos.	Adquirir recursos para fomentar la participación a lo largo de la vida en actividades musicales y plásticas dentro y fuera de la escuela.
Ser capaz de coordinarse y cooperar con otras personas de diferentes áreas de estudio, a fin de crear una cultura de trabajo interdisciplinar, partiendo de objetivos centrados en el aprendizaje.	Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover la adquisición de competencias básicas en los estudiantes. Conocer el currículo escolar de la educación artística, en sus aspectos plástico, audiovisual y musical.

Fuente: Elaboración propia

A lo largo de la asignatura se abordarán conceptos, prácticas y ejemplos que permiten comprender la importancia de la cultura audiovisual en la contemporaneidad y cómo influyen en la conformación de valores, referentes culturales y prácticas sociales y educativas.

Respecto al uso y funciones de la música en el medio audiovisual se presentarán textos y definiciones tomadas de autores como M. Chion (1993) y T. Fraile (2007). Se pondrán ejemplos de los vínculos entre el sonido y la imagen, la presencia de estereotipos sonoros en el cine, el concepto de audiovisión (Chion, 1993), una propuesta metodológica para analizar bandas sonoras de películas y una relación de herramientas para la creación y edición digital de sonidos con vista a su incorporación en los productos audiovisuales.

En relación con la imagen, se analizarán artículos y publicaciones sobre las artes visuales en la posmodernidad (Efland, Freedman y Stuhr, 2003), cultura visual (Paul Dumcum, 2015, 2017; Fernando Hernández, 2008) y cultura de la imagen y escuela (Dussel, 2009). En primer lugar, se profundizará en los análisis compositivos de las imágenes, para, en un segundo momento, hacerlo en la comprensión de la imagen como representaciones capaces de mediar valores y creencias. Finalmente, se atenderá a cuestiones sobre transdisciplinariedad (Keifer-Boyd, 2018), multialfabetizaciones en entornos multimedia (Kress, 2003) y transmedia (Scolari, 2018) propias de la cultura de la imagen en la sociedad actual.

El interés que tiene este tipo de creación audiovisual en la formación del alumnado permitirá dotarles de herramientas comunicativas, de trabajo colaborativo, de competencias digitales, fomentar la creatividad, el sentido crítico, la capacidad de “narrar” con imágenes y sonidos una temática que capte la atención como jóvenes y futuros docentes, entre otras habilidades que proveen una comprensión de la cultura audiovisual:

La creación de cortometrajes en el contexto educativo permite desplegar estrategias de innovación, creatividad, trabajo colaborativo y sentido crítico por parte del alumnado y, de manera especial, en la formación de los futuros maestros. Estas producciones audiovisuales pueden ser interpretadas como “una multiplicidad de pequeños relatos”, emparentadas con la noción postmoderna de la cultura (Efland, Freedman y Stuhr, 2003, p. 30). Se trata de una experiencia artística, vivencial y comprometida con la realidad inmediata en la que convive el alumnado. Es un medio necesario para comprender los discursos propios de la posmodernidad y que tienen como punto de partida el aula de Educación Superior (Blanco-García y Coca, 2020, pp. 225-226).

1. La música en el medio audiovisual

Los medios audiovisuales comprenden diferentes productos, géneros y técnicas. Cada uno de ellos aparece definido por las características temáticas, formales, técnicas empleadas, duración, alcance, modo de transmisión, tipo de público, etc. Algunos de estos géneros son:

- Largometraje de ficción
 - Clasificación temática: Ciencia-ficción; Biográficas; Románticas; Adaptaciones literarias; Oeste; Educativas; Musicales; Acción; Deportivas; Históricas; Guerra, Terror, para niños, etc.
 - Cine “alternativo”
- Cortometraje de ficción
- Cine de animación
 - Técnica stop-motion
 - Pixel
- Documental
- Performance
- Publicidad
 - Video clip
 - Anuncio publicitario
 - Informativo

Respecto a la música en el medio audiovisual hay que tener en cuenta que no existe un estilo o género musical específico para ello, sino que todo tipo de música preexistente o creada para el acompañamiento de imágenes puede ser utilizada en el medio audiovisual.

Se deben reconocer algunas características fundamentales que presenta la música utilizada en el medio audiovisual: a) está abierta y reúne múltiples influencias: muestra una amalgama de tendencias y épocas musicales; b) tiene una alta volubilidad, polifuncionalidad y proviene de múltiples medios; c) siempre debe partir de un principio de subordinación a la acción que narran las imágenes; d) predomina la estructura discontinua (Fraile, 2005, p. 530).

En el libro *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido* (Chion, 1993), el compositor e investigador francés Michel Chion define conceptos fundamentales para una comprensión y análisis del elemento sonoro en el cine. Uno de ellos se refiere al **valor expresivo**, lo que permite comprender el porqué de la presencia del sonido en los medios audiovisuales y sobre el impacto expresivo, funcional y comunicativo que evoca en los espectadores:

Valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de

modo «natural» de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen (Chion, 1993, pp. 16-17).

A lo largo de la historia del cine el sonido ha sido un elemento funcional y expresivo fundamental. Uno de los ejemplos más evidentes se encuentra en el cine de animación. Si bien los primeros dibujos animados fueron silentes, al incorporar por primera vez en 1928 el sonido, estos se enriquecieron con sus efectos, consiguieron una mayor credibilidad y comunicación de los mensajes, así como la expresividad y afinidad con los espectadores. El primero de estos dibujos animados sonoros fue Mickey Mouse, personaje que ya había captado la preferencia del público infantil y adulto.

La evolución sonora en el cine comprende desde el acompañamiento instrumental en directo, que realizaban fundamentalmente los pianistas durante la proyección de la película, los animados con acompañamiento de “golpe y porrazo”, es decir, basado fundamentalmente en efectos sonoros conseguidos en el estudio y siguiendo el desarrollo de los personajes y la acción; hasta el cine musical y las grandes producciones musicales para películas, mucho más conseguidas en la era digital.

Existen 4 **fuentes** fundamentales del sonido en el cine:

- a) Sonido directo: tomado simultáneamente con las imágenes
- b) Efectos de sonido: creados artificialmente en estudio
- c) Diálogos
- d) Banda sonora musical: preexistente, creada para el audiovisual, combinación

1.1 Principales definiciones sobre la música para cine

A continuación, se definen los principales aspectos que permiten comprender el uso y función de la música en el cine. Estas han sido tomadas de Chion (1993) y Fraile (2007):

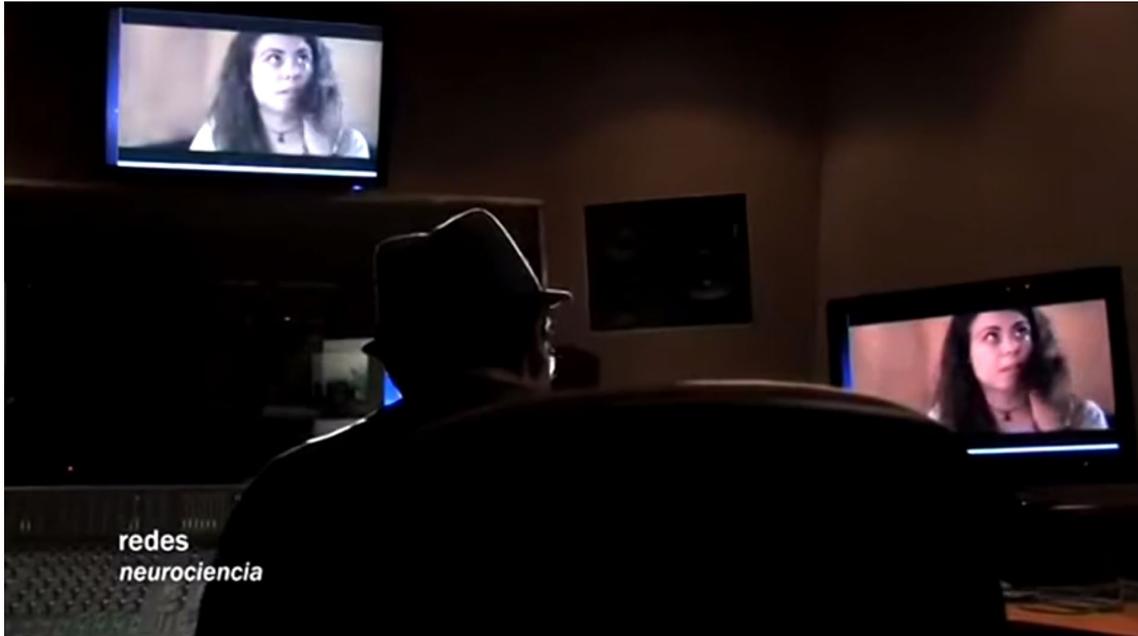
- **Síncresis:** Permite establecer una relación inmediata y necesaria entre algo que se ve y algo que se oye (Chion, 1993).

Un ejemplo de esta relación inmediata entre sonido e imagen se aprecia en cómo la música puede transformar el sentido de una escena, es decir, cumple una función de **enmarcar situaciones**. En el siguiente fragmento un compositor improvisa directamente sobre la imagen dos fragmentos musicales para una misma escena. Las características musicales en cada acompañamiento cambiarán totalmente el sentido de la situación. Se trata de un “experimento” muy revelador de los vínculos entre sonido e imagen.

Ejemplo 1. Síncresis.

Fuente: Fragmento del Programa Redes (RTVE) dedicado a Música, emociones y neurociencias

Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=QrjV9_0t7cE



Ejemplo 1. Sincronización de música e imagen. Fuente: Programa Redes (RTVE)

Siguiendo la propuesta de Teresa Fraile (2007) en el texto “El elemento musical en el cine. Un modelo de análisis” y de Chion (1993) aparecen otras categorías para definir los vínculos entre sonido e imagen. Estas se relacionan según varios aspectos: fuente de emisión, origen y actitud, entre otros aspectos:

a) **Según la fuente de emisión:**

- **MÚSICA DIEGÉTICA:** Proviene de fuentes naturales que el espectador puede reconocer físicamente en la película que está viendo. Por ejemplo, la que surge de radios, equipos de música, instrumentos tocados ante la cámara, etc. La oyen o escuchan los personajes del filme y su sentido es realista. Ubica la música en un lugar concreto y su duración es exacta.
- **MÚSICA INCIDENTAL:** Aquella que, por definición, no es diegética: no proviene de fuentes naturales, sino abstractas, el espectador no puede reconocer su lugar de procedencia y los personajes no la escuchan. No tiene sentido realista, se ubica en lugares tan inconcretos como lo son el ambiente, la psicología o las emociones de los personajes, y su duración no responde a criterios de exactitud, sino que se prolonga en función de las necesidades de cada escena, pudiendo interrumpirse y reanudarse mucho tiempo después.
- **CINE MUSICAL:** “Se coloca en un grupo aparte porque la mayoría de la música que oímos es a la vez diegética y no diegética, pero los números musicales y las letras forman parte de la narración de la película” (Fraile, 2007, p. 529).

b) Según el origen:

- **MÚSICA ORIGINAL:** Aquella que ha sido escrita expresamente para la película, sin importar cuándo.
- **MÚSICA PREEXISTENTE:** Aquella que no ha sido escrita para la película, pero se aplica en ella.
- **MÚSICA ADAPTADA:** Música preexistente que es arreglada, versionada o retocada para ajustarla en una película.

c) Según su actitud:

- **MÚSICA EMPÁTICA:** Aquella que produce un efecto por el cual la música se adhiere de modo directo al sentimiento sugerido por la escena o los personajes: dolor, emoción, alegría, inquietud, etc.
- **MÚSICA ANEMPÁTICA:** Aquella que produce un efecto contrario al propuesto por las imágenes, no tanto de distanciamiento como de emoción opuesta. Es decir, música apacible en escenas tensas, melodías agradables para imágenes duras, o a la inversa: una música muy tensa e inquietante aplicada ante un paisaje en calma.

2. Herramientas para el uso de la Banda Sonora en el audiovisual

Existen diferentes programas que permiten la edición de sonidos. Algunos son libres de pago y bastante accesibles en su manejo. He aquí algunos ejemplos:

- Audacity: editor de audio libre: [Audacity, editor de audio libre - Audacity.es - Descargar Audacity para PC y Mac](http://Audacity.es)
- Adobe premier: editor de vídeo: [Adobe Premiere Pro | Editor de vídeo profesional](http://Adobe.com)
- Adobe creative cloud: [Adobe | Software de edición de vídeo | Edición de vídeo en móvil y escritorio](http://Adobe.com)
- Filmora: editor de videos: [El mejor Editor de Video-Filmora9 new \(wondershare.net\)](http://wondershare.net)
- Windows Movie Maker: editor de videos: [Windows Movie Maker \(Windows\) - Descargar \(softonic.com\)](http://softonic.com)

En el sitio web *Clase de Música 2.0*, creado por la profesora María Jesús Camino, aparecen actualizaciones sobre nuevos recursos y softwares que van apareciendo o van perfeccionando sus prestaciones para la creación musical y la edición del sonido. Puede visitarse en este enlace: [CLASE DE MÚSICA 2.0 - Inicio \(mariajesusmusica.com\)](http://mariajesusmusica.com). Algunas de las herramientas recomendadas son:

- FileConverTo: herramienta online para modificar el volumen y la velocidad de un audio.
- Web Apps by 123apps: herramienta online para editar, cortar y componer sonidos ([Web Apps by 123apps - Edit, Convert, Create](#))
- Transposr: transporta músicas en formato MP3 o partituras a diferente tonalidad de la original de la canción o pieza musical: [Transposr.com brought to you by Planning Center](#)
- Modify MP3: herramienta que permite modificar el “tempo” (velocidad) de la canción o pieza musical: [Modify MP3 Speed Online, Make MP3 Faster or Slower | FileConverto](#)

3. Alfabetización audiovisual. Lenguaje y composición de la imagen.

Algunos autores (Aguirre, 2005; Barragán, 2005) identifican una serie de modelos de la pedagogía del arte. Cada uno se desarrolla en un contexto específico y posee un conjunto de aspectos que lo caracterizan.

A finales de la década de los sesenta y principios de los setenta las artes visuales sufren una serie de transformaciones que permiten incorporar como parte de sus propuestas o como una forma de registro de estos medios tecnológicos como la fotografía, el vídeo, el cine, el sonido, etc. Además, la incorporación de la televisión a la vida cotidiana de las clases medias y los múltiples acontecimientos culturales, políticos y sociales que se dan a nivel mundial, dibujan un nuevo panorama donde la imagen ostentará un papel principal.

El nuevo rol que adquiere la imagen en la sociedad contemporánea no pasa desapercibida a la educación formal que la incorporará como parte del currículo oficial. No obstante, el modo de abordar la importancia de este tipo de representaciones visuales no pasa del mero análisis compositivo y formal, tal vez arrastrado por una conceptualización alfabetizadora favorecida por “el desarrollo de la semiótica y la aplicación a la imagen visual de los planteamientos lingüísticos” (Barragán, 2005, p. 63).

Una lectura de las imágenes a estos niveles permitirá, en cualquier caso, profundizar en el conocimiento de los componentes de este tipo de representaciones como si de signos de un alfabeto (visual) se tratara. A partir de esto, se propone la realización de una tarea basada en el análisis compositivo de una imagen artística (concebida desde la perspectiva de la cultura visual contemporánea): esta actividad tratará de entender el significado de los diferentes elementos que intervienen en este tipo de representaciones visuales y las funciones que cumplen:

- Perspectiva
- Composición
- Ritmo
- Color
- Luz

- Formato
- Soporte
- Otros

Este análisis proporcionará a los estudiantes un mejor conocimiento del mundo de las imágenes, aunque este procedimiento se haga desde una perspectiva acrítica.

4. Postmodernidad. Educación artística para una comprensión crítica de la cultura audiovisual.

La llegada de la posmodernidad ayudó a definir aún más el papel que debería ostentar la imagen en este nuevo contexto. El nuevo escenario que comenzó a configurarse en torno a los años setenta, se constató con la caída del Muro de Berlín y la generalización del uso de Internet en la vida de las personas. Además, el hiperdesarrollo de las tecnologías digitales en el cambio de milenio, favoreció el crecimiento del mundo de la imagen y de su repercusión social. Las artes en ningún caso han sido ajenas a la contingencia del momento y también se apropiaron tanto de este desarrollo tecnológico como del de la imagen.

A partir del libro de Efland, Freedman y Stuhr (2003), *La educación en el arte postmoderno*, se analizan las principales características que relacionan la postmodernidad con la pedagogía del arte. Se parte del concepto de pérdida de credibilidad de los grandes relatos (Lyotard, 1989), la ausencia de la supuesta objetividad de los saberes disciplinarios (Foucault, 1966), la desconstrucción como método de análisis crítico (Derrida, 1971) del mundo del mundo de la imagen y, finalmente, la doble codificación (Jenks, 1986) vinculada a las representaciones visuales propias de la cultura contemporánea.

Desde la perspectiva de una concepción de las artes visuales desde una visión postmoderna que condiciona su didáctica, se realizan una serie de acciones que permiten una mayor profundización en la construcción de un análisis crítico en torno a la imagen.

Tareas a realizar:

- Elaboración de un mapa rizomático: partiendo de una imagen, se crea un ecosistema de representaciones audiovisuales relacionadas entre sí.
- Intervención de una imagen artística utilizando procedimientos propios de las artes visuales.
- Análisis crítico de una imagen: esta actividad trata de deconstruir los discursos que intervienen en esa representación visual, atendiendo a los supuestos intereses que representa y a cómo influye tanto en la construcción identitaria de las personas.

5. Directrices para la elaboración de trabajos creativos grupales

En la cultura contemporánea las imágenes y la música ocupan un lugar prioritario en nuestra forma de relacionarnos con la realidad. El valor de unas y otras radica en su omnipresencia. Su poder es tan evidente que poseen un funcionamiento propio y tienen tal capacidad de seducción que llegan a condicionar nuestras actitudes, valores, gustos e inquietudes, conformando nuestra identidad. Pero su gran capacidad comunicativa y formativa las convierte en útiles herramientas para la adquisición de conocimientos. Comprender el funcionamiento de las imágenes y de la música y su capacidad pedagógica, nos permitirá un uso adecuado en la escuela.

Características del trabajo

Cada equipo deberá producir un vídeo que contenga imágenes (estáticas o en movimiento) así como un repertorio de sonidos y música, aspectos que deberán estar articulados entre sí de manera coherente.

Duración máxima: hasta 5 minutos

El trabajo consistirá en la producción de un vídeo formado por imágenes y sonidos/músicas que expongan y analicen un tema actual desde un punto de vista crítico. Es importante que el tema sea reflexionado previamente por todos los miembros del grupo, con el fin de no caer en cuestiones anecdóticas, infantiles o sin criterio. En definitiva, el contenido debe centrarse en cuestiones de máxima actualidad analizadas desde una perspectiva audio-visual.

Tipos de cortos

El vídeo (y por extensión las músicas) pueden presentarse en formatos tan variados como:

- Cortometraje de ficción
- Documental
- Técnica stop-motion
- Anuncio publicitario
- Informativo
- Performance
- Etc.

No hay un formato definido, pero es importante que éste sea el adecuado en función del tema elegido. La evaluación se centrará tanto en la parte visual como en la musical.

Software

Se podrán utilizar programas de vídeo (adobe premier, sony vegas, imovie u otros programas de software libre (Windows Movie Maker). Las grabaciones se pueden realizar desde cualquier cámara (reflex, compacta, móvil). Las músicas deben ser editadas con cualquier software (por ejemplo, Audacity).

Criterios de evaluación

- Entrega del material en tiempo y forma (debe cumplir los requisitos propuestos)
- La capacidad para experimentar con los significados de música e imagen.
- El tema seleccionado y su vigencia (a nivel social, educativo, etc).
- La elección del formato audiovisual (madurez, originalidad, carácter pedagógico del vídeo)
- La calidad de las imágenes y músicas y las técnicas utilizadas.
- La creatividad e innovación en la producción de imágenes y músicas (producidas o seleccionadas), siempre en función de la trama videográfica.
- El guion (capacidad de relato).
- Dominio de los conceptos trabajados en la asignatura.
- Resultado final global: ritmo, estética, linealidad, capacidad para evocar y transmitir ideas, capacidad para emocionar.

Formato de entrega

Los trabajos se entregarán en CD por duplicado (uno para cada profesor) en cuya carátula figurarán los datos identificativos de cada miembro del equipo, así como el título del corto.

Además del corto los alumnos deben subir a la tarea creada en el Campus o insertar en el propio CD un PDF con la siguiente información:

- Argumento
- Listado de las músicas utilizadas (es necesario citar el autor y el título y no sólo pegar en enlace de YouTube. Tenemos que saber qué músicas estamos utilizando).
- Explicar qué se pretende utilizando determinados recursos técnicos (por ejemplo, planos rápidos con música muy rítmica para aportar dinamismo, imagen desenfocada y música caótica para expresar locura, uso de imágenes en blanco y negro con música sucia, con grano...).
- Incorporar el storyboard del proyecto audiovisual centrándose en sus escenas principales.

Plazo de entrega

Se puede entregar hasta el día y horario oficial de examen de la asignatura (según la fecha establecida en el Calendario de la Uva). Durante los días previos también se podrán dejar las copias del CD, de la memoria del proyecto, el Storyboard y el

documento de autorización de imágenes en el buzón de los profesores. Una vez transcurrido el horario de examen se considerarán como no presentados aquellos estudiantes de los que no figuren sus proyectos.

Documentos a entregar

1. Dos copias del CD con el proyecto audiovisual (1 para cada profesor de la asignatura)
2. Memoria del proyecto (a través del Campus o valdría una carpeta dentro del propio CD)
3. Storyboard (puede ser digital, dentro de una carpeta en el propio CD o en el Campus)
4. Documento de autorización de imágenes (deberá ser firmado por todos los integrantes del equipo y entregar una copia digital escaneada dentro del CD o subirlo al Campus). Este modelo de autorización se podrá descargar en el Campus.

Metodología de trabajo. Consejos prácticos

Es importante que antes de grabar, se realice un esquema o storyboard de las diferentes escenas de la trama.

Es necesario utilizar imágenes y músicas y sonidos no estereotipados (a no ser que al utilizarlos se esté haciendo con una perspectiva crítica).

Los equipos deben estar bien organizados y colaborar de manera colaborativa.

Con respecto a la imagen

- Es aconsejable realizar diferentes planos para dar dinamismo a la historia (después habrá que editarlo).
- Se pueden utilizar planos generales, medios y otros que se centren en detalles (objetos, etc).
- Tened en cuenta la iluminación, el encuadre, el enfoque o los movimientos de cámara (si fueran necesarios).
- Se puede jugar con los colores (contraste entre blanco y negro) y uso del color. Uso de colores específicos con alguna intención concreta.

Con respecto al sonido

- Se pueden utilizar voces en off si es necesario.
- Es aconsejable que las músicas utilizadas presenten el máximo de funciones con respecto a la imagen (por ejemplo, utilizar músicas diegéticas e incidentales, prestadas y originales, empáticas y anempáticas, variedad de estilos... etc).
- Las músicas deben estar cuidadas en relación con la imagen (hacer sincronizar imágenes con ritmo de la música, cuidar los finales o las transiciones con fade out. Se tiene que ver que la música no está puesta de

fondo, sino que adquiere un significado claro y concreto en relación con la imagen.

- Se pueden añadir músicas creadas por vosotros con cuerpos sonoros o efectos sonoros.

Por último, no debemos olvidar que el fin de esta producción audiovisual es, en cualquier caso, pedagógica.

6. Referencias bibliográficas

Agirre, I. (2005). *Teorías y prácticas en educación artística. Ensayo para una revisión pragmatista de la experiencia estética en educación* (2ª Ed.). Barcelona: Octaedro-UPNA.

Barragán, J. M. (2005). Educación artística, perspectivas críticas y práctica educativa. En R. Marín Viadel (Ed.), *Investigación en educación artística: temas, métodos y técnicas de indagación sobre el aprendizaje y la enseñanza de las artes y culturas visuales* (pp. 43-80). Granada: Universidad de Granada.

Blanco-García, Y. y Coca, P. (2020). La producción audiovisual de los futuros docentes: relatos sobre los usos y abusos de la tecnología digital. En M. Miguel y A. Ceas (Eds.), *El cortometraje. Valoración y grandeza del formato*, pp. 225-242. Valencia: Tirant Humanidades.

Chion, M. (1993). *La audiovisión*. Barcelona: Ed. Paidós Ibérica.

Chion, M. (2007). *La música en el cine*. Barcelona: Ed. Paidós Ibérica.

Derrida, J. (1971). *De la gramatología*. Buenos Aires: siglo XXI.

Duncum, P. (2015). Transforming Art Education into Visual Culture Education Through Rhizomatic Structures. *Journal of Educational Sciences International* 5(3), 47-64. <https://doi.org.10.18039/ajesi.66849>

Duncum, P. (2017). A Critical Review of the Postmodern Implosion of Fine Art and Popular Visual Culture in Art Classrooms. En G. Barton y M. Baguley (Eds.). *The Palgrave Handbook of Global Arts Education* (pp. 533-545). Palgrave Macmillan.

Dussel, I. (2009). Escuela y cultura de la imagen: los nuevos desafíos. *Nómadas*, 30, 180-193. <https://www.redalyc.org/pdf/1051/105112060014.pdf>

Efland, A., Freedman, K. Stuhr, P. (2003). *La educación en el arte postmoderno*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Foucault, M. (1966). *Las palabras y las cosas*. México: Siglo XXI.

Fraile, T. (2007). El elemento musical en el cine. Un modelo de análisis. Metodologías de análisis del Film. *Actas del I Congreso Internacional sobre análisis fílmico*,

pp.527-538. Madrid: Edipo. Recuperado de http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/38618/Teresa_Fraile.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Hernández, F. (2003). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Octaedro.
- Jencks, Ch. (1986). *What is Postmodernism?* New York: St. Martin's Press.
- Keifer-Boyd, K. (2018). (re)Vision Visual Culture. *Studies in Art Education*, 59(2), 174-178. <https://doi.org.10.1080/00393541.2018.1440154>
- Kress, G. (2003). *Literacy in the New Media*. Routledge.
- Liotard, J. F. (1989). *La condición postmoderna*. Madrid: Cátedra.
- Olarte, M. (ed). (2005). *La Música en los medios audiovisuales. Algunas aportaciones*. Salamanca: Plaza Universitaria Ediciones
- Sánchez, O. J. (2002). *La música en el cine*. TUPM UNSL Música e imagen <http://prodmusical.unsl.edu.ar/apuntes/La%20musica%20en%20el%20cine.pdf>
- Scolari, C. (2018). Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula. *Universitat Pompeu Fabra*. https://perio.unlp.edu.ar/catedras/hdelconocimiento/hdelconocimiento/wp-content/uploads/sites/42/2020/06/Scolari_Teens_es-1-26.pdf
- Téllez, E. (1996): La composición musical al servicio de la imagen cinematográfica. *Eufonía: Didáctica de la Música*, 4 47-58. Recuperado de https://webs.ucm.es/info/especulo/numero4/cine_mus.htm

Material didáctico elaborado para la asignatura Creación artística, cultura visual y musical. Estos temas aparecen desarrollados y ampliados en el Campus Virtual de la asignatura.

Contacto:

Yurima Blanco García: yurima.blanco.garcia@uva.es

Pablo Coca: pablo.coca@uva.es