

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 V
ORIENTACIÓN EN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA

ARTE DEL SIGLO XIX AL XX

Semestre: quinto

Carácter de la asignatura: obligatoria para las cinco orientaciones

Créditos: 6

Horas por semana: 3

Horas por semestre: 48

Horas teóricas: 3

Tipo de asignatura: teórica

OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:

Iniciar al alumno al estudio de las corrientes artísticas básicas de los periodos neoclásico y romántico, así como a las vanguardias de principios del siglo XX.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:

Al finalizar el curso, el alumno:

- a) Conocerá los orígenes y contexto del arte neoclásico y romántico.
- b) Conocerá y valorará la cultura del periodo neoclásico y romántico.
- c) Reconocerá los principales elementos constitutivos de los estilos artísticos correspondientes a cada una de las épocas estudiadas.
- d) Identificará las posibles influencias entre ellos.

CONTENIDO TEMÁTICO

Hrs por unidad

Unidad I: Neoclásico

8

- 1.1. La aristocracia ilustrada y las excavaciones arqueológicas
- 1.2. Lessing, Winckelmann y la revaloración de lo clásico en las artes plásticas
- 1.3. Pintura
 - 1.3.1. Luis David
 - 1.3.2. Ingres
- 1.4. Arquitectura y escultura
 - 1.4.1. Antonio Canova

Unidad II: Romanticismo

10

- 2.1. Goethe, Víctor Hugo y las ideas del movimiento romántico
- 2.2. El romanticismo en las artes plásticas
 - 2.2.1. Inglaterra (Turner, Constable, Blake)
 - 2.2.2. Alemania (Friederich)
 - 2.2.3. Francia (Ingres, Gericault, Delacroix, Daumier, Millet)
 - 2.2.4. España (Goya)

Unidad III: Realismo e impresionismo

10

- 3.1. Contexto social

3.2. El realismo en las artes plásticas	
3.2.1. Daumier	
3.2.2. Courbet	
3.2.3. Rodin	
3.3. Impresionismo y posimpresionismo	
3.3.1. Manet	
3.3.2. Degas	
3.3.3. Cézanne	
3.3.4. Monet	
3.3.5. Renoir	
3.3.6. Gauguin	
3.3.7. Seurat	
3.3.8. Lautrec	
Unidad IV: Vanguardias a principios del siglo XX	10
4.1. Modernismo	
4.2. Abstraccionismo	
Unidad V: Arte mexicano	10
5.1. Romanticismo	
5.2. Realismo	

Método de enseñanza sugerido: Exposición teórica con apoyo de material audiovisual.

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

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

De Micheli, Mario: Las vanguardias artísticas del siglo XX

Alianza (Alianza Forma N. 7) Madrid 1994

Fleming, William: Arte, música e ideas

Interamericana. México 1971

Honour, Hugh: El romanticismo

Alianza (Alianza forma N. 20) Madrid 1992

Rewald, John: El impresionismo

Alianza. Madrid, 1991

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

Alianza (Alianza Forma N. 31), Madrid 1990

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Bock, Manfred et al: De Stijl. 1917-1931

Alianza (Alianza Forma VI), Madrid 1991

ANIMACIÓN I	
Semestre: quinto	
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	
Técnicas de representación gráfica IV.	
Tipo de asignatura: práctica	
OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:	
Introducir al alumno en el conocimiento de la historia y técnicas de animación bidimensional y aplicarlas en un proceso creativo dentro de los medios de comunicación visual.	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:	
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 bidimensional tradicional.	
b) Conocerá la función del diseñador que interviene en una producción animada para cualquiera de los medios audiovisuales.	
c) Ampliará su visión gráfica valorando las formas del lenguaje animado.	
d) Aplicará los conocimientos en ejercicios de aplicación práctica.	

CONTENIDO TEMÁTICO

Unidad I: Conceptos básicos

Hrs. por unidad

22

- 1.1. La fragmentación del movimiento
- 1.2. La descomposición del tiempo
- 1.3. Principios histórico-técnicos
 - 1.3.1. Emile Reynaud.
 - 1.3.1.1. El praxinoscopio y el teatro óptico
 - 1.3.2. Meliés y Emile Cohl
 - 1.3.3. Inicios de la animación norteamericana
 - 1.3.4. La animación tradicional
 - 1.3.5. Animación experimental
 - 1.3.6. Animación asistida por computadora

Unidad II: Animación bidimensional con dibujo

21

- 2.1. Animación de línea sobre papel
 - 2.1.1. Características básicas
 - 2.1.2. El dibujo a línea
 - 2.1.3. Movimientos
 - 2.1.4. Crecimiento
 - 2.1.5. Transformaciones
- 2.2. Animación con acetatos
 - 2.2.1. Características básicas
 - 2.2.2. Trazo manual y electrográfico
 - 2.2.3. Rellenado de color
 - 2.2.4. Efectos especiales
 - 2.2.5. Retrofotografía

Unidad III: Técnicas mixtas de animación bidimensional

21

- 3.1. Animación con recorte de papel

- 3.1.1. Características básicas
- 3.1.2. Desplazamiento
- 3.1.3. Fondo movable
- 3.1.4. Títulos
- 3.2. Animación con arena y pintado en vidrio
 - 3.2.1 Materiales
 - 3.2.2. Equipo básico
- 3.3. Animación directa sobre película y otras técnicas experimentales

Método de enseñanza sugerido: Exposición teórica y ejercicios prácticos.

Método de evaluación sugerido: Trabajos parciales en clase y examen.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

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

AAVV: Il film d'animazione in Europa

Abano Terme, 1971.

Bendazzi, Giannalberto: Topolino e poi

Edizioni il Formichiere, Milano, 1978.

ANIMACIÓN DIGITAL I
Semestre: quinto
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
Tipo de asignatura: práctica
OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:
Introducir al alumno en la evolución de los sistemas digitales desde el inicio de su aplicación en la animación y su relación con el proceso creativo dentro de los medios de comunicación.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:
Al finalizar el curso, el alumno:
a) Adquirirá conocimientos generales histórico-técnicos de los equipos, procesos y materiales que intervienen en la realización de la animación digital bidimensional y tridimensional.
b) Entenderá la función del comunicador al tener como herramienta un ordenador digital que interviene en una producción animada para cualquiera de los medios audiovisuales.
c) Ampliará su concepción gráfica hacia formas del lenguaje de la imagen digital animada, aplicando sus ejercicios de tipo social, comercial y cultural.

CONTENIDO TEMÁTICO

Unidad I: Animación digital bidimensional

Hrs. por unidad

32

- 1.1. Conceptos básicos de animación digital bidimensional
- 1.2. Animación 2D en plataforma IBM
 - 1.2.1. Illustrator
 - 1.2.2. Freehand
 - 1.2.3. Corel Draw
 - 1.2.4. Power Point
- 1.3. Animación 2D en plataforma McIntosh
 - 1.3.1. Animator
 - 1.3.2. Dct Video
- 1.4. Animación 2D en plataforma Silicon Graphics y estaciones de trabajo
 - 1.4.1. Toons

Unidad II: Introducción a la animación digital tridimensional

32

- 2.1. Conceptos básicos de modelado 3D y animación digital tridimensional
- 2.2. Animación digital tridimensional en plataforma IBM
 - 2.2.1. 3D studio
- 2.3. Animación digital tridimensional en plataforma McIntosh
 - 2.3.1. Infini-D

Método de enseñanza sugerido: Exposición teórica y realización de ejercicios prácticos.

Método de evaluación sugerido: Trabajos parciales y examen

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Brown y Sedgewick: A system for Algorithm animation

SIGGRAPH, 1984, Computer graphics 18(3)

Bruderlin y Calvert: Directed Dynamic Animation of Human Walking

SIGGRAPH, 1989, Computer graphics 23(3).

Coquillart y Jancene: Animated Free-Form deformation: An interactive animation technique

SIGGRAPH, 1996 COMPUTER graphics 25(4)

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Hearn y Baker: Gráficas por computadora

Prentice Hall, México, 1995.

Winman, William: Animación en WEB

Prentice Hall, México, 1997

ECONOMIA, ADMINISTRACIÓN Y MERCADOTECNIA I
Semestre: quinto
Carácter de la asignatura: obligatoria para las cinco orientaciones
Créditos: 4
Horas por semana: 2
Horas por semestre: 32
Horas teóricas: 2
Tipo de asignatura: teórica
OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:
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.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:
Al finalizar el curso, el alumno:
a) Establecerá la función y utilidad económica del diseño y la comunicación visual en los sectores productivos y de servicios.
b) Adquirirá conocimientos básicos del área de la administración en lo general y en específico sobre su aplicación en la comunicación visual.

CONTENIDO TEMÁTICO	Hrs. por unidad
Unidad I: La ciencia económica y su relación con el diseño y la comunicación visual	8
Unidad II: Conceptos fundamentales de las teorías económicas	8
2.1. Necesidades, bienes y servicios	
2.2. Producción, precio y mercado	
2.3. Trabajo y salario	
2.4. Capital, industria y empresa	
2.5. Valor y ganancia	
Unidad III: El desarrollo económico	8
3.1. Países desarrollados y en vías de desarrollo	
3.2. Dependencia económica	
3.3. Economía de mercado	
3.4. Economía social	
3.5. Transferencia tecnológica	
3.6. Transferencia de capitales	
Unidad IV: Administración	8
4.1. Antecedentes	
4.2. Los procesos administrativos generales para la comunicación visual.	

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:

Christopher, Elizabeth: Juegos para líderes
Selector. México 1989. (228 pp.)

Ferrer Pérez, Luis: Guía práctica para el desarrollo organizacional

Ed. Trillas México 1979. (199 pp)

Hernández y Rodríguez, Sergio: Fundamentos de Administración.

Nueva Editorial Interamericana. México. 1982. (421 pp.)

Kotler, Phillip: Dirección de mercadotecnia: análisis, planeación y control

Ed. Diana. México. 1985. (867 pp.)

Rios Szalay, Jorge: Relaciones públicas, su administración en las organizaciones

Ed. Trillas. México. 1978 (134 pp.)

Rheault, Jean Paul: Introducción a la teoría de las decisiones con aplicaciones a la administración

Ed. Limusa. México. (233 pp)

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Barcelo Matutano, Gabriel: El oficio de mandar

Limusa. México. 1980 (233 p.)

Villanueva, P: Manual de la pequeña empresa

Ed. TE. Barcelona. 1984 (164 pp.)

DIRECCION DE ARTE I
Semestre: quinto
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
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 del entorno para la producción audiovisual y escénica.
b) Conceptualizará, diseñará y manufacturará mobiliario, fondos, telones y ambientación de acuerdo a las necesidades escénicas solicitadas por la producción.
c) Tendrá el conocimiento necesario para poder manipular la luz en distintos escenarios, de acuerdo a las necesidades dramáticas solicitadas.

CONTENIDO TEMÁTICO

Unidad I: Escenografía

Hrs. por unidad

32

- 1.1. Conceptos básicos de escenografía y manejo expresivo del espacio
- 1.2. Escenografía para las artes escénicas
 - 1.2.1. Telones
 - 1.2.2. Fondos
 - 1.2.3. Mobiliario
 - 1.2.4. Ambientación
- 1.3. La escenografía para cine, televisión y multimedia
 - 1.3.1. Ambientación
 - 1.3.2. Mobiliario y utilería

Unidad II: Iluminación escénica

32

- 2.1. Introducción al uso de la luz en el escenario
- 2.2. Principales tipos de iluminación, su efecto dramático y uso
 - 2.2.1. Temperatura de color
 - 2.2.2. Intensidad luminosa y carga eléctrica
 - 2.2.3. Calidad de la iluminación
 - 2.2.4. Ubicación
 - 2.2.5. Tipos de lámparas

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:

Adamson, Gladys et al: Creatividad en arquitectura desde el psicoanálisis

Ed. Paidós. Buenos Aires 1985

Brook, Peter: El teatro y su espacio

Ed. Nexos. Madrid 1994

Oren Parker, Wilford: Sceno-Graphic techniques

Southern Illinois University Press. 1987

Thomas, Terry: Create your own stage sets

Ed. Prentice Hall. New Jersey 1985

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Bachelard, Gastón: La poética del espacio

Fondo de Cultura Económica (breviarios N. 183). México 1983

Cappabianca, Alessandro et al: La costruzione del labirinto

Ed. Gabriele Mazzotta, Milano 1974

MULTIMEDIA I

Semestre: quinto

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

Tipo de asignatura: teórico-práctica

OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:

Capacitar al alumno en la organización, desarrollo y producción de proyectos multimedia interactivos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:

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

CONTENIDO TEMÁTICO

Unidad I: Definición de multimedia

Hrs. por unidad

32

1.1. Terminología

1.2. Teoría de información

1.3. Multimedia y diseño gráfico

Unidad II: Elementos que conforman la producción multimedia

32

2.1. Imagen fija

2.2. Imagen en movimiento

2.3. Video

2.4. Animación 2D

2.5. Animación 3D

2.6. Realidad virtual

2.7. Audio

Unidad III: La interfaz gráfica

32

3.1. Diseño de interfaces

3.2. Características de la interfaz

3.2.1. Legibilidad

3.2.2. Uniformidad

3.2.3. Botones de navegación

3.2.4. Audio

Método de enseñanza sugerido: Exposición teórica con práctica interactiva con equipo de cómputo.

Método de evaluación sugerido: Examen teórico-práctico.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Alvarez-Manilla y Bañuelos: Usos educativos de la computadora

CISE/UNAM, México, 1995.

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 & 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

Dockterman, David: Cooperative Learning and technology

Tom Synder Productions. Watertown 1994.

Hepp, Pedro: Proyecto red interescolar de comunicaciones

MECE, Ministerio de educación, Santiago. Acceso 3, CD_ROM, Aple Latinoamerica/Educación, Cupertino 1994.

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL I
Semestre: quinto
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
Tipo de asignatura: teórico-práctica
OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:
Introducir al alumno en la conceptualización, diseño, organización, realización y terminado de un producto audiovisual.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:
Al finalizar el curso, el alumno:
a) Conocerá los formatos y manufactura del guión para productos audiovisuales, usos y distintas aplicaciones.
b) Reconocerá y participará en las etapas de preproducción, producción y postproducción de un producto audiovisual.
c) Conocerá y manipulará materiales y equipos para la producción audiovisual.
d) Conocerá y aplicará técnicas y diversos tipos de discursos en el sistema audiovisual, por medio de proyección de diapositivas y sonido, coordinados electrónicamente, conocido como diaporama.
e) Conocerá la función del diseñador en las distintas etapas de producción de diaporamas; preproducción, producción y postproducción.
f) Conocerá los distintos materiales fotográficos para la producción de diaporamas.
g) Reconocerá la importancia de la función técnica y emotiva del sonido en el diaporama.
h) Será capaz de realizar guiones para diaporamas en todas sus etapas; tema, contenidos, guión literario y guión técnico, así como para sus distintas aplicaciones: social, cultural y comercial.

CONTENIDO TEMÁTICO	Hrs. por unidad
Unidad I: El guión audiovisual	32
1.1. El guión para diaporamas	
1.1.1. Contenidos comerciales, culturales y sociales	
1.1.2. Argumento	
1.1.3. Relación del entorno con los objetivos del diaporama	
1.1.4. Guión literario	
1.1.5. Guión técnico	
1.1.6. Introducción al lenguaje audiovisual	
Unidad II: Recursos técnicos y materiales para el diaporama	32
2.1. Material fotográfico	
3.1. Tipos de emulsión reversible	
3.2. Revelado y montaje	
2.2. Equipo técnico	
4.1. Proyector de diapositivas	
4.2. Controladores	
4.3. Otros sistemas de proyección	
Unidad III: Preproducción, producción y postproducción del diaporama	32
3.1. Preproducción	

- 3.1.1. Ruta crítica
- 3.1.2. Administración de un diaporama
- 3.1.3. Búsqueda de locaciones, equipo, materiales y demás implementos
- 3.1.4. Organización de un diaporama
- 3.1.5. Búsqueda de actores, locutores y música y efectos sonoros
- 3.2. Producción
 - 3.2.1. Lenguaje audiovisual
 - 3.2.2. Toma de fotografías
 - 3.2.3. Banda sonora
- 3.3. Postproducción
 - 3.3.1. Montaje visual
 - 3.3.2. Montaje sonoro
 - 3.3.3. Coordinación electrónica
 - 3.3.4. Proyección

Método de enseñanza sugerido: Exposición teórica y ejercicios prácticos.

Método de evaluación sugerido: Ejercicios prácticos (a dos, a tres y a cuatro proyectores). Examen y participación en clase.

BIBLIOGRAFÍA 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

DiMaggio, Madeline: Escribir para televisión

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

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

Ed. Pirámide, Madrid, 1978

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

McGilligan, Pat: Backstory

Ed. Plot, Madrid, 1993

TEORÍA E HISTORIA DE LOS SISTEMAS AUDIOVISUALES I
Semestre: quinto
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
Tipo de asignatura: teórica
OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:
Introducir al alumno en el conocimiento del origen y desarrollo de las más importantes corrientes audiovisuales, así como de sus principales planteamientos teóricos.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:
Al finalizar el curso, el alumno:
a) Reconocerá en los sistemas audiovisuales la continuación de una tendencia por visualizar el movimiento.
b) Conocerá los orígenes de los aparatos cinematográficos más importantes.
c) Reconocerá las teorías cinematográficas del periodo mudo.

CONTENIDO TEMÁTICO

Unidad I: Orígenes y primera evolución del cine

Hrs. por unidad

12

- 1.1. Antecedentes
 - 1.1.1. La persistencia de la visión y los juegos mecánicos
 - 1.1.2. Emile Reynaud, el praxinoscopio y el teatro óptico
 - 1.1.2. Muybridge y Marey
- 1.2. El desarrollo del invento
 - 1.2.1. Edison
 - 1.2.2. Lumiere
- 1.3. Evolución del lenguaje cinematográfico mudo
 - 1.3.1. George Méliés
 - 1.3.2. La escuela de Brighton
 - 1.3.3. El primer cine europeo

Unidad II: La época del cine mudo (1914-1929)

12

- 2.1. El cine narrativo estadounidense
 - 2.1.1. Edwin S. Porter
 - 2.1.2. David Wark Griffith
 - 2.1.3. Erich Von Stroheim
- 2.2. La comedia muda
 - 2.2.1. Charles Chaplin
 - 2.2.2. Buster Keaton
 - 2.2.3. Harold Loyd
- 2.3. El cine expresionista alemán
 - 2.3.1. Fritz Lang
 - 2.3.2. F. Murnau
- 2.4. El cine mudo soviético
 - 2.4.1. Eisenstein
 - 2.4.2. Kulechov
 - 2.4.3. Pudovkin
- 2.5. Las vanguardias cinematográficas
 - 2.5.1. El cine surrealista. Buñuel y Dalí

2.5.2. Realismo poético francés	
2.5.3. Cine y artes plásticas	
Unidad III: La primera época sonora. El cine clásico (1930-1959)	12
3.1. "El cantante de Jazz" (1927) y el género musical	
3.2. El cine mexicano sonoro y el surgimiento de las cinematografías nacionales	
3.2.1. Fernando de Fuentes	
3.2.2. La época de oro del cine mexicano	
Unidad IV: Principales teorías sobre el discurso audiovisual	12
4.1. Los orígenes	
4.1.1. Hugo Musterberg y Rudolf Arnheim	
4.1.2. S. M. Eisenstein	
4.2. Formalismo y estructuralismo	
4.2.1. Bela Balasz	
4.2.2. Sigfried Kracauer	
4.2.3. Andre Bazin	
4.2.4. Jean Mitry	
4.2.5. Christian Metz	
4.2.6. Gilles Deleuze y la teoría contemporánea	

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

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

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

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

Dudley, Andrew: Las principales teorías cinematográficas

Ed. Gustavo Gili. Barcelona 1978

Eisenstein, Serguei: La forma en el cine

Siglo XXI. México 1991

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

Mitry, Jean: Estética y psicología del cine

Siglo XXI. México-Barcelona 1991

Sadoul, George: Historia del cine mundial

Ed. Siglo XXI. México 1990

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Arnheim, Rudolf: El cine como arte

Ed. Paidós. Madrid 1994

Ayala Blanco, Jorge: La disolución del cine mexicano

México 1994

Deleuze, Gilles: La imagen tiempo

Ed. Paidós. Barcelona 1993

Siglo XXI. México-Barcelona 1991