

## Música y Medios Audiovisuales

Código: 104155

Créditos ECTS: 6

**2025/2026**

Titulación	Tipo	Curso
Musicología	OT	3
Musicología	OT	4

### Contacto

Nombre: Lidia López Gómez

Correo electrónico: lidia.lopez@uab.cat

### Idiomas de los grupos

Puede consultar esta información al [final](#) del documento.

### Prerrequisitos

No son necesarios conocimientos previos específicos para cursar la asignatura.

### Objetivos y contextualización

- Reconocer las diferentes etapas históricas y tendencias estilísticas en la creación audiovisual.
- Reflexionar e innovar sobre las diferentes tendencias en la creación audiovisual contemporánea.
- Conocer y saber aplicar diferentes metodologías de análisis audiovisual.
- Aplicar de forma práctica los conocimientos teóricos adquiridos en diversos proyectos audiovisuales.
- Adquirir competencias básicas para la creación de la parte sonora y musical de un proyecto audiovisual.

### Competencias

#### Musicología

- Analizar críticamente las obras musicales desde cualesquiera puntos de vista de la disciplina musicológica.
- Aplicar medios tecnológicos e informáticos (Internet, Bases de datos, Software específicos de edición y tratamiento del sonido, etc.) a la disciplina musicológica.
- Definir temas de investigación musicológica relevantes, y manejar los métodos y fuentes apropiados para su correcto estudio.
- Identificar y contrastar las distintas vías de recepción y consumo musical en la sociedad y en la cultura de cada época.
- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Reconocer el papel de la música en la sociedad actual, su función en las artes del espectáculo, su relación con la cultura audiovisual, la tecnología y la informática, así como con las empresas de ocio y cultura.
- Relacionar las creaciones musicales con sus distintos contextos, discriminando las funciones sociales de la música, su papel y el del músico en la sociedad y en relación a las demás manifestaciones artísticas.

## **Resultados de aprendizaje**

1. Distinguir las herramientas básicas para emprender investigaciones de forma autónoma.
2. Dominar y relacionar el lenguaje técnico del análisis musical con los contextos de la Historia de la Música, de forma básica.
3. Elaborar trabajos y/o exposiciones orales empleando la terminología adecuada, correspondiente a los análisis que usan la imagen y la música como soporte en su lenguaje.
4. Identificar las nuevas funciones de la música en los medios audiovisuales.
5. Identificar los distintos lenguajes musicales y relacionarlos con los diferentes momentos históricos en los cuales se desarrollaron.
6. Identificar nuevas líneas de investigación según los cambios que se produzcan en los medios audiovisuales.
7. Reconocer las distintas funciones del discurso audiovisual, manteniéndose al día de los nuevos métodos analíticos.
8. Relacionar de forma coherente los datos de los documentos audiovisuales para argumentar su discurso.
9. Relacionar la imagen con la música, analizando las funciones sociales y la relación de la música y la imagen con su entorno cultural.
10. Relacionar y argumentar de manera coherente y ordenada los trabajos de la materia con los conocimientos fundamentales de la Musicología.
11. Utilizar distintos medios tecnológicos e informáticos que servirán de soporte para sus trabajos y análisis.

## **Contenido**

### BLOQUE de HISTORIA.

1. Inicios de cine y procesos de sonorización en la época del cine mudo.
2. Primeros años del cine sonoro.
3. La banda sonora clásica. El Hollywood de los años 30 y 40.
4. Pluralidad de tendencias. Años 50 y 60.
5. Rock y música electrónica.
6. Videoclip.
7. Videojuegos.
8. Nuevas tendencias.

### BLOQUE de ANÁLISIS.

1. Modelos de estudio de la música cinematográfica.
2. Funciones de la música en el cine.
3. Conceptos filmicos analíticos básicos.
4. Funciones de la música los videoclips, videojuegos y nuevos formatos audiovisuales.
5. Ejercicios prácticos de análisis.

#### BLOQUE de CREACIÓN AUDIOVISUAL.

1. Realización de ejercicios con diversas técnicas de creación musical para el audiovisual.
2. Creación de un proyecto de sonorización audiovisual.

### Actividades formativas y Metodología

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
<b>Tipo: Dirigidas</b>			
Bloque de análisis - Sesiones presenciales	22	0,88	2, 3, 5, 4, 6, 7, 9, 11
Bloque de creación audiovisual - Sesiones presenciales	23	0,92	1, 2, 3, 5, 4, 6, 9, 11
Bloque de historia - Sesiones presenciales	30	1,2	1, 2, 8, 10, 9
<b>Tipo: Supervisadas</b>			
Presentación de los resultados de los trabajos	3	0,12	1, 2, 11
Tutorías individuales i/o grupales	4	0,16	
<b>Tipo: Autónomas</b>			
Creación y redacción de los trabajos propuestos	25	1	1, 2, 3, 8, 10
Estudio de la materia de la asignatura	25	1	1, 5, 4, 9
Organización de apuntes y de material de clase	15	0,6	1, 2, 6, 11

El primer bloque de la asignatura consistirá en sesiones teóricas con el formato de clases expositivas por parte del profesor.

El segundo bloque se configurará a partir de sesiones donde se combinarán la teoría y la práctica, llevando a cabo análisis específicos y exposiciones durante las clases.

El tercer bloque será eminentemente práctico. Durante las sesiones se llevará a cabo un proyecto de creación de la parte sonora y musical de un fragmento visual.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

### Evaluación

## Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Bloque de Análisis	30%	1,5	0,06	2, 5, 4, 6, 7, 8, 9
Bloque de Creación Audiovisual	30%	0	0	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 9, 11
Bloque de Historia	40%	1,5	0,06	5, 4, 6, 8, 10

Para aprobar la asignatura, el alumno tendrá que obtener una media total de 5/10.

Durante la asignatura, se realizarán las siguientes actividades de evaluación:

1. Bloque de Historia: se realizará una prueba escrita con los contenidos teóricos.
2. Bloque de Análisis: se realizará una prueba escrita con los contenidos teóricos, que contará hasta 8 (sobre 10) puntos en la calificación de este Bloque. En este mismo apartado se harán ejercicios prácticos en clase, que sumarán hasta 2 puntos de la calificación de este Bloque.
3. Bloque de Creación Audiovisual: se calificará la calidad de los proyectos en relación a los ítems trabajados en clase mediante una rúbrica, en evaluación del profesor y co-evaluación.

En caso de incumplimiento parcial de las entregas de los trabajos o de no superar alguna de las pruebas escritas establecidas, el alumno podrá optar únicamente a la recuperación de 2 de los ítems de evaluación, en la fecha fijada por la Facultad, siempre que haya obtenido una media mínima de 3,5/10 en el total de los elementos de evaluación. La nota máxima a optar para las actividades de recuperación es un 5/10.

En caso de que las pruebas no se puedan hacer presencialmente, se adaptará su formato (sin alterar su ponderación) a las posibilidades que ofrecen las herramientas virtuales de la UAB. Los deberes, actividades y participación en clase se realizarán a través de foros, wikis y / o discusiones de ejercicios a través de Teams, etc. El profesor o profesora velará para asegurarse el acceso del estudiantado a tales recursos o le ofrecerá otros alternativos que estéña su alcance.

El hecho de que el alumno haga entrega de uno de los trabajos, o se presente a una de las pruebas escritas constará como un acto 'presencial' en la asignatura. Por lo tanto, únicamente el alumno que no haya realizado ninguna prueba de evaluación a lo largo del curso, podrá acogerse a la consideración de "no evaluable". Se aplicará el mismo sistema de evaluación que para la evaluación continuada.

En caso de que el estudiante lleve a cabo cualquier tipo de irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un determinado acto de evaluación, este será calificado con 0, independientemente del proceso disciplinario que pueda derivarse de ello. En caso de que se verifiquen varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

### EVALUACIÓN ÚNICA:

Para la evaluación única se tendrán en cuenta tres evidencias en una fecha que se indicará una vez comenzado el curso en el Campus Virtual: un examen escrito con los contenidos del Bloque de Historia (40%), un examen escrito con los contenidos del Bloque de Análisis (30%), y la entrega de un trabajo de Creación Audiovisual (30%)

En caso de que el estudiante lleve a cabo cualquier tipo de irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un determinado acto de evaluación, este será calificado con 0, independientemente del proceso disciplinario que pueda derivarse de ello. En caso de que se verifiquen varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de esta asignatura será 0.

En esta asignatura, se permite el uso de tecnologías de Inteligencia Artificial (IA) como parte integrante del desarrollo del trabajo, siempre que el resultado final refleje una contribución significativa del estudiante en el análisis y la reflexión personal. El estudiante deberá identificar claramente qué partes han sido generadas con esta tecnología, especificar las herramientas utilizadas e incluir una reflexión crítica sobre cómo estas han influido en el proceso y el resultado final de la actividad. La falta de transparencia en el uso de la IA se considerará una falta de honestidad académica y puede conllevar una penalización en la nota de la actividad o sanciones mayores en casos graves.

## Bibliografía

- ALTMAN, Richard. *Silent film sound*. New York: Columbia University Press, 2004.
- CHION, Michel. *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós Comunicación, 1993.
- CHION, Michel. *La música en el cine*. Barcelona: Paidós Comunicación, 1997.
- COLLINS, Karen. *Game Sound. An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, MIT Press, 2008.
- COOK, Nicholas. *Analising musical multimedia*. Oxford University Press, 2000.
- EISENSTEIN, Sergei. *Hacia una teoría del montaje*. Barcelona: Paidós Comunicación, 2001.
- FRAILE, Teresa, DE LAS HERAS, Beatriz (Eds.) *La música en la pantalla. Intersecciones entre la historia y el sonido fílmico*. Madrid: Editorial Síntesis, 2019.
- GORBMAN, Claudia. *Unheard Melodies. Narrative Film Music*. Bloomington: Indiana University Press, 1987.
- KALINAK, Kathryn. *Film Music. A very short introduction*. USA: Oxford University Press, 2010.
- KAMP, Michiel. *Four Ways of Hearing Video Game Music*, Oxford University Press, 2024.
- LÓPEZ GÓMEZ, Lidia. *Popular Music in Spanish Cinema*, Routledge, 2024.
- OLARTE, Matilde (ed). *La música en los medios audiovisuales*. Salamanca: Plaza Universitaria Ediciones, 2005.
- PAVIS, Patrice. *El análisis de los espectáculos. Teatro, mimo, danza, cine*. Barcelona: Paidós comunicación, 2000.
- ROMÁN, Alejandro. *El lenguaje Musivisual. Semiótica y estética de la música cinematográfica*. Madrid: Visión Libros, 2008.
- SUMMERS, Tim. *Understanding video game music*, Cambridge University Press, 2018.
- TAGG, Philip. *Music's Meanings. A modern musicology for non-musos*. New York: The Mass Media Music Scholars' Press (MMSP), 2013.
- VIÑUELA, Eduardo. *El videoclip en España (1980-1995): Gesto audiovisual, discurso y mercado*. Madrid: ICCMU, 2009

## Software

Se utilizará el programa REAPER (o similares, a preferencia del alumnado) en el Bloque de Creación Audiovisual.

## Grupos e idiomas de la asignatura

La información proporcionada es provisional hasta el 30 de noviembre de 2025. A partir de esta fecha, podrá consultar el idioma de cada grupo a través de este [enlace](#). Para acceder a la información, será necesario introducir el CÓDIGO de la asignatura

Nombre	Grupo	Idioma	Semestre	Turno
(PAUL) Prácticas de aula	1	Catalán	primer cuatrimestre	mañana-mixto
(TE) Teoría	1	Catalán	primer cuatrimestre	mañana-mixto