Mesa redonda: Medios audiovisuales y redes sociodigitales: participación, construcción, y consumo de la narrativa en el entretenimiento

Sinopsis:

Esta mesa redonda reúne a investigadores provenientes de la maestría en Comunicación del Programa de Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México para ofrecer temas relacionados con la construcción, consumo y participación en medios audiovisuales y redes sociodigitaltes durante los últimos años.

Los estudiantes de posgrado que participarán como ponentes compartirán con los asistentes reflexiones críticas y análiticas sobre las narrativas presentes tanto en medios audiovisuales como en redes sociodigitales en el ámbito del entretenimiento. En cada una de las cinco ponencias, que conforman esta mesa, se abordará la narrativa en distintos discursos y canales, desde el cine, la crítica periodística y los videojuegos, hasta una comunidad virtual y la interfaz gráfica digital.

Nombre y plan de estudio/institución a la que pertenecen quienes participarán: Programa de Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

- **Fecha y hora en que desean realizar la actividad:** Viernes 7 de octubre de 3:00 pm a 5:00 pm
- **Modalidad:** Mesa redonda
- **Nombre del evento:** Medios audiovisuales y redes sociodigitales: participación, construcción, y consumo de la narrativa en el entretenimiento
- **Nombre del enlace para organiza la actividad:** Alicia Adriana Garfias Frías

Programa del evento:

- Alicia Adriana Garfias Frías
- Eva Estefanía Tapia Celis
- Sara María Gálvez Mancilla
- Deni Alejandra Silva Meaney
- Jetsael Villegas Mendoza
- Magdalena Monroy Hernández (Moderadora)

Público al que va dirigido: Investigadores y estudiantes interesados en estos temas

Ponencias:

Moderadora: Magdalena

Ponente: Alicia Adriana Garfias Frias
Título: *Narrativa y ludificación, elementos fundamentales en los videojuegos activos*

Resumen: Los elementos de narrativa y ludificación han sido utilizados principalmente por las empresas productoras de videojuegos para persuadir al jugador a realizar el uso constante de productos digitales que deriven a la motivación frecuente de actividad física, para analizar los medios y conductos con los que se eliminarán factores sustanciales como lo es el sedentarismo, que aunado a una incorrecta alimentación, han originado el excesivo almacenamiento de grasa corporal, desarrollando como consecuencia enfermedades del siglo XXI: diabetes, hipertensión, cáncer, entre otras. La propuesta de ponencia presentará avances de la investigación realizada para la Maestría en Comunicación, cuyo objetivo principal es demostrar la eficiencia de esta categoría de videojuegos en el campo de las nuevas tecnologías que apoyan a los usuarios a estar conectados, de un modo más beneficioso, con los dispositivos que le rodean.

Ponente: Sara María Gálvez Mancilla
Título: *Narrativas y contranarrativas en el cine de oro mexicano. Diversas miradas a una misma realidad.*

Resumen: La propuesta de ponencia mostrará algunos de los hallazgos de la investigación realizada para la Maestría en Comunicación, cuyo objetivo es describir las disposiciones históricas que permitieron el florecimiento de una industria cinematográfica nacional relevante (cine de oro mexicano) para, a partir de ello, identificar las claves narrativas que permearon el discurso de la producción fílmica de la época.

Ponente: Deni Alejandra Silva Meaney
Título: *La crítica periodística de cine y su estudio como metarrelato*

Resumen: La crítica periodística de cine, además de darle difusión a una película y mostrar la mirada y la interpretación del periodista que la escribe, tiene el objetivo de informar y contextualizar sobre el filme en cuestión. La propuesta de ponencia mostrará los avances realizados en la construcción de un modelo de análisis para estudiar este tipo de textos como metarrelatos, pues su elaboración, como una obra con valor en sí misma, está unida al texto de la cinta que evoca, por lo que por un lado hace referencia al relato del material que se enjuicia y por otro lado, existe el relato del crítico-periodista que ve la película y la evalúa. De esta manera, la crítica periodística de cine puede ser estudiada bajo las categorías narratológicas tradicionales, que toman en cuenta la construcción del relato a partir de la historia que se narra y las estrategias discursivas que favorecen que los factores de interés periodístico y la parte estilística también se cumplan.

Ponente: Eva Estefanía Tapia Celis
Título: *La apropiación del mensaje en Narrativas transmedia. Una visión a la cultura de la colaboración y el crecimiento de audiencias participativas en comunidades virtuales.*

Resumen: La propuesta de ponencia presentará algunos avances de la investigación realizada para la Maestría en Comunicación, cuyo objetivo es analizar la apropiación del receptor de la narrativa transmedia Spider-Verse en la comunidad virtual “Grupo donde fingimos ser Spider-Man”, los cuales tienen que ver con la observación de la participación dentro de la virtualidad.

Ponente: Jetsael Villegas Mendoza
Título: *La interfaz gráfica digital como subsistema formal en el cine participativo*

Resumen: Una de las vertientes del cine digital es el “cine participativo”. Este se caracteriza por implementar algún tipo de interfaz gráfica digital como herramienta comunicativa para posibilitar la intervención del usuario-espectador, quien aporta a la creación de significados. La propuesta de ponencia mostrará los avances realizados en la construcción de un marco teórico-conceptual para la explicación de este fenómeno audiovisual, que se está abriendo camino dentro de la cultura participativa y la industria de la convergencia.