LIBRO DE RESÚMENES

IV Seminario de Estudios Culturales

Imaginarios, saberes e identidades de frontera

5 y 6 de noviembre de 2026 - Universitat Oberta de Catalunya - Barcelona

Conferencias invitadas

1. «**Capitalismo y la nube**», Toby Miller.

2. «**Archivos Negros: ciudad, memoria y futuros en disputa**», Tania Safura Adam.

3. «**Ectopías feministas: pensar otras genealogías desde las rajaduras del mundo**», Carolina Meloni.

Mesas de comunicaciones

Mesa 1: Representaciones

1. «La frontera epistémica entre lo humano y lo vegetal en Silent Friend (Enyedi, 2025)». Marta Lopera-Mármol (Universitat Oberta de Catalunya), Ivan Pintor Iranzo (Universitat Pompeu Fabra) y Manel Jiménez Morales (Universitat Oberta de Catalunya).

2. «Género, etnografía crítica y contra-archivo colonial en Amazonia. Mundo Paraíso Perdido (Virginia Villaplana, 2012)». Elena Oroz (Universidad Carlos III de Madrid).

3. «Negociaciones de la identidad racializada, migrante y queer en el videojuego coming-of-age indie occidental: análisis comparativo entre Life is Strange 2, Thirsty Suitors y Butterfly Soup». Violeta Moldes-Rivas (Universitat Pompeu Fabra).

Mesa 2: Democracia y justicia epistémica

4. «Reimaginar la educación superior desde la justicia epistémica». Adriana Ornellas (Universitat Oberta de Catalunya).

5. «Pensar una política de las singularidades en la época de la "sociedad automática": del tecnooptimismo neorreaccionario al acecho de la democracia». Luis Felipe Oyarzún (Universitat Oberta de Catalunya).

6. «El protocol com a aparell de triple producció: materialitats, règims de percepció i subjectes a les infraestructures algorítmiques». Pau Alsina (Universitat Oberta de Catalunya).

Mesa 3: Mediaciones algorítmicas

7. «Ideological how? The concept of "ideology" in game studies. A literature review». Pablo Romero-Medina (Universidad de Córdoba) y Víctor Navarro-Remesal (Universitat Pompeu Fabra)

8. «Visibilidad sin inteligibilidad: mediaciones algorítmicas y producción de fronteras en la recepción juvenil de identidades digitales, el caso therian». Sebastián A. Longhi Heredia (Universidad Complutense de Madrid).

9. «From YouTube to Cinema: Digital Horror and New Spaces of Audiovisual Circulation». Vicente Rodríguez Ortega (Universidad Carlos III de Madrid)

10. «Materialidades del control: el juego digital y la extracción gamblificada». Dani Aranda

Mesa 4: Identidades y resistencias

11. «Pensar desde la frontera con Stuart Hall: genealogía de su comprensión discursiva de la 'identidad' y vigencia de su pensamiento en tiempos de auge etnonacionalista». Jorge Llanes Jove (Universidad de Santiago de Compostela).

12. «Infraestructuras mediáticas y ciudades inteligentes: imaginarios de frontera entre Barcelona, Songdo y Yachay». Paulo Celso da Silva (Universidade de Sorocaba).

13. «The Galician influence on the ancestry of Brazilian Carnival: Entroido and Entrudo». Naomy Inocêncio Faleiros (Universidade Federal do ABC).

«**Capitalismo y la nube**»

Toby Miller

Un espectro gigante con cabeza de hidra acecha nuestro mundo. En parte, este fantasma es visible, conocible. Pero no podemos discernir su forma fácilmente, ni entender su impacto con presteza: sus efectos son "invisibilizados por el tecnocapitalismo e ignorados por el usuario final en un intento de no asumir la responsabilidad colectiva de nuestros actos".

En el pasado, uno podía llegar a una ciudad o pueblo y encontrarse inmediatamente monumentos físicos y funcionales de infraestructura pública, basados en la socialización de riesgos y necesidades. Estamos hablando de cosas muy visibles, reconocibles: escuelas, oficinas de correos, centrales eléctricas o telefónicas y terminales ferroviarias. Todas habían sido iniciativas gubernamentales, creadas y dirigidas en virtud del interés y beneficio de toda la gente: contar con una formación institucional, disponer de energía eléctrica, estar conectados, etc.

Hoy hay muchos servicios de correo, educación, viajes, información, telecomunicaciones y pago que no vemos. Están en todos lados, pero no son visibles. Hablamos de lugares donde todo eso ocurre a la vez y ni nos enteramos. Son 'privados', aunque con apoyo estatal masivo: "Las plataformas suelen hacer acuerdos a puerta cerrada con funcionarios regionales, ofreciendo vagas promesas de empleo e innovación a cambio de tierras públicas, exenciones fiscales y acceso al agua y la electricidad". El Financial Times habla de "Un mundo posthumano: el vasto anonimato del centro de datos". Según The Guardian, "La construcción de centros de datos representa el sistema nervioso central de los productos de Inteligencia Artificial [IA], por lo que el creciente desarrollo y uso de herramientas de IA debe ir acompañado de una mayor capacidad; de lo contrario, se producirá una saturación de la capacidad de procesamiento, lo que significará un aumento de los costes para las empresas y los usuarios de IA". La firma inmobiliaria JLL predice que aparecerán casi 100 gigavatios de nuevos centros de datos entre 2026 y 2030. (Los centros de datos se calculan en función de su potencia eléctrica, que determina su capacidad de procesamiento). Se espera que el sector global de centros de datos crezca a una tasa de crecimiento anual compuesta del 14% durante ese período, lo que requerirá "innovaciones energéticas para aliviar las limitaciones de la red eléctrica".

***

«Archivos Negros: ciudad, memoria y futuros en disputa»

Tania Safura Adam.

En las ciudades españolas, la presencia negra ha sido históricamente fragmentada, borrada o excluida de las narrativas dominantes y de los archivos institucionales. Este borrado no constituye únicamente un problema de representación, sino que afecta a las formas de producir conocimiento, construir genealogías y establecer relaciones de pertenencia con el espacio urbano. Cuando se interrumpe la continuidad histórica de una comunidad, su presente queda desconectado de las memorias que lo preceden y se restringen las posibilidades de imaginar futuros habitables.

A partir de Archivos Negros, un proyecto de investigación artística y archivística, esta conferencia propone pensar el archivo como una práctica crítica que permite interrogar los regímenes de conocimiento que determinan qué experiencias se preservan, qué sujetos adquieren legitimidad histórica y qué presencias pueden inscribirse en la memoria de una ciudad. Frente a una concepción del archivo como repositorio estable del pasado, los Archivos Negros se plantean como infraestructuras vivas que conectan temporalidades, articulan experiencias y hacen posible la transmisión de saberes y memorias entre generaciones.

Mediante una aproximación que combina investigación documental, archivos comunitarios y vernáculos, trabajo de campo urbano y práctica artística, la conferencia explora distintas escenas de la vida negra para examinar cómo se producen los silencios históricos y qué formas de agencia, resistencia y creación permiten cuestionarlos. Desde una perspectiva negra y panafricana, el archivo se convierte así en un espacio de disputa sobre la representación, la pertenencia y la producción de conocimiento, pero también en una herramienta para reconfigurar la relación entre memoria, identidades y ciudad.

Más allá de recuperar historias ausentes, los Archivos Negros buscan transformar las condiciones desde las que esas historias pueden ser narradas, transmitidas y proyectadas hacia el futuro. La conferencia plantea, en definitiva, cómo las prácticas archivísticas pueden contribuir a una justicia epistémica que no solo revise los imaginarios dominantes del pasado, sino que amplíe las posibilidades de existencia y de futuro en el presente.

***

«Ectopías feministas: pensar otras genealogías desde las rajaduras del mundo»

Carolina Meloni

Analizaré en esta conferencia aquello que denomino las tradiciones-otras del feminismo o epistemologías ectópicas. Para ello, voy a abordar teorías, conceptos y propuestas de autoras fronterizas y situadas siempre fuera de lugar. Sin tópos reconocible. Fuera del cosmos, de ese orden filosófico como único posible y del orden teórico del feminismo hegemónico. Frente a esta tradición de un feminismo civilizatorio y colonizador, heredero directo de un orden filosófico y sus mapas concéntricos de la mismidad y la universalidad, reivindico una tradición de feminismos ignotos, ectópicos, situados al borde mismo de toda cartografía hegemónica. Bordeando mundos, habitando grietas. Feminismos que portan en su seno otras utopías, que son múltiples y diversas, que nos sitúan en la estela de otras genealogías, en una genealogía-otra.

Si toda teoría o sistema filosófico, por muy abstracto y universal que pretenda presentarse, se espacia en un mundo, es decir, se enraíza en un territorio concreto y surge de un imaginario social, político e histórico determinado, analizar desde otra perspectiva las condiciones de posibilidad de dicho orden epistémico nos implica, necesariamente, un cambio de territorio. Nos aventuramos a cruzar fronteras desconocidas. A habitar mapas inexplorados. Nos arrimamos así a las orillas, allí donde la mirada hegemónica no se atreve a llegar. Ese borde filoso, rajadura del mundo, como lo denominaba Gloria Anzaldúa. Allí donde encarnar determinados cuerpos, deseos y subjetividades conlleva siempre estar partida en dos. Fracturada y herida: situada siempre en los bordes mismos de la teoría.

***

La frontera epistémica entre lo humano y lo vegetal en Silent Friend (Enyedi, 2025)

Marta Lopera-Mármol, Universitat Oberta de Catalunya, mloperama@uoc.edu
Ivan Pintor Iranzo, Universitat Pompeu Fabra, ivan-pintor@upf.edu
Manel Jiménez-Morales, Universitat Oberta de Catalunya, manel.jimenez@uoc.edu

Este trabajo examina cómo el cine contemporáneo escenifica la frontera epistémica entre lo que se considera humano y lo que se considera vegetal, una de las cuestiones esenciales en los estudios botánicos contemporáneos (Mancuso, 2017, 2019; Simard, 2021; Trewavas, 2014; Baluška & Mancuso, 2021; Gagliano, 2021). En la línea de una ecocrítica que descentra lo antropocéntrico (Cubitt, 2017, 2020) y de un giro fitocéntrico de la imagen en movimiento (Castro, 2019), se pregunta dónde dejan de sostenerse las categorías heredadas de la cognición, la capacidad de acción y la percepción ante la vida de las plantas, y desde qué mirada, desde qué punto de partida, cabe mirarlas. La frontera no es aquí únicamente ontológica, es decir, dónde acaba el animal y empieza el vegetal, sino epistemológica: hasta dónde, y con qué instrumentos, podemos conocer una forma de vida que no comparte ni nuestro sistema nervioso ni nuestra escala temporal.

Metodológicamente, el trabajo combina el análisis de contenido cualitativo y análisis estético-formal sobre el estudio de caso *Silent Friend* (Ildikó Enyedi, 2025), que sigue un ginkgo a lo largo de tres épocas (1908, 1972, 2020) en la ciudad universitaria de Marburgo. El análisis de contenido permite reconstruir cómo la película articula, en cada época, un régimen distinto de conocimiento vegetal: el morfológico-fotográfico de la primera estudiante de botánica, que revela patrones ocultos mediante la cámara; el atencional del estudiante que se transforma observando un geranio; y el neurocientífico del investigador que intenta medir las señales del árbol durante la pandemia. Leídos en serie, estos tres regímenes componen una pequeña historia de las epistemologías de la planta, de lo óptico a lo computacional. Sostenemos que el film no representa simplemente la «inteligencia de las plantas», sino que dramatiza sus límites de cognoscibilidad: cada intento de medir, fotografiar u observar la planta pone a prueba los instrumentos y la percepción humanos, y exhibe el resto que ninguna medición captura.

Atendiendo también a la materialidad de los medios audiovisuales sea desde el coste ecológico de la instrumentación hasta la computación con que se «captura» lo vivo (Vaughan, 2019; Starosielski, 2016; Kääpä, 2018) y desde una epistemología situada y ecofeminista, el análisis de contenido revela cómo se produce un desplazamiento del conocimiento extractivo, que mide y captura, hacia un conocimiento relacional y atencional, que atiende y acompaña. El aparato que pretende conocer la planta tiene, él mismo, una huella ecológica: conocer no es un acto inmaterial. Finalmente, el análisis estético sostiene que la propia forma del film que muestra un ritmo pausado, duración dilatada, puesta en escena sensorial y háptica (Marks, 2000) no ilustra esta tesis, sino que la ejecuta. *Silent Friend* opera como argumento epistemológico: al exigir del espectador una

mirada lenta, táctil y paciente, propone una pedagogía de la percepción afín a la temporalidad vegetal, donde aprender a ver la planta equivale a aprender otro modo, menos extractivo, de habitar el mundo.

Referencias

Baluška, F., & Mancuso, S. (2021). Individuality, self and sociality of vascular plants. Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences, 376(1821), 20190760. https://doi.org/10.1098/rstb.2019.0760 [1]

Castro, T. (2019). The Mediated Plant. e-flux journal, 102.

Cubitt, S. (2017). Finite Media: Environmental Implications of Digital Technologies. Duke University Press

Cubitt, S. (2020) Anecdotal Evidence. Oxford University Press.

Gagliano, M. (2018). Thus spoke the plant: A remarkable journey of groundbreaking scientific discoveries and personal encounters with plants. North Atlantic Books.

Kääpä, P. (2018). Environmental Management of the Media:Policy, Industry, Practice. Routledge.

Mancuso, S. (2017). El futuro es vegetal. Galaxia Gutenberg.

Mancuso, S. (2019). La nación de las plantas. Galaxia Gutenberg.

Marks, L. U. (2000). The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses. Duke University Press.

Simard, S. (2021). Finding the mother tree: Discovering the wisdom of the forest. Allen Lane.

Starosielski, N., & Walker, J. (eds.) (2016). Sustainable Media. Routledge.

Vaughan, H. (2019). Hollywood' Dirtiest Secret: The Hidden Environmental Costs of the Movies. Columbia University Press.

Iván Pintor Iranzo es doctor en Comunicación Audiovisual por la Universitat Pompeu Fabra (UPF), donde es profesor en el Departamento de Comunicación y miembro del grupo de investigación CINEMA. Imparte cine contemporáneo en el Grado en Comunicación, además de asignaturas sobre historia del cine, la televisión y el cómic en el Máster en Estudios Cinematográficos y Audiovisuales Contemporáneos de la UPF. Fue co-investigador principal del proyecto "Motivos visuales en la esfera pública: producción y circulación de imágenes del poder en España" y actualmente es co-investigador principal del proyecto "Mutaciones de los motivos visuales en la esfera pública - Representaciones del poder en España 2017-2021: pandemia, cambio climático, identidades de género y conflictos raciales". Ha publicado artículos en revistas indexadas y ha contribuido a más de sesenta volúmenes académicos, entre ellos ReFocus: The Films of Joaquín Jordá (2026), Creativity and Sociology (2025), Figure del fumetto (2020), Les Motifs au cinéma (2019) e

I riflessi di Black Mirror (2018). Escribe para el periódico La Vanguardia y ha organizado ciclos de conferencias y exposiciones para varios museos europeos.

Marta Lopera-Mármol es doctora en Comunicación Cum Laude por la Universitat Pompeu Fabra (UPF) con mención internacional de la University of Cambridge y la Sorbonne Nouvelle III. Actualmente es profesora en el departamento de Comunicación en la UOC y miembro del grupo GAME. Anteriormente fue investigadora Juan de la Cierva en la Universidad Carlos III (2023-2025) e investigadora afiliada a la University of Cambridge (2022-2023). Máster en Investigación en Comunicación Social (UPF) y grado en Comunicación Audiovisual (UB). Ha publicado capítulos y artículos en revistas indexadas con revisión por pares. Sus líneas de investigación son: ecocine, trastornos mentales y series televisivas.

Manel Jiménez-Morales es profesor titular de Comunicación en la Universitat Oberta de Catalunya y Vicerrector de Alianzas, Comunidad y Cultura. Anteriormente, fue docente en la Universitat Pompeu Fabra (2000-2023), donde también ocupó el cargo de Vicerrector de Transformación Educativa. Es doctor y máster en Comunicación, y licenciado en Comunicación Audiovisual (UPF) y en Filología/Literatura Comparada (UB). Ha sido investigador en la Universidad de Oxford y en la UCLA. En la UPF, dirigió el Centro para la Innovación en la Educación CLIK-UPF. Su labor docente se extiende a varias universidades extranjeras, y ha dirigido el Máster en Escritura para Televisión.

***

Género, etnografía crítica y contra-archivo colonial en Amazonia. Mundo Paraíso Perdido (Virginia Villaplana, 2012)

Elena Oroz, Universidad Carlos III de Madrid, elortega@hum.uc3m.es

El reciente estudio del documental postcolonial realizado en España se ha configurado como un ámbito atento a la persistencia de los imaginarios imperiales, la representación de fronteras y migraciones y las formas en que distintas cineastas revisan esas visualidades desde perspectivas feministas e interseccionales (Binimelis-Adell & Fernández Labayen, 2022; Fonoll-Tassier et al., 2022, 2023), a menudo interviniendo sobre el archivo colonial (Fonoll- Tassier, en prensa).

Siguiendo esta línea, esta comunicación analiza Amazonia. Mundo Paraíso Perdido, proyecto iniciado por Virginia Villaplana en 2012 y que se ha desarrollado en distintas versiones videográficas y expositivas desde entonces. La obra ocupa un lugar temprano en la cartografía del "cine poscolonial español" trazada por Guardiola (2016) y resulta particularmente significativa para examinar las relaciones entre género, mirada y contra-archivo colonial.

El proyecto parte de seis rollos filmados en la primera mitad de la década de 1930 por Elena Rodríguez-Bauzá durante los viajes que realizó junto a Rafael Peláez por Sudamérica. Villaplana denomina a este conjunto "legado amateur" y reconstruye el itinerario de la expedición mediante pasaportes, fotografías, notas, entrevistas familiares y documentación histórica. De acuerdo con su propio análisis, las filmaciones aparecen como una escritura etnográfica inacabada, vinculada a un proyecto científico y museístico, que produjo un retrato falseado de las poblaciones indígenas y operó como una forma de "rapto cultural simbólico" (Villaplana, 2016). Así, la artista confronta este archivo con materiales rodados en el presente en el trapecio amazónico, en colaboración con comunidades indígenas de la región. El montaje articula dos temporalidades y posiciones de enunciación y construye un contraplano desde el que interrogar las transformaciones en la representación de los pueblos indígenas y la persistencia de la memoria colonial. En sintonía con Russell (1999), Villaplana (2016) define este trabajo como "etnografía experimental", noción que permite situarlo en una tradición crítica interesada en revisar las condiciones de producción del conocimiento etnográfico, sus convenciones visuales y sus efectos historiográficos.

A partir de estas consideraciones, esta comunicación se propone examinar cómo la obra de Villaplana construye y problematiza la doble condición de Rodríguez-Bauzá: su inscripción en una genealogía de mujeres vinculadas al primer documental de exploración (Warren, 2019), y su participación en un régimen visual atravesado por jerarquías raciales, culturales y de género. La perspectiva de género permite analizar cómo Amazonia recupera la singularidad de una mujer situada detrás de la cámara en un contexto expedicionario y colonial y somete su mirada a una lectura crítica, atendiendo a las relaciones de poder que organizan las imágenes. El rescate y la relectura de este fondo amateur y periférico se abordan como una práctica de contra-archivo (Amad, 2002), capaz de alterar las jerarquías del archivo colonial a y, a la vez, interroga la posición de privilegio desde la que Rodríguez-Bauzá pudo viajar, filmar y representar la alteridad. Metodológicamente, se combina el análisis textual de las distintas versiones de la obra con una entrevista a su creadora.

Referencias

Amad, P. (2002). Les «Archives de la planète» d'Albert Kahn (1908–1931): Archives ou contre-archives de l'histoire ? Les Cahiers de la Cinémathèque, (74), 19–33.

Binimelis-Adell, M., & Fernández Labayen, M. (2022). Las porteadoras, metáforas del confín. Una mirada interseccional a los documentales postcoloniales sobre la frontera hispano-marroquí. Papeles del CEIC, 2022(2), artículo 266, 1–14.

Fonoll-Tassier, A. (en prensa). Imágenes como cicatrices: Cineastas mujeres que disputan y ensamblan el archivo colonial de España y Portugal. En A. Gil Vázquez, A. Mejón, & E. Oroz (Eds.), Mujeres y cine en Iberoamérica. Peter Lang.

Fonoll-Tassier, A., Araüna Baró, N., & Quílez Esteve, L. (2023). Postcolonial feminism and non-fiction cinema: Gendered subjects in Alba Sotorra's war documentaries. Feminist Media Studies, 23(6), 2646–2662. https://doi.org/10.1080/14680777.2022.2079701

Fonoll-Tassier, A., Quílez Esteve, L., & Araüna Baró, N. (2022). Miradas descentradas. Nuevas tendencias en el documental español feminista. En R. Arnau, T. Sorolla, & J. Marzal (Eds.), Más allá del documento. Derivas y ampliaciones del cine de lo real contemporáneo (pp. 199–222). Tirant lo Blanch.

Guardiola, J. (2016). Colonia América. Notas para un cine postcolonial (en) español. Secuencias. Revista de Historia del Cine, (43–44), 155–176. https://doi.org/10.15366/secuencias2016.43-44.009

Russell, C. (1999). Experimental ethnography: The work of film in the age of video. Duke University Press.

Villaplana, V. (2016). À une certaine distance imaginaire de Tristes Tropiques. Un cas d'étude: Les expéditions dans les forêts amazoniennes et au Mato Grosso. Itinéraires d'un monde disparu. En G. Zapperi (Ed.), L'avenir du passé : Art contemporain et politiques de l'archive (pp. 111–118). Presses Universitaires de Rennes.

Warren, S. (2019). Subject to reality: Women and documentary film. University of Illinois Press.

Elena Oroz. Doctora en Comunicación por la Universidad Rovira i Virgili. Profesora Ayudante Doctora del Departamento de Comunicación de la Universidad Carlos III de Madrid, miembro del grupo de investigación TECMERIN y del Instituto Universitario del Cine Español de la UC3M. Sus áreas de investigación son el cine español, el documental y los estudios de género aplicados al audiovisual, a menudo, desde una perspectiva interseccional. Coeditora de los libros *Lo personal es político. Documental y Feminismo* (Gobierno de Navarra, 2011) y *Entrevistas con creadoras del cine español contemporáneo* (Peter Lang, 2021). (https://orcid.org/0000-0001-9535-8395)

***

Negociaciones de la identidad racializada, migrante y queer en el videojuego coming-of-age indie occidental: análisis comparativo entre Life is Strange 2, Thirsty Suitors y Butterfly Soup

Violeta Moldes-Rivas, Universitat Pompeu Fabra, violeta.moldes@upf.edu

El coming-of-age tiene sus orígenes en la bildungsroman alemana, y es uno de los géneros más relevantes en la literatura occidental desde el siglo XVIII (Martin Swales, 1978; Franco Moretti, 1987; Anniken Telnes Iversen, 2010). Son obras que narran el desarrollo psicológico y moral del protagonista desde la niñez hasta la adultez como tema principal;

el foco en las relaciones interpersonales, así como las relaciones con las estructuras sociales. Las narrativas se desarrollan buscando la reconciliación de las aspiraciones individuales y los deseos del protagonista con las demandas de la conformidad social (Sarah Graham, 2019, p.I). Se han entendido como reflejo de un mundo en cambio, reflejado en la transición del niño al adulto, como una manera de acercarnos al contexto histórico-social en el que se enmarca la obra (Mikhail Bakhtin, 1986). Tradicionalmente, los protagonistas han sido hombres de clase media cisgénero, heterosexuales, blancos y sin discapacidad; y es considerado un género muy ligado a los valores europeos del progreso, la modernidad, la nación y el capitalismo (Franco Moretti, 1987; Enrique Lima, 1993) y a lo que se entiende en occidente por el concepto de "madurar" o lo que significa ser un adulto adecuado a la sociedad (Stella Bolaki, 2011; Enrique Lima, 2011; Ericka A. Hoagland, 2019).

En videojuegos también las encontramos, sobre todo narrativas más cercanas a la épica y al esquema del viaje del héroe (hero's journey) de Joseph Campbell, pero títulos como Life is Strange (DONTNOD, Deck Nine, 2015), Night in the Woods (Infinite Fall, 2017) o Gone Home (Fullbright, 2013) han sido ya analizados como ejemplos de la capacidad que existe en la escena actual del videojuego indie de contar historias desde voces distintas a las que normalmente escuchamos en la corriente mainstream (Liting Kway y Alex Mitchell, 2018; Stepahnie Harkin, 2021, 2025; Lisanne Meinen, 2024), aunque sin atender específicamente a la teoría de la narrativa coming-of-age.

En la época actual el interés por estas narrativas se ha revitalizado debido a la aparición de nuevas voces y perspectivas creativas que abordan el proceso de maduración desde ángulos más inclusivos y diversos, gracias a fenómenos como "el movimiento feminista, el multiculturalismo, la decolonización, y varias experiencias e historias de la diáspora" (Stella Bolaki, 2011: 10-11). Sin embargo, aunque la representación no discriminatoria de identidades, culturas, herencias y realidades no-blancas existe en el espacio del videojuego, todavía hace falta trabajo por hacer en este ámbito. Como denuncian Cale J. Passmore, Max V. Birk, Rowan Yates y Regan L. Mandryk (2017), las personas racializadas (people of color) son "sistemáticamente y enormemente infrarrepresentadas en los personajes de los videojuegos triple A" (2017:137), y como autores como Sam Srauy (2019) recogen, las principales consecuencias de la falta de representación: el entender a la otra como una "otredad", conlleva a entender a los juegos que cuentan con una representación diversa a ser percibidos como juegos de nicho, "dedicados a grupos minoritarios" (2019:806).

Tomando como base las propuestas sobre la construcción contemporánea de identidad de autoras como Zygmunt Bauman (2004) o Stuart Hall (1991), y partiendo de una perspectiva interseccional (Patricia Hill Collins y Sirma Bilge, 2020), se presentará un análisis comparativo entre tres videojuegos indie coming-of-age: Life is Strange 2 (DOTNOD, Feral Interactive; 2018), Thirsty Suitors (Outerloop Games, 2023) y Butterfly

Soup (Brianna Lei, 2022). A modo de avance de resultados, se ahondará en el imaginario de las identidades presentadas en relación a ejes de clase, disidencia de género y sexual, y capacidad y salud mental.

Referencias

Bakhtin, Mikhail. 1986. «Speech Genres and Other Late Essays». En The Bildungsroman and Its Significance in the History of Realism (Toward a Historical Typology of the Novel), editado por Caryl Emerson y Michael Holquist. University of Texas Press.

Bauman, Zygmunt. 2004. Identity: Conversations With Benedetto Vecchi. Wiley.

Bolaki, Stella. 2011. Unsettling the Bildungsroman: Reading Contemporary Ethnic American Women's Fiction. Rodopi.

Gandarias Goikoetxea, Itziar. 2017. «¿Un neologismo a la moda?: Repensar la interseccionalidad como herramienta para la articulación política feminista». Investigaciones Feministas. Investigaciones feministas 8 (1): 73-93

García Martín, Ruth, José Iván San José, y Ricardo Lara. 2020. «Night in the woods: precariado y capitalismo en los mundos videolúdicos». En Ideological Games. Videojuegos e ideología, editado por Antonio Flores Ledesma y Paula Velasco Padial. Héroes de Papel Studies. Héroes de Papel.

Graham, Sarah, ed. 2019. A History of the Bildungsroman. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781316479926.

Harkin, Stephanie. 2021. «Liminal Rhetoric in Girlhood Games: Developmental Disruption in Night School Studio's Oxenfree». Game Studies 21 (3). https://gamestudies.org/2103/articles/harkin.

Harkin, Stephanie. 2025. Girlhood Games. Gender, Identity and Coming of Age in Video Games. Vol. 20. Video Games and the Humanities. De Gruyter Oldenbourg.

Hoagland, Ericka A. 2019. «The Postcolonial Bildungsroman». En A History of the Bildungsroman, editado por Sarah Graham. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781316479926.

Iversen, Anniken Telnes. 2010. «Change and Continuity : The Bildungsroman in English». Doctoral thesis, Universitetet i Tromsø. https://munin.uit.no/handle/10037/2486.

Kway, Liting, y Alex Mitchell. 2018. «Emotional agency in storygames». Article No.: 21: Pages 1-10. Scopus. https://doi.org/10.1145/3235765.3235777.

Lima, Enrique. 2011. «The Uneven Development of the Bildungsroman: D'arcy McNickle and Native American Modernity». Comparative Literature 63 (3): 291-306. https://doi.org/10.1215/00104124-1335754.

Lima, Maria Helena M. 1993. Decolonizing Genre: Caribbean Women Writers and the Bildungsroman. University of Maryland at College Park.

Meinen, Lisanne. 2024. «Imagining Neuroqueer Futures: Crip Time and Care-Ful Connections in Night in the Woods». En Unbound Queer Time in Literature, Cinema, and Video Games. Scopus. https://doi.org/10.4324/9781003399957-21.

Moretti, Franco. 1987. The Way of the World: The Bildungsroman in European Culture. Verso Books.
Passmore, Cale, Rowan Yates, Max Birk, y Regan Mandryk. 2017. Racial Diversity in Indie Games: Patterns, Challenges, and Opportunties. https://doi.org/10.1145/3130859.3131438.
Sarah Graham. 2019. «The American Bildungsroman». En A History of the Bildungsroman, editado por Sarah Graham. Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781316479926.
Srauy, Sam. 2019. «Precarity and Why Indie Game Developers Can't Save Us from Racism». Television & New Media 20 (mayo): 152747641985108. https://doi.org/10.1177/1527476419851081.
Swales, Martin. 1978. The German Bildungsroman from Wieland to Hesse. Princeton University Press. https://www.jstor.org/stable/j.ctt13x14cn.

Ludografía

Brianna Lei. 2017. Butterfly Soup.
DONTNOD Entertainment y Deck Nine. 2015. Life is Strange. Square Enix, Feral Interactive.
DONTNOD Entertainment y Feral Interactive. 2018. Life is Strange 2. Square Enix, Feral Interactive.
Fullbright. 2013. Gone Home. Fullbright, Serenity Forge.
Infinite Fall y Secret Lab. 2017. Night in the Woods. Finji.
Outerloop Games. 2023. Thirsty Suitors. Annapurna Interactive.

Violeta Moldes-Rivas. Investigadora predoctoral del grupo MEDIUM del Departament de Comunicació de la Universitat Pompeu Fabra. Investiga imaginarios de las ludonarrativas de madurez en los videojuegos independientes de la época 'entrecrisis' centrándose en ejes de clase, identidad de género y sexualidad, racialización y migración, salud mental y ecología.

***

Reimaginar la educación superior desde la justicia epistémica

Adriana Ornellas, Universitat Oberta de Catalunya, aornellas@uoc.edu

Las fronteras nunca han operado únicamente como líneas geopolíticas o muros divisorios, sino como un conjunto complejo de prácticas y dispositivos articuladores del espacio social y cognitivo que organizan nuestras realidades. Históricamente, el occidentalismo ha consolidado un patrón de poder colonial que naturaliza la jerarquización racial y marginaliza las experiencias, historias y epistemologías "otras". En este sentido, la

educación superior actúa a menudo como una frontera epistémica que, bajo una falsa universalidad, dicta qué saberes son válidos y cuáles quedan relegados a los márgenes.

El objetivo de la comunicación es presentar los resultados preliminares de un proyecto sobre justicia epistémica en la educación superior desarrollado en la Universitat Oberta de Catalunya. Los objetivos del proyecto actualmente en curso son:

- Establecer un marco conceptual interdisciplinar para analizar la persistencia de la colonialidad del saber en la enseñanza universitaria, con una atención especial a su manifestación en el ámbito digital.

- Diseñar un instrumento para medir la equidad (fairness) en los contenidos, recursos y actividades de las asignaturas universitarias y pilotarlo en una muestra de asignaturas de la UOC que abarque diversos ámbitos de conocimiento.

- Reimaginar los procesos educativos desde una pedagogía de la justicia epistémica, que promueva el encuentro entre epistemologías diversas mediante prácticas de experimentación educativa y de uso crítico de la IA.

- Elaborar y poner a disposición del profesorado una Guía para el diseño de asignaturas que incorporen la justicia epistémica en sus contenidos, recursos y actividades, incluyendo recomendaciones de bias-aware prompting para minimizar los sesgos en la interacción con la IA.

- Promover y consolidar un espacio de diálogo y cocreación de conocimiento para establecer alianzas estratégicas duraderas sobre justicia epistémica en la enseñanza superior, con un enfoque particular en la construcción de redes entre académicos del Norte y el Sur Global.

En esta comunicación discutiremos los hallazgos preliminares del proyecto relacionados con las tensiones, limitaciones y posibilidades que se plantean para avanzar hacia una "universidad pluriversal" y verdaderamente descolonizada.

Adriana Ornellas. Doctora en Educación por la Universitat de Barcelona es Profesora Agregada de los Estudios de Educación de la Universitat Oberta de Catalunya desde el año 2007. Su trayectoria académica e investigadora se centra en las políticas y prácticas relacionadas con la educación y la tecnología, en los desafíos de la formación docente en la sociedad contemporánea y en la promoción de la equidad educativa desde perspectivas antirracistas, decoloniales e interseccionales.

****

Pensar una política de las singularidades en la época de la «sociedad automática»: el tecnooptimismo neoreaccionario al acecho de la democracia

Felipe Oyarzún, Universitat Oberta de Catalunya,

La presente comunicación busca analizar cómo el capitalismo computacional (que se puede comprender como la consumación del nihilismo augurado por Nietzsche) no captura el deseo, sino que lo destruye, desatando un caos pulsional que precariza la existencia psíquica y colectiva, ampliando procesos de desmotivación, proletarización y pérdida del sentimiento de existir cada vez más generalizados. Frente al tecnooptimismo neorreaccionario que reduce la vida a un mero hecho calculable puesto al servicio del capital financiero, se recurre a la farmacología positiva de Bernard Stiegler para articular una «política industrial del espíritu» que sitúe la cuestión de la singularidad en el centro de lo que podríamos pensar (imaginar y, sobre todo, soñar) como un nuevo reencantamiento del mundo. Lejos de una actitud puramente reactiva, la propuesta de Stiegler nos convoca a experimentar, racional y activamente, con las nuevas tecnologías digitales que están en la base de la «sociedad automática», con el fin de cultivar un nuevo otium del pueblo a través de la apertura de bifurcaciones locales y plurales. Mediante la distinción crítica entre hecho y derecho, se trata de defender la democracia como un horizonte agonal y como promesa infinita e incalculable de la razón: el espacio insustituible para superar la pura lucha por la subsistencia a la que nos conducen, de forma acelerada, los sueños (y fondos de inversión) transhumanistas, reactivando la potencia de nuestra imaginación y el valor de un arte de vivir que haga de la existencia algo digno de ser vivido, cuidado y compartido por todas y todos.

***

El protocol com a aparell de triple producció: materialitats, règims de percepció i subjectes a les infraestructures algorítmiques

Pau Alsina, Universitat Oberta de Catalunya, palsinag@uoc.edu

Aquesta comunicació parteix d'una insatisfacció amb els marcs dominants a l'anàlisi crítica de les infraestructures algorítmiques. Els enfocaments d'economia política descriuen amb rigor les condicions materials de la infraestructura digital –propietat corporativa concentrada, treball invisible de moderació al Sud Global, extractivisme energètic i mineral– però operen amb un subjecte polític implícitament intacte que hi ha abans de la infraestructura i al qual fa coses. Les anàlisis filosòfiques dels règims de percepció capturen amb finor com les interfícies organitzen allò sensible abans de qualsevol decisió conscient, però no poden explicar per què el protocol té exactament la forma que té i no una altra. Tots dos marcs es necessiten mútuament i cap, per separat, és suficient.

Davant d'aquesta dissociació, es proposa llegir les infraestructures algorítmiques com a aparells de triple producció simultània: produeixen materialitats –cossos, categories, relacions–, produeixen règims de percepció –cosa que pot ser sentit, vist i reclamat– i produeixen els mateixos subjectes que els habiten. Cap d'aquests tres plans precedeix els

altres dos. Seguint el realisme agencial de Barad (2007), els algorismes de classificació i moderació no mesuren realitats preexistents: les intra-accionen. El reconeixement facial no detecta raça com a dada prèvia: la produeix com a fenomen material-discursiu a l'acte mateix de la classificació. Les categories del mestís, el dissident o el migrant no són distorsionades per la infraestructura; emergeixen amb ella, en la intraacció entre vectors d'embedding, datasets històricament sedimentats i cossos que desborden les taxonomies disponibles.

Aquesta coproducció ontològica no passa, però, en condicions simètriques. La Teoria de l'Actor-Red (Latour, 2005), portada fins a les conseqüències més incòmodes, permet distribuir l'agència entre actants heterogenis –servidors, models de llenguatge, protocols de verificació, treballadors precaris, cossos racialitzats– sense esborrar les asimetries de capital que determinen quins actants tenen poder de traducció. Tres corporacions controlen el 65% de la infraestructura de núvol global. L'entrenament de models de llenguatge de gran escala consumeix recursos hídrics equivalents als de ciutats mitjanes. Els treballadors que fan possible la classificació són sistemàticament exclosos de les categories que classifiquen. La fricció (Tsing, 2005) no és abstracta: té una geografia, una classe i un cos.

És en aquest marc on els processos d'alineació adquireixen la seva dimensió filosòfica més precisa –i més inquietant. Els sistemes actuals ja no es limiten a la retroalimentació humana per inscriure la normativitat en la infraestructura: el desplaçament del Reinforcement Learning from Human Feedback (RLHF) cap al Reinforcement Learning from AI Feedback (RLAIF) i les dades sintètiques d'alineació significa que la reproducció de les jerarquies culturals ja no requereix ni el cos precari del moderador al Sud Global com a punt de fricció visible. La normativitat s'automatitza a si mateixa. Allò que el model aprèn a no dir, a no reconèixer, a no classificar com a legítim, ja no és decidit per cap subjecte identificable: emergeix de la interacció entre models que s'avaluen mútuament a partir de criteris que cap humà ha formulat explícitament.

La violència infraestructural no és una disfunció sinó l'operació mateixa de l'aparell (Noble, 2018; Crawford, 2021; Eubanks, 2018): quan el sistema funciona perfectament –quan classifica amb alta precisió, quan modera amb eficiència, quan recomana amb encert– és exactament en aquell moment que l'exclusió és màxima, perquè reprodueix amb total fidelitat les jerarquies inscrites en la seva arquitectura. L'exclusió no és el residu del sistema; és la seva condició de possibilitat. I el 2026, aquesta condició ja no necessita cap testimoni humà per reproduir-se.

Les implicacions per a les polítiques culturals són directes: la sobirania tecnològica no es pot limitar a la correcció del biaix ni a la regulació de la transparència, operacions que el sistema pot absorbir sense transformar-se. Requereix intervenir simultàniament a l'arquitectura de la intraacció, a les condicions materials i laborals de la infraestructura i als règims sensibles que els protocols institueixen. Cartografiar aquest triple registre no és un

exercici acadèmic: és la condició de possibilitat de qualsevol política cultural que prengui seriosament la frontera com a mètode.

Pau Alsina és professor agregat d´Estudis d´Arts i Humanitats a la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) i doctor en Filosofia Contemporània per la Universitat de Barcelona. Investigador transdisciplinar en Art, Ciència, Tecnologia i Societat (ACTS) i pensament contemporani, va dirigir el Llibre Blanc d'ACTS (FECYT, 2023) ha estat membre del Comitè Executiu de Cultura de l'Ajuntament de Barcelona (2020-2025) i és membre fundador de la Xarxa Espanyola d'ACTS i del centre interinstitucional HacTe. Ha comissariat exposicions i programes a la Biennal de Ciència de Barcelona, Ars Electronica Gardens i NEO Cosmocaixa, i ha dirigit esdeveniments internacionals com el Simposi Possibles ISEA Barcelona (2022) i el Simposi S+T+ARTS (2024). Ha liderat i participat en projectes europeus com S+T+ARTS in the city (2023–2024) i S+T+ARTS Buen Tek (2025–2026). Des del 2002 és editor fundador de la revista *Artnodes*. Ha publicat llibres, capítols i articles sobre ACTS, filosofia contemporània i cultura digital, entre ells, juntamen amb el seu germà Xavier Alsina, "Quan el cinema es torna pregunta" (UOC, 2025). La seva recerca s'inscriu en una ontologia del present que creua els estudis de ciència i tecnologia (STS), els nous materialismes, l'arqueologia dels mitjans i la filosofia de la tecnologia per pensar les condicions materials i epistèmiques de la cultura digital contemporània.

***

Ideological how? The concept of "ideology" in game studies. A literature review

Pablo Romero-Medina, Universidad de Córdoba, promeromedina@correo.ugr.es
Víctor Navarro-Remesal, Tecnocampus - Universitat Pompeu Fabra.

The topic of ideology and gaming has been relevant within the field of Games Studies in the last decade: Ideology is mentioned and discussed in a significant amount of critical literature about the medium. However, it is rarely defined, perhaps because as a concept, as Eagleton (1997) reminds us, ideology is very flexible and can take on vastly different perspectives and framings. We aim to contribute to Game Studies with a systematic review of the use of ideology in papers in the field, with a particular focus on its explicit or implicit framings and operative definitions.

This systematic review allows us to study the state of the question in the field by analysing the key contributions that scholars have made in recent years (from 2010 to 2024). Our corpus is composed of papers than include the word "ideology" in their titles or their keywords, and we have analysed the following journals: Game Studies, Games and Culture, Journal of Gaming & Virtual Worlds, Journal of Games Criticism, Loading, and

Simulation & Gaming. We have selected them due to their relevance to the field, built of diverse factors.

By reviewing the analysis corpus, we found that contributions are disjointed and there are diverse interpretations and uses of the concept of ideology without a clear reference that helps to understand in depth the complex relationship between videogames and ideology.

With this study, we intend to address the gap in creating a common framework to study ideology within Games Studies. We posit that the absence of a common ground, where at least different interpretations of the concept can be compared and discussed, contributes to the persistence of a lack of conceptual clarity, and this fragmentation is an obstacle to the progress of research on games and ideology.

Pablo Romero-Medina. Substitute Professor at the University of Cordoba. PhD in Political Sciences. Specialised in political theory, his interests are focused on studying the functioning of political imaginaries and the extreme right both in videogames and in digital space. He also publishes on issues of AI and its possible effects and risks on current models of democracy in specialised journals such as Filco, as well as scientific publications on the relationship between dystopias and political apathy.

Víctor Navarro-Remesal is associate professor at Tecnocampus, Universitat Pompeu Fabra (Barcelona, Spain). He is the current president and a founding member of DiGRA Spain and the co-president of the History of Games conferences. His last book as an editor is 'Fragmentos y microhistorias del videojuego europeo' (Shangrila, 2024), and his newest book as an author is 'Zen and Slow Games' (MIT Press, 2026). His research interests include player freedom, Zen-inspired games and slow gaming, regional game studies, and game preservation. Currently, he's one of the two Principal Investigators of the project Ludomythologies: Myths and ideology in contemporary video games.

***

Visibilidad sin inteligibilidad: mediaciones algorítmicas y producción de fronteras en la recepción juvenil de identidades digitales, el caso therian

Sebastián A. Longhi Heredia, Universidad Complutense de Madrid.

En el contexto de la centralidad de las plataformas digitales en la experiencia cultural juvenil, los sistemas algorítmicos de recomendación operan como infraestructuras clave en la organización de la visibilidad. Sin embargo, la exposición a contenidos no garantiza su comprensión ni su reconocimiento como formas legítimas de identidad. El presente trabajo aborda dicha tensión proponiendo una lectura de las mediaciones algorítmicas como dispositivos de frontera que intervienen en la delimitación de lo visible y lo inteligible en el entorn digital.

Desde la noción de frontera como método (Mezzadra y Neilson), en diálogo con los estudios culturales de la representación (Hall) y las perspectivas decoloniales sobre la liminalidad (Anzaldúa), se plantea que los algoritmos no solo organizan la circulación de contenidos, sino que configuran regímenes de inteligibilidad diferencial. En este marco, ciertas identidades emergentes no son simplemente invisibilizadas, sino expuestas en condiciones de ambigüedad que dificultan su reconocimiento cultural.

Empíricamente, el estudio se basa en un cuestionario aplicado a estudiantes universitarios del ámbito de la comunicación (n≈106), orientado a analizar la relación entre exposición algorítmica, percepción del funcionamiento de las plataformas e interpretación de contenidos vinculados al fenómeno Therian como caso analítico. Los datos muestran una exposición mayoritariamente intermitente a este tipo de contenidos en plataformas de alta intermediación algorítmica, junto con un amplio consenso en torno a la influencia de los algoritmos en la selección y visibilidad de información. No obstante, esta visibilidad no se traduce en reconocimiento como forma de identidad. Predominan interpretaciones que sitúan el fenómeno en registros de tendencia, extrañeza o ambivalencia, acompañadas de formas de consumo mayoritariamente pasivas y de dificultades para distinguir entre información fiable y desinformación. Los resultados evidencian una disociación entre visibilidad y comprensión, indicando que la circulación generada por algoritmos no necesariamente asegura procesos efectivos de inteligibilidad cultural.

Se concluye que las mediaciones algorítmicas pueden ser comprendidas como dispositivos de frontera que estructuran los límites de la inteligibilidad en la esfera digital, produciendo formas de inclusión ambigua y reconocimiento incompleto. Este enfoque facilita cuestionar los límites de la alfabetización algorítmica y ofrece herramientas para examinar cómo se generan diferencias simbólicas en ambientes tecnomediados actuales.

Sebastián A. Longhi Heredia. Doctor en Comunicación por la Universidad de Huelva. PDI en la Universidad Complutense de Madrid. Dispone de formación en estudios culturales y patrimoniales. Su investigación se centra en la relación entre cultura, plataformas digitales y procesos de representación, con especial atención a las mediaciones patrimoniales, las audiencias y la construcción de identidades en entornos virtuales. Ha participado en proyectos y estancias internacionales en Europa y América Latina, y cuenta con publicaciones en revistas académicas sobre cultura digital, patrimonio y comunicación.

***

From YouTube to Cinema: Digital Horror and New Spaces of Audiovisual Circulation

Vicente Rodríguez Ortega, Universidad Carlos III de Madrid

This presentation examines The Backrooms as a paradigmatic form of contemporary horror shaped by algorithmic culture, participatory dynamics and digital circulation. Originating within anonymous imageboards and creepypasta communities, The Backrooms evolved from collaborative internet folklore into a transmedia phenomenon that migrated across diverse platforms such as YouTube, TikTok, Reddit, videogames and, eventually, film production—that is, the 2026 feature adaptation Backrooms, directed by Kane Parsons and distributed by A24.

Attention will be paid to Parsons' viral YouTube short The Backrooms (Found Footage) (2022), whose vintage horror aesthetics transformed a fragmented online myth into a globally recognizable media object. The video's degraded textures, visible noise, VHS materiality, unstable camera movement, and intricate architecture stage a specifically contemporary cultural anxiety: infinite circulation without orientation, memory without stable archives, and personalization without agency.

The presentation further explores how the transition from participatory creepypasta and user-generated horror to industrial cinema reveals the increasing absorption of digital counter-narratives into platform capitalism.

Methodologically, the presentation combines textual analysis, platform analysis, and digital media theory to examine how The Backrooms functions as an allegory for algorithmic existence itself: an endless digital labyrinth in which spectators navigate interfaces that simultaneously promise immersion, participation and, yet often deliver utter entrapment.

Vicente Rodríguez Ortega is a senior lecturer at Universidad Carlos III de Madrid. He has published articles in Television & New Media, New Media & Society, Studies in European Cinemas and NECSUS, among others, and over twenty book chapters. He is the co-editor of Contemporary Spanish Cinema and Genre (Manchester University Press, 2009) and the author of La ciudad global en el cine contemporáneo: Una perspectiva transnacional (Asociación Shangrila Textos Aparte, 2012) and Spanish Horror Film and Television in the 21st Century (Routledge, 2023). His interests include digital technologies and representation, videographic criticism, contemporary Spanish media and film genres. He is member of the research group TECMERIN (Televisión-cine: memoria, representación e industria) and editor of Tecmerin: Journal of Audiovisual Essays.

***

Materialidades del control: la frontera del juego digital

Dani Aranda, Universitat Oberta de Catalunya

La consolidación de los modelos free-to-play (videojuegos de acceso gratuito que generan ingresos mediante compras dentro del juego) y de los videojuegos como servicio (videojuegos de pago recurrente y que se actualizan continuamente) está transformando las condiciones económicas, técnicas, temporales y afectivas de la experiencia lúdica. Desde una perspectiva que entiende el videojuego como una infraestructura sociotécnica persistente, esta comunicación examina cómo diferentes mecanismos de monetización y una diversidad de patrones de diseño persuasivo (patrones oscuros) que se incorporan a estas arquitecturas están redefiniendo lo lúdico. La hipótesis que orienta esta comunicación es que el predominio de estos modelos en el videojuego contemporáneo debe entenderse, fundamentalmente, como la expansión de un proceso de hipermercantilización. Entendemos por hipermercantilización la extensión e intensificación de la lógica mercantil hacia dimensiones cada vez más amplias de la experiencia lúdica. No solo los contenidos y objetos del videojuego se convierten en mercancías, sino también el tiempo, la atención, los datos, las relaciones sociales y las dinámicas afectivas de las personas que juegan. Esta arquitectura condiciona qué puede hacerse, qué resulta visible, qué permanece oculto y qué formas de interacción se convierten en posibles o deseables. Podemos afirmar que la materialidad posee una dimensión performativa: produce efectos sobre las prácticas y contribuye a configurar las relaciones sociales que allí se gestionan. O, dicho de otra manera, quien juega en estas infraestructuras es progresivamente interpelado como alguien que debe optimizar su tiempo, mejorar su rendimiento, gestionar sus recursos, competir, invertir y mantener su valor y reconocimiento.

****

Pensar desde la frontera con Stuart Hall: genealogía de su comprensión discursiva de la 'identidad' y vigencia de su pensamiento en tiempos de auge etnonacionalista

Jorge Llanes Jove, jllanesjo@gmail.com

Este trabajo ofrece una revisión genealógica de la noción de «identidad» en el pensamiento de Stuart Hall, así como una reivindicación de su relevancia tanto en el marco teórico amplio de la investigación en comunicación como en el análisis concreto del contexto cultural y sociopolítico contemporáneo. Así, la propuesta se articula a través de tres objetivos fundamentales: (1) exponer el contexto biográfico del autor durante sus años de juventud y madurez para comprender la emergencia de la identidad como una cuestión personal de primer orden que paulatinamente se convierte en objeto de estudio académico; (2) analizar el marco teórico resultante de dicho estudio; (3) trazar una secuencia comparativa útil entre el auge actual de movimientos etnonacionalistas y el

modo en que Hall analizó la coyuntura de Inglaterra en la segunda mitad del siglo XX –crisis del laborismo y auge de movimientos nacionalistas y neoconservadores que disputaron la hegemonía del consenso de posguerra y la idea misma de Estado de bienestar a través de una defensa excluyente de la identidad británica articulada en discursos abiertamente racistas.

Vertebrar estas tres líneas de trabajo permite poner de relieve la relevancia subyacente de la noción de frontera que anima el presente seminario:

- Se realiza una defensa abierta de la centralidad de la biografía temprana de Hall para comprender la centralidad de la identidad como eje sobre el que pivotan sus intereses, trabajos y propuestas teóricas posteriores –una vida física y simbólica entre dos mundos: la Jamaica aún colonial y la Inglaterra como antigua metrópoli. Hall comienza a entender de forma intuitiva que las prácticas culturales y el orden institucional, si bien son productos históricos de la actividad humana, llegan a presentársele a las personas como realidades ajenas, naturales e inevitables.

- Se expone el modo en que sus intereses tornan en objeto de estudio académico en su etapa en el Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCS). Su labor intelectual se caracterizará por la consolidación de una crítica cada vez más particular de la idea de sujeto a través del desarrollo de una mirada comunicativo- discursiva que, de nuevo, se moverá en las fronteras entre disciplinas y corrientes intelectuales: semiótica, sociología, estructuralismo, marxismo o posestructuralismo. Argumentará que antes de poder comprender al individuo como sujeto transformador de sí mismo y de su entorno, resulta fundamental comprender los procesos de subjetivación, es decir, las relaciones sociales y estructuras simbólicas dentro de las cuales el individuo se constituye en sujeto, se dota a sí mismo de una identidad relativa y codependiente de la vida junto a sus pares y deviene en agente práctico en contextos específicos.

- Se muestra el modo en que su perspectiva sobre la identidad resulta central para comprender, durante la segunda mitad del silgo XX, la articulación histórica de la forma Estado y la disputa política por las identidades nacional-populares. O lo que es lo mismo: el modo en que la producción de fronteras discursivas se materializa en la capacidad para definir materialmente espacios físicos y legitimar/deslegitimar formas de presencia pública.

Jorge Llanes Jove (Langreo, 1989). Doctor en Estudios Culturales por la Universidad de Santiago de Compostela y Université Rennes-II Haute-Bretagne con una tesis sobre Stuart Hall y el desarrollo teórico de los estudios culturales británicos. Su investigación se centra en comunicación, discurso y teoría política. Actualmente trabaja en una agencia de publicidad, dedicado a la dirección de proyectos de comunicación digital. Ha ejercido como periodista radiofónico en medios locales y nacionales. Además, ha sido asesor de

comunicación política y director de campañas electorales. Desde 2018 colabora como voluntario cultural en la Biblioteca Pública de Ourense, promoviendo actividades de participación ciudadana.

***

Infraestructuras mediáticas y ciudades inteligentes: imaginarios de frontera entre Barcelona, Songdo y Yachay

Paulo Celso da Silva, Universidade de Sorocaba (UNISO), Brasil, paulocel29@gmail.com

Esta ponencia propone una reflexión crítica sobre las ciudades inteligentes como imaginarios de frontera en la ciudad contemporánea. El punto de partida es que la smart city no debe entenderse únicamente como un modelo técnico de innovación, conectividad y eficiencia, sino como una formación sociotécnica, territorial y simbólica que articula infraestructuras mediáticas, circulación de datos, promesas de modernización y disputas por la legitimidad del conocimiento urbano. Desde el campo de la comunicación urbana y la geografía de la comunicación, el trabajo examina cómo determinados modelos globales de ciudad se desplazan, se traducen y se reconfiguran en contextos históricos, políticos y culturales distintos.

En esta perspectiva, la noción de frontera se asume como un operador analítico múltiple: una frontera material, que segmenta y jerarquiza el territorio urbano mediante regímenes de inteligibilidad algorítmica; y una frontera epistémica, manifestada en la disputa entre modelos globales de innovación y saberes situados sobre la experiencia del espacio. El trabajo analiza estas materialidades y disputas por el sentido a partir de tres casos paradigmáticos: Barcelona, como laboratorio de proyección internacional a través del proyecto 22@; Songdo, como epítome de una urbanización datificada; y Yachay, en Ecuador, como una ciudad del conocimiento atravesada por las tensiones propias de la modernización tecnológica en el contexto latinoamericano, atravesada por tensiones entre desarrollo, innovación y dependencia de modelos exógenos. Estos casos permiten observar cómo las infraestructuras mediáticas y tecnológicas participan en la producción de territorialidades, regímenes de visibilidad, exclusiones, segmentaciones y jerarquías espaciales.

El argumento central es que las ciudades inteligentes operan como fronteras materiales y epistémicas. Son materiales porque reordenan el espacio urbano mediante plataformas, sensores, redes, sistemas de vigilancia y lógicas de circulación diferenciales. Son epistémicas porque definen qué actores, qué prácticas y qué saberes son reconocidos como legítimos en la producción de la ciudad del futuro. De este modo, la ciudad inteligente no aparece como una solución neutral, sino como una arena de disputa en la

que convergen intereses económicos, políticas públicas, imaginarios tecnológicos y procesos de mediación cultural.

La aportación de la ponencia al debate del seminario consiste en proponer una lectura comparativa y crítica de la smart city desde la comunicación, subrayando que las infraestructuras mediáticas no son un soporte secundario del urbano contemporáneo, sino una dimensión constitutiva de sus desigualdades, de sus promesas y de sus conflictos. Así, el trabajo busca contribuir a una comprensión más compleja de las relaciones entre ciudad, tecnología, frontera e imaginación política en el presente.

Paulo Celso Silva es docente del Programa de Posgrado en Comunicación y Cultura de la Universidade de Sorocaba (Brasil). Su trabajo se centra en comunicación urbana, geografías de la comunicación, ciudad inteligente, territorio y teoría de la comunicación. Ha investigado las relaciones entre medios, espacio urbano, modelos globales de ciudad e infraestructuras tecnológicas, con especial interés en Barcelona y en los debates sobre ciudad, innovación y desigualdad.

***

The Galician influence on the ancestry of Brazilian Carnival: Entroido and Entrudo

Naomy Inocêncio Faleiros, Federal University of ABC (Brazil), naomyoinocencio@yahoo.com.br

Observing the Galician migratory flows to Brazil, generally covering the period from 1860 to 1950, historical evidence of this process can be found in various regions of the country, notably the states of Pará, Amazonas, Pernambuco, Mato Grosso, Paraná, Santa Catarina, Goiás, São Paulo, Rio de Janeiro, Rio Grande do Sul, and Bahia. However, studies addressing the influences brought by this migrant community, especially in the cultural sphere, are still scarce, despite being fundamental for the (re)cognition of the construction of Brazilian multiculturalism. In this sense, this research sought to address the dialogue between Galician and Brazilian cultures, focusing specifically on festivals, given that some traditional Galician and Brazilian festivals demonstrate the existence of very similar elements.

Given the vastness of this universe, the focus was on investigating the influence of Entroido on the ancestry of the Brazilian Carnival, Entrudo, identifying the existing relationships between both festivals, as well as highlighting inherent elements, generally veiled or even invisible, given the monologizing discourse about the Portuguese origin of Entrudo. A trajectory was followed that went back to the Brazilian "medieval roots," undertaking a historiographical rescue that included the emergence of the Portuguese State, considering the many (re)arrangements that occurred in the Iberian Peninsula, especially from the 10th century onwards, up to the unfolding of the relationships of the

presence of the Spanish Crown in the early days of colonial Brazil, in what became known as the Iberian Union. Strong evidence of the presence of Galicians during this period was found, even if “disguised” as Portuguese or Spanish. Documentary research was adopted as the data collection procedure, incorporating diverse sources that comprised the research corpus and were analyzed and categorized based on the content analysis approach. It is noteworthy that the work was guided by a Bakhtinian perspective. Among the results, it was found that, in Brazil, Entrudo (a pre-Lenten carnival celebration) became a "kind of phantasmagoria," being contrasted with a "new Carnival," built on "anti-Entrudo" foundations. This is because Entrudo came to be seen as an emblematic figure of the multiple issues intertwined in the so-called "colonial backwardness." Although Entrudo suffered similar pressures, being linked to the idea of "rudeness" and relegated to ostracism for decades, with some exceptions, it emerged "repackaged" in Galicia in the 1980s, prioritizing the use of Galician nomenclature over the foreign term "carnival."

Despite differences in their trajectories, a strong convergence was observed between the elements and events of Entrudo and Entroido, a result of the undeniable "dialogical encounter" between Galicia and Brazil. From this, it became clear that the invisibility that persists in surrounding and relegating Galician influences to a subordinate position to others, primarily Portuguese or Spanish, stems from absolutist centripetal movements that seek to reaffirm certain centralizing discourses. It is hoped, therefore, that this study will contribute to the recognition of Galician cultural influences as an equivalent voice in the polyphonic world of Brazilian festivals. It is also expected that further research on this topic will be developed, expanding the scope of knowledge not only regarding other Brazilian festivals where Galician cultural influences are perceived, such as the Folia de Reis and the Bumba-meu-boi from Maranhão, but also festivals in other Portuguese-speaking countries, such as Angola and Guinea-Bissau.

Naomy Inocêncio Faleiros. Master's degree in human and social sciences; member of the Study and Research Group on International Migration (Migrepi) in the areas of immigration, identity and culture; science journalist by the São Paulo Research Foundation (FAPESP).

***