

PRESENTACIÓN

La trayectoria de *Quaderns de cine* desde el año 2007 ha venido marcada por la relación de lo cinematográfico con otros ámbitos, tanto creativos como sociales, culturales e históricos. Así y a lo largo de once números nos hemos ocupado de cinematografías nacionales como la italiana o la rumana, del tratamiento dado en las pantallas a temas como la emigración, la sanidad, la educación o el feminismo y de épocas como la Transición, pasando por la presencia de la música en las pantallas o la aparición de cinematografías emergentes como la africana. Esta disparidad de acercamientos nos ha permitido contar con especialistas de diferentes áreas universitarias, aunque todos interesados por las posibilidades de una manifestación tan integradora como es la cinematográfica. En esta ocasión, abordamos un tema que a lo largo de los últimos años ha cobrado una especial relevancia: la relación del cine con los videojuegos.

Aquellos "marcianitos" de color verde que, a principios de los ochenta, aparecieron en bares y salones recreativos como una novedad para entretener a los jóvenes han madurado a una velocidad de vértigo. Tanto que desde finales de los noventa se han convertido en una insoslayable manifestación cultural que, como tal, ha acabado dando el salto a las pantallas cinematográficas. Ya son numerosas las películas basadas en videojuegos de éxito, pero esa presencia por la vía de la adaptación o las sinergias empresariales a la búsqueda de un público masivo también se concreta en la estética, la narrativa, el tratamiento de los personajes y otros aspectos de un cine que no puede dar la espalda al fenómeno que supone la espectacular difusión de los videojuegos.

La dimensión cuantitativa de esa relación pronto se ha visto completada con otra cualitativa, fruto de la madurez y la creciente complejidad de unos videojuegos que no solo plantean retos a los jugadores. Las innovaciones en este campo son consecuencia de una tecnología que permite disfrutar de lo considerado como ciencia ficción hasta hace poco, pero también de una creatividad de sus responsables que está obligando a replantear los conceptos básicos de áreas como la narratología. El ámbito universitario no podía permanecer ajeno a este reto fruto de una realidad tan abrumadora como la de los videojuegos y, a pesar de los pocos años transcurridos, ya contamos con un considerable corpus de estudios capaces de responder a este desafío.

El presente monográfico de *Quaderns de cine* se suma a la tarea de desentrañar algunas de las relaciones entre el cine y los videojuegos gracias a la labor de los profesores Mario-Paul Martínez Fabre (UMH) y Miguel Á. Lozano Ortega (UA), que han coordinado el número y han conseguido contar con la colaboración de especialistas procedentes de diferentes instituciones académicas. Ambos investigadores también son los responsables de iniciativas docentes relacionadas con los videojuegos, que han permitido a sus respectivas

universidades situarse en la cabecera de aquellas interesadas por las últimas aportaciones de una industria tan deudora de la tecnología como de la creatividad cultural.

La dirección de la revista y el Vicerrectorado de Cultura de la UA quieren mostrar su agradecimiento a dichos profesores y a los autores de los artículos por la labor realizada, que evidencia un nivel medio de indudable interés para los especialistas y quienes se interroguen por una relación tan presente como todavía poco analizada desde una perspectiva universitaria. Ambos grupos encontrarán en estas páginas motivos de consulta o reflexión y *Quaderns de cine*, gracias al nuevo monográfico, habrá dado un paso más de acuerdo con el objetivo de abrir sus páginas a quienes desde diferentes perspectivas comparten la pasión del cine y la voluntad de reflexionar sobre sus manifestaciones.

Juan A. RÍOS CARRATALÁ

Director de *Quaderns de cine*

