

Narrativas cruzadas

Hibridación, transmedia y performatividad
en las Humanidades digitales

María Teresa Vilariño Picos
(Coord.)

t

Editorial
Academia del Hispanismo
2017

Índice

INTRODUCCIÓN María Teresa Vilariño Picos

· 15 ·

I

REPERCUSIONES FORMALES Y TEMÁTICAS DEL RELATO TRANSMEDIAL: INMERSIÓN, INTERACCIÓN, PARTICIPACIÓN

- Anxo ABUÍN GONZÁLEZ, Transmedialidad vertical y horizontal: Una lectura de Néstor García Canclini desde la convergencia mediática, con una breve coda sobre activismo transmedial..... 29
- Silvia BUITRAGO GUZMÁN, Alejandro GUZMÁN RAMÍREZ y Geraldine ARREDONDO LONDOÑO, Una mirada al estado del Arte del Transmedia en Latinoamérica..... 47
- Adrián SERRANO GARCÍA, *El cosmonauta*: motivos del fracaso del primer proyecto transmedia español 81

II

HIBRIDACIÓN EN LA CULTURA DIGITAL Y POSTDIGITAL: MUTACIONES EN LA NOVELA Y EN EL ARTE AUDIOVISUAL

II.1

CIENCIA Y NEOCONCEPTUALISMO EN LA NARRATIVA POSTDIGITAL

- Germán SIERRA, La literatura del fin 99

II.2

MUTACIONES E HIBRIDACIONES EN EL VIDEOARTE Y EL CINE DIGITAL

- Gonzalo ENRÍQUEZ VELOSO, Una aproximación al cine expandido contemporáneo gallego..... 151

Manuel MAGÁN ABOLLO, El cine (de paisajes) como ventana (a la realidad).....	163
--	-----

II.3

DISOLUCIÓN DEL RELATO Y FLEXINARRACIÓN

Julio VILARIÑO CABEZAS, El papel de <i>The Wire</i> en la emancipación de la teleserie como formato narrativo autónomo.....	185
---	-----

III

EL GIRO PERFORMATIVO DEL CONOCIMIENTO EN RELACIÓN A LOS MEDIOS DIGITALES

III.1

LA PERFORMATIVIDAD DE LOS ENTORNOS COMPLEJOS

Xosé NOGUEIRA, Desde la hibridación hasta la disolución. Algunos trayectos por el complejo paisaje de la cultura audiovisual contemporánea y por los cuerpos que la habitan. (Y la vida como acto performativo).....	211
Belén TORTOSA PUJANTE, Escenarios liminales: la transgresión del cuerpo como carga de lo incomunicable.....	281

III.2

LA PERFORMANCE EN EL CAMPO EXPANDIDO: VIRTUALIDAD, PRESENCIA, AFECTIVIDAD, LIMINALIDAD Y PARTICIPACIÓN

Laksmy IRIGOYEN REGUEIRO, El círculo mágico y la construcción espacio-temporal en los juegos de rol	293
Jaime Alejandro RODRÍGUEZ RUIZ, Carlos ROBERTO TORRES y Luis Felipe GONZÁLEZ GUTIÉRREZ, Simulación, Videojuegos e Inmersión. Estrategias para el Estudio de Sistemas Sociales y Culturales. Los casos de <i>Atrapados y Hasta el Cuello</i>	323
Lorena PAZ LÓPEZ, Arte y medios locativos: Una aproximación a las narrativas espaciales	365
Laura PEREIRA DOMÍNGUEZ, El <i>glitch</i> post-digital: la deriva de <i>Go, Ibiza, Go!</i>	377

Baruk DOMÍNGUEZ GRANDÍO, Ciberfragmentos sonoros	393
Janneke SCHELLEKENS y Iago MOSQUERA GONZÁLEZ, Transmedialidad musical y remediación en <i>Virtual Choir</i>	401

IV LECTURAS

Gonzalo ENRÍQUEZ VELOSO, <i>Fume</i> : Un acercamiento a la ciberdanza y al cibercine	421
Belén TORTOSA PUJANTE, Entre la destrucción y la creación. Una conversación con Claudia Castellucci.....	427

COLOFÓN · 437 ·