

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO Y  
COMUNICACIÓN VISUAL

Programas de Asignatura

Semestre VI  
ORIENTACIÓN EN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

**ARTE CONTEMPORÁNEO**

Semestre: sexto

Carácter de la asignatura: obligatoria para las cinco orientaciones

Créditos: 6

Horas por semana: 3

Horas por semestre: 48

Horas teóricas: 3

Seriación: Arte del siglo XIX al XX

Tipo de asignatura: teórica

**OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:**

Iniciar al alumno al estudio de las corrientes artísticas básicas de la época contemporánea.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:**

Al finalizar el curso, el alumno:

- a) Conocerá los orígenes de las vanguardias del siglo XX
- b) Conocerá y valorará la cultura y el arte contemporáneo.
- c) Conocerá los orígenes de los movimientos más recientes.
- d) Reconocerá los principales elementos constitutivos de los estilos artísticos correspondientes a la época estudiada.
- e) Identificará las posibles influencias entre ellos

**CONTENIDO TEMÁTICO**

**Hrs. por unidad**

**Unidad I: Las vanguardias a principios del siglo XX**

**12**

1.1. Expresionismo

1.1.1. "El puente" y "El jinete azul"

1.2. Neoprimitivismo

1.3. Abstraccionismo

1.4. Fauvismo

1.5. Cubismo

1.5.1. Cubismo analítico

1.5.2. Cubismo sintético

1.6. Futurismo

**Unidad II: El arte entre guerras**

**12**

2.1. Dadaísmo

2.2. Surrealismo

2.3. Suprematismo

2.4. Constructivismo

2.5. La Bauhaus y el arte industrial

**Unidad III: El arte contemporáneo de posguerra** **12**

- 3.1. Expresionismo abstracto
- 3.2. Op-art
- 3.3. Arte pop
- 3.4. "Minimal art"
- 3.5. Arte conceptual
- 3.6. "Land art"
- 3.7. "Arte povera"
- 3.8. El posmodernismo
- 3.9. La deconstrucción

**Unidad IV: Arte contemporáneo de México y América Latina** **12**

- 4.1. El muralismo mexicano
- 4.2. Vanguardismo
- 4.3. Últimas tendencias

**Método de enseñanza sugerido:** Exposición teórica apoyada con material audiovisual.

**Método de evaluación sugerido:** Examen. Trabajos parciales de investigación, reportes escritos de visitas a museos y exposiciones.

**BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:**

**DeMicheli, Mario:** Las vanguardias artísticas del siglo XX

Alianza (Alianza Forma N. 7) Madrid 1994

**Dorfles, Gilo:** Últimas tendencias del arte de hoy

Labor. Barcelona 1985

**Rewald, John:** El postimpresionismo. De Van Gogh a Gauguin

Alianza (Alianza Forma N. 31), Madrid 1990

**BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTARIA**

**Paz, Octavio:** Apariencia desnuda

FCE. México.1991

<b>ANIMACIÓN II</b>
Semestre: sexto
Carácter de la asignatura: obligatoria para la orientación en audiovisual y multimedia, optativa para las demás orientaciones.
Créditos: 4
Horas por semana: 4
Horas por semestre: 64
Horas prácticas: 4
Seriación: Animación I
Tipo de asignatura: práctica
<b>OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:</b>
Introducir al alumno en el conocimiento de la historia y técnicas de animación tridimensional y aplicarlas en un proceso creativo dentro de los medios de comunicación visual.
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:</b>
Al finalizar el curso, el alumno:
a) Adquirirá conocimientos histórico-técnicos generales de los equipos, procesos y materiales, que intervienen en la realización de la animación tridimensional.
b) Aplicará los conocimientos en ejercicios de aplicación práctica.

<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	<b>Hrs. por unidad</b>
<b>Unidad I: Maquetas y modelos</b>	<b>32</b>
1.1. Personajes	
1.2. Escenografías	
<b>Unidad II: Animación tridimensional de objetos</b>	<b>32</b>
2.1. Animación con muñecos articulados	
2.1.1. Marionetas	
2.1.2. Muñecos mecánicos motorizados	
2.1.3. Personajes a escala	
2.2. Animación por pixilación	
2.2.1. Objetos	
2.2.2. Personas	
2.2.3. Muñecos mecánicos	
2.2.4. Lapsos de tiempo	
2.3. Muñecos de plastilina o modelados	
2.4. Animación en tablero de agujas	

**Método de enseñanza sugerido:** Exposición teórica y ejercicios prácticos sobre composición y producción de la animación tridimensional al realizar una animación para un video aplicando sus conocimientos de las técnicas vistas.

**Método de evaluación sugerido:** Trabajos parciales y examen.

**BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:**

**AAVV:** Il film d'animazione in Europa

Abano Terme, 1971.

**Budassi, Enzo:** Arte e tecnica del film d'animazione

Edizioni Bizzarri, Roma, 1972.

**Halas & Manvell:** The technique of film animation

Focal Press, London, 1976.

**Holman, Bruce:** Puppet Animation in the Cinema-History and Technique

Tantivy Press, London, 1975.

**Kinsey, A.:** Animated film making

London, 1970.

**Madsen, Roy:** Animated film. Concepts, methods, uses

Interland Press, New York, 1970.

**Maltin, Leonard:** The Disney Films

New York, 1973.

**Rondolino, Gianni:** Storia del cinema d'animazione

Einaudi editore, Torino, 1974.

**Russett, R.:** Experimental Animation- An illustrate anthology

New York, 1976.

**Stephenson, Ralph:** The animated film

USA 2ª Edición 1977.

**Tietjens:** Así se hacen películas de dibujos

Instituto Parramón Ediciones, Barcelona, 1977.

#### **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

**Bendazzi, Giannalberto:** Topolino e poi

Edizioni il Formichiere, Milano, 1978.

<b>ANIMACIÓN DIGITAL II</b>	
Semestre: sexto	
Carácter de la asignatura: obligatoria para la orientación en audiovisual y multimedia, optativa para las demás orientaciones.	
Créditos: 4	
Horas por semana: 4	
Horas por semestre: 64	
Horas prácticas: 4	
Seriación: Animación digital I	
Tipo de asignatura: práctica	
<b>OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:</b>	
Introducir al alumno en el conocimiento de la animación digital tridimensional y su aplicación en el proceso creativo dentro de los medios de comunicación.	
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:</b>	
Al finalizar el curso, el alumno:	
a) Conocerá la función del diseñador al tener como herramienta un ordenador digital que interviene en una producción tridimensional animada para cualquiera de los medios audiovisuales.	
b) Ampliará su visión gráfica al propiciar la experimentación con reflexión y análisis de la imagen digital tridimensional animada y su aplicación en los sistemas más modernos.	
c) Conocerá la historia y producción de la animación a través de los sistemas electrónicos digitales elementales y los paquetes en plataformas Silicon Graphics y estaciones de trabajo.	

<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	<b>Hrs. por unidad</b>
<b>Unidad I: Animación digital tridimensional en plataforma Silicon Graphics y estaciones de trabajo</b>	
1.1. Alias	32
1.2. Adobe Premiere	
1.3. Soft Image	
1.4. Creative	
1.5. Vértigo	
1.6. Topaz	
<b>Unidad II: Animación digital tridimensional y sus aplicaciones</b>	32
2.1. Videos	
2.2. Entradas institucionales y créditos	
2.3. Cine	
<b>Método de enseñanza sugerido:</b> Exposición teórica y realización de ejercicios prácticos	
<b>Método de evaluación sugerido:</b> Ejercicios parciales y examen.	
<b>BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:</b>	
<b>Brown y Sedgewick:</b> <u>A system for Algorithm animation</u> SIGGRAPH, 1984, Computer graphics 18(3)	
<b>Bruderlin y Calvert:</b> <u>Directed Dynamic Animation of Human Walking</u> SIGGRAPH, 1989, Computer graphics 23(3).	
<b>Coquillart y Jancene:</b> <u>Animated Free-Form deformation: An interactive animation technique</u> SIGGRAPH, 1996 COMPUTER graphics 25(4)	
<b>Winman, William:</b> <u>Animación en WEB</u> Prentice Hall, México, 1997	

#### **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

**Hearn y Baker:** Gráficas por computadora  
Prentice Hall, México, 1995.

## DIRECCION DE ARTE II

Semestre: sexto

Carácter de la asignatura: obligatoria para la orientación en audiovisual y multimedia, optativa para las demás orientaciones.

Créditos: 6

Horas por semana: 4

Horas por semestre: 64

Horas teóricas: 2

Horas prácticas: 2

Seriación: Dirección de arte I

Tipo de asignatura: teórico-práctica

### OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:

Introducir al alumno en la aplicación de los conocimientos de la dirección de arte en producciones audiovisuales. Así como en la investigación de conceptos y aplicaciones para las mismas. Estos incluyen escenografía, vestuario, utilería, maquetas, maquillaje, iluminación escénica y prototipos.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:

Al finalizar el curso, el alumno:

- a) Será capaz de aplicar sus conocimientos en el diseño de la entidad corporal, en particular en el vestuario, maquillaje y caracterización de personajes para la producción audiovisual y escénica.
- b) Conceptualizará y diseñará vestuario de acuerdo a la época y necesidades dramáticas de la producción.
- c) Conocerá y aplicará los distintos tipos de maquillaje aplicados a las artes escénicas y a la producción audiovisual.
- d) Conceptualizará, diseñará y manufacturará caracterizaciones de personajes en diversos materiales.

## CONTENIDO TEMÁTICO

Hrs. por unidad

### Unidad I: Vestuario

22

- 1.1. El ser humano como personaje principal en las artes escénicas y en las producciones audiovisuales
- 1.2. Importancia del vestuario para la producción escénica y audiovisual
- 1.3. Historia de la vestimenta
  - 1.3.1. Epoca antigua
  - 1.3.2. Epoca moderna
  - 1.3.3. Epoca contemporánea
- 1.4. Materiales

### Unidad II: Maquillaje y caracterización

21

- 2.1. Maquillaje escénico
  - 2.1.1. Teatro
  - 2.1.2. Opera
  - 2.1.3. Danza
- 2.2. Maquillaje para la producción audiovisual
  - 2.2.1. Televisión
  - 2.2.2. Cine
  - 2.2.3. Fotografía

### Unidad III: Caracterización

21

- 3.1. Concepto y diseño de máscaras y aplicaciones faciales y corporales
- 3.2. Materiales
- 3.3. Aplicación en piel

**Método de enseñanza sugerido:** Exposición teórica, prácticas en salón, visitas a distintos escenarios y pláticas de especialistas de las distintas artes escénicas y de los distintos medios audiovisuales.

**Método de evaluación sugerido:** Trabajos parciales y exámenes.

**BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:**

**Knapp:** La comunicación no verbal

Ed. Paidós. Barcelona 1994

**Davis, Flora:** La comunicación no verbal

Ed. Alianza. Barcelona 1985

**BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

**Barthes, Roland:** El sistema de la moda

Ed. Siglo XXI. México 1984

<b>ECONOMÍA, ADMINISTRACIÓN Y MERCADOTECNIA II</b>	
Semestre: sexto	
Carácter de la asignatura: obligatoria para las cinco orientaciones	
Créditos: 4	
Horas por semana: 2	
Horas por semestre: 32	
Horas teóricas: 2	
Seriación: Economía, administración y mercadotecnia I	
Tipo de asignatura: teórica	
<b>OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:</b>	
Introducir al alumno en el conocimiento de las propuestas teóricas de la Economía para la comprensión de las relaciones entre los sectores productivos y de servicios.	
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:</b>	
Al finalizar el curso, el alumno:	
a) Definirá a la administración y a la mercadotecnia como conocimientos y técnicas que apoyan el ejercicio profesional así como la canalización de los productos generados por el profesionista del diseño y la comunicación visual.	
b) Definirá los vehículos de comunicación visual que se insertarán en el mercado, a partir del conocimiento que proporciona la mercadotecnia.	
c) Integrará los conocimientos sobre economía, administración y mercadotecnia para aplicar la práctica profesional del diseño y la comunicación visual en proyectos específicos de cada orientación profesional.	

**CONTENIDO TEMÁTICO**

**Unidad I: La Industria del Diseño y la Comunicación Visual**

**Hrs. por unidad**

**11**

- 1.1. Tipos de empresas e instituciones
- 1.2. El producto: estándares internacionales de calidad
- 1.3. Procesos: reingeniería y productividad
- 1.4. Recursos humanos

**Unidad II: La Mercadotecnia: sus aplicaciones y rentabilidad**

**11**

- 2.1. Mercadotecnia de productos
- 2.2. Mercadotecnia de servicios
- 2.3. Mercadotecnia no lucrativa
- 2.4. Investigación de mercado
- 2.5. Planeación y desarrollo de productos y servicios
- 2.6. Implantación, organización y control de los programas de mercadotecnia

**Unidad III: Mercadotecnia y Comunicación Visual**

**10**

- 3.1. Comunicación y estrategia
- 3.2. Publicidad, promoción y propaganda
- 3.3. Desarrollo de la comunicación eficaz

**Método de enseñanza sugerido:** Exposición de temas, trabajos de análisis e investigación, y reportes por escrito de visitas.

**Método de evaluación sugerido:** Trabajos de aplicación y examen

**BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:**



**Berenyi, Laszlo:** Variables psicológicas en la mercadotecnia

Ed. Trillas. México. 1986 (112 pp).

**Córdoba Villar, Jose Luis de:** Técnicas de Marketing

Deusto. 3a. Ed. Madrid. 1990 (298 pp)

**Eyssautier de la Mora, Maurice:** Elementos básicos de Mercadotecnia

Ed. Trillas. 2a. Ed. México. 1991 (295 pp)

**Morgan, Jim:** Marketing para la pequeña empresa de diseño

Ed. Gustavo Gili. Barcelona 1986. (157pp)

**Kotler, Phillip:** Fundamentos de Mercadotecnia

Prentice-Hall Hispanoamericana. 2a. ed. México. 1985 (648 pp)

**Schoell, William F:** Mercadotecnia: conceptos y prácticas modernas

Ed. Prentice-Hall. México. 1991 (822 pp)

#### **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

**Schnarch Kirberg, Alejandro:** Nuevo producto: estrategias para su creación, desarrollo y lanzamiento

McGraw-Hill. Bogotá-México. 1991 (187 pp)

**Swann, Alan:** Diseño y Marketing

Ed. Gustavo Gili. México. 1991 (144p)

<b>MULTIMEDIA II</b>
Semestre: sexto
Carácter de la asignatura: obligatoria para la orientación en audiovisual y multimedia, optativa para las demás orientaciones.
Créditos: 8
Horas por semana: 6
Horas por semestre: 96
Horas teóricas: 2
Horas prácticas: 4
Seriación: Multimedia I
Tipo de asignatura: teórico-práctica
<b>OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:</b>
Capacitar al alumno en la organización, desarrollo y producción de proyectos multimedia interactivos.
Introducir al alumno en el conocimiento y manejo de plataformas especializadas de multimedia de escritorio, así como de los factores tradicionales, la creación de nuevos programas y su aplicación en los diferentes soportes.
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:</b>
Al finalizar el curso, el alumno:
a) Conocerá los fundamentos teóricos y prácticos de multimedia.
b) Ejercitará su capacidad práctica en el campo del diseño de interfaces gráficas de usuario.
c) Realizará un proyecto multimedia orientado a internet utilizando hipertexto.

<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	<b>Hrs. por unidad</b>
<b>Unidad I: Internet: medio de comunicación</b>	<b>32</b>
1.1. Qué es internet	
1.2. El sistema World Wide Web (www)	
<b>Unidad II: El lenguaje HTML</b>	<b>32</b>
2.1. Qué es el HTML	
2.2. Diseño con HTML	
2.3. Páginas WEB	
<b>Unidad III: Vínculos de hipertexto</b>	<b>32</b>
3.1. Hipertexto	
3.2. Mapa de navegación	
3.3. Diseño de un sitio WEB	

**Método de enseñanza sugerido:** Exposición teórica y prácticas en internet.

**Método de evaluación sugerido:** Examen teórico-práctico.

**BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:**

**Futrell & Geisel:** The well-trained computer

Educational technology publications, Englewood Cliffs, 1984.

**Chan & Korostoff:** Teaching guide to designg classroom software  
Sage. Beverly Hills, 1984.

**Nielsen, J.:** Usability engineering  
Academic Press Cambridge, 1993.

**Papert, Seymour:** Mindstorms  
*Basic Books*, New York 1980

**Papert, Seymour:** The children's machine  
Basic Books, New York 1993

**Dockterman, David:** Great teaching in the one computer classroom  
Tom Synder Productions. Watertown 1991.

**Dockterman, David:** Cooperative Learning and technology  
Tom Synder Productions. Watertown 1994.

**Dockterman & Snayder:** Bringing the computer into your classroom  
Tom Synder Productions. Watertown 1987.

**Johmston, Jerome:** Electronic learning: from audiotape to videodisc  
Lawrence Erlbaum associates Hillsdale 1987.

**Ruiz-Velazco:** Robótica pedagógica  
CISE/UNAM, México 1993.

**Burger, Jeff:** La biblia del Multimedia  
Addison-Wesley Iberoamericana, Delaware 1994.

#### **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

**Alvarez-Manilla y Bañuelos:** Usos eductivos de la computadora  
CISE/UNAM, México, 1995.

**Hepp, Pedro:** Proyecto red interescolar de comunicaciones  
MECE, Ministerio de educación, Santiago. Acceso 3, CD\_ROM, Aple Latinoamerica/Educación, Cupertino 1994.

<b>PRODUCCION AUDIOVISUAL II</b>
Semestre: sexto
Carácter de la asignatura: obligatoria para la orientación en audiovisual y multimedia, optativa para las demás orientaciones.
Créditos: 9
Horas por semana: 6
Horas por semestre: 96
Horas teóricas: 3
Horas prácticas: 3
Seriación: Producción audiovisual I
Tipo de asignatura: teórico-práctica
<b>OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:</b>
Introducir al alumno en la conceptualización, diseño, organización, realización y terminado de un producto audiovisual. Conocerá los formatos y manufactura del guión para productos audiovisuales, usos y distintas aplicaciones. Reconocerá y participará en las etapas de preproducción, producción y postproducción de un producto audiovisual. El alumno conocerá y manipulará materiales y equipos para la producción audiovisual.
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:</b>
Al finalizar el curso, el alumno:
a) Reconocerá y participará en las etapas de preproducción, producción y postproducción de un producto en formato de televisión y video.
b) Conocerá y obtendrá fundamentos técnicos y de lenguaje de las diferencias entre televisión y video.
c) Manipulará materiales y equipos para la producción en televisión y video.
d) Conocerá, y aplicará técnicas y diversos tipos de discursos por medio de registro en material magnético de imágenes y sonido en movimiento, manipulados electrónicamente, conocidos como video y televisión.
e) Conocerá la función del diseñador en las distintas etapas de producción de televisión y video; preproducción, producción y postproducción.
f) Conocerá los distintos materiales magnéticos y los que se desarrollen, para la producción de televisión y video.
g) Reconocerá la importancia de la función técnica y emotiva del sonido.
h) Será capaz de realizar guiones para televisión y video en todas sus etapas y para distintas aplicaciones: social, cultural y comercial.

## **CONTENIDO TEMÁTICO**

### **Unidad I: El guión y sus distintos usos para televisión y video**

**Hrs. por unidad**

**24**

- 1.1. El guión en video
  - 1.1.1. Carácter comercial, social o cultural
  - 1.1.2. Temas
  - 1.1.3. Story line
  - 1.1.4. Argumento
  - 1.1.5. Guión literario
  - 1.1.6. Guión técnico
  - 1.1.7. Story board
- 1.2. El guión en televisión
  - 1.2.1. Carácter comercial, social o cultural
  - 1.2.2. Temas
  - 1.2.3. Story line.
  - 1.2.4. Argumento
  - 1.2.5. Guión literario
  - 1.2.6. Guión técnico
  - 1.2.7. Story board

### **Unidad II: El video y sus distintos usos**

**24**

- 2.1. El video comercial

- 2.1.1. Video clip musical
- 2.1.2. Video institucional
- 2.1.3. Video promocional
- 2.1.4. Comerciales
- 2.1.5. Perspectivas
- 2.2. El video cultural
  - 2.2.1. Video para museos y presentaciones culturales
  - 2.2.2. Videos pedagógicos
  - 2.2.3. Perspectivas
- 2.3. El video social
  - 2.3.1. Video político
  - 2.3.2. Video como instrumento de denuncia social
  - 2.3.3. Perspectivas

**Unidad III: Géneros de televisión**

24

- 3.1. Ficción
  - 3.1.1. Seriales
  - 3.1.2. Telenovela
  - 3.1.3. Policiacas
  - 3.1.4. Suspenso.
  - 3.1.5. Históricas
  - 3.1.6. Infantiles
  - 3.1.7. Comedias
  - 3.1.8. Musicales
  - 3.1.9. Variedades
  - 3.1.10. Concurso
  - 3.1.11. Películas
- 3.2. No ficción
  - 3.2.1. Noticieros
  - 3.2.2. Eventos especiales
- 3.3. Ficción - no ficción
  - 3.1. "Talk show"
  - 3.2. Nota roja
  - 3.3. Cámara escondida
  - 3.4. Videos de aficionados
- 3.4. Géneros televisivos culturales
  - 3.4.1. Documental
  - 3.4.2. Infantil
  - 3.4.3. De servicio a la comunidad
  - 3.4.4. Pedagógico

**Unidad IV: Producción en televisión y video**

24

- 4.1. Preproducción
  - 4.1.1. Proceso de guión
  - 4.1.2. Búsqueda de locaciones, equipo, materiales, escenografía, utilería y actores
  - 4.1.3. Organización y financiamiento
  - 4.1.4. Brake Down
- 4.2. Producción
  - 4.2.1. Diferencias de producción entre video y televisión
  - 4.2.2. La producción en video
  - 4.2.3. La producción en televisión

- 4.2.4. Iluminación para registro electrónico, analógico y digital
- 4.2.5. Registro y uso del sonido en televisión y video
- 4.2.6. Equipo y materiales para la producción en televisión y video
- 4.2.7. Realización para televisión
- 4.2.8. Dirección de actores
- 4.2.9. Iluminación para televisión en estudio o locación
- 4.2.10. Producción (desde el punto de vista organizativo y administrativo)
- 4.3. Postproducción
  - 4.3.1. Diferencias de postproducción en televisión y video
  - 4.3.2. Edición y montaje
  - 4.3.3. Sonorización y musicalización
  - 4.3.4. Gráficos y efectos especiales digitales
  - 4.3.5. Equipos y materiales para la postproducción en televisión y video

**Método de enseñanza sugerido:** Exposición teórica y ejercicios prácticos hasta su acabado final.

**Método de evaluación sugerido:** Ejercicios prácticos donde se calificará el desempeño y aprendizaje de la materia.

#### **BIBLIOGRAFIA BÁSICA:**

**Brady, Jonh:** El oficio del guionista

Ed. Gedisa, Barcelona, 1995

**Carrière, Jean-Claude, Pascal Bonitzer:** Práctica del guión cinematográfico

Ed. Paidós, (Paidós Comunicación Núm. 47), Barcelona, 1991

**Di Maggio, Madeline:** Escribir para televisión

Ed. Paidós, (Paidós Comunicación Núm. 49), Barcelona, 1992

**Gutiérrez Espada, Luis:** Narrativa fílmica. Teoría y técnica del guión cinematográfico

Ed. Pirámide, Madrid, 1978

**McGilligan, Pat:** Backstory

Ed. Plot, Madrid, 1993

**Monelli, Aldo:** Técnica del guión de cine

Ed. Zeus. Barcelona 1976

#### **BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

**Latorre, José María:** Los sueños de la palabra

Ed. Laertes. Barcelona 1992

<b>TEORÍA E HISTORIA DE LOS SISTEMAS AUDIOVISUALES II</b>
Semestre: sexto
Carácter de la asignatura: obligatoria para la orientación en audiovisual y multimedia, optativa para las demás orientaciones.
Créditos: 6
Horas por semana: 3
Horas por semestre: 48
Horas teóricas: 3
Seriación: Teoría e historia de los sistemas audiovisuales I
Tipo de asignatura: teórica
<b>OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:</b>
Introducir al alumno en el conocimiento del desarrollo de las más importantes corrientes audiovisuales, así como de sus principales planteamientos teóricos hasta la fecha.
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:</b>
Al finalizar el curso, el alumno:
a) Conocerá los orígenes y desarrollo de la televisión y el video.
b) Reconocerá las principales teorías cinematográficas contemporáneas.

## **CONTENIDO TEMÁTICO**

**Hrs. por unidad**

### **Unidad I: El cine moderno y posmoderno (1960 hasta hoy)**

**16**

- 1.1. Las nuevas corrientes
  - 1.1.1. Francia. André Bazin y los "Cahiers du cinema". La "nouvelle vague"
    - 1.1.1.1. Françoise Truffaut
    - 1.1.1.2. Jean Luc Godard
    - 1.1.1.3. Eric Romher
  - 1.1.2. Los países socialistas
    - 1.1.2.1. Roman Polanski
    - 1.1.2.2. Milos Forman
  - 1.1.3. Italia
    - 1.1.3.1. Federico Fellini
    - 1.1.3.2. Michelangelo Antonioni
  - 1.1.4. El nuevo cine alemán
    - 1.1.4.1. Fassbinder
    - 1.1.4.2. Wenders
  - 1.1.5. América latina
    - 1.1.5.1. El "cinema novo" brasileño
    - 1.1.5.2. El cine mexicano de los años 60
  - 1.1.6. El nuevo cine estadounidense
    - 1.1.6.1. Francis Ford Coppola
    - 1.1.6.2. Martin Scorsese
- 1.2. El cine industrial posmoderno

### **Unidad II: Historia de la televisión**

**16**

- 2.1. Antecedentes y contexto histórico
- 2.2. La televisión en los países desarrollados
  - 2.2.1. Europa
  - 2.2.2. Estados Unidos

### 2.3. La televisión en México

- 2.3.1. Las primeras televisoras (XHTV, XEW, XHGC) y su fusión

- 2.3.2. El canal 11 (1958)
- 2.3.3. Los canales 13 (XHDF) y 8 (XHTIM) (1968)
- 2.3.4. El surgimiento de Televisa (1973)
- 2.3.5. Los canales 7 (XHIMT) y 9 (XEQ) (1985)
- 2.3.6. Los canales 22 y 40 (1994)

**Unidad III: Principales teorías contemporáneas sobre el discurso audiovisual 16**

- 3.1. Teoría psicoanalítica
- 3.2. Teorías funcionalistas
- 3.3. Teorías económico-sociales
- 3.4. Teorías estructuralistas

**Método de enseñanza sugerido:** Exposición teórica apoyada con material audiovisual.

**Método de evaluación sugerido:** Trabajos parciales de investigación y examen.

**BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:**

**Arnheim, Rudolf:** El cine como arte

Ed. Paidós. Madrid 1994

**Ayala Blanco, Jorge:** La aventura del cine mexicano

México 1976

**Ayala Blanco, Jorge:** La búsqueda del cine mexicano

México 1988

**Ayala Blanco, Jorge:** La condición del cine mexicano

México 1991

**Deleuze, Gilles:** La imagen movimiento

Ed. Paidós. Barcelona 1993

**Deleuze, Gilles:** La imagen tiempo

Ed. Paidós. Barcelona 1993

**Dudley, Andrew:** Las principales teorías cinematográficas

Ed. Gustavo Gili. Barcelona 1978

**García Riera, Emilio:** Historia documental del cine mexicano

Ed. ERA. México 1978

**Guber, Roman:** Historia del cine

Ed. Lumen. Barcelona 1988

**Kracauer, Sigfried:** De Caligari a Hitler

Ed. Paidós. Barcelona 1989

**Metz, Christian:** Cine y lenguaje

Ed. Paidós. Barcelona 1992

**Sadoul, George:** Historia del cine mundial

Ed. Siglo XXI. México 1990

**BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA**

**Ayala Blanco, Jorge:** La disolución del cine mexicano

México 1994

**Eisenstein, Serguei:** La forma en el cine

Siglo XXI. México 1991

**Mitry, Jean:** Estética y psicología del cine

Siglo XXI. México-Barcelona 1991