

REVISITA

# BÚFALOS



CESUN | UNIVERSIDAD

ANIVERSARIO

# 28

cesun  
Universidad

15



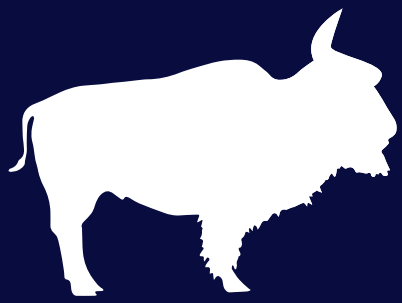
MARZO | 2022



## ÍNDICE

Búfalo Zone - Últimas noticias	5
<hr/>	
Crear con IA sigue siendo crear. - Ernesto Alejandro Aello	7
<hr/>	
Los videojuegos: entre lo virtual y lo real - Omar del Postigo	11
<hr/>	
Orgullo CESUN- Filiberto Mejía	13
<hr/>	
Construcción de buenos hábitos- Carlos Vidrio entrevista a Arrizon Topete	15
<hr/>	
Óperas primas mexicanas.- Victor Castro	17
<hr/>	
Illustrate - Abraham Serie Fotográfica.	18
<hr/>	
Directorio	21
<hr/>	





# Búfalo Zone

## **INICIAN DIPLOMADOS EN PLANNER BUYER E INTERNET DE LAS COSAS Y BIG DATA**

Iniciando el año en busca de actualizarse en sus áreas, se dió apertura a tres grupos para el diplomado en Planner Buyer, dos grupos para los viernes y por primera vez se abrió este diplomado los días martes.

De igual forma, por primera vez se dió apertura al nuevo Diplomado en Internet de las Cosas y Big Data, un espacio dedicado a los desarrolladores de software que están interesados en prepararse en estos temas que han tenido gran demanda en el ámbito laboral.



## **DOCENTES SE CAPACITAN EN EL TEMA: "DILEMAS SOBRE LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LÍNEA O SIN LÍNEA"**

Conferencia con el Dr. Edgar Salazar Ramírez, quien habló sobre la evaluación del aprendizaje. Se abordaron temas de estrés, desesperanza, sentirse confundido ante el proceso de ser evaluado y cómo también el docente siente esa misma angustia o desasosiego.



## **SE LLEVÓ A CABO CONFERENCIA: CULTURA CONTRIBUTIVA**

Con la finalidad de aportar herramientas para su profesión, estudiantes de las carreras económico administrativas tomaron el taller fiscal: Cultura Contributiva que tuvo lugar en el Auditorio de CESUN Universidad. Tema expuesto por el Lic. Juan Carlos Aguilar, Subadministrador del SAT por excelente ponencia.



## **APORTAN ESTUDIANTES RECURSOS MONETARIOS O EN ESPECIE PARA LLEVAR ROSCA DE REYES A DIVERSAS ZONAS DE TIJUANA.**

Nuestro equipo de servicios estudiantiles, con la donación de estudiantes de se trasladaron a diferentes colonias o puntos de la ciudad para partir la rosca de reyes acompañada de chocolate caliente.



## **CESUN SE INCORPORA A LA RED MEXICANA DE UNIVERSIDADES PROMOTORAS DE LA SALUD**

La cual, está comprometida con la promoción de salud en el entorno escolar con más de 18 años ininterrumpidos de acciones a favor del bienestar. El objetivo de esta unión es sumarnos a la causa de ayudar a la transformación de la salud y sostenibilidad de nuestra sociedad hoy y en el futuro.

## **VISITAN ESTUDIANTES DE ING. INDUSTRIAL EMPRESA BIMBO**

Con la finalidad de complementar lo teórico en clase con la práctica, estudiantes de Ing. Industrial visitaron la empresa Bimbo donde pudieron ver el modo de operar y externaron sus inquietudes.



## **REALIZAN EN CESUN LA PRIMERA REUNIÓN DE ANÁLISIS SITUACIONAL DEL TRABAJO PARA CONTADORES PÚBLICOS.**

Con la finalidad de conocer las demandas del sector productivo y laboral de los contadores públicos, se llevó a cabo la primera reunión de análisis situacional del trabajo donde se revisó el plan de estudios de esta carrera para conocer si efectivamente se están atendiendo las necesidades que el sector productivo demanda o si hay alguna área que se debe fortalecer.





# Las IA de la mano a los creativos

Ernesto Alejandro Aello Fregoso

Mi experiencia como artista visual con la tecnología de inteligencia artificial ha sido un viaje emocionante y transformador, al utilizar herramientas como DALL-E y Midjourney para generar ilustraciones.

La inteligencia artificial no solo me ha permitido crear imágenes más complejas y detalladas, también ha agilizado el proceso de creación, permitiéndome experimentar con diferentes estilos y técnicas en un período mucho más corto.

Estas tecnologías están abriendo nuevas puertas en el mundo de la publicidad. La capacidad de generar imágenes únicas y personalizadas en tiempo real ha permitido a las marcas llegar a su público de una manera más efectiva y significativa. Las imágenes generadas por la inteligencia artificial pueden ser personalizadas en función de los gustos y preferencias de cada público objetivo, lo que significa que las campañas publicitarias pueden ser más relevantes y atractivas.

Aunque la inteligencia artificial todavía tiene mucho camino por recorrer en el mundo de la creación artística, creo que es un punto de partida para una nueva realidad en la que la tecnología y el arte se complementan y potencian mutuamente. En el futuro, es posible que veamos una mayor integración de la inteligencia artificial en la creación artística, lo que permitirá a los creadores explorar nuevos medios y técnicas de creación, así como también nuevas formas de interactuar con su público.

La inteligencia artificial puede generar imágenes con base en descripciones escritas, lo que significa que los artistas pueden crear imágenes de conceptos abstractos o imaginarios. Esto es un gran avance para la creatividad y la experimentación artística.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que la tecnología de inteligencia artificial no viene a reemplazar completamente al arte humano. La tecnología de inteligencia artificial es una herramienta útil para los artistas, pero el arte siempre es creado con una visión humana y una conexión emocional. La inteligencia artificial puede ayudar a los artistas a crear imágenes más detalladas y complejas, pero la creatividad y la visión artística siempre serán una cualidad humana.

\*\*Ernesto Aello Fregoso se graduó en la Licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad Iberoamericana Tijuana y ha dejado su marca en más de 15 países con sus proyectos visuales. Ha trabajado con uno de los mejores grupos de música electrónica del mundo: Bostich + Fusible. Durante más de 14 años, Ernesto ha logrado compartir su trabajo como visualista en países como Alemania, España, Suecia, Noruega, Japón, China, Brasil, Canadá, República Dominicana, Francia, Marruecos, Colombia y los Países Bajos. A través de iconos, paisajes, personajes y formas ilimitadas, basadas en su pasión y formación profesional. Ernesto ha trabajado en las producciones de video musical de Bostich + Fusible, como Tijuana Sound Machine, The Clap, I Count the Ways, entre otras, como parte de los diferentes trabajos visuales para la misma banda, así como dirección de arte y fotografía para campañas publicitarias de CESUN Universidad.

Además, Ernesto es conocido por su enfoque en la experimentación y la innovación en sus proyectos visuales, lo que lo ha llevado a colaborar con músicos, diseñadores gráficos y artistas de diferentes partes del mundo. Su pasión por el arte y la tecnología lo ha llevado a crear una amplia variedad de obras.

\*\*\*Las imágenes en portada, índice y este artículo fueron creadas con inteligencia artificial.



# Los videojuegos: entre lo virtual y lo real

Omar del Postigo  
p.omardelpostigo@gmail.com



*"El descubrimiento del lenguaje, introdujo comunicación y mentiras. El descubrimiento del fuego introdujo la cocina y el incendio. El descubrimiento de la brújula mejoró la navegación y destruyó civilizaciones en México y Perú."*

- Isaac Asimov, Visiones de Robot

*"porque se ha salido de la infancia se olvida que para llegar al cielo se necesitan como ingredientes una piedrita y la punta del zapato."*

- J. Cortázar, Rayuela

Desde la antigüedad el ser humano ha dejado huella de su paso por la tierra; la cultura da cuenta de una época específica de sus usos y costumbres, produce un registro innegable de los conflictos sociales, dicho de otra manera, del paradigma que atraviesa en un momento preciso la sociedad.

Tomemos por ejemplo la expresión artística como: la música, el cine, la fotografía, la pintura, la danza, etc. expresan ideas, situaciones, experiencias de un preciso momento histórico, de igual forma, si se me permite, los videojuegos proyectan intereses específicos de la cultura.

Los videojuegos han logrado tal relevancia que se han adaptado a la pantalla grande o inclusive se han realizado diversas series disponibles en las plataformas de streaming, como la franquicia japonesa de Mario Bros o la nueva sensación del momento The last of us (2023), rompiendo récords de audiencia, por 5.7 millones de visualizaciones.

Es innegable el impacto que los videojuegos han alcanzado en la actualidad (2023), donde su uso y disfrute no se reduce solamente a los infantes, sino que atraviesa a generaciones. Desde sencillos y complicados en los dispositivos celulares hasta los inmersivos de consola o inclusive la introducción a la realidad virtual, revelan aspectos de la vida cotidiana.

¿Son los videojuegos comparables al juego analógico?, Freud (1920) propone que el juego en sí produce satisfacción, hay placer solo por hacerlo. El niño pone en acción aquellas angustias, miedos y/o problemáticas vitales que son producto de su interacción con el medio, por lo que a través de exteriorizarlas en el juego pueden ser elaboradas.

Dicho lo anterior podríamos pensar que los videojuegos proporcionan un espacio similar al juego analógico, utilizando la propuesta descrita por D. Winnicott quien hace una diferencia importante del juego ("Game") y del jugar ("Play"), donde para que el juego tenga un valor de sublimación Es necesario que el niño participe de forma activa, no solo como espectador sino como creador, que se implique en el juego.

Es verdad que los videojuegos proveen una gran variedad de dinámicas, escenarios y mecánicas lúdicas donde los jugadores pueden expresar sus deseos y necesidades inconscientes. Pongamos por ejemplo aquellos de combate donde el usuario podría complacerse de enfrentarse a un rival digital que fácilmente podría ser equiparable a una disputa entre hermanos, amigos o inclusive padres o jefes. Sin embargo todos los videojuegos tienen una programación, es decir al final de cuentas se ajustan a ciertas leyes o mecánicas del propio juego que de alguna forma limitan las acciones del usuario.

Al estar creados y diseñados por humanos los videojuegos cargan con la marca de la humanidad, siempre les falta algo, no es posible (por el momento) explotar todas las posibilidades de jugabilidad, acciones, avatares, etc. que el usuario desearía, aspecto que podemos ver en la realidad.

Pongamos por ejemplo el famoso juego de tablero de Monopoly de Hasbro, si lo jugáramos en su formato digital te permite jugar en solitario, con tus amigos o con jugadores del resto del mundo, inclusive consciente que selecciones algunas de las reglas a jugar; mientras que el tablero físico, una vez jugado puedes utilizarlo como para carros, crear una historia con los tokens, usar el dinero para otros juegos, inventar otra forma de jugar, tu ingenio sería el límite, así cualquier juego analógico tiene posibilidades infinitas para necesidades particulares.

La mayoría de los videojuegos proponen diferentes forma de personalizar sus avatares desde ropa, personajes único, hasta armas que ostentan una ventaja significativa en el juego, con la intención de garantizar que tu personalidad quede enmarcada en tu avatar, propio de una sociedad de consumo, estamos presenciando una era donde las compras quedan almacenadas en la nube y no solo se limitan a aquellos que obtienen el recurso.

The last of us episode 2 ratings viewers. (2023, 23 enero). Llamado así en contraposición al juego digital o a lo digital. Freud, S. (2001). Obras Completas - Tomo XVIII Mas Alla del Principio del Placer. Amorrotu Editores. Winnicott, D. W. (1996). Realidad y juego. Gedisa.  
Laplanche, J. (2019). Diccionario de psicoanálisis [La ed.]. Ediciones Culturales Paidós S. A. De C. V.

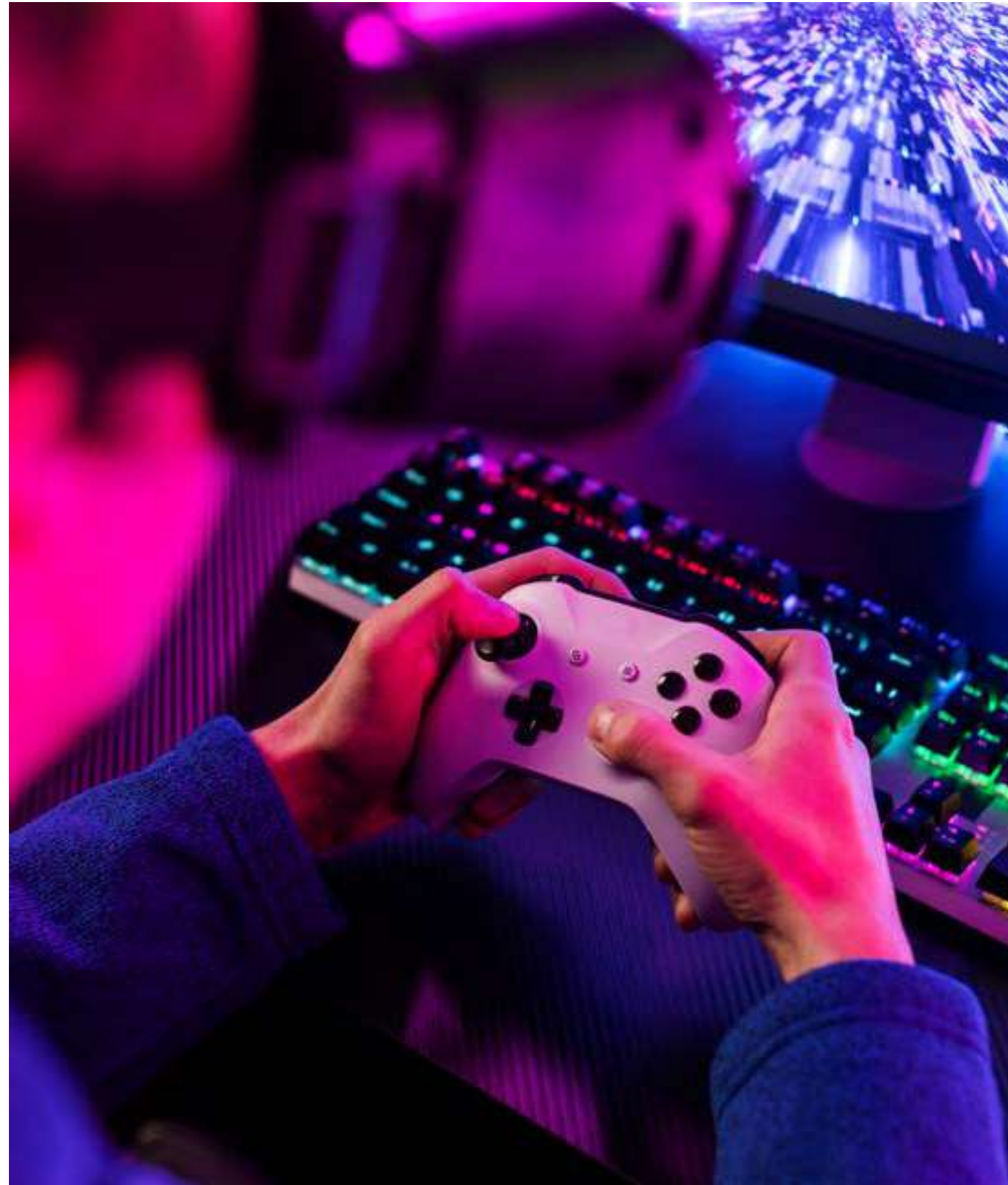
Cada vez más los videojuegos nos acercan a imposibles reales, nos plantean universos fantásticos donde se nos permitirá mayor libertad conforme la tecnología avanza, satisfacen interrogantes que surgen en la cultura. Aquellos límites reales serán puestos a prueba en el metaverso, pensemos en las dificultades sociales para conseguir pareja o amigos, tal vez sea más fácil con un avatar de conejo o de plátano espía. Así como la agresión puede ser explotada en diversos juegos como la saga GTA Grand Theft Auto de la desarrolladora Rockstar Games que te permite bajar a un conductor de su auto a punta de pistola, robar bancos, comprar ropa y/o accesorios dentro del juego. ¿Cuánto de tus deseos podrás saciar en los videojuegos?

En diciembre de 2020 la desarrolladora CD Projekt Red lanzó el juego Cyberpunk 2077 un juego de ciencia ficción que pretende reflejar la relación de los humanos con la tecnología en un futuro no muy lejano, durante los primeros minutos del juego puedes elegir entre múltiples opciones de apariencia para tu avatar, destacan las opciones relacionada a los genitales, pudiendo ser diferente del género seleccionado. Estamos presenciando un desplazamiento del juego analógico a lo digital, obturando posibilidades infinitas en el metaverso.

Pareciera que los jugadores prefieren videojuegos donde puedan explotar su creatividad, decidir qué dirección tomar, qué acción realizar o cómo enfrentarse a las dificultades que presente la historia, similar a aquella etapa infantil donde los niños suelen jugar con sus juguetes, construyendo castillos o fortalezas a destruir.

El juguete es solo la herramienta en el arte de jugar, inclusive los dedos de las manos pueden ser usados para recrear una escena, una persecución, una cena familiar o hasta convertirse en un arma, este sinfín de posibilidades hace una gran diferencia entre los videojuegos y el juego analógico que no podrá ser reemplazado.

Es una realidad que los juegos digitales se han vuelto parte de la vida diaria, no solo para niños o jóvenes, muchos niños en la consulta señalan que sus padres no les hacen caso por estar jugando en el celular. El videojuego produce un efecto rápido, dispara niveles de dopamina en segundos, donde otras actividades requieren un esfuerzo mayor y sostenido, la interacción con la pantalla lo logra en un instante.



La respuesta inmediata que produce lo digital es difícil obtenerla de un otro, pensemos en un niño que cambia constantemente el video de Youtube o de Netflix, presenciamos la dificultad para tolerar la espera. Pacientes en consulta comentan que prefieren esperar a que estén disponibles todos los episodios de una serie para verla toda en un momento. La pantalla nos puede dar esta respuesta inmediata, ¿Las personas con las que convivimos podrán emular esta respuesta a la demanda?, es notable ver a bebés en diferentes ambientes donde los padres les extienden algún dispositivo digital para tranquilizar sus demandas. ¿Quién nos enseña a tolerar la espera, las vicisitudes del mundo real que habitamos?

Se requiere la presencia de un otro para hacer un humano, la pantalla no podrá nunca reemplazar la espontaneidad y sensibilidad de un padre o madre (quien hace de función) que cuida a su hijo. Es innegable la presencia de las pantallas en el día, la vida familiar y social se va transformando por la incorporación de las pantallas.

Los videojuegos pertenecen a esos cambios sociales que vamos integrando a la vida cotidiana, que a su paso va transformando nuestra forma de ser y estar con el mundo, sin que esto implique un retroceso o un aspecto negativo en la sociedad, si un cambio que conlleva mucha incertidumbre. ¿Cómo impactará el uso de pantallas a los niños y jóvenes en un futuro?, ¿Cuánto tiempo es sano que las usen?, ¿Son buenos los videojuegos para desarrollar habilidades?

En definitiva los videojuegos explotan habilidades, como otras actividades podrían aportar otros beneficios. Podemos pensar que puede ser una herramienta útil cuando existe un psiquismo formado, habilidades para tolerar la frustración, para jugar solo, para tolerar el aburrimiento y crear a partir de él. Cuando se ha alcanzado cierta madurez psicológica es posible que los videojuegos aporten algo al desarrollo psicológico, pero no por ello reemplazará al juego analógico.

El juego real no tiene leyes, se construyen, se introducen nuevas y se modifican según la necesidad lúdica del jugador, opción que en el videojuego solo el programador tiene, el juego no pretende producir ningún bien, el juego busca el placer mismo, que en un futuro le permitirá desplazar ese juego a un trabajo o una profesión (Anna Freud).

Freud, A. (2019). El yo y los mecanismos de defensa (1.a ed.). Ediciones Culturales Paidós S. A. De C. V.

# Orgullo CESUN

Filiberto Mejía

filiberto.mejiaquintero@cesunbc.edu.mx

## "Leer, vivir y mucho arte"

Filiberto Mejía es egresado de la carrera de Psicología en CESUN Universidad y ahora tiene su propio consultorio donde brinda terapia además de ser docente en diversas universidades de la ciudad. Es un apasionado del arte, la lectura y el psicoanálisis y en una breve entrevista nos comparte qué lo movió a estudiar esta carrera y lograr en la actualidad tener su propio consultorio.

### *¿Por qué decidiste estudiar Psicología?*

En mi adolescencia había un interés por entender que onda con la gente, había respuestas que ya no me satisfacían por ejemplo la religión, así que una de las cosas que me llevaron fue ver a otros que sufrían y no entendía el porqué, entonces cuando Dios ya no me funcionó la lectura inició; empecé a leer filosofía, y es como me acerco al psicoanálisis, entonces decido entrar al mundo de la psicología, en el intento de entenderme a mí mismo y cómo ayudar a la gente.

### *¿Qué herramientas recibiste en tu carrera?*

Fueron varias, en primer lugar el departamento de DEPAC, me ayudó mucho, yo quería la psicología clínica, y cuando veo que hay un espacio en CESUN para hacer mi servicio, ese espacio me permitió poco a poco acercarme a la clínica. Recuerdo que un profesor nos llevaba a un hospital de salud mental y eso me abrió las puertas para ver cómo se ofertaba la psicoterapia en Tijuana.

### *¿Qué consejos le darías a quienes están interesados en esta carrera?*

Si te interesa estudiar psicología, hazlo, pero que tu motivación principal no sea para buscar respuestas y entenderse a uno mismo, aprendí que eso no va a pasar, eso se logra con un proceso terapéutico, también recomiendo que generen encuentros con otras personas y que se acerquen la lectura y a las artes.



### COMITÉ EDITORIAL

Mtro. Carlos Eduardo Vidrio Carrasco  
Coordinador Editorial

Mtra. Edda Lorena Zamora Sánchez  
Gestión Editorial

Marian Lizbeth Almeida Ruvalcaba  
Diseñador de Imagen

Mtra. Alejandra Luna  
Supervisor editorial

Lic. Ernesto Aello Fregozo  
Director de Arte

Belén Monterrubio  
Supervisor de diseño

## Construcción de buenos hábitos

Dr. Leopoldo Arrizón Topete  
leopoldo.arrizon@cesunbc.edu.mx

Rutinas establecidas, al menos seis horas de sueño al día, dos litros de agua diarios y veinte minutos de ejercicio tres veces por semana... parecen recomendaciones obvias, pero ¿Lo hacemos? y ¿Por qué no? El Mtro. Leopoldo Arrizón nos comparte su experiencia en la construcción de hábitos.

### ¿Cuál es el papel de la construcción de hábitos en una vida diaria que te lleve al éxito?

Los hábitos son algo a nivel cerebral ¿Para que está instalado en nuestro cerebro? Para ahorrar esfuerzo en el día a día; todos tenemos hábitos de caminar, de andar en bicicleta, hasta de masticar, son cosas que hacemos sin pensarlo de manera rutinaria. Tenerlos ayuda a que el cerebro se tranquilice y ahorre energía.

Hay quienes dicen que por naturaleza el cerebro es flojo, que quiere gastar la menor energía posible y para eso están instalados los hábitos, nos darán secuencias y estas secuencias son rutinas que automatizan el quehacer diario.

Es importante tener claro que los hábitos no son una referencia definitiva a algo positivo; son, como lo dije, automatizaciones instaladas en el cerebro. Así, tenemos que reconocer que existen hábitos negativos, como: tomar soda todos los días, ver demasiado tiempo televisión, o pasarse en el celular, un alumno que está en clase y se distrae, un alumno que no lee o no entrega tareas, ahí estamos hablando de que el cerebro lo está invitando a hacer cosas no muy productivas.

### ¿Cómo identificar cuando un hábito es bueno o es malo?

El cerebro quiere tener siempre la razón, y por otro lado busca el placer, entonces los hábitos negativos van a confundir al cerebro, no quiere cambiar la resistencia al cambio es un proceso teórico y práctico que se ha estudiado mucho tiempo y nos dice que es muy difícil cambiar.

Con los hábitos le estamos dando lo que quiere al cerebro: ahorro de energía. Darse cuenta que es bueno o malo es complejo, es ahí donde entran los padres, la familia, los maestros y las personas cercanas para ayudar en este proceso. Es entrar en autorregulación y tomar conciencia.

Tenemos que estar receptivos a los comentarios de los demás, analizar lo que nos dicen y tomarlo con asertividad. Incluso si no toca ser el que entrega un comentario hacerlo en el contexto y con las palabras correctas para que sea recibido como un comentario de apoyo y no uno ofensivo e impositivo. Usar frases como: "te das cuenta de que te duermes en clase, de que utilizas demasiado el celular".

### ¿Por qué nos cuesta tanto trabajo cambiar los hábitos negativos?

La resistencia al cambio, es muy complicada, porque aceptar que nos estamos equivocando es doloroso, implica un gasto de energía increíble, por eso negar los errores es más fácil. Cuando me doy cuenta que me estoy equivocando el cerebro entra en crisis, pero la crisis es muy importante a nivel cerebral. Para cambiar un hábito es necesario, no hay otra forma.

Porque un alcohólico es típico que diga que él controla el alcohol, y lo dice para tener la razón, además le genera mucho placer el beber y es complicadísimo dejar ese mal hábito, pero no imposible, esas serían las razones básicas a nivel cerebral de por qué nos cuesta trabajo cambiar, por eso las personas que cambian requieren de una gran madurez. Cambiar implica humildad, darse cuenta de que no son perfectos; sino, son personas que tienen áreas de oportunidad.

Cambiar hábitos es difícil, pero no imposible, la parte fundamental es tener otros modelos que me ayuden a motivarme, a ser como ellos, a aprender de ellos; aprender de un libro, los compañeros, los maestros o las personas a las que admiramos en nuestro entorno inmediato.

### ¿Cuál es el proceso para formar buenos hábitos?

Hay un libro que se llama El poder de los hábitos de Charles Duhigg y el autor habla de los tres momentos, el primero es una señal, el segundo es una rutina y el tercero es una recompensa. El hábito se encuentra en medio en la rutina, pero la señal es la que te da el cerebro. Por ejemplo si estoy aburrido, es una señal a nivel cerebral ¿Qué pienso hacer cuando estoy aburrido? agarró una botella de alcohol y consumo; entonces la rutina será: aburrimiento = beber. A eso le llaman el bucle del hábito y se consolida bajo esos tres momentos.

Muchas veces esta formación de hábitos llega a ser inconsciente, por eso, esta parte de la señal habla de una necesidad emocional. Los malos hábitos, por lo general, tiene origen en una parte psicológica. Así, la señal del cerebro te va a decir que hay una necesidad emocional y la vamos a cubrir con algo negativo.

Muchas veces esta formación de hábitos llega a ser inconsciente, por eso, esta parte de la señal habla de una necesidad emocional. Los malos hábitos, por lo general, tiene origen en una parte psicológica. Así, la señal del cerebro te va a decir que hay una necesidad emocional y la vamos a cubrir con algo negativo.

En el conductismo hay una técnica de la reestructuración es hacer consciente de para qué quieres hacer las cosas y regresar para qué lo hice. ¿Eso funcionaría si lo hiciéramos de manera consciente?

A los hábitos yo le agrego en tomar consciencia, qué hacer. Lo primero, establecer metas. Si dices que el viernes vas a salir con tus amigos, es una meta sana, social, no tiene nada de malo porque lo haces tomando consciencia, entonces definitivamente el ser humano tiene que establecer metas en su vida. Hay que tener una meta y darle la orden al cerebro de que empiece a hacerlo.



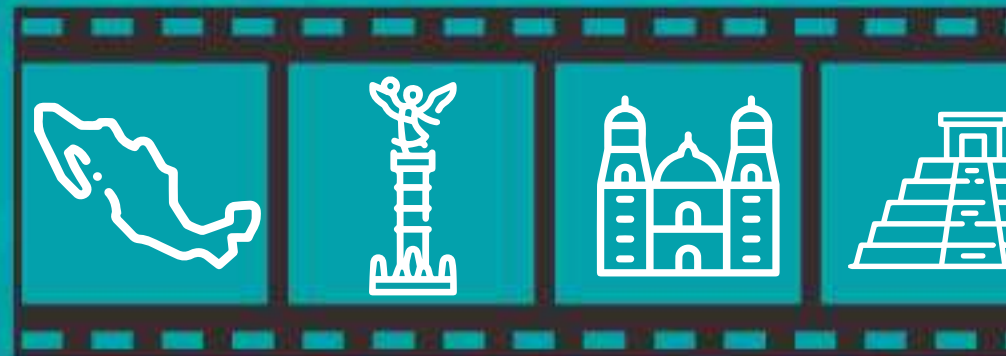
También, creo que es importante disfrutar el proceso; y aquí es donde definitivamente nos cuesta trabajo. Si alguien va a dejar el refresco se la pasa hablando de lo que tienen que dejar, dolor y placer están en una lucha constante, entonces tenemos que educar al cerebro a que cuando está adquiriendo un hábito nuevo tendrá que disfrutarlo. La clave es voltear a ver como lo hacen otros. Si quiero ser lector tengo que voltear a ver qué es lo que hacen otros lectores; por ejemplo, imitar las situaciones día con día.

Entonces, Duhigg nos propone: Señal, rutina y autorecompensa, desde mi punto de vista le agregaría la parte de la autorregulación, ese proceso de empezar con una meta e ir estudiando el estire y afloje de tu proceso.





## La ópera prima en el **Cine mexicano contemporáneo**



**Víctor I. Castro**  
victor.castro@cesunbc.edu.mx



Llevamos pocas semanas de este 2023 y es por ello, además de que estamos ante la temporada de premios del cine en muchos lugares del mundo, que me gustaría escribir un poco sobre las primeras veces; sobre las primeras películas de distintos cineastas mexicanos, las óperas primas de destacados directores y directoras que han trascendido en el cine contemporáneo.

Es cierto que mucho foco del cine mexicano se ha enfocado en los tres amigos: Guillermo del Toro, Alfonso Cuarón y Alejandro G. Iñárritu; los tres han logrado destacar en la industria cinematográfica. Los tres dominaron la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood y se alzaron con los Oscars en distintas categorías. Sus inicios fueron en México, claro, y en una época en la que la industria nacional atravesaba por una crisis aún peor que la se vive actualmente. Sus óperas primas fueron: Cronos (Del Toro), Sólo con tu pareja (Cuarón) y Amores perros (Iñárritu).

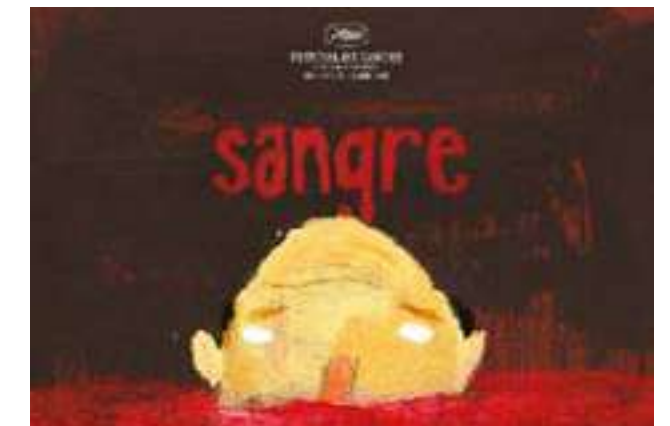
Sin embargo, han pasado ya décadas de esos trabajos y una nueva generación de cineastas, mujeres y hombres han tenido propuestas cinematográficas frescas, actuales y que no se han medido a la hora de retratar un país distinto, envuelto en medio de un contexto socioeconómico de muchos contrastes y una sociedad golpeada por la corrupción, el narcotráfico, la impunidad y la inseguridad.

Entre ellos tenemos a Ernesto Contreras, reconocido por Sueño en otro idioma, ganadora en 2018 del Ariel a Mejor película, así como en otras 5 categorías de las 16 en las que había sido nominada. Su ópera prima fue Párpados Azules, estrenada en 2007 y contó con la actuación de Cecilia Suárez (La Casa de las Flores), Enrique Arreola (Temporada de Patos), Tiaré Scanda (El club de los idealistas) y Ana Ofelia Murguía (Coco, Arráncame la Vida).

Tatiana Huevo, originaria de El Salvador pero residente en México desde hace años; la más reciente ganadora del Ariel a Mejor Dirección, es una cineasta iniciada en el documental y que en su primer largometraje de ficción, Noche de Fuego, se llevó el reconocimiento internacional. El lugar más pequeño fue su primer largometraje, un documental que narra los sucesos de la Guerra Civil en El Salvador, también fue acreedor de distintos premios, incluyendo el Premio Corazón a Mejor Documental en el 19° Festival de Cine Latino de San Diego y el Ariel a Mejor Documental.

Por su parte, Natalia Beristáin, otra de las cineastas mexicanas destacadas de los últimos años; su propuesta ha sido reflejada ya en tres largometrajes y diversos cortometrajes desde 2007 con Peces Plátano; sin embargo, su ópera prima fue No quiero dormir sola, una cinta que contó con las actuaciones de Mariana Gajá, Adriana Roel y Arturo Beristáin, entre otros. Logró ganar el premio a Mejor película en el Festival Internacional de Cine de Morelia y le dio a Adriana Roel, un Ariel a Mejor actriz. Actualmente estrenó este 2023, Ruido, en Netflix.

Amat Escalante ha sido también un director reconocido cuya ópera prima, Sangre, le permitió abrirse camino en la industria y logró posteriormente dirigir Heli en 2013 y La Región Salvaje, en 2016; ambas, reconocidas y acreedoras de múltiples premios nacionales e internacionales.




Por último (y no porque no haya más cineastas ni propuestas), Alejandra Márquez Abella, quien debutó en 2015 con el filme Semana Santa, presentada en el Festival Internacional de Cine de Toronto. Su reconocimiento le permitió estrenar en 2018 Las Niñas Bien, considerada una de las mejores películas de cine mexicano actual, obteniendo también el Ariel a Mejor película en 2019. Su película más actual es El Norte sobre el Vacío, que retrata la violencia que existe en el norte del país, que refleja la masculinidad y además, que en la forma, pertenece al género del western moderno.

Como es de notar, la importancia de una ópera prima es tal, que definirá sin duda el resto de la carrera para un director, sin importar los cambios y el aprendizaje que se tenga en el camino y que puede llevar a un cineasta a rumbos misteriosos en su filmografía. El cine mexicano tiene propuestas y en la industria se sabe, que una ópera prima, puede llevarte a hacerte de un nombre digno para la distribución o quedarte, injustamente, en el anonimato.

# Miradas Huérfanas

**Abraham Lopez**

 pronombrepredeterminado

“Miradas Huérfanas” está inspirada en los cortos momentos fugaces de mi infancia en los que me encontraba con un lápiz juguetero, una mente vaga y un lapso de tiempo que corre como un reloj de arena siendo contemplado en la nada. Con la realización de esta obra, exhortó a sus espectadores a liberar su creatividad en lo que sea, cuando sea, en donde sea. Un pincel y un cuadro son las herramientas más comunes, pero existen excelsos métodos artísticos que sueñan desesperadamente con ser descubiertos.





## Directorio

### RECTOR

Mtro. Ernesto Aello Arvizu  
Rectoria@cesun.edu.mx

### DIRECTOR ACADÉMICO

Dr. Adrián Flores  
direccion.academica@cesun.edu.mx

### DIRECTOR DE IMAGEN

Lic. Ernesto Aello Fregozo  
direccion.imagen@cesun.edu.mx

### DIRECTORA ADMINISTRATIVA

Mtra. Stephanie Aello  
Direccion.administrativa@cesun.edu.mx

### DIRECTORA DE PROMOCIÓN ACADÉMICA

Mtra. Alejandra Luna  
direccion.promocion@cesun.edu.mx

## Colaboradores de esta edición

### Omar del Postigo

p.omardelpostigo@gmail.com

### Víctor I. Castro

victor.castro@cesunbc.edu.mx

### Abraham Lopez Elizalde

CARRERA | Egresado de CESUN Universidad  
abraham.lopezelizalde@cesunbc.edu.mx

### LIC. EN PSICOLGÍA

Filiberto Mejía  
filiberto.mejiaquintero@cesunbc.edu.mx

REVISITA

# BÚFALOS

 CESUN UNIVERSIDAD