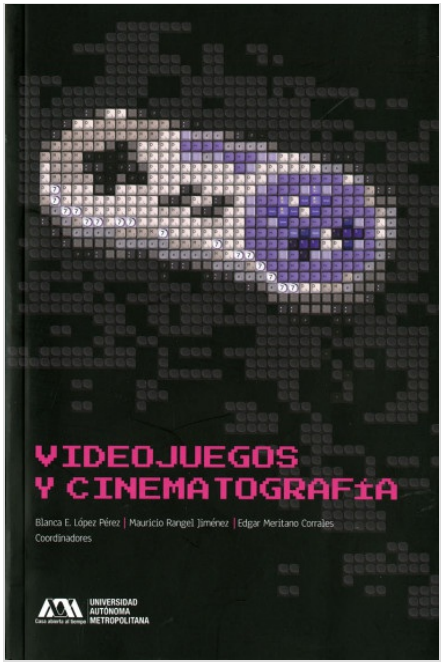
Videojuegos y cinematografía

Autores

Blanca E. López Pérez, Mauricio Rangel Jiménez, Edgar Meritano Corrales

Sinopsis

En este compendio, "Videojuegos y Cinematografía", nos adentramos en un viaje fascinante que desentraña las complejidades de una intrigante simbiosis que ha evolucionado a lo largo de casi medio siglo, me refiero a un universo interconectado en las entrañas de la narrativa digital, donde los mundos cinematográficos convergen con las experiencias ludoficcionales.Desde sus inicios en los años 80, los videojuegos han transitado desde simples adaptaciones hasta sistemas transmediales monumentales, desafiando las barreras entre el espectador pasivo y el jugador activo. Con el desarrollo tecnológico de los próximos años, estas experiencias alcanzaron a proporcionar nuevas experiencias, integrando cinemáticas y recursos audiovisuales varios para apoyar a los sistemas narrativos, dando paso a un nuevo paradigma de narración interactiva.Este libro, compilado por once autores expertos en investigación académica y producción en medios digitales, aborda desde la construcción del espacio de juego hasta la adaptación cinematográfica de universos narrativos icónicos. Cada capítulo ofrece una mirada única a las relaciones entre el cine y los videojuegos, explorando temas como la focalización narrativa, el capital cultural, la construcción del tiempo y la transmediación.



Impreso

Año de publicación: 2024

Presentación: Libro

Tamaño: 21 x 14 x 2 cm

Número de páginas del contenido principal: 342 Páginas

ISBN13: 9786072832060

$335 MXN

Palabras clave

Videojuegos; Ficcionalización; Capital cultural cinematográfico; Fallout; Castlevania; Star wars

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen

A través de análisis perspicaces, los autores nos llevan más allá de las meras adaptaciones para revelar cómo los videojuegos han influido en el lenguaje cinematográfico contemporáneo y cómo ambos medios comparten y reinventan los ciclos narrativos. Desde los horrores del género splatter hasta los paisajes postapocalípticos de franquicias como Fallout, cada ensayo de este libro desentraña las complejidades de esta relación simbiótica.Es un libro imprescindible para cualquier aficionado a los videojuegos, sobre todo si es cineasta, académico o narrador digital que desea comprender las intersecciones entre estos dos medios en constante evolución. Un fascinante análisis que descubre cómo la narrativa digital redefine nuestra forma de contar historias y nos lleva desde las pantallas hasta los confines de la imaginación humana.



Sobre el autor

Blanca E. López Pérez

Profesora investigadora de Departamento de Investigación y Conocimiento para Diseño, miembro del área de investigación Diseño Disruptivo y responsable del programa de investigación Cultura Lúdica y Humanidades Digitales.

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen

Coordina el Posgrado en Procesos Culturales para el Diseño y el Arte de la División de Ciencias y Artes para el Diseño en la Universidad Autónoma Metropolitana en Azcapotzalco.Es coordinadora académica de Womanize! LATAM, y miembro de la Red de Humanidades Digitales (Red HD) y de la Red Internacional de Investigadores de Juegos de Rol. Es presidente de DIGRA MX Asociación de Investigación de Juegos Digitales Capítulo México y fundadora de la Asociación Mexicana de Estudios de Videojuegos y Cultura Lúdica. Participa en la Academia de las Familias Mexicanas en el desarrollo de espacios lúdicos contra la violencia familiar y es parte del Comité Científico del Observatorio Internacional sobre Políticas de Drogas.Es coautora de los libros Narrativas Transmedia. Videojuegos y Literatura en la Cultura, Videojuegos y Lenguaje, Videojuegos y cinematografía y El juego como transformador social. Cuenta con experiencia en producción para medios como es el programa de radio Horroris Causa para UAM Radio 94.1 FM, el desarrollo del videojuego independiente Tommy is Angry de su autoría y creación de campañas para la comunidad LGBT+ como La magia no tiene género. Actualmente realiza investigación sobre videojuegos y procesos terapéuticos, y desarrolla la producción de los documentales Toyesis I Coleccionistas de juguetes y UNFAIR Game: el campo mexicano de los videojuegos.

MR

Mauricio Rangel Jiménez

EM

Edgar Meritano Corrales

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen