

---

# Autoría compartida: Sonesnat, taller de creación audiovisual

## Shared authorship: Sonesnat, audiovisual production workshop

---

David Serra Navarro\*  
Joan Vallès Villanueva\*  
Marian Vayreda Puigvert\*

Recibido: 25-5-2012  
Aceptado: 30-7-2012

### Resumen

En este trabajo mostramos el desarrollo de una experiencia educativa basada en el aprendizaje participativo y en la comprensión de los procesos relacionales en el ámbito artístico. Mediante la metodología desarrollada en la propuesta artística *Sonesnat*, se planteó un taller creativo que incitó a un diálogo a tres bandas: la obra artística como proceso, la experiencia colectiva como motor de producción de sentidos y la autoría compartida en los productos inmateriales.

### Palabras clave:

Coautoría, Indagación, Sonesnat, Audiovisual, Proceso relacional, Educación artística.

### Abstract

The following paper shows the development of an educational experience based on participatory learning, understanding relational processes in a artistic scene. Using the methodology applied in the artistic work *Sonesnat*, we propose a creative workshop that encourages a triadialogue: the artwork as a process, the collective experience as an engine to produce meanings, and the shared authorship through immaterial products.

### Key words:

Co-authoring, Inquiry, Sonesnat, Audiovisual, Relational process, Arts Education.

---

\*Universidad de Girona  
david.serranavarro@udg.edu; joan.valles@udg.edu; marian.vayreda@udg.edu

## 1. Introducción

La tecnología asociada a la llamada Web 2.0 favorece nuevos canales de participación, y rompe con la idea de un emisor unidireccional; los contenidos son el fruto de un proceso de intercambios en los que el usuario deviene un modelador de producto activo. En este sentido, trasladando esta misma idea sobre el escenario artístico, nos dirigimos hacia un enfoque conceptual en que la obra artística no sólo se muestra al espectador, sino que se construye con el espectador. Esta reflexión sobre la fusión entre producción y consumo, nos lleva a seguir las teorías de Nicolas Bourriaud y su estética relacional, un proceso de interacción que nos describe de la siguiente forma: «Releyendo los signos entre sí, produciendo itinerarios en el espacio sociocultural o en la historia del arte, el artista del siglo veintiuno es un semionauta» (Bourriaud, 2004: 12). Esta premisa es uno de los ejes que sirvieron para desarrollar el proyecto *Sonesnat*<sup>1</sup> (2006) del artista Kenneth Russo, y que posteriormente se adaptó al taller de creación audiovisual en el que fijaremos nuestro interés por su innegable carácter educativo. No obstante, antes de abordar esa experiencia, nos permitimos contextualizar el origen y las características de la singular propuesta *Sonesnat* (*el sonido ha nacido*).

*Sonesnat* pretendía capturar un mosaico generacional utilizando el género videoclip musical como canal creativo, una forma de dejar constancia de las expresiones artísticas y contemporáneas que no tenían asignada una visibilidad de ámbito profesional. Simultáneamente, el objetivo consistía en generar un filtro, basado en la participación, para depurar, acercar y reinterpretar conceptos artísticos que con frecuencia, por repetición, pierden su sentido.

De forma sintética, el proyecto contaba con tres niveles:

- Primero. Una serie de palabras clave como «registro», «identidad», «deconstrucción», «experiencia», «fragmentación», etc. eran entregadas por azar y sin explicación previa a diferentes colectivos, los cuales tomarían el término entregado como pretexto para escribir la letra de una canción.
- Segundo. Se invitaba a participar a nuevos sujetos en la grabación musical; no importaba su formación o instrumento, simplemente el argumento era grabar de forma aislada, y sin más información, una composición inspirada en una de las palabras clave impuestas.
- Tercero. Posteriormente a la recolecta de contenidos sonoros y textuales, se realizaba una postproducción digital con el material obtenido, cuyo resultado se materializó en un

---

<sup>1</sup> Véase web oficial del proyecto en: <http://www.sonesnat.com> Recuperado el 10 de febrero de 2012.

conjunto de doce canciones autónomas. Repitiendo la misma metodología, ahora con una pieza musical como punto de partida, se elaboraron sus correspondientes videos. El producto final: una exposición de doce videoclips encadenados, y el primer encuentro entre unos participantes hasta el momento desconocidos entre ellos.



Fig.1: Imagen metafórica utilizada para la promoción del proyecto. Autor: Kenneth Russo.

Estructuralmente, *Sonesnat* se emparenta con los filmes de episodios (*Historias de Nueva York*, *Chunking Express*, *Paris vu par...*, *Creepshow*, etc.) donde cada uno de ellos tiene un argumento independiente, aunque prevaleciendo una premisa central que los cohesiona. Pero con quien *Sonesnat* establece los lazos más cálidos es con el género musical, y muy especialmente con *1, 2, 3... al escondite inglés* (Ivan Zulueta, 1969). La pieza colaborativa mostraba pues, la comunión entre objeto formal y proceso relacional, pero también los aspectos contributivos del individuo en una transgresión constante de las paredes que encierran la obra artística. Si bien este «juego», a modo situacionista, nos revelaba algunos de los procedimientos de producción en red y una metáfora analógica del poder contributivo del usuario, también nos mostraba la actividad artística como vehiculante y simplificadora en el entendimiento de los trabajos colaborativos. Precisamente esta es la razón por la que el proyecto se expandió y se adaptó a un público no adulto, en concreto, los alumnos de la Escuela de Arte Pigment, cuyas actividades educativas se desarrollan en horario extraescolar.



Fig.2: Imágenes que documentan el proceso de creación del proyecto original. Conceptos (de izquierda a derecha y de arriba abajo): «remix», «identidad», «imaginario», «distancia», «leitmotiv», «aprehender», «espacio», «experiencia», registro», «fragmentación», «deconstrucción» y «desmemoria». Autor: Kenneth Russo.

## 2. Una experiencia singular

La experiencia artística desde cualquier forma de expresión, plástica o musical, es una verdadera conductora de procesos creativos, asimismo permite vertebrar la actividad educativa en su faceta más lúdica, complementando las tareas de cognición conceptual desde la praxis colectiva. Específicamente se pretende marcar un recorrido de acciones e interacciones basadas en la creación audiovisual, tomando como referencia el proyecto *Sonesnat*. El objetivo principal es crear complicidades entre las producciones individuales, y el producto final colectivo, así como nuevas formas de interrelacionar las herramientas digitales en consonancia con los recursos analógicos.

Aspectos educativos que forman parte de la propuesta:

- Comprender y valorar la importancia de trabajos colaborativos y asumir los compromisos del grupo.

- Capacitar para la abstracción e interpretación de la obra artística en su faceta relacional.
- Valorar la necesidad de coordinar la toma de decisiones en los proyectos compartidos.
- Desarrollar e inducir procesos de reflexión sobre producciones en coautoría.
- Desarrollar sentido crítico y criterial para la selección de las producciones personales atendiendo la finalidad de beneficio u objetivo común.
- Interrelacionar diferentes técnicas y procesos expresivos y creativos.
- Experimentar nuevos soportes y posibilidades tecnológicas.
- Implicar en la contemporaneidad artística.
- Propiciar el compañerismo, la solidaridad, la responsabilidad y el trabajo en equipo.
- Desarrollar habilidades de investigación y de análisis.
- Facilitar la elección de soluciones que beneficien a todo el grupo.

El aprendizaje de lo productivo, lo crítico y lo cultural (Eisner, 1972), es tomado por la educación artística en un contexto en que Internet, y sus servicios de redes sociales, han globalizado el mundo en una economía «aparente» de abundancia. La anticipación a la actualidad en red, o la comunión con esta nueva esfera se convierte en una necesidad, y los mecanismos para acceder a ésta no pasan solamente a través de la misma tecnología, sino en su comprensión. Talmente como un espejo del mundo, las actividades propuestas quieren desencadenar el espíritu crítico en la interpretación de estas realidades virtuales, un mundo que coexiste entre nodos en red e información fluctuante.

La inteligencia colectiva (Lévy, 2004), como un sistema colaborativo inclusivo que desemboca en una democracia virtual, es quizás el sueño de nuestro futuro mundo virtual; sin embargo, sin el atrevimiento a hablar de la noción «ciudadanos 3.0», la instrucción de los futuros usuarios en clave de espacios participativos será decisiva.

*Sonesnat Jr.* es una réplica del proceso artístico originado en *Sonesnat*, pero con un formato educativo en el que los niños son protagonistas y coautores de una experiencia creativa, dando especial importancia a la producción colectiva generada en las sesiones de trabajo, sesiones interconectadas y articuladas en la experimentación, la creación y la expresión.

El taller *Sonesnat Jr.*, se desarrolla de forma secuencial, un primer apartado centrado en la visualización, el análisis y comprensión de la obra artística *Sonesnat* comentada por el propio artista; una segunda etapa de debate sobre el significado de una serie de palabras

clave, y aprobación por consenso colectivo de una definición asociada; y finalmente un conjunto de praxis plásticas y sonoras que aportaran el material para la realización del «producto cognitivo»: un videoclip.

Básicamente la experiencia de los jóvenes participantes, un grupo de 15 niños de cuatro a doce años, se centra en la exploración conjunta de sus capacidades creativas. Los instrumentos musicales son presentados como herramientas tecnológicas de cocreación. Los elementos analógicos como flautas, tambores, panderetas, pianos o incluso un theremín, son la base del trabajo analógico; las señales acústicas son muestreadas y procesadas también bajo las decisiones estéticas del grupo. Este procedimiento (Figura 1) se repetirá en la modalidad visual, donde dibujos, pinturas y/o esculturas se toman como futuros objetos del escenario del clip musical. El artista, Kenneth Russo, asume el doble reto de repetir la experiencia *Sonesnat* desde su implicación directa con el grupo; ayudándolos a conceptualizar sus creaciones y participando, como un miembro más, del trayecto y de las decisiones asumidas colectivamente. Un conjunto de etapas en las que el trabajo individual se plantea en beneficio de lo colectivo, como enriquecimiento de las creaciones artísticas de cada uno de los participantes y como forma de expresión común en el futuro producto audiovisual.

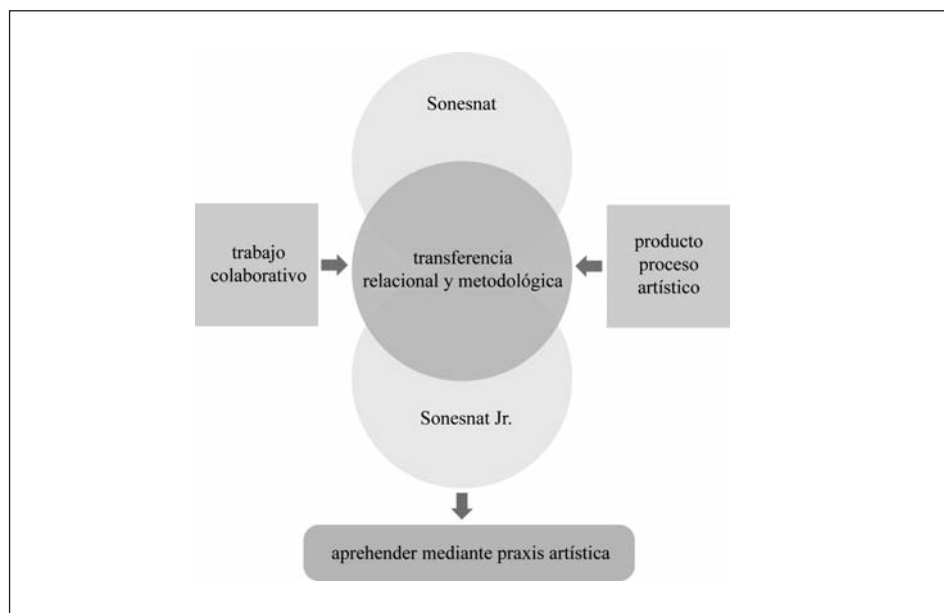


Figura 3: Esquema conceptual del taller.

### 3. El porqué de estas dinámicas educativas

Aunque es de vital importancia posicionar a los niños como actores principales de sus aprendizajes, son comunes los procesos únicamente centrados en la transmisión de conocimientos, y, es en la educación artística donde a menudo se posibilitan dinámicas de aprendizaje mas abiertas y centradas en los propios individuos.

Nuestra relación con el medio cultural no forma parte de una construcción innata o predefinida, es el propio individuo quien la elabora con sus propias concepciones y se construye, como tal, dentro de ese medio. Por esa razón las acciones educativas, en este caso artísticas y relacionadas con la contemporaneidad artística deben garantizar una verdadera implicación de los alumnos en su aprendizaje, de forma que sean ellos mismos los que vayan definiendo los recorridos que les posibilitará descubrir y descubrirse en este, e identificar por ellos mismos el objetivo de su aprendizaje.

Acciones educativas que permitirán al niño ser sujeto activo, que:

...observa, reflexiona, piensa, se cuestiona, busca..., y tras ese proceso, toma decisiones propias. Interacciona de lo personal a lo social, de lo intrapersonal a lo interpersonal. El proceso emerge de su interior y cuestiona el objeto que viene de fuera, que una vez estudiado hace suyo o no, y en caso positivo lo personaliza y matiza. El aprendizaje se convierte así en un proceso vivido, verdaderamente aprehendido (López. L. 2005).

A menudo todo lo relacionado con el arte contemporáneo se nos muestra distante de la realidad social, cuando por su razón de ser debería aparecer entroncado y plenamente ligado a la sociedad que lo acoge, cercano, permitir su apropiación (sentirlo como propio), permitir posicionamientos y miradas críticas y su vez facilitador para que los individuos encuentren su particular forma de vivenciarlo y de relacionarse, de aportar su granito de arena y de adquirir un verdadero compromiso hacia esas practicas artisticas. Sólo de esta forma resultará un buen instrumento de aprendizaje y a su vez una magnífica ocasión para construir un verdadero compromiso social con las prácticas artísticas contemporáneas.

La propuesta educativa se organizó bajo dos metodologías básicas de trabajo, prácticas de indagación y practicas colaborativas. La razón por la que esta acción educativa contemplara la indagación como recurso metodológico, es porque esta resulta idónea en los aprendizajes relacionados con el arte al permitir múltiples recorridos y siempre adaptados a las circunstancias personales y a los conocimientos previos y necesariamente encajado en los intereses de los alumnos. Asimismo la sociedad actual requiere individuos que posean competencias de trabajo en equipo y para ello el trabajo colaborativo permite

dinámicas y proyectos innovadores en los que los participantes se construyen en el conocimiento y a su vez se forman como individuos. Es en el trabajo compartido donde los participantes aprenden de forma significativa, desarrollan habilidades cognitivas y de socialización que responden a las necesidades de nuestra época.

### 3.1 Dinámicas de indagación como proceso de trabajo

Podemos entender como de indagación el proceso seguido en el desarrollo de esta actividad, pues el proceso y las fases en las que se enmarca, se ajustan a los procesos correspondientes a esta metodología de trabajo. Este es un método que imita el proceso científico, y permite que los alumnos realicen procesos y recorridos similares a los desarrollados por los investigadores.

Procesos de autonomía y mentalidad científica que acompañan al reto personal de aprender, durante este proceso podemos observar diferentes fases: de observación, de formulación de hipótesis o preguntas, de contrastación y de formulación de conclusiones han acompañado los recorridos realizados y han permitido propuestas de colaboración como eje de desarrollo creativo:

- Establecer un diálogo entre los alumnos, y espacio de discusión, en el que se trabajan varias definiciones de palabras clave. Elaborar una letra de una canción es el pretexto para tomar la palabra» como herramienta de abstracción, y utilizar la escritura como posibilidad de almacenamiento de información. Un acercamiento colectivo al lenguaje (futuro audio) como modelo organizativo de la experiencia (Bruner, 1987). De la misma manera recordaremos a Lévy: «La simple persistencia de textos para varias generaciones de lectores constituye ya un extraordinario dispositivo productivo. Una red potencial infinita de comentarios, debates, notas, exégesis bulle a partir de los libros originales. Transmitida de una generación a la otra, el manuscrito parece esconder espontáneamente su hipertexto» (Lévy, 1993: 16).
- Experimentación mediante instrumentos musicales y/u otros objetos sonoros. Los participantes toman la música como medio expresivo, y como un objetivo común en el que canalizar sus habilidades, y relaciones abstractas con la palabra. Como nos señala Keith Swanwick: «La riqueza metafórica explica buena carga afectiva de la poesía, del drama y de la literatura, y no hay ninguna razón para suponer que la música no esté también cargada de riqueza, tanto más al quedar libre de la materialidad de la representación, siendo fluidamente *expresiva*, pero no naturalmente *descriptiva*. (...) Delis, Fleer y Keer (1978) descubrieron que el reconocimiento de pasajes musicales





Figura 4: Escritura colectiva. Proceso de elaboración de una letra de canción mediante la aportación conceptual individual, utilizando el texto como herramienta participativa. Sesión 1. Foto: Marian Vayreda.

oídos previamente era superior cuando se daban títulos que transmitían una imagen visual «concreta» como base para que los sujetos construyeran sus propias «interpretaciones designativas» de los extractos musicales» (Swanwick, 1988: 34-35).



Figura 5: Experimentación sonora trabajando el concepto «distancia». Sesión 2. Foto: Marian Vayreda.



Figura 6: Fotogramas extraídos del video que documenta el proceso de iniciación musical. Fase exploratoria de las capacidades musicales en relación al grupo y experimentación con instrumentos musicales no habituales, como el theremín. Captura digital del sonido. Imágenes: Kenneth Russo.

- Construcción de una única composición. En esta fase, la experiencia individual se ha complementado con la observación e imitación de varios registros musicales manifestados en el grupo; no obstante, el conjunto de fragmentos de significación personal no mantienen una estructura homogénea y unida. Las nuevas tecnologías intervendrán como elemento de cohesión, no tanto por su atractivo sonoro que despierta al grupo, sino por su capacidad de ordenamiento. El paso de codificación, de lo analógico a lo digital es básicamente una forma de reestructurar los contenidos en una única matriz de significante. De esta manera, no se sustituye lo físico del «instrumento-experiencia», se complementa y se reordena, trabajándose el aprendizaje colectivo desde la manipulación interactiva digital. Esta práctica, nos visibiliza una cultura del *remix* en la que lenguaje y juego se funden entre intercambios binarios, y visibilizan un modo social de producción. Gabriela Berti nos apunta:

...el paradigma del arte digital no es únicamente un paradigma estético, también proyecta otra forma de entender la función del creador en relación a la sociedad y la manera en la que debe circular la información: del modo más libre posible. Sin embargo cuando los artistas trabajan sobre

este tipo de ideas y rastrean recursos alternativos para interpretar y vivir las funciones del proceso creativo, no es a causa de que, simplemente, la tecnología haga más fácil la comunicación en red y provea las herramientas para la creación colectiva, sino por un reconocimiento consciente y deliberado de los valores de libertad, comunidad y de trabajo colectivo, entre otros. (Berti, 2006).

- Experimentación plástica. Tomando de nuevo las palabras clave, ahora ya con un fondo conceptual estructurado en los anteriores talleres, se inicia la conversión de los bloques de significado a representaciones gráficas y volumétricas. El resultado de este apartado de trabajo se utilizará para generar las imágenes que ilustrarán el videoclip. Aquí interviene la interpretación de una idea consensuada, un referente único para cada alumno y un marco de cognición individual en la que se refleja un modo de pensamiento. Más allá de una posible captura de realidad, se nos teje una exploración de ideas y reelaboración de los mapas mentales que conectan, y se conectan, entre los diferentes nodos de la red-taller. En cierta manera, este cuarto estadio dota de libertad al participante creativo, cuya obra tendrá ya reservado un fotograma en el objeto artístico final. El videoclip deviene pues, un formato donde aglutinar los diferentes elementos expresivos y comunicativos. Abraham Moles define la acción comunicativa como «la acción por la que se hace participar a un individuo en las experiencias y estímulos del entorno de otros individuos utilizando los elementos que tienen en común.» (Moles y Zelmann, 1973: 119-150). En este caso como entorno entendemos la abstracción colectiva, y el proceso de digitalización que permite materializar y converger a los productos resultantes en un mismo punto del trabajo, creándose, de esta forma, un único objeto comunicativo y común a todos los individuos contributivos.



Figura 7: Escaneo de imagen obtenida en proceso co-creativo (fotografía-pintura-dibujo). Imagen: Marian Vayreda.



Figura 8: Traslado de conceptos textuales a formas visuales. Utilización libre de materiales y técnicas según criterio de cada participante. Sesión 3. Foto: Marian Vayreda.

## 3.2 Espacios de creación, compartidos y colaborativos

El trabajo en grupo es una metodología educativa utilizada comúnmente en multitud de acciones educativas, los espacios colaborativos permiten que cada uno de los participantes desarrolle actividades individuales encaminadas a un objetivo común, logros que se consiguen por la suma de aportaciones y la colaboración de los participantes, articulando todas estas en una propuesta final. Es en el seno del grupo donde los individuos ponen en común las ideas y los resultados de sus indagaciones, a su vez es el propio grupo el que provee de la inspiración y el apoyo necesario.

En estos espacios de trabajo se generan interdependencias que facilitan el sentido de pertenencia al grupo, donde se descubre el valor de cada uno de los miembros y donde se reconocen como coautores de la propuesta desarrollada. Es en la medida que se promocionan estos espacios de aprendizaje que los participantes multiplican sus habilidades, sus competencias de autonomía personal y de responsabilidad de sus propios aprendizajes, obteniendo así más recursos para el trabajo en colaboración.

Es alrededor de las tareas y de los procesos individuales sobre los que se articulan los procesos colaborativos, no son tareas preestablecidas y distribuidas entre los participantes, ni tareas de participación cooperativa entre los miembros, sino que se organizan alrededor de actividades exploratorias individuales, de construcción de conceptos e ideas que permitirán compartirlas y enriquecerlas en el grupo (cada individuo es responsable de su aprendizaje y a su vez del resto de los miembros del grupo) y que finalmente permitirán elaborar representaciones complejas tanto individuales como en el conjunto del equipo.

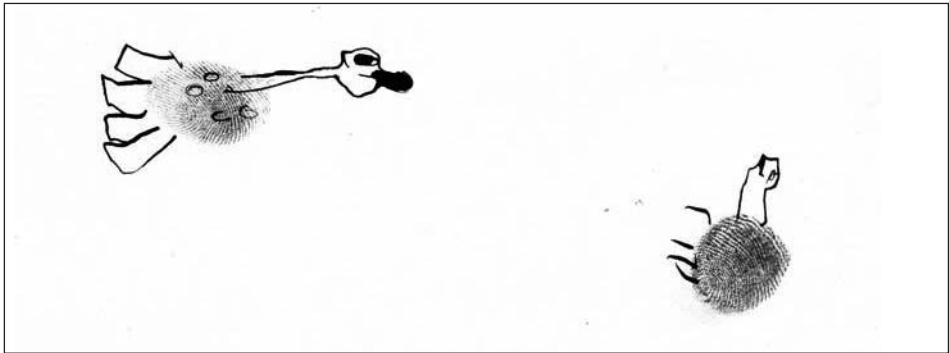


Figura 9: Resultado plástico del desarrollo visual del concepto «identidad». Trabajo realizado simultáneamente por varios autores-participantes. El juego es un nexo común a las prácticas creativas, posibilitando una estructura de producción colectiva. Captura: Marian Vayreda. Véase también el resultado homónimo del proyecto original en: [http://www.sonesnat.com/track11\\_cast.htm](http://www.sonesnat.com/track11_cast.htm) Recuperado el 5 de enero de 2011.

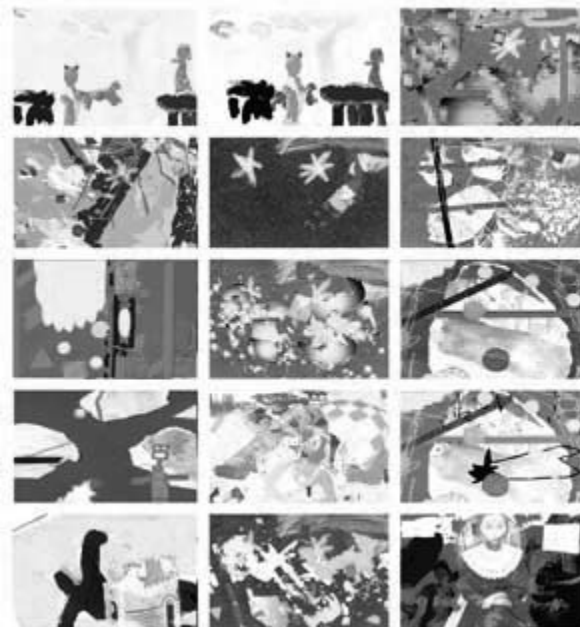


Figura10. Fotogramas extraídos del video musical. Trabajos gráficos digitalizados y animados según criterios de cada autor. El vídeo permite de nuevo hibridar y homogeneizar (luz-pixel) la creación conjunta en un mismo plano, cuyo hilo narrativo se basa en el trabajo textual previo. Captura: Kenneth Russo. Véase también fragmento del audiovisual final *Sonesnat Jr.* en: <http://youtu.be/kXYhahgwwNc> Recuperado el 12 de julio de 2011.

## 4. Conclusiones

Las fórmulas de trabajo centradas en el intercambio de conocimientos, tienen más presencia en el día a día de una sociedad globalizada y dependiente de las TIC. Dada esta realidad se ha indagado en los propios procesos de aprendizaje en combinación con las nuevas tecnologías, insistiendo con énfasis sobre la gestión de los contenidos contributivos de forma individual y orientados hacia un «producto-resultado» común. En esta experiencia diversificada, cuyas estrategias basculan entre binomios como analógico-digital, plástico-textual, audio-video o individual-colectivo, se han aplicado una serie de metodologías que van más allá del desarrollo cognitivo del sujeto. Las aportaciones individuales, y sus materializaciones abstractas, se han visto involucradas como parte de un mecanismo en el que sostener una arquitectura participativa de trabajo.

El consumo actual de información nos remite a una estructura fragmentada, inmediata, hipertextual, y reticular, perfilándose de esta forma un usuario con múltiples identidades en construcción y de carácter individualizado. Atendiendo esos parámetros, la propuesta *Sonesnat* ha tomado esos mismos mecanismos, pero en su efecto inverso, desde la exploración e indagación y mediante la negociación colectiva de significados se ha revertido el proceso para así obtener un interés-producto singular y común.

La apropiación como juego y la reinterpretación como motor creativo son los factores determinantes de esta propuesta, la cual cobra sentido como una suma de valores y transacciones simbólicas que delimitan el espacio donde cada participante tiene su pequeña parcela. Un procedimiento que de forma progresiva adquiere forma en función de la actividad grupal, y que no discrimina los diferentes niveles cognitivos y de aptitudes que puedan existir; en definitiva, el entendimiento de la coautoría a través de un producto final que lleva inherentemente un proceso compartido. Acciones, procesos y prácticas forman parte de un resultado final configurado por ese conjunto de recorridos.

## Referencias bibliográficas

- Berti, G. (2006). *Cultura remix, Inteligencia colectiva y arte digital*, III Congreso online – Observatorio para la CiberSociedad. Recuperado el 15 de abril de 2012, de: <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=584>
- Bourriaud, N. (2004). *Post producción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Ed.
- Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Ed.
- Bruner, J. (1987). *La importancia de la educación*. Barcelona: Paidós Educador.
- Calbó, M.; Juanola, R.; Vallès, J. (2011). *Visiones interdisciplinarias en educación del patrimonio*. Documenta Universitaria y Edicions a Petició, S.L. Girona.

- Delis, D., Fleeer, J. y Kerr, Nh. (1978). *Memory for music. Perception and Psychophysics*, 23 (3), 215-18. Department of Education and science (1981). University of Wyoming, Laramie.
- Eisner, E. (1972). *Educación la visión artística*. Barcelona: Paidós Ed.
- Lévy, P. (1993). *Las tecnologías de la inteligencia. El futuro del pensamiento en la era informática*. Les Technologies de l'intelligence. L'avenir de la pensée à l'ère informatique. Paris: La Découverte. Adaptación y traducción Roberto Marafioti. Recuperado el 2 de febrero de 2012, de: <http://www.robetomarafioti.com>
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: por una antropología del ciberespacio*. Washington DC: La Découverte (Essais).
- Moles, A. y Zemann, C. (1973). *La comunicación. El entorno cultural del hombre*, en VV.AA., *La comunicación y los mass media*, Bilbao: Mensajero.
- Russo, K. (2006). *Sonesnat. Musical substrat generacional*. Olot: Institut Cultura Olot. Recuperado el 12 de abril de 2010, de: <http://sonesnat.com>
- Swanwick, K. (1988). *Music, mind and education*. Londres: Routledge.
- López, L. (2005). *¿Miramos o admiramos el patrimonio en la escuela?*. Red Visual. Recuperado el 10 de mayo de 2012, de: <http://www.redvisual.net/n5/n4/pdf/art1.3.pdf>
- Vallès, J.; Álvarez, D.; Rickenmann, R. (2011). *L'Activitat docent, Intervenció, Innovació, Investigació*. Documenta Universitaria y Edicions a Petició, S.L. Girona.
- Vallès, J.; Calbó, M. (2011). *Competència Cultural i Artística*. Revista Catalana de Pedagogia. Barcelona: 81-98
- Vallès, J; Pérez, S. (2012). *¿Oye, el patrimonio es nuestro!*. Aula de Innovación educativa 208. Graó editorial. Barcelona: 14-17
- Vayreda, M.; Vallès, J. (2011). *Como si fuera posible recoger sentimientos*. EARI-Educación Artística Revista de Investigación nº 2. Universitat de València.