



II SEMINARIO INTERNACIONAL

TRANSMEDIACIONES | NARRATIVIDAD Y VIDEOJUEGOS

Universidad Complutense de Madrid




Desde la tribu reunida en torno a una hoguera hasta la realidad virtual, la realidad aumentada o los videojuegos, asistimos a un solo y único proceso: el arte de contar historias. A lo largo del tiempo, las historias han ido pasando de generación en generación, de cultura en cultura, de tecnología en tecnología, experimentando procesos de transformación, adaptación y reapropiación. Además, los contenidos de las historias, lo mismo que los universos donde tienen lugar, por muy fantásticos e imaginarios que sean, han tendido a esparcirse por distintos lugares, tanto textuales como mediáticos. Cada texto, cada medio de comunicación, es como una nueva puerta desde la que podemos acceder a esos mundos.

La segunda edición del seminario [Transmediaciones](#), que será híbrida, presencial y virtual, pretende profundizar en las dinámicas de creación, escritura y diseño de experiencias videolúdicas desde el enfoque común de los *New Media Studies*, la Literatura Comparada y la Escritura Creativa, con tal de reflexionar e imaginar desde las múltiples puertas de acceso a los mundos narrados.

PROGRAMA

Facultad de Ciencias de la Información UCM
Sala de conferencias (Edificio aulario)

Martes 26 de abril

09:45 - 10:00h | Inauguración

- Cristóbal Fernández Muñoz (Vicedecano de Comunicación y Relaciones institucionales CCINF)
- Evangelina Soltero Sánchez (Directora del Departamento de Literaturas hispánicas y Bibliografía UCM)
- Mar Marcos Molano (representante del Departamento de Teoría y análisis de la Comunicación UCM)
- José Manuel Mora-Fandos (Secretario de la Sección departamental de de Literaturas hispánicas y Bibliografía CCINF)
- Manuel A. Broullón-Lozano (representante del comité organizador del seminario)

10:00 - 11:00h | Conferencia inaugural

"Vestidos de corte imperio, una dosis de ingenio y mucho té: las adaptaciones transmedia de Jane Austen"

[Susana Pajares Tosca](#) (Universidad de Roskilde, Dinamarca)

[Ver resumen](#)

11:00 - 12:00 | Mesa redonda 1: Literatura y Videojuegos

[Manuel Broullón](#), [Juan Manuel Díaz](#), [María Serrano](#)

12:00-12:30 Descanso

12:30 - 13:30h | Conferencia

"Las huellas de Peirce en la ludonarrativa"

[Luis Navarrete](#) (Universidad de Sevilla)

[Ver resumen](#)

[Web de la ponencia](#)

13:30 - 14:30h Conferencia

"La ingeniería del metaverso: Desafíos tecnológicos y de diseño para el futuro de la ficción"

[Federico Peinado](#) (Universidad Complutense de Madrid)

[Ver resumen](#)

Miércoles 27 de abril

10:00 - 11:00h | Conferencia-taller

"Videojuegos, narrativas y mecánicas para pensar otros mundos posibles"

[Eurídice Cabañes](#) (Arsgames)

[Ver resumen](#)

11:00-12:00 | Mesa redonda

"Nuevos perfiles profesionales en comunicación para medios digitales"

[Joaquín Aguirre Romero](#), [Sergio Gutiérrez](#), [Mar Marcos](#)

[Ver resumen](#)

12:00-12:30 Descanso

12:30 - 13:30h | Conferencia-taller

"La nueva transmedia de los medios digitales"

[Lynx Reviewer](#)

[Ver resumen](#)

13:30 - 14:30h | Conferencia de clausura

"La narrativa como hilo conductor del proceso creativo en videojuegos"

[Belén Mainer Blanco](#) (Universidad Francisco de Vitoria)

[Ver resumen](#)

Inscripción finalizada

Gracias por tu interés. No se aceptan más inscripciones al evento. Podrás seguirlo en directo desde este enlace: <https://youtube.com/user/UCMCCINF>

Reconocimiento de 1 crédito

Las/es/os estudiantes de Comunicación Audiovisual, Periodismo y Publicidad y RR. PP., que deseen solicitar el reconocimiento de **1 crédito** deberán llevar a cabo una serie de tareas *online* y entregar un trabajo durante la tarde del miércoles 27 de abril, con tal de completar las 15 horas lectivas. El trabajo escrito contendrá una reflexión sobre los procesos de transmediación en los videojuegos narrativos a partir de la lectura y estudio de los siguientes materiales:

- Visionado del documental *Ocio digital*
- Lectura y estudio del artículo *La herencia narrativa del cine en el videojuego: espacios, personajes y argumentos en RiME*
- Lectura y estudio del capítulo 1 del libro *What is storyplaying?*

Esta tarea será evaluada por el comité organizador del Seminario.