

**Universidad Nacional Autónoma de México**  
**Facultad de Ciencias Políticas y Sociales**  
**Talleres Extracurriculares 2025-2**

**A) Taller de Análisis y Producción de Cómic y Narrativa Gráfica**

**B) Modalidad:** Presencial, gratuito.

**C) Descripción**

La narrativa gráfica en México y en el mundo ha sido un medio de comunicación y objeto de desarrollo cultural en el que convergen distintos elementos que son dignos de estudios multidisciplinarios, ya que se puede analizar desde la perspectiva de la sociología, antropología, psicología, semiótica, hermenéutica, estética, narratología, entre otras, ya que en el proceso de elaboración de un cómic, sus derivados y su influencia sociocultural, intervienen una serie de factores y personas especializadas en distintas áreas que son propicias para que el egresado pueda ejercer de diversas formas en su profesión.

Por esta razón el Taller de Análisis y Producción de Cómic y Narrativa Gráfica pretende dotar de las herramientas técnicas y académicas necesarias para que el alumnado adquiera y refuerce sus conocimientos sobre el desarrollo, estudio y elaboración de obras de narrativa gráfica para sus distintas aplicaciones y coadyuve en su desarrollo profesional.

Tomando en cuenta lo anterior este Taller se propone en la categoría señalada en la convocatoria en el apartado de Artes Visuales (creación de cómics, dibujo, fotografía, pintura).

**D) Objetivo**

Al final del curso, el alumno:

- Conocerá los conceptos e historia de la narrativa gráfica y distinguirá los géneros en cuanto a su formato, contenido temático y estilo gráfico.
- Conocerá la historia, problemática y funcionamiento de la industria de la narrativa gráfica.

- Contará con los elementos teóricos y prácticos para el análisis crítico y la edición de cualquier género de narrativa gráfica.

### **E) Perfil de los participantes y cupo límite**

Personas interesadas en el estudio y producción de cómics y narrativa gráfica.

### **F) Cupo máximo**

20 personas.

### **G) Contenidos, ejes temáticos y actividades.**

#### **Temario del curso por sesión**

1. Definiciones, formatos y géneros de la narrativa gráfica.
2. Historia y desarrollo de la narrativa gráfica en el mundo.
3. Historia y desarrollo de la narrativa gráfica mexicana.
4. Hermenéutica, semiótica y análisis del discurso en la interpretación de la narrativa gráfica.
5. La caricatura y el cómic en los géneros periodísticos.
6. La industria del cómic como medio cultural, publicitario y propagandístico
7. El cómic como instrumento didáctico.
8. La narrativa transmedia del cómic con las industrias del cine, televisión y videojuegos.
9. Las tecnologías de la información y la comunicación en el desarrollo de la narrativa gráfica.
10. Cómics multimedia para gente con capacidades diferentes.
11. Cómics y perspectiva de género.
12. Superhéroes, ciencia ficción y filosofía.
13. Los procesos de edición y elaboración de un cómic impreso y digital.
14. Distribución y mercadotecnia del cómic.

### **H) Metodología**

El Taller de Análisis y Producción de Cómics y Narrativa Gráfica, mediante el aprendizaje significativo y colaborativo, fomentará el espíritu crítico y de

investigación en los alumnos y ejercitará la interacción de estos con profesionales del medio para que conozcan de primera fuente el quehacer de este medio de comunicación. Mediante elementos de análisis cuantitativos y cualitativos, el alumno utilizará metodologías y herramientas conceptuales para profundizar en el estudio de la narrativa gráfica y sus derivados.

En cada sesión se realizará una dinámica interactiva y multimedia, con duración de dos horas, que consta de cuatro etapas:

1. Exposición introductoria por parte del profesor y en ocasiones se contará con la presencia de invitados especializados en el tema.
2. Muestra y análisis, mediante la proyección de ejemplos multimedia o ejemplares físicos, de productos de narrativa gráfica.
3. Ejercicios de elaboración de narrativa gráfica.
4. Sesión interactiva de preguntas y respuestas para obtener una retroalimentación que enriquezca al taller.

#### **I) Cronograma de trabajo.**

Durante las 14 sesiones, que comprende los meses de febrero a junio de 2025, se realizará a la par del desarrollo del contenido temático dos productos de narrativa gráfica en formato físico para el trabajo final, que se entregará en la última sesión.

#### **J) Criterios de evaluación.**

Para obtener su constancia el alumno debe cubrir con el 80% de asistencia y entregar en la última clase dos obras de narrativa gráfica que se haya elaborado durante el semestre.

#### **K) Bibliografía.**

1. Alvarado Rivas, Arturo. Mérida Manuela. Introducción al Discurso y Contenido de los Cómicos o Historietas. Colegio de Bachilleres. 2002.
2. Aurrecochea, Juan Manuel. Puros Cuentos. Vols. I, II y III. La Historia de la historieta en México. Grijalbo/CONACULTA.
3. Barbieri, Daniele. Los Lenguajes del Cómic. Ediciones Paidós. 1993.
4. Bergado, Roberto. Cómicos: Manual de Instrucciones. Astiberri. 2016

5. Campbell, Joseph. El Héroe de las Mil Caras. Fondo de Cultura Económica. 1997.
6. Correa, Jaime. El Cómic Invitado a la Biblioteca Pública. CERLALC. 2010.
7. Eco, Umberto. Apocalípticos e Integrados. Tusquets. 1995
8. García Pérez, Manuel. Semiótica de la descripción en publicidad, cine y cómic. Universidad de Murcia. 2006.
9. García, Santiago. La Novela Gráfica. Astiberri. 2010.
10. Gravett, Paul. 1001 cómics que hay que leer antes de morir. Random House Mondadori. 2012.
11. McCloud, Scott. Entender el Cómic. Astiberri. 2007.
12. Monsivais, Carlos. Vargas, Zalathiel. El Cómic es Algo Serio. Ediciones Eufesa. 1982.
13. Morris, Tom. Los superhéroes y la filosofía. Blackie Books. 2010.
14. Muro Munilla, Miguel Ángel. Análisis e Interpretación del Cómic: Ensayo de Metodología Semiótica. Universidad de la Rioja. 2004.
15. Ortega González, Silvia. Cómic y Filosofía. 2010.
16. Peppino Barale, Ana María, coordinadora. Narrativa Gráfica. UAM. 2012.
17. Rius. La Vida de Cuadritos. Debolsillo. 2010.
18. Rubenstein, Anne. Del Pepín a Los Agachados. Cómics y censura en el México posrevolucionario. Fondo de Cultura Económica. 2004.
20. Vázquez, Modesto. La Historietica. Promotora K. 1981.

**L) Requerimientos del taller o material.**

Un soporte físico tradicional (cuadernos, hojas de papel, etc.) o digital (laptop, tablet, etc.), y algo con qué anotar y/o dibujar (lápiz, pluma, etc.).

**M) Nombre completo del tallerista.**

Mario Alberto González Nájera

**N) Correo electrónico.**

marioagn12@gmail.com

## **O) Semblanza del tallerista con extensión máxima de una cuartilla.**

**Mario Alberto González Nájera**, estudió la licenciatura en Ciencias de la Comunicación por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México y la maestría en Docencia en la Universidad Latina. Con experiencia de 25 años de ejercer la carrera en la iniciativa privada, instituciones públicas y asociaciones civiles como periodista multimedia, productor audiovisual, conductor en radio, docente y director de varios proyectos informativos y de comunicación.

En el ámbito de la narrativa gráfica se ha desarrollado como:

- Editor de las antologías de narrativa gráfica mexicana 12 M, Primera Caída, Segunda Caída y Tercera Caída, así como el cómic Ladrones de Flores, para la empresa ARCOM Producciones S.A. de C.V.
- Director del sistema de información especializado en narrativa gráfica mexicana Multiversos-NGM.
- Coordinador general del evento Encuentro Multiversos-NGM, realizado en diversas sedes como el Museo Nacional de Arte, el Museo de la Ciudad de México, el Centro Cultural de España en México, entre otras.
- Coordinador de la Red Mexicana de Comictecas.
- Coordinador de la Asociación Mexicana de Investigadores en Narrativa Gráfica.
- Coautor del libro Análisis de los Lenguajes Audiovisuales en la Era Digital, editado por la UNAM.
- Docente del Taller de Análisis y Producción de Cómic y Narrativa Gráfica en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM desde 2016.
- Conferencista en universidades e instituciones culturales.
- Asesor editorial del cómic Hecho en Puebla. Antología de cómic poblano.
- Articulista, consultor y colaborador especializado en análisis y reseñas de cómics, novelas gráficas, libros, música y cine para los portales Lado B, decibel/dB, Círculo Mixup, así como TV UNAM, periódico Reforma, entre otros.
- Colaborador en la realización de eventos como coloquios, exposiciones, foros y convivencias con realizadores del medio del cómic.
- Coleccionista de obras de narrativa gráfica (Colección Multiversos), que han sido parte de exposiciones en México y España.