

# FORMATO PRESENTACION JORNADAS DE SEGUIMIENTO 2017

## SUBDIVISION DE PROGRAMAS TEMATICOS CIENTIFICO-TECNICOS AREA DE HUMANIDADES

**Máximo número de transparencias 18.**

**Tamaño máximo del archivo 4 Megas**

**Sugerencias de presentación:**

- **Tamaño recomendable de letra a emplear: 24**
- **Tamaño mínimo a emplear: 20**
- **Emplear negrita**
- **No disminuir de 0.85 el espacio entre líneas.**
- **Respetar tamaño máximo de los recuadros**



# TITULO DEL PROYECTO

## DATOS BÁSICOS DEL PROYECTO

**Referencia: FFI2014-55958-C2-2-P**

**Modalidad: A / B: B**

**Individual / Coordinado: Coordinado**

**Investigador Principal 1: Antonio Jesús Gil González**

**Investigador Principal 2, si procede:**

**Subvención concedida (Costes directos): 13.000 €**

**Fecha inicio: 2015 Fecha finalización (prevista): 2017**

**Contrato predoctoral asociado: NO**

**Nombre:**

Para proyectos coordinados incluir la información de cada subproyecto



# PARTICIPANTES

**Entidades participantes: Universidad de Santiago de Compostela (coordinado con la Universidad de Salamanca)**

**Equipo de investigación:**

**Cristina Mourón Figueroa (Universidad de Santiago)**

**Silvia Alonso Pérez (Universidad de Santiago)**

**Luis Navarrete Cardero (Universidad de Sevilla)**

Equipo de investigación: indicando altas y bajas si procede



## **Equipo de trabajo:**

### **Doctores del equipo de trabajo:**

**Vicente Luis Mora (escritor y académico)**

**Marta Álvarez Rodríguez (Université de Besançon-Franche Compté)**

**Laureano Montero (Université de Bourgogne-Dijon, doctorado en el curso del Proyecto)**

**Xulio Carballo Dopico (Universidad de A Coruña, doctorado en el curso del Proyecto)**

**Juan José Vargas Iglesias (Universidad de Sevilla, doctorado e incorporado a mitad del proyecto)**

### **Otros miembros del equipo de trabajo**

**Iris Cochón Otero (Universidad de Santiago, doctoranda)**

**Carlos Redondo Sánchez (Universidad de Santiago, doctorando)**

**Iago Boán Francis (Universidad de Santiago, incorporado a mitad del proyecto, doctorando)**

**Gonzalo Enríquez Veloso (Universidad de Santiago, posgraduado, baja en el segundo año del proyecto)**

**Patricia Val Antelo (Universidad de Santiago, incorporada el último año del proyecto, posgraduada)**



# MOTIVACIÓN, HIPÓTESIS Y ESTRATEGIA DEL PROYECTO

**Desarrollar, partiendo de los sucesivos proyectos previos consolidados en el ámbito filmoliterario por el GELyC, una línea específica orientada a los nuevos medios, en coordinación con el proyecto matriz.**

**Demostrar que los procesos adaptativos tradicionales centrados en la literatura y con destino principal en el cine y el medio audiovisual han sido desplazados y ampliados en dirección a los medios digitales.**

**Incorporar el estudio (crítico, semiótico y teórico-comparado) de medios emergentes como el cómic, el videojuego o internet, muy débilmente institucionalizados en el ámbito académico y de investigación en España.**

**Analizar el sistema de prácticas culturales y dentro de estas las de carácter ficcional y narrativo dominantes, y desarrollar y sistematizar un marco teórico y metodológico para su comprensión, contribuyendo a la aparición y consolidación de unos *Comparative Media Studies* en el ámbito hispánico.**

Motivar científicamente el proyecto en el contexto de la línea de trabajo del equipo y de los resultados previos disponibles, describir la hipótesis de partida y la estrategia general del proyecto.



# OBJETIVOS PROPUESTOS Y ALCANZADOS

1. **Objetivo 1**: Estudio de corpora emergentes consolidados ✓ ➔
2. **Objetivo 2**: Estudio de prácticas adaptativas dentro del sistema internarrativo literario, audiovisual, gráfico y digital ✓
3. **Objetivo 3**: Institucionalización y promoción del estudio de los nuevos medios desde una perspectiva comparada y transdisciplinar ✓
4. **Objetivo 4**: Explorar, en tiempo real e incluso con carácter prospectivo, los lenguajes, procesos y tendencias de una nueva narratividad interactiva ✓ ➔

En esta diapositiva se indicarán de forma sucinta los objetivos propuestos en la memoria original, los posibles cambios como consecuencia del progreso de la investigación, los objetivos alcanzados y los que se prevén alcanzar en la duración prevista del proyecto. En caso de estimarse la necesidad de prórroga, debe indicarse aquí.



# RESULTADOS CIENTÍFICO-TÉCNICOS

## Objetivo 1:

**Estudios sobre cómic, videojuego, nuevo documental**

Publicaciones nº 1, 5, 6, 8

## Objetivo 2:

**Estudio de las remediaciones e hibridaciones entre las narrativas literarias o audiovisuales establecidas y las derivadas del nuevo paradigma tecnológico**

Publicaciones nº 2, 3, 9, 10, 11

## Objetivo 4:

**Estudios sobre nuevas narrativas interactivas**

**Principales resultados no previstos:**

**Estudios sobre narrativas de realidad virtual**

Publicaciones nº 4, 7

**Contrato de investigación de la Xunta de Andalucía para la producción de videojuegos en el Aula de Videojuegos de la Universidad de Sevilla**

*Dissident* (Agaporni Games, 2017), *Boxtrip* (Agaporni Games, 2017) y *Gloomy-Z* (en preparación)

Describir en 3-4 diapositivas las principales actividades realizadas y los resultados obtenidos en cada uno de los objetivos del proyecto, así como las dificultades encontradas o los resultados no previstos. Valore la relevancia de los mismo. Indique las publicaciones derivadas de ellos.



## **1. Objetivo 3:**

**Puesta en marcha del proyecto. Reunión de coordinación (Salamanca, octubre de 2015) y reunión constitutiva del equipo (Santiago, noviembre de 2015)**

**Finalización de sendas tesis doctorales y preparación posterior para su publicación**

**Jornada Nuevas Narrativas (Santiago, 2015)**

**Congreso sobre Intermedialidad (Laussane, 2015) **Publicación nº 2****

**Primera jornada de estudio conjunto de los dos subproyectos para la presentación y discusión de los primeros resultados (Salamanca, 2016)**

**Publicación nº 3**

**Sistematización y jornada final conjunta (Santiago, 2017, en preparación)**

**Participación en reuniones científicas y conferencias**

**Máster de Videojuego de la Universidad de Sevilla**

**Actividad del Aula de Videojuego de la Universidad de Sevilla**

**Principal dificultad encontrada, la creación de un aula/laboratorio de narrativa interactiva y videojuego en la Universidad de Santiago**



# RESULTADOS CIENTÍFICO-TÉCNICOS:

## Relación de publicaciones derivadas del proyecto

### Libros

1

Álvarez, Marta, Hanna Hatzmann e Inmaculada Sánchez Alarcón (eds.), (2015), *No se está quieto. Nuevas formas documentales en el audiovisual hispánico*, Madrid/Frankfurt am Main, Iberoamericana/Verwuert, 2015.

2

González de Canales, Júlia, Marta Álvarez, Antonio J. Gil González y Marco Kunz (eds.), *Metamedialidad. Los medios y la metaficción*, Binges, Orbis Tertius, 2017

3

Pérez Bowie José Antonio y Antonio J. Gil González (eds.), *Ficciones nómadas. Procesos de intermedialidad literaria y audiovisual*, Madrid, Pigmalión, 2017

Relacione las [publicaciones derivadas del proyecto \(P\)](#), así como otras [publicaciones relacionadas \(C\)](#) (derivadas de proyecto anterior, o colaboraciones)

## Artículos

4.

**Gil González, Antonio Jesús, “Narrativa aumentada”, *1616. Anuario de Literatura Comparada*, 5, 2015, pp. 45-74**

5

**Gil González, Antonio Jesús, “La ficcionalización de la guerra civil española en la novela gráfica y el videojuego del siglo XXI: De *Los surcos del azar* a *España 1936*”, *Studi Ispanici*, 2016, pp. 109-126**

6

**Redondo Sánchez, Carlos, “Ilustración, reescritura y transficción de la Trilogie Nikopol de Enki Bilal”. *1616: Anuario de Literatura Comparada*, 5, 2015, pp. 107-133.**

7

**Navarrete Cardero, Luis (con María del Mar Ramírez Alvarado), “Experiencias innovadoras en dispositivos interactivos aplicados a los videojuegos: el caso de Oculus Rift”. *adComunica*, 13, 2017, pp. 223-235**

## Capítulos de libro

8

Álvarez, Marta, "María Cañas: *videomaquia* militante", en Marta Álvarez, Hanna Hatzmann e Inmaculada Sánchez Alarcón (eds.), (2015), *No se está quieto. Nuevas formas documentales en el audiovisual hispánico*, Madrid/Frankfurt am Main, Iberoamericana/Verwuert, 2015, pp. 317-328

9

Álvarez, Marta, "Viejas imágenes, nuevos dispositivos: más reciclajes de cine doméstico", en Amélie Florenchie y Dominique Breton (eds.), *Nuevos dispositivos enunciativos en la era intermedial*, Villeurbanne, Éditions Orbis Tertius, 2015, pp. 202-224.

10

Gil González, Antonio Jesús y Marta Álvarez (con J. González y M. Kunz), «Introducción» a *Metamedialidad. Los medios y la metaficción*, Binges, Orbis Tertius, 2017, pp. 9-28

11

Gil González (con J. A. Pérez Bowie), «Introducción» a *Ficciones nómadas. Procesos de intermedialidad literaria y audiovisual*, Madrid, Pigmalión, 2017

# RESUMEN DE LOS RESULTADOS DEL PROYECTO

	Número	Impacto medio
<b>Libros*</b>	3	
<b>Artículos científicos derivados del proyecto*</b>	4	
<b>Capítulos de libros*</b>	4	
<b>Conferencias o ponencias en congresos (nacionales/internac)</b>	26	
<b>EPOs implicados en el proyecto</b>	1	
<b>Proyectos o contratos generados o en preparación con empresas</b>	1	

\* Publicados en revistas o editoriales de reconocido prestigio no indexadas en el JCR sino pertenecientes a otros índices de impacto en el área de humanidades y ciencias sociales reconocidas habitualmente en los criterios de evaluación de la CNEAI



# FORMACIÓN DE PERSONAL I

Tesis doctorales realizadas relacionadas con el proyecto (con indicación de título, fecha de inicio y de lectura y principales publicaciones)

**Laureano Montero, El cine de Eloy de la Iglesia: marginalidad y transgresión, Calificación: Très honorable, Université de Bourgogne, Dijon, 2016**

**Xulio Carballo Dopico, Para unha historia da “Banda Deseñada Galega”: a narración a través da linguaxe gráfico-textual, Calificación: Sobresaliente cum laude, Universidad de A Coruña, 2016**

**Juan José Vargas Iglesias, Sistematización de un nuevo paradigma ontológico del videojuego: el formativismo. Calificación: Sobresaliente Cum Laude, Universidad de Sevilla, 2016**

\* Se incluyen solamente en este apartado las defendidas por miembros del equipo de trabajo del proyecto, no así el conjunto de las dirigidas por los investigadores del mismo relacionadas con el proyecto

Actividades de formación de predoctorales y/o personal técnico relacionadas con el proyecto

- En esta diapositiva se indicará el personal en formación y las actividades realizadas en el marco del proyecto, incluyendo estancias e intercambios con otros equipos: Doctorandos (indicando estado de su tesis o fecha de lectura), Proyectos Fin de Carrera, técnicos en formación, etc.



# FORMACIÓN DE PERSONAL II

## Contrato Predoctoral asociado al proyecto

- En el caso de que el proyecto tenga asociado un contrato Predoctoral se deberá indicar el progreso en el plan de formación y en la realización de la tesis, con indicación de las publicaciones en las que figura el predoctoral, si procede.



# INTERNACIONALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

**Coorganización y codirección por el IP Antonio J. Gil y la investigadora Marta Álvarez del III Congreso de la Red Internacional sobre Metaficción en el ámbito Hispánico «Metamedialidad. Los medios y la metaficción», que tuvo lugar en la Universidad de Lausanne (Suiza) los días 3-5 de junio de 2015.**

**Relación con el Berkeley Center for New Media, que incluyó la Estancia del investigador Luis Navarrete y la colaboración en la propuesta de presentación de un Máster en Ficción Digital y Videojuegos a la convocatoria de la Agencia Europea Erasmus Mundus Máster, conjuntamente con las Universidades de Sevilla, Berkeley, Ca Foscari, Copenhague y Santiago de Compostela, actualmente en preparación.**

**Estancia de la investigadora Cristina Mourón durante el período 2017-2018 en calidad de Profesora Visitante Honoraria en la School of Arts de la University of Leicester (Reino Unido) para desarrollar su línea dentro del proyecto «Adaptaciones y reinterpretaciones del personaje histórico del rey Ricardo III en las series de televisión y la literatura británicas recientes»; posiblemente financiada por una beca Salvador de Madariaga.**

Relacionar las colaboraciones internacionales relacionadas con el proyecto y la relevancia para el mismo y para el equipo investigador



# EJECUCION DEL PRESUPUESTO (COSTES DIRECTOS)

Solicitado: 21.000 € Concedido: 13.000€ (62%) Ejecutado: 6.930,88€ (53.3%) Prórroga: SI/NO/Duración

Concepto	Ejecutado y %	Cambios relevantes respecto de la solicitud *
Personal	-	-
Inventariable	1.882,95 € (60,7%)	-
Fungible	0€ (0%)	-
Viajes y dietas	4.047,93 € (54,4%)	-
Otros	1.000 € (53,7%)	-

En esta diapositiva se indicará cómo se ha ejecutado (o está ejecutando) el gasto en relación con la solicitud presentada. No hace falta que las cantidades sean exactas, son indicativas de la ejecución del gasto realizado hasta el momento

**\*Gastos no contemplados en la solicitud original**

Explique la modificación del gasto en relación con el presupuesto inicial y justifíquela desde el punto de vista científico-técnico





# PARTICIPACIÓN EN OTROS PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN RELACIONADOS

- 1. Proyecto 1: En cuanto proyecto coordinado es insoslayable la interpenetración con el proyecto de la Universidad de Salamanca de esta misma convocatoria «Transescritura, transmedialidad, transfuncionalidad: Relaciones contemporáneas entre literatura, cine y nuevos medios, II» (FF2014-55958-C2-1-P), dotado con 24.000 €, de idéntico período de duración en el período 2015-2017.**
- 2. Proyecto 2: Proyecto Videojuegos Free to Play y Episódico. Contrato de investigación de la Xunta de Andalucía con la Universidad de Sevilla 2724/0821, investigador responsable Luis Navarrete Cardero, en el período 2016-2017 orientado al desarrollo de un programa de creación de videojuegos en el Aula de Videojuego de la Universidad de Sevilla.**

Otras propuestas presentadas: agencia financiadora, tipo de propuesta, situación actual.

Relacionar la participación en proyectos nacionales, europeos e internacionales, indicando Programa, convocatoria, tipo de proyecto y, en su caso ,financiación disponible para el equipo de investigación, así como su relación con el proyecto del que se reporta.



# PLANTEAMIENTO FUTURO

**Se está concurriendo a la convocatoria en curso de proyectos de Excelencia 2017, con la presentación del proyecto «Intermedialidad, adaptación y Transmedia (II): Narrativas interactivas digitales, videojuego y realidad virtual».**

**Mantiene con el actual la continuidad de sus objetivos y contenidos así como su estructuración como proyecto coordinado con el de la Universidad de Salamanca «Intermedialidad e institución. Relaciones interartísticas entre literatura, audiovisual y artes plásticas».**

**Se diferencia en centrarse específicamente en el desarrollo del objetivo cuarto del proyecto actual, sobre el estudio de las nuevas narrativas interactivas digitales, el videojuego, la realidad aumentada y la realidad virtual.**

**Si tiene previsto solicitar proyecto en una próxima convocatoria, explique la posible relación y diferencias con el presente proyecto.**

