Arte sonoro

Grado en Bellas Artes
2026-27

UNIVERSIDAD NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Arte sonoro

Titulación: Grado en Bellas Artes

Curso Académico: 2026-27

Carácter: Básica

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 4º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Emilio López-Galiacho Carrilero

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- 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 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;
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado;
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía
- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes del estudio del arte.
- Demostrar iniciativa y creatividad en el campo artístico.
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos artísticos.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española en el área de conocimiento de las Artes y Humanidades, y en concreto en las Bellas Artes.
- Aplicar con criterio los valores estéticos y conceptuales del arte contemporáneo en la práctica artística.
- Utilizar las herramientas y recursos necesarios para documentar y explicar la propia obra artística.
- Conocer e integrar las herramientas digitales en la práctica artística.
- Conocer y aplicar el vocabulario, los códigos, y los conceptos inherentes las diferentes técnicas artísticas.
- Conocer las normas de actuación derivadas de los derechos de autor y propiedad intelectual.

1.2. Resultados de aprendizaje

- Saber conjugar la metodología de proyectos con la técnica aprendida
- Conocer y aplicar las herramientas básicas del arte sonoro.
- Resolver problemas sencillos relacionados con los dispositivos y programas utilizados.
- Defender con criterio el propio trabajo, utilizando una terminología adecuada.
- Saber indagar en las fuentes bibliográficas y gestionar la información.
- Conocer los autores y autoras más representativos de la disciplina.
- Incrementar la capacidad de autoaprendizaje con los conocimientos y las técnicas adquiridas necesarias para la realización de proyectos concretos.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Haber cursado las asignaturas de tecnología audiovisual y tecnología audiovisual aplicada

2.2. Descripción de los contenidos

Introducción a las prácticas artísticas que utilizan el sonido como elemento principal de creación y no caben dentro del concepto música. Historia y panorama actual del arte sonoro. Herramientas digitales de creación sonora.

2.3. Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

La finalidad de la asignatura es introducir al alumno en las prácticas artísticas que utilizan el sonido como elemento principal de creación y no caben dentro del concepto música.

Tras la presentación del profesor, la explicación de la Guía Docente, y la puesta en común de intereses y conocimientos de los alumnos, la docencia se organiza en dos bloques que se desarrollarán en paralelo: uno teórico-histórico, centrado en la historia y el panorama actual del arte sonoro, y otro instrumental, donde se utilizarán herramientas digitales para la creación de piezas específicas de distinta naturaleza.

Ambos bloques se irán mezclando a lo largo de la asignatura, de tal forma que el alumno pueda en todo momento referenciar y contextualizar adecuadamente los ejercicios prácticos que vaya haciendo.

BLOQUE TEÓRICO-HISTÓRICO

- ¿A qué nos referimos cuando hablamos de arte sonoro? Arte sonoro vs. música
- Sonido, música, ruido, silencio
- Paisajes y atmósferas sonoras
- Historia del arte sonoro
- Objeto sonoro
- Espacio sonoro

- Instalaciones sonoras
- Arte sonoro contemporáneo

BLOQUE INSTRUMENTAL

- ¿Qué es el sonido? Física del sonido
- ¿Qué es la escucha? Fisiología y psicología de la escucha
- Registro de sonido. Micrófonos
- Producción, mezcla y procesamiento de sonido. Hardware y software especializados
- Reproducción de sonido. Amplificadores y altavoces. Sensores y actuadores.
- Herramientas analógicas y digitales para la creación, edición y comunicación de
- obras de arte sonoro

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): El aprendizaje se concretará en la creación de un portfolio personal de arte sonoro que integrará conceptos y herramientas vistas durante la asignatura: escucha atenta, grabaciones de campo, intervención de grabaciones apropiadas, audio-narrativas, audiovisión e instalación sonora. El portfolio constará de un mínimo de 3 piezas y un máximo de 5, que tendrán sus correspondientes subidas al campus y presentaciones en clase.

2.5. Actividades formativas:

- Clases de teoría y práctica: 30% (45h). Presencialidad 100%.
- Trabajo personal del alumno: 50% (75h). Presencialidad 0%.
- Tutorías: 10% (15h). Presencialidad 50%.
- Evaluación: 10% (15h). Presencialidad 50%.

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

0 - 4,9 Suspenso (SS)
5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
7,0 - 8,9 Notable (NT)
9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Examen parcial	10%
Examen final o trabajo final presencial	50%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Examen final o trabajo final presencial	60%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre en la convocatoria extraordinaria.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros…), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

3.5. Uso de la IA

La adopción de herramientas de IA debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa que lo precise, si se contempla el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.

- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación y evaluación dictados por el profesor en cada actividad.

La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

4. **BIBLIOGRAFÍA**

Bibliografía básica

- Anglès, M., Gallardo, G., & Fundación Joan Miró (Eds.). (2019). *¿Arte sonoro?* Fundació Joan Miró.
- Iges, J. (2017). *Conferencias sobre arte sonoro*. Árdora Ediciones.
- Iges, J. (2022). Arte sonoro: Una indisciplina. Ciudad de México: EXIT Ediciones
- Licht, A. (2019). *Sound art revisited*. Bloomsbury Academic.
- Kelly, C. (Ed.). (2011). *Sound*. Whitechapel Gallery ; MIT Press.
- Munarriz, J. (Ed.). (2021). *Encuentros sonoros: música experimental y arte sonoro.*
- Ediciones Complutense
- VVAA & Fundación Juan March (Eds.). (2016). *Escuchar con los ojos: Arte sonoro en España, 1961-2016*. Fundacion Juan March.
- VVAA & Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2020). *Disonata: Arte en sonido hasta 1980*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Bibliografía recomendada

- Blesser, B., & Salter, L.-R. (2007). *Spaces speak, are you listening? Experiencing aural architecture*. MIT Press.
- Cage, J. (2007). *Silencio*. Árdora.
- Chion, M. (2018). *La Audiovisión: Sonido e imagen en el cine*. LA MARCA EDITORA
- Chion, M. (2019). *El Sonido: Oír, escuchar, observar*. LA MARCA EDITORA
- Erlmann, V. (Ed.). (2004). *Hearing cultures: Essays on sound, listening, and modernity*. Berg.
- Iges, J., & Sociedad General de Autores de España (Eds.). (2012). *Ars sonora: Una experiencia de arte sonoro en radio: 25 años*. Fundación Autor : SGAE.
- Kahn, D. (2001). *Noise, water, meat: A history of sound in the arts*. MIT Press.
- Kahn, D., & Whitehead, G. (Eds.). (1994). *Wireless imagination: Sound, radio, and the avant-gard*e. MIT Press.
- Kane, B. (2014). *Sound unseen: Acousmatic sound in theory and practice*. Oxford University Press.
- Kim-Cohen, S. (2009). *In the blink of an ear: Towards a non-cochlear sonic art*. Continuum.
- LaBelle, B. (2015). *Background noise: Perspectives on sound art* (Second edition). Bloomsbury Academic.

- LaBelle, B. (2020). *Agencia sónica: El sonido y las formas incipientes de resistencia*. UJA Editorial
- Oliveros, P. (2019). *Deep listening: Una práctica para la composición sonora*. Edictoràlia
- Pardo Salgado, C. (2014). *La escucha oblicua: Una invitación a John Cage*. Sexto Piso
- Rumsey, F. & McCormick, T. (2008). *Sonido y grabación. Introducción a las técnicas sonoras.* Omega.
- Russolo, L. (2020). *El arte de los ruidos*. Casimiro.
- Sarmiento, J. A. (2020). *Ólobo*. Universidad de Castilla-La Mancha.
- Savage, S. (2014). *Mixing and mastering in the box: The guide to making great mixes and final masters on your computer*. Oxford University Press.
- Schafer, R. M. (1993). *The soundscape: Our sonic environment and the tuning of the world*. Destiny Books
- Schroder, C. (2011). *The book of Audacity: Record, edit, mix, and master with the free audio editor*. No Starch Press.
- Viers, R. (2008). *The sound effects bible*. Michael Wiese Productions.
- Voegelin, S. (2010). *Listening to noise and silence: Towards a philosophy of sound art.* Continuum.
- Voegelin, S. (2014). *Sonic possible worlds: Hearing the continuum of sound*. Bloomsbury Academic.

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dr. D. Emilio López-Galiacho Carrilero
Departamento	Arte
Titulación académica	Arquitecto y doctor en Arquitectura. Acreditado por ANECA en las figuras de contratado doctor y profesor de universidad privada.
Correo electrónico	elopezga@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Previa petición de hora, contactando con el profesor por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	Desde 1992 su trabajo ha transcurrido en las intersecciones entre arte, producción sonora y musical, diseño y nuevas tecnologías aplicadas a la creación. Ha compaginado su actividad profesional con investigación, escritura y docencia. Es miembro del grupo de investigación ETCC (Estudios Transversales en Creación Contemporánea) de la Universidad NebrijaDesde 1992 su trabajo ha transcurrido en las intersecciones entre arte, diseño y tecnología, compaginando visualización 3D, producción artística, sonora y musical, diseño digital, gráfico, editorial, espacial, docencia e investigación.