

19 JUL 2023

SUMARIO

ENTRADA

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

■ 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