

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE GRADO EN DANZA

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA CURSO 2024-2025

NOMBRE **Nuevas Tecnologías aplicadas a la Danza II**

IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

MATERIA	Tecnologías aplicadas a la Danza					
CURSO	2º	TIPO	Obligatoria	CRÉDITOS	3 ECTS	3 HLS
PRELACIÓN	Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Danza I			CARÁCTER	Teórico-práctica	
PERIODICIDAD	Semestral					

CALENDARIO Y HORARIO DE IMPARTICIÓN Consultables en página web csdanzamalaga.com/alumnado/horarios

ESTILOS	ESPECIALIDADES	ITINERARIOS (3º y 4º Curso)
<input checked="" type="radio"/> DANZA CLÁSICA <input checked="" type="radio"/> DANZA ESPAÑOLA <input checked="" type="radio"/> DANZA CONTEMPORÁNEA <input checked="" type="radio"/> BAILE FLAMENCO	<input type="radio"/> PEDAGOGÍA DE LA DANZA <input checked="" type="radio"/> COREOGRAFÍA E INTERPRETACIÓN	<input type="radio"/> DOCENCIA PARA BAILARINES/AS <input type="radio"/> DANZA SOCIAL, EDUCATIVA Y PARA LA SALUD <input checked="" type="radio"/> COREOGRAFÍA <input checked="" type="radio"/> INTERPRETACIÓN

DOCENCIA Y DEPARTAMENTOS

DEPARTAMENTO	Departamento de Música	29001391.dptomusica@g.educaand.es
PROFESORADO	Alberto Bermúdez Castillo	abercas966@g.educaand.es

TUTORÍAS Consultables en la página web csdanzamalaga.com/alumnado/tutorias

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA EN EL MARCO DE LA TITULACIÓN

Se trata de una asignatura anual de carácter teórico práctico perteneciente al área de Tecnologías aplicadas a la creación y composición coreográfica y escénica. En ella se aborda el estudio de los procesos artísticos con herramientas tecnológicas así como ofrecer al alumnado conocimientos la posibilidad de crear una obra artística con herramientas de esta naturaleza. Es necesario para abordar esta asignatura, haber superado los objetivos de la asignatura anterior (Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Danza 1) que desarrolla las herramientas instrumentales necesarias para poder generar una pieza artística tecnológica: La videodanza.

La presente guía docente queda regulada por la siguiente normativa:
 Real Decreto 632/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Danza establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
 Decreto 258/2011, de 26 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Danza en Andalucía.
 Orden de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas.

CONTENIDOS Y COMPETENCIAS**CONTENIDOS**

Las nuevas tecnologías como generadoras de cambio en la creación artística.
Aplicación de un programa informático de danza. Estudio y creación de procesos artísticos multimedia y videodanza.

COMPETENCIAS

TRANSVERSALES CT

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 12, 13, 15, 16

GENERALES CG

6, 8, 13

ESPEC. PEDAGOGÍA CEP

ESPEC. COREOGRAFÍA CEC

8, 16, 17, 19.

Puede consultarse el texto completo en la página web csdanzamalaga.com/estudios/normativa

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS PROPIAS DE LA ASIGNATURA

1. Conocer y entender la importancia de las nuevas tecnologías en el campo de la danza y su evolución.
2. Saber aplicar programas de edición de audio y vídeo desde una perspectiva creativa y no solo funcional- instrumental.
3. Reconocer el género de la videodanza y saber definir las características que lo definen en la realidad actual. Relación cámara y movimiento.
4. Elaborar un proyecto de videodanza: desde la gestación de la idea hasta su montaje y post-producción. Desarrollando la capacidad, habilidad y disposición para participar en un proceso creativo aportando recursos propios pudiendo combinarlos y compartirlos con flexibilidad, responsabilidad.
5. Desarrollar el trabajo cooperativo, la discusión y el debate en clase en base a la escucha activa y el respeto.

OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES

Se recomienda la asistencia a clase; la atención y participación sobre los temas expuestos en las mismas. Lectura y búsqueda de información sobre los temas objeto de estudio. Visualización del material videográfico compartido en clase, la realización de las actividades y ejercicios propuestas en el Classroom. Se recomienda concertar tutorías presenciales u online a aquel alumnado que tenga dificultades con el seguimiento de las clases presenciales. Se anima al alumnado a participar de los diversas prácticas coreográficas y otras actividades que organiza el centro.

Esta materia requerirá como material NECESARIO la utilización de dispositivos como ordenadores o tablets con conexión a Internet, así como cualquier tipo de dispositivo y/o material que permita tomar apuntes, anotaciones, realizar ejercicios en clase, etc. Todos estos materiales serán aportados por el alumnado.

MUY IMPORTANTE: Esta materia se desarrolla apoyándose en la herramienta digital Google Classroom. En la misma se ubica todo el material didáctico, la mayoría de las actividades evaluables y es la principal vía de comunicación del aula, por lo tanto es necesario unirse al aula de Classroom al inicio de curso con el e-mail corporativo, para tener toda la información actualizada sobre posibles cambios que pueda sufrir el desarrollo de esta materia.

IMPORTANTE: Para la superación de esta asignatura será necesaria la superación de las pruebas/examen para hacer media ponderada con el resto de Actividades Evaluables, así como el aprobado del proyecto. Esto es aplicable tanto en la evaluación continua, única y extraordinaria.

MÓDULOS DE APRENDIZAJE

Módulo 1: Recorrido Histórico. Orígenes y Evolución de la videocreación, el video experimental y el videodanza.

- Definición del videodanza y su relación con la danza y el vídeo a lo largo de las décadas.
- Importancia y relevancia del videodanza en el ámbito artístico.
- Orígenes y contextos históricos que llevaron al surgimiento del videodanza.
- Influencias de movimientos artísticos y tecnológicos en el desarrollo del videodanza.
- Pioneros y artistas destacados en los primeros años del videodanza.
- Exploración de movimientos y corrientes artísticas asociadas al videodanza.
- Ejemplos de corrientes estéticas como el videodanza experimental, narrativo, abstracto, documental, entre otros.
- Importancia de los festivales y muestras dedicados al videodanza.

Módulo 2: El lenguaje cinematográfico. Características del Videodanza.

- Elementos visuales y narrativos utilizados en el cine y su aplicabilidad al videodanza.
- Composición visual: La importancia de la composición en la captura del movimiento y la danza.
- Encuadre: La selección y enmarcado de los elementos visuales dentro del encuadre.
- Iluminación: El uso de la luz para realzar el movimiento, los cuerpos y los espacios.
- Estructura y desarrollo: Cómo se construye la narrativa a través del movimiento y la edición.
- Metáforas visuales: Uso de imágenes simbólicas para transmitir significados y emociones.
- Principios básicos de la edición y el montaje. Ritmo y fluidez: Cómo se crea el ritmo a través del montaje y la sincronización con la música.
- Transiciones: Diferentes tipos de transiciones utilizadas en el videodanza para crear continuidad y coherencia.
- El sonido como elemento narrativo y emocional en el videodanza.
- Diseño de sonido: La incorporación de efectos sonoros para enriquecer la experiencia audiovisual. El sonido como elemento narrativo y emocional en el videodanza.
- Innovación y exploración de nuevas técnicas y enfoques estéticos en el videodanza.
- Uso de efectos visuales y digitales en el videodanza.

Módulo 3: Investigación y creación.

- Elaboración de un videodanza en sus tres etapas: preproducción, producción y postproducción.
- Puesta en común: análisis, debate y autoevaluación. Propuestas de futuro.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Las Actividades Complementarias (AC), implementan el currículo de la materia y son actividades obligatorias y evaluables que se desarrollan durante el horario lectivo.
- Análisis de los elementos de la puesta en escena en espectáculos organizadas por el centro o dentro de la programación escénica cultural de la ciudad. (Criterio de Evaluación I y III)
- Resumen de contenidos sobre la asistencia a ponencias en torno a la danza, el teatro, la construcción escénica, nuevas tendencias en la puesta e escena de la danza, etc... (Criterio de Evaluación I y III)
- Participación en los talleres de Prácticas Externas II como regidor/a, ayudante de dirección o intérprete. (Criterio IV, V)

ACTIVIDADES CULTURALES Y ARTÍSTICAS

- Las Actividades Culturales y Artísticas (ACA), potencian la apertura del Centro a su entorno y procuran la formación integral del alumnado en aspectos referidos a la ampliación de su horizonte cultural y laboral. Se desarrollan fuera del horario lectivo.
- RECOMENDAMOS: Visionado de espectáculos organizadas por el centro o fuera de este. Visionado de documentales y/o películas recomendadas a lo largo del curso. Asistencia a ponencias en torno a la danza, el teatro, la construcción escénica, nuevas tendencias en la puesta y la danza. Lecturas de libros recomendados en la bibliografía de la asignatura. Asistencia a ponencias, seminarios, cursos u otro tipo de evento organizado por el CSD.

METODOLOGÍA

Metodología mixta a través del aprendizaje ABP (aprendizaje basado en proyectos). Y la metodología de aprendizaje colaborativo. Fomentando la motivación de los alumnos y las alumnas. Mediante la construcción de conocimientos significativos y relevantes para la práctica en el futuro profesional.

Teniendo en cuenta cada actividad pedagógica y su adaptación al contexto educativo, y a las necesidades individuales y colectivas mediante:

- La participación del alumnado como protagonista de su propio aprendizaje a través del pensamiento crítico.
- Promoviendo que las tareas y contenidos, así como las actividades a realizar tengan que ver con sus intereses y necesidades, fomentando su curiosidad por la materia.
- Mediante el aprendizaje colaborativo, foros de discusión, plataformas de volcado de datos, en los que se favorezca el flujo del conocimiento colectivo y contrastado, con las aportaciones de compañeros, compañeras y profesor.
- A través de las aportaciones individuales y colectivas utilizando el diálogo y el debate.

Clases teóricas:

Se estimulará la participación activa del alumno en las sesiones. A través de un sistema de extracción de información dirigida, articulada por preguntas que busquen orientar el discurso colectivo, construyendo ideas colectivas desde las aportaciones de todos los integrantes del grupo. Esto permitirá resolver dudas que puedan plantearse desde el inicio de la sesión respecto a los contenidos teóricos de cada uno de los temas. La búsqueda de información a través de bibliografía y los medios tecnológicos al alcance, como teléfonos móviles, tablets, ordenadores etc...

Clases prácticas:

Realización de supuestos prácticos, basados en los conocimientos y resultados llegados a través de la discusión de documentos oficiales, artículos, prensa, y análisis de proyectos ya existentes en el campo de la gestión cultural. Generando marcos ficticios aplicables al marco legal, social y cultural. Poniendo especial interés en las dinámicas de aprendizaje autónomo y colaborativo.

Tutorías:

Las sesiones de tutoría serán presenciales u online, individuales o grupales.

CONCRECIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La función tutorial junto a la Comunidad Educativa colaborarán en la adaptación de los medios de acceso al aprendizaje, compensando las dificultades y desarrollando las potencialidades únicas y diversas del alumnado. En caso de necesidad de apoyo educativo se garantizarán medidas de adaptación que garanticen la igualdad de oportunidades, la no discriminación y accesibilidad universal.

De manera específica en la asignatura las sesiones de tutoría serán individuales o en grupos de 4 o 5 personas. Podrán tener un carácter didáctico (tutoría docente) o un carácter orientador (tutoría orientadora). La primera, pretende facilitar el aprendizaje del alumno, el desarrollo de determinadas competencias y la supervisión del trabajo académico. La segunda, tiene presente el desarrollo personal y social del estudiante. Por tanto, no son fórmulas antagónicas sino complementarias en los dos niveles de intervención: la materia y la formación integral del alumnado.

Asimismo, el estudiante podrá utilizar el correo electrónico moderadamente para resolver dudas puntuales y siempre y cuando tenga grandes dificultades para asistir personalmente a las tutorías. También se podrá contactar con el tutor mediante vía telefónica en casos especiales. Las tutorías serán agendadas mediante correo electrónico, dentro del horario que el tutor tiene asignado para esta finalidad.

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DEL PROCESO DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO

El resultado final obtenido por el alumnado se calificará en función de la escala numérica de «0» a «10», con expresión de un decimal según el grado de consecución de los criterios de calificación. Las calificaciones inferiores a «5,0» tendrán la consideración de calificación negativa. Cuando el alumnado no se presente a las pruebas estipuladas en cada convocatoria y se le consigne la expresión «NP» (No Presentado), tendrá la consideración de calificación negativa. La evaluación en Primera Convocatoria Ordinaria se realizará de manera continua a través de las actividades evaluables programadas para el curso académico. En caso de no superar la asignatura a través de esta modalidad, se realizará una prueba final que tendrá carácter de Prueba de Evaluación única, que valorará el grado de adquisición de todas las competencias de la asignatura.

Existen actividades dentro de la evaluación continua recuperables y otras no. La realización de la prueba de evaluación única propondrá ciertas actividades singulares que condensarán los conocimientos y competencias desarrolladas durante el curso. El alumnado que no haya superado la evaluación continua, decidirá presentarse a recuperaciones o evaluación única, ambas al finalizar la materia. La calificación final corresponderá a la opción seleccionada por el alumnado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS	COMPETENCIAS RELACIONADAS			
	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECIALIDAD	C.E. PROPIAS
I. Conoce los artistas o proyectos de danza donde las nuevas tecnologías (video experimental, videocreación y videodanza) ocupan un lugar indispensable como herramienta coreográfica y de creación.	1,2,4,5,8,13	8,13	8	1,3
II. Conoce y aplica distintos softwares como instrumentos para la creación artística.	1,2,3,4,5,6,8,13,15	6,8,13	8,16,17,19	2
III. Conoce el lenguaje cinematográfico y audiovisual necesario para el proceso de creación de una videodanza.	1,2,4,5,7,8,13,15,16	6,8,13	8,16,17,19	3
IV. Crea una coreografía utilizando y aplicando las nuevas tecnologías ya estudiadas y dándole un formato de videodanza. Conoce la relación cámara-danza.	1,2,3,4,5,6,7,12,13,15,16	6,8,13	8,16,17,19	3,4
V. Desarrolla una actitud respetuosa, tolerante y una predisposición favorable a la materia de estudio.	7,8	6	16	4,5

SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

La participación del alumnado estará presente en todos los aspectos y procesos de evaluación, fomentando la capacidad para argumentar y expresar los pensamientos teóricos, analíticos, estéticos y críticos sobre la interpretación y la pedagogía manera oral y escrita. Del mismo modo la formación de espacios de conocimiento y esfuerzo colectivo formaran una actividad constante y consciente de coevaluación de toda la actividad docente, incluyendo todos los aspectos que permitan la mejora de la calidad educativa (CT6,CT9).

En ejercicio de coevaluación el profesorado estará a disposición del alumnado y recogerá el grado de aceptación y desarrollo de los contenidos y repertorios propuestos, orientándolos a la continua mejora y actualización de los mismos con el indispensable apoyo del profesorado adjunto y de asignaturas afines.

Del mismo modo, la autoevaluación, sin ser ponderada de manera cuantitativa, formará parte del desarrollo de las competencias transversales de formación de juicios artísticos y estéticos (CT3, CT8). Los instrumentos de evaluación en forma de rúbricas podrán a criterio del profesorado ser ejercicio de autoevaluación del propio alumnado estableciendo una relación directa entre la valoración docente y la autoevaluación. Se apostará por una valoración de grado cualitativo de adquisición de las competencias dejando el ejercicio de criterios de calificación a virtud del docente.

CONCRECIÓN DE CRITERIOS DE EVALUACIÓN SEGÚN CONVOCATORIA

PRIMERA CONVOCATORIA ORDINARIA

ACTIVIDAD EVALUABLE	CALENDARIO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	POND.
<p>1º) Tareas de clase en Classroom: (Evaluación continua)</p> <p>Módulo 1: Recorrido histórico. Orígenes y evolución de la videocreación, el video experimental y la videodanza.</p> <p>Módulo 2: El lenguaje cinematográfico/ audiovisual. Características de la videodanza.</p>	<p>Consultable en el apartado calendario de actividades evaluables de la página web.</p> <p>Al finalizar los módulos 1 y 2. (No Recuperable)</p>	Cuaderno de clase/ Rúbrica en Classroom.	<p>I. Conoce los artistas o proyectos de danza donde las nuevas tecnologías (video experimental, videocreación y videodanza) ocupan un lugar indispensable como herramienta coreográfica y de creación.</p> <p>II. Conoce y aplica distintos softwares como instrumentos para la creación artística.</p> <p>III. Conoce el lenguaje cinematográfico y audiovisual necesario para el proceso de creación de una videodanza.</p>	20%
<p>2º) Proyecto Individual/grupal teórico/práctico con exposición de creación de una videodanza (Evaluación continua y única)</p> <p>Módulo 3: Investigación y creación. - Elaboración de una videodanza en sus tres etapas: preproducción, producción y postproducción. - Puesta en común: análisis, debate y autoevaluación. Propuestas de futuro.</p>	<p>Durante el desarrollo de todos los módulos. (Recuperable)</p>	Cuaderno de clase/ Rúbrica en Classroom.	<p>II. Conoce y aplica distintos softwares como instrumentos para la creación artística.</p> <p>III. Conoce el lenguaje cinematográfico y audiovisual necesario para el proceso de creación de una videodanza.</p> <p>IV. Crea una coreografía utilizando y aplicando las nuevas tecnologías ya estudiadas.</p> <p>IV. Crea una coreografía utilizando y aplicando las nuevas tecnologías ya estudiadas y dándole un formato de videodanza. Conoce la relación cámara-danza.</p>	30%
<p>3º) Examen teórico-práctico: (Evaluación continua y única)</p> <p>Todos los MÓDULOS.</p>	<p>Al finalizar todos los módulos. (Recuperable)</p>	Examen tipo test/ desarrollo.	<p>I. Conoce los artistas o proyectos de danza donde las nuevas tecnologías (video experimental, videocreación y videodanza) ocupan un lugar indispensable como herramienta coreográfica y de creación.</p> <p>II. Conoce y aplica distintos softwares como instrumentos para la creación artística.</p> <p>III. Conoce el lenguaje cinematográfico y audiovisual necesario para el proceso de creación de una videodanza.</p>	40%
<p>4º) Actividades complementarias (Evaluación continua) Mínimo 2 actividades. Consultar con el tutor.</p>	<p>Durante el desarrollo de todos los módulos. (No Recuperable)</p>	Cuaderno de clase/ Rúbrica en Classroom.	<p>Se aplicarán según tipo de actividad presentada.</p>	10%
<p>Examen de Evaluación Unica</p> <p>- Actividades evaluables idénticas a la segunda convocatoria ordinaria y convocatoria extraordinaria referidas en pág.7.</p>	<p>Ver convocatoria oficial. Consultable en la página web del centro.</p>		<p>Criterios y ponderación idénticos a las pruebas de evaluación de la segunda convocatoria ordinaria y convocatorias extraordinarias referidas en pág.7.</p>	100%

OBSERVACIONES

- Actividades evaluables consideradas imprescindibles para la superación de la asignatura son: Actividad 3º (Examen Teórico) y la Actividad 2º (Proyecto y exposición), ambas engloban todos los módulos de aprendizaje.
- El calendario de fechas oficiales es consultable en el apartado calendario de actividades evaluables de la página web del centro. Estas podrán sufrir modificaciones debido al calendario organizativo del centro. El alumnado podrá solicitar cambio de fecha de las actividades evaluables por baja médica, concurrencia a exámenes oficiales o contrato laboral afín al ámbito dancístico.

SEGUNDA CONVOCATORIA ORDINARIA Y CONVOCATORIAS EXTRAORDINARIAS

ACTIVIDAD EVALUABLE	CALENDARIO	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	POND.
1º) Proyecto Individual/grupal teórico/práctico con exposición de creación de una videodanza (Evaluación continua y única) Módulo 3: Investigación y creación. - Elaboración de una videodanza en sus tres etapas: preproducción, producción y postproducción. - Puesta en común: análisis, debate y autoevaluación. Propuestas de futuro.	- Todas las fechas según convocatoria oficial consultable en el apartado calendario de actividades evaluables de la página web del centro. - La duración aproximada de la prueba es de 90 minutos.	Rúbrica en Classroom.	II. Conoce y aplica distintos softwares como instrumentos para la creación artística. III. Conoce el lenguaje cinematográfico y audiovisual necesario para el proceso de creación de una videodanza. IV. Crea una coreografía utilizando y aplicando las nuevas tecnologías ya estudiadas. IV. Crea una coreografía utilizando y aplicando las nuevas tecnologías ya estudiadas y dándole un formato de videodanza. Conoce la relación cámara-danza.	45%
2º) Examen teórico-práctico: (Evaluación continua y única) Todos los MÓDULOS.	-La entrega de los trabajos en classroom/email se harán antes de la fecha y hora de inicio del examen oficial.	Examen tipo test/ desarrollo.	I. Conoce los artistas o proyectos de danza donde las nuevas tecnologías (video experimental, video creación y videodanza) ocupan un lugar indispensable como herramienta coreográfica y de creación. II. Conoce y aplica distintos softwares como instrumentos para la creación artística. ocupan un lugar indispensable como herramienta coreográfica y de creación. III. Conoce el lenguaje cinematográfico y audiovisual necesario para el proceso de creación de una videodanza.	45%
3º) Resumen de un libro acordado con el profesor, recogido en la bibliografía específica de esta guía docente. (Entrega vía Classroom)		Rúbrica en Classroom.	I. Conoce los artistas o proyectos de danza donde las nuevas tecnologías (video experimental, video creación y videodanza) ocupan un lugar indispensable como herramienta coreográfica y de creación.	10%

REQUISITOS MÍNIMOS PARA LA SUPERACIÓN DE LA ASIGNATURA

- I. Conoce los artistas o proyectos de danza donde las nuevas tecnologías (video experimental, video creación y videodanza) ocupan un lugar indispensable como herramienta coreográfica y de creación.
- II. Conoce y aplica distintos softwares como instrumentos para la creación artística. ocupan un lugar indispensable como herramienta coreográfica y de creación.
- III. Conoce el lenguaje cinematográfico y audiovisual necesario para el proceso de creación de una videodanza.

BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO, R. (2007). Videoarte e videodança em um (in) certa América Latina. En E. BONITO, L. BRUM y P. CALDAS (Eds.), Dança em foco 3. Videodaça (pp. 47-49). Oi Futuro.
- AUMONT, J.; BERGALA, A.; MARIE, M. y VERNET, M. (1983). Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- BLOCK, B. (2008). The Visual Story. Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media (2a ed.). Focal Press.
- BORDWELL, D. y THOMPSON, K. (1993). El arte cinematográfico. Una introducción. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- BRANNIGAN, E. (2011). Dancefilm. Choreography and the Moving Image. Oxford University Press.
- BRUM, L. (2019). Reflexiones sobre historia, concepto y curaduría de la videodanza. En X. MONROY ROCHA y P. RUIZ - - - CARBALLIDO (Eds.), Curaduría en videodanza (pp. 24-75). Universidad de las Américas Puebla.
- CALDAS, P. (2015). Poéticas del movimiento. Interfaces. En X. MONROY ROCHA y P. RUIZ CARBALLIDO (Eds.), Memoria histórica de la videodanza (pp. 28-41). Universidad de las Américas Puebla.
- CARMONA, R. (2016). Cómo se comenta un texto filmico (7a ed.). Cátedra (Grupo Anaya, S.A.).
- PEREZ ORNIA, J. R. (1991). El arte del video. Introducción del video experimental. RTVE y Ediciones del Serbal.
- REISZ, K. y MILLAR, G. (2007). Técnica del Montaje Cinematográfico (2a ed.). Plot Ediciones, S.L.
- ROSENBERG, D. (2012). Screendance. Inscribing the Ephemeral Image. Oxford University Press.
- ROSENBERG, D. (2016). Introducción. En D. ROSENBERG (Ed.), The Oxford handbook of screendance studies (pp. 1-20). Oxford University Press.
- SEDEÑO VALDELLÓS, A. M. (2018). El cuerpo y la pantalla: reflexiones sobre el lenguaje audiovisual de la videodanza. En A. M. DÍAZ OLAYA; A. CALVO LLUCH y C. PEDRERO MUNOZ (Eds.), Danza, Investigación y Educación: Danza e ideología (s) (pp. 191-206). Limbargo.
- ZUNZUNEGUI DIEZ, S. (1985). Mirar la imagen. Servicio editorial, Universidad del País Vasco.