

19 JUL 2023

SUMARIO

ENTRADA

- Videojuegos, industria, arte y valor: estado de la cuestión.*
Joan Álvarez 5
- Series y videojuegos: puntos de encuentro en busca de la legitimación cultural.* **Concepción Cascajosa Virino** 15
- Mundos en diálogo: el entramado simbólico entre videojuegos y series.* **Blanca López y Jacinto Quesnel** 27
- Disputando el futuro, jugando con el mundo. Los videojuegos como artefactos de predicción y comprensión.*
Eurídice Cabañes y Luca Carrubba 43
- Cultura digital, identidad online y videojuegos.*
José María Lasalle 57
- Actualidad de Ortega. Escenarios del siglo xx para el siglo xxi.*
José Lasaga Medina 67
- El mito de Juan de Mairena.* **Luis Gonzalo Díez** 87
- Más allá del anarquismo literario del 98.*
Rafael Morales Barba 105
- Gubern, el (in)discreto encanto de la cinefilia.*
Iván Moure Pazos 117
- ENTREVISTA
- Gonzo Suárez: «Incluir el videojuego en el sector audiovisual es como meter un elefante en un Seiscientos».*
Fernando Díaz de Quijano 129
- NOTA
- El poder de los nuevos materiales para resolver grandes retos de la sociedad.* **Fundación Ramón Areces** 141
- Un país que nadie nombra.* **Manuel Mostaza Barrios** 147
- CREACIÓN LITERARIA
- Poemas inéditos.* **Ernesto García López** 153
- ÓPERA
- El gualicho según Wagner.* **Blas Matamoro** 163

■ CINE

Ahora, el invierno de nuestro descontento.

Iván Cerdán Bermúdez 169

■ LIBROS

La enorme brecha gamer. **Joan-Carles Martí** 173

Nación y Estado en el Atlántico hispánico. **Tomás Pérez Vejo** 175

El respeto a la extraña condición humana. **Miguel Escudero** 179

Una metáfora más de la escalera.

Carmen Serrano de Haro Martínez 183

Paradiso y Oppiano Licario: Lezama Lima completo.

Ernesto Sierra 186