



Cecehachero Film Fest



Consulta Comunidad Vallejo desde tu celular

CCH Vallejo Oficial



3 de Octubre de 2022
Número 437



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Dr. Enrique Luis Graue Wiechers
RECTOR
Dr. Leonardo Lomelí Vanegas
SECRETARIO GENERAL



COLEGIO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

Dr. Benjamín Barajas Sánchez
DIRECTOR GENERAL
Mtra. Silvia Velasco Ruíz
SECRETARIA GENERAL



COLEGIO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES VALLEJO

Lic. Maricela González Delgado
DIRECTORA
Mtro., Manuel Odilón Gómez Castillo
SECRETARIO GENERAL
Lic. Blanca Adela Zamora Muñoz
SECRETARIA ADMINISTRATIVA
Mtra. María Xóchitl Megchún Trejo
SECRETARIA ACADÉMICA
Lic. Rocío Sánchez Sánchez
SECRETARIA DOCENTE
Lic. Armando Segura Morales
SECRETARIO DE ASUNTOS ESTUDIANTILES
Lic. Carlos Ortega Ambríz
SECRETARIO DE SERVICIOS DE APOYO AL APRENDIZAJE
I.Q. Georgina Guadalupe Góngora Cruz
SECRETARIA TÉCNICA DEL SILADIN



COMUNIDAD VALLEJO

Lic. César Alonso García Huitrón
JEFE DE COMUNICACIÓN
Lic. Jessica Abigail Hernández Rivera
Lic. Jorge Saúl Bernal Arévalo
Lic. Diana Fernanda Velázquez Ortiz
Lic. Erika Rodríguez Sánchez
MESA DE REDACCIÓN
Lic. Lilian Romero Quebrado
CORRECCIÓN DE ESTILO
Lic. Jorge Flores Figueroa
DISEÑO EDITORIAL
Mario Adrián Salazar Escudero
REDES SOCIALES
Lic. Adrián Enríquez Rodríguez
JEFE DEL DEPARTAMENTO DE IMPRESIONES

Editorial

Uno de los quehaceres del Colegio es que sus estudiantes se desarrollen como personas sensibles y con intereses, manifestaciones artísticas, humanísticas y científicas. En este sentido, el plantel Vallejo siempre se ha mostrado empático y en la disposición de apoyar a las alumnas y alumnos con proyectos, acciones y demás actividades que atiendan estas inquietudes.

Ejemplo de ello es el *Cecehachero Film Fest*, que concluyó su sexta edición internacional, ahora con Francia y Perú como países que se suman al proyecto impulsado desde las aulas por estudiantes inquietos, que buscaron hacer algo más que proyectar películas.

Fuimos testigos de 23 actividades a nivel internacional, 26 sedes de proyección y 3 eventos protocolarios. Además, todo octubre inicia la itinerancia, en donde se proyectarán en diferentes sedes los cortometrajes ganadores de esta sexta edición.

3 de octubre de 2022. Suplemento **Comunidad Vallejo** es publicada por el Departamento de Información del plantel Vallejo, planta alta de la Biblioteca. Teléfono: 55-5097-2146. Av. Eje Central esquina Fortuna, Col. Magdalena de las Salinas Alcaldía Gustavo A. Madero. Impresa en el Departamento de Impresiones del plantel Vallejo.
Distribución gratuita número 437

Su interacción debe ser cómoda

Seminario: La industria del video juego

- Su diseño implica tiempo, presupuesto y capacidad técnica

JORGE SAÚL BERNAL ARÉVALO
jorge.bernal@cch.unam.mx

Monserrat Solís, directora y escritora del desarrollo de videojuegos *Maneater Games*, explicó, durante el seminario de industria del video juego del *Festival Cecehachero Film Fest*, la escritura del diseño, la estructura y los elementos narrativos que forman el diseño de un videojuego.

“Diseñar un videojuego como un trabajo colaborativo implica tiempo, presupuesto y capacidad técnica”, comentó. En la creación de un videojuego existe un director de proyecto, un diseñador narrativo, creador del mundo -de ese juego- y el escritor que determina el guion y debe propiciar la interactividad y control entre el usuario y el contenido.

“La *narrativa* es el manejo de estructuras temporales lineales o no lineales”, continuó, en la *narrativa con ramas* hay varios caminos con un fin común o no y que generan consecuencias a las acciones del jugador; en la *narrativa hilo de perlas* existe mayor control sobre la historia, el jugador siente que ésta no interesa y al final puede no entender qué hizo en su juego; agregó, por su flexibilidad la narrativa de las *historias emergentes* permiten, con ciertos límites, crear sus historias al jugador.

Por último, explicó la narrativa del *parque de diversiones*, donde el jugador elige qué hacer entre varias opciones, “es un intermedio entre el hilo de perlas y la historia emergente”, enfatizó.



CAPTURA DE PANTALLA: ARCHIVO DEL CCH VALLEJO

En seguida la directora de videojuegos definió los *arquetipos de patrones de la historia*, que estructuran la trama con momentos del desarrollo que varían en su ubicación y presentación, citó la Pirámide de *Freytag* formada por etapas clave que cuentan una historia a través de la exposición, acción ascendente, clímax, acción descendente y resolución.

Explicó que en los *elementos narrativos* los personajes viven entre una motivación interna y externa; definió las *metas* como lo que el *personaje quiere* y la *motivación* como los impulsos; agregó, “es necesario crear paridad motivacional entre el personaje y jugador”.

Al concluir su exposición, en la etapa de preguntas, aclaró que es necesario una buena narrativa para conducir al jugador, si existen muchas posibles salidas u opciones en un video juego, implica un trabajo de diseño y guion colosal que pueden hacer sentir al jugador que no hay recompensa o sentido.



El poder de las ideas está de regreso y rompe barreras

FOTOGRAFÍA: ARCHIVO DEL CCH VALLEJO

Francia y Perú, nuevas paradas internacionales del *Cecehachero Film Fest*

- Se inauguró la sexta edición del certamen cinematográfico.

MARIO ADRIÁN SALAZAR ESCUDERO.
comunidad.vallejo@cch.unam.mx

Se realizó la apertura de la sexta edición del Festival Internacional de Cine del CCH de la UNAM, el *Cecehachero Film Fest*, evento en donde se dieron cita: realizadores, directivos del plantel Vallejo, estudiantes, docentes y público en general que asistieron a la inauguración en la explanada central.

El inicio de esta edición fue a cargo de la directora del CCH Vallejo, Maricela González Delgado; Lisset Cotera, directora del “festival para

niños y no tan niños”; Edín Martínez, realizador zacatecano y telonero; Aránzazu Ramírez, en representación de la dirección territorial número 6 de la alcaldía Gustavo A. Madero; Luis Curiel, director creativo; Rodrigo Martínez, director artístico; Alan Montalvo, coordinador general y Brandon Ibarra, director y fundador del festival.

La directora González Delgado señaló que es motivo de felicidad llevar a más lugares este proyecto, que tiene su origen en el plantel y que ha

21 SEDES EN CDMX,

2 SEDES EN FRANCIA

3 SEDES EN PERÚ

32 ALIADOS, ENTRE DEPENDENCIAS DE GOBIERNO, FAROS E INSTITUCIONES NACIONALES E INTERNACIONALES.

5 DÍAS DE DURACIÓN.

5 SELECCIONES OFICIALES.

3 SEMANARIOS.

2 TALLERES

1 CONFERENCIA

13 SEDES DE INTINERANCIA EN 3 PAÍSES.

FOTOGRAFÍA: ARCHIVO DEL CCH VALLEJO



crecido, al igual que quienes lo organizan, al ser más profesionales y ambiciosos, un ejemplo de esto es que ahora tenemos sedes en Francia y Perú. “Los chicos son muestra de que cuando se tiene vocación e interés de trabajar, el proyecto es posible”, agregó.

En su oportunidad, Coterá comentó que esta será una edición muy buena y que cada año va madurando; se dijo sorprendida al saber que el festival está cruzando fronteras, llegando a Francia y Perú.

Edín Martínez se mostró agradecido con la oportunidad de estar en el presidium al declarar “desde la primera edición le tengo mucho afecto al festival porque me ayudó a definir mi vocación, agradezco y felicito a quienes participan en esta sexta edición.”

El director del festival se mostró emocionado al tener una mayor representación a nivel internacional y agradeció a las autoridades por confiar en él, en su proyecto, que ya lleva más de siete años en

pie, además reconoció la labor que cada parte de su equipo desarrolla, desde los directivos, la gente en backstage, patrocinadores, gente de servicio y voluntarios.

Tras culminar el acto protocolario, los asistentes disfrutaron de la proyección del largometraje Acueductos: Jandi y yo y una bala en el ojo del diablo, obra de Edín Martínez, quien antes de la proyección les dio un preámbulo a los asistentes de la cinta.



FOTOGRAFÍA: ARCHIVO DEL CCH VALLEJO

Edín Martínez platicó con jóvenes
promesas del cine

Toda narrativa encuentra su público

- Previo a la inauguración del Cecehachero Film Fest

MARIO ADRIÁN SALAZAR ESCUDERO.
comunidad.vallejo@cch.unam.mx

Para conocer más a detalle la perspectiva del artista en el séptimo arte, los jóvenes asistieron al conversatorio con el cinematógrafo Edín Alani Martínez Aguirre, quien recalcó la labor que se hace frente y detrás de cámara.

Martínez destacó su labor dentro del festival al recordar que es su tercera participación en el certamen, mientras recordaba “es difícil producir con recursos limitados, acceder a recurso en este país es muy difícil, es más fácil acceder a una beca que a un fondo.”

Esta sexta edición del Cecehachero Film Fest tendrá algunos de los trabajos de Martínez Aguirre, uno de ellos aborda el documental Salaverna, que realizó en 2013 y que versa sobre un pueblo en Zacatecas que tuvieron las 130 familias desalojadas por una mina.



FOTOGRAFÍA: ARCHIVO DEL CCH VALLEJO

“Lo importante son las historias, más que el valor de la producción” añadió que “...a raíz de Salaverna fue muy complicado hacer documental, pero no con esa carga social tan densa, el documental despertó mucha conciencia de la prensa; sin embargo, ya no quise involucrarme más, después comenzó una etapa haciendo cine de ficción, como “la casa de los juguetes”.

La casa de los juguetes representó un paso más para el nacido en Zacatecas, pero ahora en el rubro del terror, por ello se dio a la tarea de ensayar una nueva forma de hacer sus trabajos para decidir la historia con base a los elementos de producción que tenía, “no empecé a construir historias y luego ver como las hacía, empecé a ver qué tengo para contar esas historias, porque me cansé de guardar mis guiones”.

Martínez, a través de diversas anécdotas, recordó que entre sus obras realizadas destaca que su opera prima, según el autor, no fue de su total agrado; sin embargo, en países como Argentina o Colombia es considerada una pieza de arte.

FOTOGRAFÍA: ARCHIVO DEL CCH VALLEJO





CAPTURA DE PANTALLA: ARCHIVO DEL CCH VALLEJO

Podemos desarrollar grandes proyectos

Encuentro virtual de nuevos cineastas

- El cine es multidisciplinario, es necesario aprender todas las áreas

JORGE SAÚL BERNAL ARÉVALO
jorge.bernal@cch.unam.mx

Con la finalidad de intercambiar experiencias durante el Sexto Festival Cecehachero Film Fest, el director Brandon Ibarra, entrevistó a Gabriela Rojas de origen peruano e Isaac Espinosa del Estado de México quienes platicaron sus experiencias como noveles cineastas.

Isaac Espinosa comentó; *hice cine de zombies para niños a la edad de once años, a los diez y seis participé en el Festival Cecehachero Film Fest, me interesa el guion y la dirección, mi principal limitante ha sido económica y como guionista fue la comunicación con*

las personas, al explicar lo qué debían hacer y quitarles la plasticidad a los diálogos.

Issac Espinosa ha trabajado en el staff y en la realización de videos con artistas emergentes y consolidados; recalcó que el cine es multidisciplinario y que es necesario aprender todas las áreas.

Considera a la escuela como un medio para crear contactos con docentes y estudiantes que lo han canalizado, comentó que no ha recibido apoyo estatal; "es difícil por la competencia, sin embargo, hay concursos y ya hay más escuelas de cine", agregó.

Es necesario ver cine para generar ingresos, lo más comercial es la comedia; hacen falta guiones que llenen las salas y comercializar cine interesante y con mensaje.

En Latinoamérica y en México se consume el terror, podemos hacer cine de acción y apostar por algo más allá de lo convencional.

Isaac Espinosa trabaja en un proyecto para hacer videos de rock, tiene proyectos de terror para ser analizados, considera que debe cambiar la estructura de apoyo gubernamental y que los cineastas deben aprender a no depender del estado.



CAPTURA DE PANTALLA: ARCHIVO DEL CCH VALLEJO

“DEJEMOS DE VER AL CINE Y LOS VIDEOJUEGOS COMO PASATIEMPOS PARA VERLOS COMO FUENTES DE TRABAJO Y COMO MATERIAL QUE TRASCIENDE”

Gabriela Rojas es estudiante de desarrollo de videojuegos, comentó que con la televisión fue su primer acercamiento al mundo de la imagen móvil, a la edad de ocho años tuvo un teléfono con cámara, imitaba los programas que veía y estuvo en talleres de teatro en su formación básica; se define como autodidacta e internet nauta; a los diez y seis años empezó a formalizar su participación en el videojuego; su principal limitación fue económica y le interesa la animación.

Comentó; “el apoyo estatal que he recibido es nulo aunque existe el Instituto Peruano de Cine que apoya a cineastas; el festival de videojuegos y algunas empresas o bancos hacen concursos de video a raíz de la pandemia para estudiar sus efectos por eso ha aumentado el apoyo”.

Agregó; “aquí no se expone el cine nacional, solo en festivales como el de Lima, debemos hacer cine propio, en el videojuego no es grave el problema por existir plataformas adecuadas para su difusión”

Podemos desarrollar grandes proyectos en videojuego, en lo personal me gusta hacer videojuegos de acción y aventuras.

En su conclusión agregó: “Dejemos de ver al cine y los videojuegos como *pasatiempos* para verlos como fuentes de trabajo y como material que trasciende; mi tesis se basa en el diseño de un videojuego para aprender historia.

El aspecto más importante de un videojuego

Importa la creatividad y la originalidad

JORGE SAÚL BERNAL ARÉVALO
jorge.bernal@cch.unam.mx

Kevin Asanza, diseñador de videojuegos, en una conferencia titulada “Arte Conceptual para Videojuegos” del Sexto Festival Cecehachero Film Fest, nos compartió: “el videojuego dejó de ser un distractor para ser espacio y trabajo con ingresos por la creación de personajes y mundos, donde participan guionistas, diseñadores, programadores y sonoristas, entre otros”.

La industria del *videojuego* es un mercado en el que existe la competencia, pero también el apoyo entre colegas, comentó. Asanza se define como artista dos D, maneja diseño, programación y el arte conceptual que, según su definición, “explora ideas y las comunica de manera ágil y efectiva. El arte conceptual está presente en cine, videos, televisión, pintura y todas las artes.”

CAPTURA DE PANTALLA: ARCHIVO DEL CCH VALLEJO





CAPTURA DE PANTALLA: ARCHIVO DEL CCH VALLEJO

En el diseño de personajes de videojuegos creamos ambientes, indumentaria, utilería y los dotamos de personalidad con pasado y presente, en búsqueda de un futuro determinado, agregó.

- La indumentaria, por ejemplo, debe tener lógica con la historia narrada del personaje y darle a éste un valor agregado como un mayor impacto, expresividad o atractivo visual con el manejo de colores o utilería.
- Es importante que los escenarios describan una historia en conjunción con los objetivos de la narrativa, debe haber precisión en el mensaje.
- El *gameplay* es el modo en que jugador y juego interactúan, por ello decimos que "este juego tiene un *gameplay* muy divertido y presenta elementos dos y tres D, propone imágenes de creación sencilla con montaje de diversos elementos y funciona como arte conceptual."
- En este trabajo importa el equipo, el guionista trabaja con el diseñador de modo alterno y la creatividad y originalidad es obtenida con trabajo y experiencia propia; si se tiene *libertad creativa*, no se debe abusar de ella, "porque sobre piensas las cosas" y el desarrollo de un videojuego implica tiempos medidos, recalcó.

Asanza habló de las *series* que también presentan paralelismo con los videojuegos al crear personajes, escenarios, historias y una *vista previa* que muestra cómo se verá el producto al final.

En el cierre de su exposición, enfatizó la utilidad del arte conceptual al reducir tiempos de producción y elaboración, facilitar la toma de decisiones, aclarar dudas y brindar las condiciones para el desarrollo del arte.



No hay fórmula para hacerlo

FOTOGRAFÍA: ARCHIVO DEL CCH VALLEJO

Distribución de cine y contenidos audiovisuales

- Las redes sociales son un apoyo publicitario al cine

JORGE SAÚL BERNAL ARÉVALO
jorge.bernal@cch.unam.mx

En la biblioteca Vasconcelos se realizó una MasterClass con Joshua Gil realizador cinematográfico y Cesar Luna del equipo de Parábola Distribución, durante el Sexto Festival Cecehachero Film Fest.

Comentaron acerca de la distribución de su segunda película "Sanctorum" presentada en lugares como el Festival de Cine en Venecia en 2019.

En la conferencia relatan las dificultades que tuvieron al estrenar una película mexicana en cinetecas, cineclubes, cines nacionales, etc., en una época post-pandemia que a decir de los cineastas "fue más complicado que antes de la emergencia".



FOTOGRAFÍA: ARCHIVO DEL CCH VALLEJO

César Luna dijo “La pandemia sólo aceleró el proceso que ya se venía dando” refiriéndose a los estrenos de contenidos multimedia en las plataformas de streaming, “es complicado convencer a una persona que vea películas en cine cuando puede hacerlo en la comodidad y seguridad de su casa”.

Argumentó que con la pandemia cerraron cines y los directores plantearon la posibilidad de estrenar sus productos en estas plataformas.

Joshua Gil señaló en la entrevista que las plataformas de streaming a veces consumen productos desarrollados únicamente por ellos mismos o adquieren otro producto ajeno a ellas que está dirigido a cierta parte del público.



FOTOGRAFÍA: ARCHIVO DEL CCH VALLEJO

Enfatizó; a veces el producto ofertado no encaja con la visión de la plataforma o quieren ver el éxito de las películas ofertadas ya que es una apuesta arriesgada y no es fácil llegar a mostrarlas.

Habló de los cinco medios para difundir su película; teatrical formada por Cinemex y Cinépolis, la digital integrada por plataformas de streaming, televisión abierta-cerrada y dispositivos físicos como DVD y BlueRay.

Resaltó la importancia de las redes sociales como apoyo publicitario.

Gil mencionó que el objetivo principal era acercar la película a las personas con menos acceso mediante cinetecas, televisión y proyecciones públicas.

En su intervención César apoyo a Gil “Es importante dar acceso para ver la película”, considera no desleal estrenarla en otros medios diferentes a las salas de cine porque va dirigida a usuarios diferentes que no podrán pagar el boletaje.



Cecehacehro Film Fest 2022





La experiencia del jugador

CAPTURA DE PANTALLA: ARCHIVO DEL CCH VALLEJO

En el Sexto Festival *Cechechero Film Fest* de la mano de Vania Tobilla; Paola Vera productora audiovisual, Maricela Patricia Gómez animadora, Diana Rodríguez desarrolladora de videojuegos y la *Streamer/Gamer BK Game Club*, se analizó el primer videojuego franquicia de terror *Silent Hill* editado en 1999.

Se basa en imágenes generadas por computador, fue desarrollado por Konami, empresa japonesa productora de títulos como *Bomberman*, *Metal Gear*, *Yu-Gi-Oh!* y el célebre *PES* -por sus siglas en inglés-; *Pro Evolution Soccer*; competidor directo de video juego con licencia de la FIFA y desarrollado por *Electronics Arts* editado para *Play Station*.

La historia está centrada en el protagonista de nombre Harry Mason; Harry Mason intentará buscar a su hija Cheryl por una ciudad en estado apocalíptico, conforme el desarrollo de la trama el protagonista va descubriendo la verdad en torno a la ciudad y un culto arraigado en ella.

Silent hill es un título referente a pesar de sus gráficos

- Es más importante la historia que la imagen

JORGE SAÚL BERNAL ARÉVALO.
Jorge.bernal@cch.unam.mx

En el análisis podemos conocer datos interesantes sobre su desarrollo como el motor gráfico que utilizaron, las limitaciones tecnológicas que tenía su desarrollo debido a la época en que fue creado en comparación con los títulos actuales y cómo trataron de solucionarlos.

Se comentó que la neblina utilizada en el videojuego se eligió para no sobrecargar el procesamiento gráfico al disminuir la zona de renderizado que la gráfica debía de ejecutar.

Se explicó el manejo del juego con las luces y sombras, la diferencia que tiene gráficamente con juegos más actuales y los fundamentos de los juegos de terror, además de cómo debe ser la historia o narración; los sonidos y efectos visuales, las tonalidades y evidentemente la jugabilidad.



Se comentó que existe un estudio psicológico de los usuarios para generar miedo en el jugador, se buscó que el juego sea inmersivo y creador de experiencias únicas a través de los momentos de tensión, desesperación y miedo entre otros.

Se enfatizó la importancia de que los “juegos indies”, desarrollados por pequeños equipos o productoras no reconocidas, sean bien planteados y con una buena historia que atrape más que los productos visualmente excepcionales.

Y se agregó que *Silent Hill* se queda muy atrás gráficamente comparada con actuales títulos; sin embargo, es referencia y retroalimentación para videojuegos de terror debido a su gran inmersión para el jugador, el uso de los colores y oscuridad, los silencios, ruidos y música de fondo que ponen tenso al jugador.



Cierra la sexta edición del *Cecehachero Film Fest*

Mercedes arrasó la noche de premiación

- Culmina el festival que reunió el talento emergente en el séptimo arte de la UNAM

MARIO ADRIÁN SALAZAR ESCUDERO
Comunidad.vallejo@cch.unam.mx

El Faro Cosmos fue el elegido para cerrar la sexta edición del *Cecehachero Film Fest*, que reunió al talento emergente y extendió sus fronteras hasta Francia y Perú.

El evento inició con la proyección del cine minuto, corto que es la imagen del certamen. Esta edición fue especial, puesto que en esta ocasión estuvieron dos muestras con ideas muy particulares, la primera de cine ibérico que fue representado por el cortometraje "Amantes del cine del español" de Pablo Floriano Reviedo; y la segunda, con perspectiva de género y diversidad sexual, el corto encargado de representarle fue "un punto en la memoria" de Paulo Moren Vergara; ambas quedaron dentro del programa del festival.

La anfitriona de la noche, Adriana Collado, coordinadora de comunicación del festival, dio paso a la premiación, siendo la primera terna la sección de largometraje en la que resultó ganadora la película "Temazcal Toci" de Laetita Guerin.

En la sección francófona el premio fue para "Autoquartz" de Cambier Nicolas, con una mención honorífica a "Méta" de Laure Delafosse.

El mejor cortometraje internacional fue "Una noche en el cósmico" de Luis De Val; con una mención honorífica a Kambana de Samuel Pastor.



FOTOGRAFÍA: ARCHIVO DEL CCH VALLEJO



FOTOGRAFÍA: ARCHIVO DEL CCH VALLEJO

La categoría Gloria Schumman, que lleva el nombre de una gran editora de la época de oro del cine mexicano, reconoce al mejor cortometraje nacional y en esta edición eligió como ganadora a “Los quehaceres” de Daniel Guillén.

En la sección universitaria, que reconoce a todas las escuelas de nivel superior que no se especialicen en cine, de nombre Manuel González Casanova, quien fuera director de la filmoteca de la UNAM, resultó ganador el metraje “J1625 El camino de Juana” de Jonnathan Álvarez Montes de Oca.

El mejor cortometraje fue para “El lugar que aún respira” de Carlos Aguillón Adame, quien, al pasar a recoger su premio, destacó lo difícil y emocionante que fue para él este proceso de rodaje en Xochimilco, pues tenía la finalidad de mostrar una mirada diferente a lo tradicional y representativo de este lugar; aunado a ello también se hizo acreedor a mejor sonido.

Para la selección Cecehachera, se hizo un llamado al director y creador del festival Luis Brandon Ibarra García para presentar la terna. Externó su sentir al tener el problema de no recibir tantos trabajos, debido a la pandemia, pero reconoció que eso no impidió la llegada de todo el material que suma más de 100 producciones tanto nacionales como internacionales.

La máxima ganadora de esta selección fue el cortometraje “Mercedes” de Juan Diego Olvera Meneses, quien se llevó la noche con 5 de las 7 ternas, que fueron mejor actor, fotografía, guión, dirección y película. Los realizadores de este corto se dijeron emocionados, porque no se esperaban esta respuesta. Su director Juan Diego destacó



FOTOGRAFÍA: ARCHIVO DEL CCH VALLEJO

que fue un guion muy personal y emotivo, por lo que mostró su sentir ante algunas vivencias.

Vania Tovilla Quezada, de contenido Gamer, hizo una llamada desde Perú, destacó y agradeció que el festival se atreva a buscar más campos como los son los videojuegos con la esperanza de volver en el futuro.

Para culminar la noche se hizo la proyección del *making off* de todo lo que fue la sexta edición en reconocimiento a la labor de todos y cada uno de los integrantes y participantes; Ibarra García hizo un llamado a todas las personas que colaboraron en su organización, para después informar que habrá una séptima edición.

“La valentía de la mujer”

SÁNCHEZ GONZÁLEZ LIAN ALISON - ZA-
VALA RUIZ MAURICIO
INTEGRANTES DE LA CLNLC

Al situarnos en el siglo XVIII en una Francia hundida en el caos, podemos imaginar un escenario poco favorable para la mujer. Sin embargo y a pesar de eso, según una antigua leyenda, una joven de ese entonces llamada Valet pudo mostrar su valía como mujer, al derrotar a la temible bestia que acechaba al pueblo. Y, aunque actualmente, las mujeres no pelean contra bestias como tal vez Valet lo hizo, lo hacen contra los prejuicios y situaciones que existen alrededor de ellas diariamente sin necesidad de una armadura o una lanza. La madre soltera que trabaja y sostiene a sus hijos sin ayuda alguna, la estudiante a la que se le exige, la hija que tiene que cuidarse al salir y todas aquellas mujeres con grandes responsabilidades que tienen que lidiar con las situaciones que se presentan en su vida, pueden ser una gran ejemplificación de Valet.

Con el paso del tiempo, la leyenda ha sufrido diferentes alteraciones como cualquier otra, ésta se ha transmitido de forma oral, por lo que no existe algún documento oficial que confirme la veracidad de ésta.



(Fuente: Taxidermidades)



FOTOGRAFÍA: ARCHIVO DEL CCH VALLEJO

LA BESTIA DE GEVAUDAN:

Cuenta la leyenda que, en 1764, durante una Francia rural en la aldea de Gevaudan, una enorme bestia, identificada por algunos como un feroz y gigante lobo, atacó y masacró a la mayor parte de la población que residía en esa zona. Existen diferentes teorías que afirman sobre la bestia que, en realidad se trataba de un hombre lobo (creemos que se trataba de uno), un demonio, un ser enviado por Dios para castigar a la humanidad por tanta crueldad o que en realidad eran un grupo de asesinos en serie disfrazados con pieles de lobo.

Durante una oscura mañana, la joven Valet se encontraba paseando con parte de su familia para recoger algunos alimentos. De repente, un ser de gran tamaño se lanzó hacia ellos, propiciando la sádica muerte de varios de sus seres queridos. Cuenta la leyenda que, cuando la bestia se disponía a atacar a los hijos de Valet, la joven le enterró lo que parece ser una lanza muy cerca de su pecho, salvando a sus hijos de una muerte segura. La bestia huyó chillando, para regresar tiempo después y seguir con su masacre en la villa de Gevaudan. No fue que un granjero llamado Jean Chastel asesinó a la bestia



(Fuente: National Geographic)



(Fuente: National Geographic)



(Fuente: Found Interesting Places)

con su rifle cargado con balas de plata, conseguidas gracias a una medalla que derritió. Tras lo acontecido, los pueblerinos decidieron diseccionar a la bestia y crear un museo para narrar lo vivido a generaciones posteriores a ellos. Lamentablemente, después de la Revolución Francesa, el pueblo sufrió de un feroz saqueo y según algunas leyendas locales, también se robaron a la bestia diseccionada.

Gracias a la valentía de Valet, el pueblo la nombró como “La Doncella de Gevaudan” y actualmente cuenta con una estatua esculpida en 1995 por Philippe Kaepelin que conmemora su acción para frenar un ataque más de la famosa bestia. Siendo también, un ejemplo para todas las mujeres, ya que nos demuestra la valentía que todas poseen y que ninguna bestia o situación será capaz de manchar su espíritu.

Juan O´Gorman en la biblioteca central

O´Gorman premio Nacional de las Artes en 1972

Último de los grandes muralistas mexicanos

jorge.bernal@cch.unam.mx
jorge.bernal@cch.unam.mx

El mural más emblemático de la UNAM es sin duda el realizado por Juan O´gorman en la biblioteca central, titulado “Representación Histórica de la Cultura”, cuenta con más de 4000 metros cuadrados que cubren al edificio y funciona como un código al narrar etapas de la historia de México y destacar la importancia de la Universidad Nacional Autónoma de México.

"Desde el principio, tuve la idea de hacer mosaicos con piedras de colores en los muros ciegos de los acervos, con la técnica que ya tenía experimentada; con estos mosaicos la biblioteca sería diferente al resto de los edificios de la ciudad universitaria, y con esto se le dio carácter mexicano."

El muro norte presenta imágenes de la etapa prehispánicas mesoamericanas como la fundación de Tenochtitlan y las deidades como Tlaloc, interpreta además la dualidad vida-muerte.

El muro sur retrata la llegada de los españoles a México y la conquista, la dualidad dios-diablo y los cambios históricos generados por iglesias, cañones, mapas, monjes y códices.



FOTOGRAFÍA: TODO SOBRE LIBROS.COM BIBLIOTECA CENTRAL DE LA UNAM



FOTOGRAFÍA: WIKIPEDIA FUENTE BIBLIOTECA CENTRAL DE LA UNAM

El muro oriente pinta a la modernidad mexicana y la revolución como eje temático; en el centro de la composición un modelo atómico simboliza el principio generador de vida y como dualidad O' gorman plasma una luna y un sol.

El muro poniente habla de la importancia de la UNAM con el escudo como tema principal, muestra alegorías y representaciones de la ciencia, el deporte, la técnica y la cultura en general.

O'gorman como arquitecto recibió influencia de Le Corbusier al aplicar el funcionalismo que se distingue por adaptar las formas a las necesidades previstas, bajo este estilo construyó en palma 81 San Ángel y como jefe de la oficina de educación pública, una veintena de escuelas además del actual Museo Casa Estudio de Diego Rivera.

Como pintor hizo murales para el Aeropuerto Internacional de la Ciudad de México, el Retablo de la Independencia en el Castillo de Chapultepec, en el IMSS en la Unidad Independencia y el Banco Internacional de paseo de la reforma; entre otros.



FOTOGRAFÍA: WIKIPEDIA FUENTE BIBLIOTECA CENTRAL DE LA UNAM

Nacido en 1905 y fallecido en 1982, Juan O'gorman es considerado el último de los muralistas mexicanos gestados en la primera mitad del siglo XX, en su estilo se percibe la influencia de Diego Rivera; fue miembro de la Academia de Artes, en 1972 recibió el Premio Nacional de las Artes, diez años después; estaba trabajando en unos frescos para el Museo Nacional de Historia y para el Castillo de Chapultepec, cuando fallece.



CONVOCATORIA

El Consejo Editorial de **Mediaciones**. Revista de Comunicación del Colegio de Ciencias y Humanidades

INVITA

A la comunidad docente del Colegio de Ciencias y Humanidades y a los interesados en el campo de conocimiento de la comunicación y su enseñanza en la Educación Media Superior y Superior, a participar en el número SIETE de la revista, con el tema:

COMUNICACIÓN, CONVERGENCIA Y REDES SOCIODIGITALES

- * Las colaboraciones deberán ser inéditas.
- * Los escritos podrán ser: artículo académico, ensayo, reseña o reporte de investigación.
- * Tener una extensión mínima de cinco cuartillas y máxima de ocho en el caso de artículos, ensayos y reportes de investigación.
- * Deben estar escritos en letra Arial 12 puntos, a 1.5 de interlineado.
- * Las referencias deberán integrarse en el cuerpo del documento con base en el sistema APA.
- * La lista de fuentes deberá incluirse al final con base en el sistema APA.
- * Se debe agregar un archivo Word con los siguientes datos: síntesis curricular de 3 a 4 líneas, correo electrónico y entidad académica de adscripción.
- * Se les notificará por correo electrónico el resultado de la evaluación de su escrito.
- * La recepción de las colaboraciones no implica su aceptación para ser publicada.
- * Los textos recibidos serán evaluados por pares.



PoIÉTICA

Docencia | Investigación | Extensión

NUEVA ÉPOCA

Colegio de Ciencias y Humanidades

Plantel Naucalpan N° 23

Enero-junio 2022

Evaluación del aprendizaje



¡Hay que darle vida y color al escatorama!

¿Te gusta dibujar? ¿te atrae el muralismo? ¿tienes alguna idea para darle a tu manera?

Es tu oportunidad para darle tu toque Cochahuichero

"SKATEA tu espacio"

En el marco de la UNAM CIENTAÑOS DE MURALISMO, La dirección del COCH Vallejo, a través del departamento de Comunicación, te invita a tunear el escatorama, plasmando obras y murales en pisos y paredes de esta sección del plantel.

Para ello debes cumplir con los siguientes requisitos:

- Ser estudiante inscrito en el COCH Vallejo
- Tener pasión por el skate
- Gusto por el muralismo, la pintura, el dibujo o el grafiti.
- Podrán participar de forma individual o grupal de hasta tres integrantes.

Presentación de propuestas:

- Enviar un boceto original y de su propia autoría de grafiti o mural donde reflejes el espíritu y orgullo de ser un huasteco y cochahuichero. El boceto podrá incluir caracteres, letras y otros elementos gráficos que ayuden a construir tu pieza.
 - Podrán enviar hasta tres bocetos por participante o equipo.
 - Para la construcción de su boceto deberán tomar en cuenta el espacio del escatorama, sus paredes, rimpas y piso en donde se podrá colgar.
 - Incluir una breve descripción sobre que representa su obra, y en caso de ser elegida, en que parte del escatorama se podrá plasmar.
 - En caso de ser seleccionados, cederán los derechos de la obra a la Universidad Nacional Autónoma de México.
- De los ganadores:
- Las mejores propuestas serán sometidas a votación en las historias de Instagram

- Los ganadores serán plasmados en el escatorama por sus autores y además se llevarán:

- o Kit de rotuladores
- o Una enciclopedia de los Conocimientos Fundamentales UNAM
- o Un producto del Merch Oficial del COCH Vallejo

Las propuestas deberán enviarse a: informacion.vallejo@och.unam.mx, desde la publicación de la presente convocatoria y hasta el 14 de octubre del presente año. En el cuerpo del correo deberán venir los datos completos de la persona, de los integrantes del grupo: nombre completo, número de cuenta, número de contacto y el boceto en PDF.

Los resultados de la presente convocatoria serán inapelables y los casos no previstos serán resueltos por el comité organizador.

Los ganadores se darán a conocer el 31 de octubre por las redes sociales oficiales del COCH Vallejo.



CONVOCATORIA

1 FESTIVAL DE MUERTOS EN EL CCH VALLEJO

La dirección del plantel, a través del departamento de comunicación, invita a la comunidad académica, estudiantil y administrativa del CCH Vallejo a participar en el 1er. Festival de Muertos en el CCH Vallejo, que tiene como finalidad fomentar el fortalecimiento de nuestra cultura y tradiciones, así como impulsar la creatividad, ingenio e innovación a través de la organización de alguna actividad referente a la celebración del Día de Muertos que se llevará a cabo los días día 28 y 31 de octubre del 2022.

Las categorías de participación son:

- a) Actividades académicas (En cualquiera de las áreas del conocimiento)
- b) Actividades culturales
- c) Actividades deportivas
- d) Actividades Lúdicas

1. Inscripciones

- a) Se podrán realizar a partir de la publicación y hasta el 7 de octubre a las 23:55hrs
- b) El formulario debe ser llenado en su totalidad para registrar la actividad en el siguiente enlace: <https://forms.gle/kXvhsbPCaBFnp68SA>

2. Comité Organizador

- a) El día 10 de octubre se informará a los responsables de cada actividad registrada, la fecha, hora y lugar para la junta del comité organizador, en donde se establecerán reglas y acuerdos pertinentes para la ejecución de las actividades.
- b) Cada responsable de actividad será el encargado del registro y coordinación de sus participantes.
- c) Durante la reunión deberá tener claro los objetivos de la actividad, reglas y mecanismos de participación, duración, posibles horarios, y demás acciones que tengan que tomarse en cuenta para el desarrollo de la actividad propuesta.

3. Publicación

Se difundirá la cartelera oficial del día de muertos a través de los diferentes medios oficiales del CCH Vallejo y se colocarán carteles informativos dentro del plantel. Los casos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el comité organizador.



Mega Ofrenda CCH Vallejo

“Mujeres en el muralismo mexicano”

El Colegio de Ciencias y Humanidades Plantel Vallejo, a través de su dirección y del Departamento de Comunicación y con el objetivo fomentar la participación y expresión de su comunidad cecehachera, así como preservar las tradiciones de nuestro país. invita a estudiantes, docentes y administrativos a participar en la primera MegaOfrenda CCH Vallejo, con el tema “Mujeres del muralismo mexicano”, la cual se llevará a cabo del 28 al 31 de Octubre del 2022 en el jardín Xochipilli.

BASES

- Podrán participar integrantes de la comunidad del CCH Vallejo inscritos o en activo. (estudiantes, docentes, trabajadores).
- La participación puede ser individual o por equipo.
- Los interesados en participar deberán registrarse en el formulario hasta el 7 de Octubre en el formulario:

<https://forms.gle/xq6pVgXF6w2XF5Zk8>



- No se atenderán solicitudes extemporáneas

1. Temática:

- Los altares tendrán como eje temático las “Mujeres del muralismo mexicano”
- Técnica y materiales libres y resistentes a la intemperie
- El espacio de intervención será de 1.50 metros de ancho por 2.00 de largo y hasta 1.50 de altura

2. Fechas:

- El montaje se realizará el día 28 de octubre en un horario de 8:00 a 12:00hrs en el jardín Xochipilli
- La inauguración se realizará el 28 de octubre a las 15:00 hrs.
- El desmontaje se llevará a cabo el día 31 de octubre de 13:00 a 15:00hrs

3. Premiación:

- Todos los participantes recibirán constancia
- Los tres primeros lugares recibirán un Kit cecehachero que incluye:
 - Playera
 - Paquete de libros
- Enciclopedia de conocimiento fundamentales
- El jurado estará conformado por profesores de las diferentes áreas del Colegio así como artistas invitados.

Los casos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por el comité organizador.

