

# Optativa: Arte y comunicación

Semestre: Enero-junio, 2025

Martes y jueves, 12:00-14:00

Profesor: Dr. Mario Jocsán Bahena Aréchiga Carrillo

El **objetivo** de este curso es analizar la interrelación entre las manifestaciones artísticas y la comunicación. En una primera parte se establecerán algunos enfoques y perspectivas para el estudio del arte en su aspecto comunicativo: se abordarán temas como la estética, la iconografía, la comunicación visual, el arte y los sentidos, la relación del arte con el espacio público, etc. En la segunda parte se hará una revisión de algunos estilos, corrientes y contextos particulares desde el enfoque de la Historia del Arte. En ese sentido, el curso busca fomentar la apreciación artística en las y los estudiantes para que puedan desarrollar proyectos y trabajos que vinculen el arte y la comunicación, así como la percepción y el análisis de la dimensión comunicativa de las manifestaciones artísticas (fundamentalmente las visuales y plásticas) en términos de sus funciones sociales.

Temario:

- Arte y comunicación: Perspectivas de análisis**
- Sociología y antropología del arte**
- Imagen y reproducción técnica; arte y comunicación visual**
- Arte y espacio público; museos y monumentos**
- **Arte y sociedad en la antigüedad y la Edad Media**
- **El Renacimiento**
- Arte y comunicación en Mesoamérica**
- El arte de la evangelización y el barroco**
- Neoclasicismo y romanticismo**
- Las artes y el nacionalismo cultural en el México posrevolucionario**
- Arte, propaganda y publicidad en el s. XX**
- El arte en la era digital**

## **CINE DOCUMENTAL**

Optativa Enero – junio 2025

Mtra. Hélène Monique Blocquaux



### **OBJETIVO GENERAL**

El estudiante aprenderá las bases del cine de no ficción en sus diferentes formatos (corto o largo metraje, obra unitaria o serie para cine, televisión o redes sociales), a establecer la génesis reflexiva, a analizar la naturaleza de los materiales audiovisuales que utilizan los diferentes géneros, a usar al personaje de documental que se interpreta a si mismo y a escribir la realidad con imágenes, sonidos y voces para crear una dramaturgia singular que conecte con el público.

### **EJERCICIOS PRÁCTICOS**

El estudiante analizará documentales y creará contenidos audiovisuales como parte de la evaluación de la optativa.

**LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**  
**Semestre enero-junio 20225**

**CURSO OPTATIVO:**  
**“DE LA CARICATURA AL CÓMIC”**

**Impartido por la Dra. Laurence Coudart**

El curso contempla la caricatura y el cómic desde una perspectiva histórica, global y local, entre el siglo XVIII y el siglo XX, largo periodo de transformaciones fundamentales (técnicas, políticas, económicas, sociales y culturales), que revolucionaron la producción impresa del texto y de la imagen. Se enfoca en las estrategias mediáticas y las interrelaciones de estos dos géneros gráficos, cuya amplia y rápida propagación encuentra sus orígenes en la litografía, la prensa periódica, su desarrollo industrial y sus múltiples mutaciones, entre éstas su espectacular tránsito hacia el cine de animación.

En particular, analiza la caricatura mexicana y su peculiar desarrollo en el siglo XIX. Aclara sus distintas funciones, sus relaciones con la censura política y su conversión en editorial periodístico, hasta cierta neutralización mediante el humor blanco, que da paso a la producción de tiras cómicas de diversión. De la misma manera, examina el cómic en América del Norte, Europa y Asia, desde su aparición en los albores del siglo XX hasta nuestros días. El hecho es que, desde mediados del siglo XX, el cómic, género de “entretenimiento”, ya no se dirige exclusivamente a los niños, sino también a un amplio público adulto.

## ***Introducción al estudio transdisciplinario de videojuegos***

*Dr. Ismael Antonio Borunda Magallanes*

*iab\_site@hotmail.com*

*Enero 2025, Universidad Autónoma del Estado de Morelos*

### **Objetivo general:**

Construir una visión panorámica, histórica y teórica de los videojuegos como medio de expresión cultural, con énfasis en sus características formales, los distintos lenguajes artísticos y mediáticos que emplean, su carácter informático y tecnológico, su existencia como industria económica, y su papel en la realidad contemporánea. Los estudiantes serán capaces de establecer conexiones culturales, académicas, sociales e individuales entre los videojuegos, su entorno inmediato y la realidad global.

### **Objetivos específicos:**

Definir a los videojuegos como medio de expresión cultural y conocer sus elementos formales a través de su desarrollo histórico.

Identificar las relaciones entre los videojuegos y otros medios de expresión, principalmente el cine y la literatura, y particularizar los aspectos propios del lenguaje videolúdico.

Analizar a los videojuegos como parte de la realidad social local y global, su injerencia en el imaginario cultural, sus implicaciones como industria y su relación con las prácticas individuales y sociales del siglo XXI.

### **Programa**

1. Preámbulo - Videojuegos: tecnología, expresión y objeto de estudio
  - a. Características generales de los videojuegos como medio
  - b. Historia mínima: 70+ años de píxeles
  - c. El juego y la humanidad
  - d. La esencia del juego: el *gameplay* (jugabilidad)
2. Los videojuegos como objeto de la transdisciplina
  - a. Los videojuegos son objetos transdisciplinarios
  - b. Informática, diseño y arte.
  - c. El arte digital
  - d. La narrativa y el diseño narrativo
  - e. Intersecciones mediáticas: literatura, cine y juegos
3. Los videojuegos, la cultura y el mundo
  - a. Los videojuegos en el imaginario cultural del siglo XXI
  - b. Los videojuegos como industria
  - c. Videojuegos y transmedia
  - d. Los videojuegos en Latinoamérica

## **Evaluación**

30% Tareas y participación

30% Presentación de proyecto de análisis

40% Evaluación final

## **Bibliografía básica**

Casetti, Francesco y Federico di Chio. *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós, 1991.

Chatman, Seymour. *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine*. Barcelona: RBA Libros, 2007.

Denisova, Alena y Paul Cairns. "First Person vs. Third Person Perspective in Digital Games: Do Player Preferences Affect Immersion?". *Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*. CHI'15 145–148. Nueva York: Association for Computing Machinery, 2015. <https://doi.org/10.1145/2702123.2702256>

Engenfeldt-Nielsen, Simon, et al. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Nueva York: Routledge Taylor & Francis Group, 2009.

Esposito, Nicolas. "A Short and Simple Definition of What a Videogame Is". *Proceedings of DiGRA Conference 2005: Changing Views – Words in Play*. Francia: University of Technology of Compiègne, 2005.

Garfias, José Ángel (Coord.). *Aportes para la construcción de teorías del videojuego*. México: UNAM, 2017.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Madrid: AlianzaEditorial/Emecé Editores, 2000.

López, Blanca, et al. *Videojuegos y lenguaje*. México: UAM, 2022.

Ryan, Marie-Laure. *La narración como realidad virtual*. Barcelona: Paidós, 2004.

## **Optativa: Taller de Sala de Redacción**

**Mtro. Jaime Luis Brito.**

**Objetivo:** Que el estudiantado practique los aprendizajes de la carrera, participando en una dinámica de sala de redacción, en la que se den ordenes de trabajo periodístico y plazos para entrega, como una forma de afrontar los múltiples escenarios que se presentan en el campo laboral.

**Resumen:** Distribuiremos fuentes entre las y los participantes y luego daremos instrucciones de trabajo, mismas que deberán cumplirse en plazos establecidos como el objetivo de someter los trabajos a revisión para su posible publicación. Se pondrán en juego roles diversos como reporteros, fotógrafos, editores, editorialistas, etc.

## **IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Unidad académica:

Instituto de Investigación en Humanidades y Ciencias Sociales

Programa educativo:

Licenciatura en Ciencias de la Comunicación

Unidad de aprendizaje:

“Creación y desarrollo estratégico de lenguaje sonoro”

### **PRESENTACIÓN:**

En el contexto actual, el sonido desempeña un papel fundamental en la comunicación y en la creación de proyectos audiovisuales, facilitando y potenciando el mensaje que se desea transmitir desde la intención de cada proyecto. Por ello, resulta esencial explorar las herramientas técnicas y estratégicas que el sonido ofrece para construir narrativas efectivas que comuniquen y representen nuestro entorno.

Esta unidad de aprendizaje tiene como objetivo principal proporcionar a las y los estudiantes los conocimientos y habilidades necesarias para desarrollar proyectos sonoros, abordando cada una de las etapas del proceso de producción. Esto incluye la planificación inicial, las técnicas de grabación, la edición del audio y los procesos de postproducción. Al finalizar, los estudiantes estarán capacitados para crear proyectos sonoros de calidad profesional, aplicando un enfoque integral y técnico en cada fase del proceso.

Elaborada por:

Juan Antonio Dorantes Quintero

Propósitos:

Proporcionar a los estudiantes los conocimientos y habilidades necesarias para crear y elaborar proyectos sonoros de calidad profesional, abarcando todas las etapas del proceso de producción, desde la planificación, grabación, edición y postproducción, con el objetivo de desarrollar narrativas efectivas que comuniquen de manera clara y precisa la intención del mensaje.