

# PRIMER COLOQUIO ENAC CINE y Video Juegos

EL COMITÉ ORGANIZADOR CONVOCA A CINEASTAS, CREADORES Y CREADORAS AUDIOVISUALES, DISEÑADORES DE VIDEOJUEGOS; ESTUDIANTES DE CINE O CARRERAS AFINES, DE LICENCIATURA Y POSGRADO; INVESTIGADORAS, INVESTIGADORES; ANALISTAS; ARTISTAS Y ESPECIALISTAS AL PRIMER COLOQUIO CINE Y VIDEOJUEGOS, QUE SE REALIZARÁ LOS DÍAS 22 Y 23 DE MARZO DE 2023 EN LA ESCUELA NACIONAL DE ARTES Y CIENCIAS CINEMATOGRAFICAS.

## OBJETIVO

EL COLOQUIO TIENE COMO OBJETIVO ABRIR UN ESPACIO PARA COMPARTIR REFLEXIONES, E INVESTIGACIONES SOBRE EL CONTACTO ENTRE LOS MEDIOS CINEMATOGRAFICO Y VIDEOJUEGUÍSTICO EN CUANTO ARTE, INDUSTRIA, TÉCNICA Y FENÓMENO SOCIAL, DE MANERA QUE SE DIALOGUE SOBRE LA HISTORIA DE ESTE CONTACTO, SUS ESPECIFICIDADES Y EN PARTICULAR SUS POSIBILIDADES EXPRESIVAS, INDUSTRIALES Y SOCIALES.

## FECHAS

FECHA LÍMITE DE RECEPCIÓN DE PROPUESTAS: 17 DE FEBRERO.  
RESULTADOS: 27 DE FEBRERO.  
COLOQUIO: 22 Y 23 DE MARZO DE 2023

## LÍNEAS TEMÁTICAS

### CINE Y VIDEOJUEGOS

- ESTRUCTURAS CINEMATOGRAFICAS COMO MODELO, INFLUENCIA E INTERTEXTO EN LOS VIDEOJUEGOS.
- PROCESOS TÉCNICO-CREATIVOS CINEMATOGRAFICOS COMO PUNTO DE PARTIDA Y ENCUENTRO CON LOS VIDEOJUEGOS.
- PROCESOS SOCIALES-MERCADOLÓGICOS DEL CINE Y SU IMPACTO EN LOS VIDEOJUEGOS.
- AVANCES DE INVESTIGACIÓN DE ESTUDIANTES DE POSGRADO } (MAESTRÍA Y DOCTORADO).

### VIDEOJUEGOS Y CINE

- ESTRUCTURAS VIDEOJUEGUÍSTICAS COMO MODELO, INFLUENCIA E INTERTEXTO EN EL CINE.
- PROCESOS TÉCNICOS DE LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO Y SU IMPACTO EN LO CINEMATOGRAFICO.
- AVANCES DE INVESTIGACIÓN DE ESTUDIANTES DE POSGRADO (MAESTRÍA Y DOCTORADO).

### CONVERGENCIAS Y POSIBILIDADES FUTURAS DE VIDEOJUEGOS Y CINE

- NUEVAS PANTALLAS Y FORMAS DE CONSUMO CONJUNTO DE CINE Y VIDEOJUEGOS.
- TRANSMEDIA CINEMATOGRAFICA-VIDEOJUEGUÍSTICA, FENÓMENO Y POSIBILIDADES INTERTEXTUALES.
- LA REALIDAD VIRTUAL COMO MEDIO Y SUS INTERTEXTUALIDADES CON CINE Y VIDEOJUEGOS.
- AVANCES DE INVESTIGACIÓN DE ESTUDIANTES DE POSGRADO (MAESTRÍA Y DOCTORADO).

## BASES

- 1) LA MODALIDAD DEL COLOQUIO SERÁ HÍBRIDA CON SEDE FÍSICA EN LA ENAC.
- 2) EL RESUMEN (ABSTRACT) PARA PARTICIPAR EN LAS MESAS TEMÁTICAS DEBERÁ TENER UNA EXTENSIÓN MÁXIMA DE 300 PALABRAS. EL FORMATO ES WORD, CON FUENTE TIMES NEW ROMAN DE 12 PTS., INTERLÍNEADO 1.5.
- 3) EL RESUMEN DEBERÁ SER ENVIADO AL CORREO [CINE.VIDEOJUEGOS@ENAC.UNAM.MX](mailto:CINE.VIDEOJUEGOS@ENAC.UNAM.MX), ESPECIFICANDO 1 - ADSCRIPCIÓN INSTITUCIONAL, 2 -LÍNEA TEMÁTICA EN LA QUE DESEA PARTICIPAR, 3 - DATOS DE CONTACTO (CONFIRMACIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO).
- 4) LA DIFUSIÓN DEL PROGRAMA SE REALIZARÁ A PARTIR DEL 10 DE MARZO, A TRAVÉS DE LAS REDES SOCIALES DE LA ENAC, INVITACIÓN MEDIANTE CORREOS INSTITUCIONALES Y REDES ALIADAS DE LA UNAM Y OTRAS INSTITUCIONES QUE PARTICIPEN.
- 5) LA TRANSMISIÓN DEL COLOQUIO ONLINE SE LLEVARÁ A CABO A TRAVÉS DEL FACEBOOK Y YOUTUBE OFICIAL DE LA ENAC. LOS INVITADOS QUE PARTICIPEN DE FORMA REMOTA SE CONECTARÁN A TRAVÉS DE LA PLATAFORMA QUE FACILITE ESTAS TRANSMISIONES.
- 6) LAS PROPUESTAS SERÁN EVALUADAS POR UN COMITÉ EVALUADOR, CUYO FALLO SERÁ INAPELABLE.
- 7) SE NOTIFICARÁ A LOS INTERESADOS EL RESULTADO DE LA EVALUACIÓN DE SUS PROPUESTAS.
- 8) SE OTORGARÁ CONSTANCIA DE PARTICIPACIÓN.
- 9) CUALQUIER DUDA, FAVOR DE COMUNICARSE AL CORREO [CINE.VIDEOJUEGOS@ENAC.UNAM.MX](mailto:CINE.VIDEOJUEGOS@ENAC.UNAM.MX)

