

NOTA SOBRE LOS AUTORES

ABOUT THE AUTHORS

SILVIANO CARRASCO

Profesor ayudante en el departamento de Lenguas Modernas y Literatura Comparada de la Universidad de Extremadura. Sus líneas de investigación son la literatura francesa del siglo xx y XXI, la literatura y el cine, y la ludología.

JUAN CARLOS CRUZ SUÁREZ

Juan Carlos Cruz Suárez es doctor en Filología Hispánica por la Universidad de Salamanca. Ha sido investigador posdoctoral en la Universidad de Aarhus (Dinamarca) y ha coeditado los tres volúmenes colectivos de *La memoria novelada* (Peter Lang, 2012, 2013 y 2015). Es autor del libro *Ojos con mucha noche. Ingenio, poesía y pensamiento en el Barroco español* (Peter Lang, 2014) y es codirector y editor de la revista *Diálogos Latinoamericanos*. En la actualidad imparte docencia en la Facultad de Artes (Departamento de Románicas y Alemán) de la Universidad de Aarhus. Es, además, codirector del Latin American Center de esta misma institución académica.

DANIEL ESCANDELL MONTIEL

Daniel Escandell Montiel es doctor en Filología Hispánica por la Universidad de Salamanca (España) y recibió el Premio Extraordinario de Doctorado del área. Ha publicado artículos sobre literatura digital y blogoficción como "La pérdida de la memoria: el presente absoluto en la blogonovela" o "El escenario virtual de la blogoficción. Construcción avatárica en la narrativa digital". Es autor de *Escrituras para el siglo XXI. Literatura y blogoficción* (Iberoamericana-Veruert, 2014) y coautor de *El gabinete de Fausto: "teatros" de la escritura y la lectura a un lado y otro de la frontera digital* (CSIC, 2014). Dirige la revista de Humanidades Digitales *Caracteres. Estudios críticos y culturales de la esfera digital*.

SERGIO FERNÁNDEZ MARTÍNEZ

Sergio Fernández Martínez (León, 1992) es graduado en Filología Moderna: Inglés por la Universidad de León (2014), donde actualmente cursa el Máster en Literatura Española y Comparada y participa como becario de colaboración. Ha sido coordinador de las II Jornadas de la Red Internacional de Universidades Lectoras sobre Literatura Actual (2015). Su recién iniciada labor investigadora se centra en los *Body Studies*, publicando «La Nueva Carne: génesis y cuerpo/ realidad femenina en la narrativa de Pilar Pedraza» en el volumen *Espejismos de la realidad. Percepciones de lo insólito en la literatura española (siglos XIX-XXI)* (2015), fruto de un Proyecto de Investigación I+D+I. Asimismo, su Trabajo Fin de Máster sigue esta misma línea, analizando los desórdenes alimenticios en varias ficciones contemporáneas.

MARTA FERNÁNDEZ RUIZ

Marta Fernández Ruiz (Madrid, 1985) es doctora en Investigación Aplicada a los Medios de Comunicación y licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Carlos III de Madrid. Especializada en videojuegos, ha dedicado artículos a la intersección existente entre los aspectos estéticos y narrativos de los videojuegos y el diseño de la interacción en los mismos. Ha publicado en las revistas académicas *Contratexto*, *Razón y Palabra* e *Icono 14*, al tiempo que ha participado en congresos internacionales como el Future and Reality of Gaming (Viena, 2013) o el V Congreso Internacional de Investigadores Audiovisuales (Madrid, 2014).

Por otro lado, ha sido ponente en diferentes seminarios y jornadas de investigación en la Universidad de Alcalá de Henares (Videojuegos y Ocio Digital, 2014), la Universidad Complutense de Madrid (Videojuegos y Sociedad: Una aproximación multidisciplinar al estudio de los videojuegos en la sociedad contemporánea, 2013) y la Universidad Carlos III de Madrid (¡Play the Game! Evolución empresarial, cultural y artística del videojuego, 2011).

Combina su actividad investigadora con el desarrollo de productos multimedia interactivos destinados a la formación en el ámbito deportivo, desde que trabajase como Técnico de Apoyo a la Investigación con cargo al proyecto «Nuevas Tecnologías Aplicadas al Arbitraje de Fútbol» del departamento de Periodismo y Comunicación Audiovisual de la Universidad Carlos III de Madrid.

LAKSMY IRIGOYEN REGUEIRO

Laksmay Irigoyen Regueiro (Mahón, 1979) es licenciada en filología hispánica por la Universidad de Santiago de Compostela, donde actualmente se encuentra realizando su tesis doctoral en el campo de los *Game Studies*. Forma parte del grupo de investigación del departamento de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada en dicha universidad. Entre sus trabajos más destacados se encuentra la transcripción y co-edición crítica, junto a Manuel Valle Ortiz, del manuscrito *Lições de Marte* (AGEA Editora, 2014).

EWAN KIRKLAND

Ewan Kirkland completed his PhD at the University of Sussex on the subject of children's cinema. Since then his work has been largely focussed around videogames, particularly Konami's survival horror franchise *Silent Hill*. Examining the series in terms of genre, gender, narrative, marketing and publicity, and traditions of Gothic literature, Ewan's work has been published in *Games and Culture*, *Convergence*, *Camera Obscura* and *Gothic Studies*. Ewan has also explored issues of represented in popular culture, writing about racial whiteness in vampire series such as *Twilight*, *Buffy* and *The Vampire Diaries*, gender politics in *Battlestar Galactica*, and sexuality in romantic comedy and science fiction cinema. More recently Ewan has returned to issues of children's culture, organising the first international academic conference on Hasbro's *My Little Pony* series at the University of Brighton in June 2014. He is currently working on a book exploring connections between children's literature, film, television and digital media.

TERESA LÓPEZ-PELLISA

Teresa López-Pellisa es doctora en Humanidades (Área de Literatura) por la Universidad Carlos III de Madrid. Licenciada en Teoría de la Literatura y Literatura Comprada por la Universidad Autónoma de Barcelona y Licenciada en Humanidades por la Universidad Carlos III de Madrid. Ha realizado estancias de investigación en la Université de Genève (Suiza), en la Universidad de Buenos Aires (Argentina), en la Pontificia Universidad Católica de Perú y en The Graduate Center, CUNY (Nueva York). Es miembro del Instituto de Cultura y Tecnología de la Universidad Carlos III de Madrid y de la Asociación GENET (Red de Estudios de Género) del Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC). Forma parte del Grupo de Estudios de Género en Industrias Culturales y Artes (InGenArte) del CSIC, es miembro del Consejo

de Redacción de *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos (sobre narrativa, teatro, poesía, cine, cómic y videojuegos en España y Latinoamérica siglos xx y xxi)*, y jefa de redacción de *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*. Y decana de la Universidad Desconocida en Brooklyn (EEUU). Ha sido profesora en la Universidad Carlos III de Madrid (2005-2011) y actualmente trabaja en el Departamento de Filología Española (Área de Teoría de la Literatura) de la Universidad Autónoma de Barcelona, donde desarrolla su investigación sobre las relaciones entre literatura y cibercultura en el marco del Grupo de Estudios sobre lo Fantástico (GEF) y del Grupo de Investigación Cos y Textualitat con un contrato Juan de la Cierva.

Entre sus publicaciones cabe destacar *Patologías de la realidad virtual. Ciencia Ficción y Cibercultura* (Fondo de Cultura Económica, en prensa), y la co-edición de *Visiones de lo fantástico en la cultura española (1970-2012)* (E.D.A. Libros, 2014) y *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica* (Universidad Carlos III, 2009), además de varios artículos en revistas especializadas. Sus líneas de investigación se centran en la literatura de ciencia ficción y sus relaciones con la realidad virtual, literatura y cibercultura, teatro y nuevas tecnologías y ciberfeminismo.

ALEJANDRO LOZANO MUÑOZ

Alejandro Lozano Muñoz es investigador predoctoral en la Universidad de Salamanca. Su principal área de trabajo es la estética de las nuevas tecnologías, y en estos momentos estudia las transformaciones recientes en la estética del cuerpo a partir de prácticas sociales y artísticas.

Su segunda línea de investigación, en conexión con la primera, es la estética del videojuego entendido como objeto cultural y como medio de comunicación y expresión. A propósito de ello ha publicado *Juegos multijugador* junto a Ruth S. Contreras y José Luis Eguía (2014) y ha participado con varios textos en los libros *Letras Pixeladas vol. I* (2013) y *vol. II* (2014), junto con otras publicaciones y ponencias en revistas y congresos. Asimismo forma parte del Comité Editorial de *Press Button*, una revista científica en torno a los videojuegos que forma parte de la plataforma Zehn Games, de la que también es miembro.

ALEJANDRO ADALBERTO MEJÍA GONZÁLEZ

Alejandro Adalberto Mejía González (Tijuana, 1987) es licenciado en Lengua y Literaturas Hispánicas por la Universidad Michoacana y maestro en Estu-

dios de Literatura Mexicana por la Universidad de Guadalajara. Sus trabajos de tesis han sido, respectivamente, «Sexta propuesta literaria de Italo Calvino, *Consistencia*. Un acercamiento a través de *Las ciudades invisibles*» y «El discurso fantástico de Francisco Tario: conformación entre sujeto y mundo a través de los estatutos narrativos y dramáticos de *Una violeta de más* y *Terraza con jardín infernal*». Su investigación actual se centra en las implicaciones entre literatura fantástica y literatura de viajes en Francisco Tario, Sergio Pitol y algunos escritores francófonos como Julien Gracq, Yves Bonnefoy y Jacques Abeille.

Entre sus artículos se encuentran «El mundo mira al mundo o sobre el valor de la *Consistencia* a través de *Las ciudades invisibles* de Italo Calvino» en *Italo Calvino. El laberinto de la levedad* (coord.^a Dra. Elizabeth Sánchez Garay, 2014), «Las meditaciones de Italo Calvino o *El Mundo mira el mundo*» en *Literatura, arte y discurso crítico en el siglo XXI vol. 2* (coord. por Juan Carlos González Vidal, 2014), y «Paradigmas de lo fantástico: poiesis y liturgia en *Terraza con jardín infernal* de Francisco Tario» en *Estudios de literatura mexicana III* (coord. por Cecilia Eudave Robles, 2014). En 2012 realizó una estancia de investigación sobre estudios de lo fantástico con el Dr. David Roas en la Universidad Autónoma de Barcelona.

PAOLA PALMA

Paola Palma è ricercatrice associata presso l'UMR [Unité mixte de recherche] Thalim (CNRS/ENR/Université Paris 3). È dottore di ricerca in letteratura e filologia (Università di Verona) con una tesi che è d'imminente pubblicazione (*La vagabonda dello schermo. Colette e il cinema*, 2015). Ha inoltre curato l'edizione italiana degli scritti di Colette sul cinema (*Colette. Una scrittrice al cinema. Recensioni e riflessioni*, 2010). Dal 2008 al 2014 è stata professore a contratto di «Comunicazione per immagini: cinema e fotogiornalismo» all'Università di Verona.

Si occupa dei rapporti del cinema con le altre arti, della recitazione e dell'attore, e partecipa in Francia a un progetto di ricerca del LabEx TransferS sulla storia delle coproduzioni cinematografiche europee. Ha pubblicato, tra gli altri, saggi su Marcello Mastroianni (nel volume collettaneo *L'auteur de cinéma. Histoire, généalogie, archéologie*, 2013), sulla rivisitazione del mito classico nel melodramma cinematografico, sul cinema di Yannick Bellon, di Louis Malle e di Roberto Rossellini.

Membro del gruppo di ricerca Teatro e spettacolo fantastico (Università di Verona), ha dedicato un articolo agli adattamenti del *Monaco* di Lewis nel teatro francese tra Sette e Ottocento (nel volume *La meraviglia e la paura. Il*

fantastico nel teatro europeo, 2013) e si interessa, più in generale, agli scambi e alle reciproche influenze tra la letteratura, il teatro e il cinema, soprattutto in Francia, tra la fine del XIX e la prima metà del XX secolo.

HÉCTOR PUENTE BIENVENIDO

Héctor Puente Bienvenido (Madrid, 1987) es doctor en Sociología por la Universidad Complutense de Madrid (facultad donde también ha cursado estudios de máster en Metodología de Investigación Aplicada). Licenciado en sociología por la Universidad Carlos III de Madrid, con premio extraordinario fin de carrera, es especialista en videojuegos; sus esfuerzos se han centrado en el análisis de comunidades virtuales, la interacción social en espacios de juego o los procesos de cambio social emergente relacionados con los dispositivos videolúdicos. Ha publicado en numerosas revistas académicas como *Teknokultura*, *Revista-Redes* o *DiGRA*, al tiempo que ha participado en congresos internacionales como el DiGRA 2013 (Atlanta, 2013), Future and Reality of Gaming (Viena, 2013) o el V Congreso Internacional de Investigadores Audiovisuales (Madrid, 2014).

Por otro lado, ha sido profesor en formación (FPU) durante 4 años en el departamento de Cambio Social en la UCM y ha realizado estancias de Investigación en el IT Copnehagen (Copenhague, 2012), Georgia Tech (Atlanta, 2013) o Royal Melbourne Institute of Technology (Melbourne, 2014). Asimismo, ha sido ponente invitado en diferentes seminarios y jornadas de investigación en la Universidad de Alcalá de Henares (Videojuegos y Ocio Digital, 2014), la Universidad Complutense de Madrid (Videojuegos y Sociedad, 2013) o la RMIT (Thesis Project, 2014). Y es miembro del proyecto de investigación I+D+i «Innovaciones metodológicas para prácticas emergentes», combina su actividad investigadora con un trabajo como analista de datos en sector privado.

NIEVES ROSENDO

Becaria FPU en el Departamento de Información y Comunicación de la Universidad de Granada y miembro del Proyecto de Investigación del Ministerio de Innovación (I+D) CSO2013-47288 Nar_Trans «Narrativas transmediales: nuevos modos de ficción audiovisual, comunicación informativa y performance en la era digital», Nieves Rosendo es Máster en Estudios Literarios y Teatrales por dicha Universidad. Es también Máster en Literatura en la Era Digital por el IL3 de la Universidad de Barcelona, y Licenciada en Filología Hispánica por la Universidad de Málaga. Ha disfrutado de sendas becas de

investigación en el Departamento de Games Studies de la ITU de Copenhague y en el Departamento de Culturele Studies de la KULeuven (Bélgica), y ha participado en conferencias internacionales con trabajos sobre literatura digital, narrativa, series de televisión y videojuegos.

Ha coordinado los Seminarios Internacionales «Transmedia Storytelling. Intermediality & Adaptation in Digital Cultures» (2014) y «Narrativas Transmediales: Nuevos modos de creación de mundos de ficción» (2015) celebrados en la Universidad de Granada. También coordinó el I Taller interfacultades «¿Aún vas por la primera temporada? Análisis crítico del fenómeno de las series de televisión» celebrado en la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Granada con la colaboración de la Facultad de Comunicación y Documentación (2014-2015).

Durante sus años de desempeño profesional en otros campos, trabajó la crítica literaria y colaboró en algunas revistas españolas. Es autora de los libros *Bestiario de Madrid* (Ediciones La Librería) y *La embajada de Rui* (Editorial MacMillan). Actualmente imparte el curso de animación a la lectura «Ciborgs, robots, IAs, realidad virtual y distopía. Taller de Literatura y Cibercultura» en el Centro Andaluz de las Letras de Málaga. Prepara su tesis sobre transmedialidad y narrativa en los medios digitales bajo la dirección de Domingo Sánchez-Mesa Martínez.

GERARD TORRES REBASSA

Gerard Torres Rabassa es licenciado en Estudios Literarios por la Universidad de Barcelona, con premio extraordinario. También es maestro en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada por la misma universidad, con una investigación sobre el proyecto literario de Jorge Semprún. Obtuvo la beca de Colaboración con el Departamento de Filología Románica (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2012-2013) y la beca AAD (Actividades Académicas Dirigidas) de soporte al profesorado (Agència de Gestió d'Ajuts Universitaris i de la Recerca, 2013), y actualmente está desarrollando una tesis doctoral sobre la renovación del género novelesco en los campos literarios español y portugués durante el periodo de la transición democrática, en el programa de doctorado de Filología Hispánica de la Universidad de Barcelona.

SUSANA PAJARES TOSCA

Susana Tosca es profesora titular de Cultura Digital en la Universidad IT de Copenhague. Su tesis doctoral sobre literatura digital, defendida en la Univer-

sidad Complutense de Madrid en 2001, recibió la distinción *summa cum laude*. Su investigación se ha centrado en las áreas de literatura digital, narrativa, videojuegos, estética de la recepción en medios digitales, *fandom* y creatividad y mundos transmediales. Su último libro es la segunda edición de *Understanding Videogames* (Routledge, 2013).

CARLOS GERARDO ZERMEÑO VARGAS

Carlos Zermeño es Maestro en Estudios Humanísticos y profesor del Tecnológico de Monterrey, campus Toluca. Ha participado en revistas internacionales y coloquios. Su trabajo académico se centra en exploraciones de lo fantástico en la literatura y el cine mexicanos. Ha obtenido premios nacionales en poesía y narrativa. Tiene publicada la novela *Barco a Venus* (Anagma, 2011) y es coautor del libro de ensayos *Inquietantes Inquietudes. Tres décadas de literatura fantástica en el Estado de México* (Instituto Mexiquense de Cultura, 2012). Fue becario del FONCA y actualmente estudia el Doctorado en Estudios Humanísticos en el Tecnológico de Monterrey, campus Ciudad de México.

