

CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ Andrey Artemov, Katrin Berty, Conceição Carapinha, Lorna Carson, Miguel Espigado, Carmen Fernández Junca, Dana Gálová, Juan Luis García Alonso, Jennier Isasi, Rasha Ismail, Jindřiška Krátková, Ibolya Kurucz, Oleksandre Kushch, Álvaro Llosa Sanz, Ana Sofía Marques Viana, María Martín-Noguerol, Cristina Martins, María Consuelo Oliveira Santos, Marta Pascua Canelo, Nicolás Quiroga, Maha Abdel Razeq, M.ª Ángeles Recio Ariza, Doaa Samy, Karim Sidibe, Brigitte Ströde, Christiane von Stuterheim, Felipe Tello Navarro, Pavlína Tesařová, Elena Tomášková, Carmela Tomé Cornejo, Libuše Turinská, Freiderikos Valetopoulos, Matteo Viale, Celeste Vieira

Dossier: Current Research Approaches in Humanities through the Eyes of Czech Linguists (2)

Dossier: Innovación para el multilingüismo: E-LENGUA



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

Caracteres es una revista académica interdisciplinar y plurilingüe orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital. Esta publicación prestará especial atención a las colaboraciones que aporten nuevas perspectivas sobre los ámbitos de estudio que cubre, dentro del espacio de las Humanidades Digitales. Puede consultar las normas de publicación en la web (<http://revistacaracteres.net/normativa/>).

Dirección

Daniel Escandell Montiel

Editores

David Andrés Castillo | Juan Carlos Cruz Suárez | Daniel Escandell Montiel

Consejo editorial

Robert Blake, University of California - Davis (EE. UU.) | Maria Manuel de Borges, Universidade da Coimbra (Portugal) | Fernando Broncano Rodríguez, Universidad Carlos III (España) | José Antonio Cordón García, Universidad de Salamanca (España) | José María Izquierdo, Universitetet i Oslo (Noruega) | Hans Lauge Hansen, Aarhus Universitet (Dinamarca) | José Manuel Lucía Megías, Universidad Complutense de Madrid (España) | Enric Mallorquí Ruscalleda, California State University, Fullerton (EE. UU.) | Francisca Noguero Jiménez, Universidad de Salamanca (España) | Elide Pittarello, Università Ca' Foscari Venezia (Italia) | Fernando Rodríguez de la Flor Adánez, Universidad de Salamanca (España) | Pedro G. Serra, Universidade da Coimbra (Portugal) | Paul Spence, King's College London (Reino Unido) | Rui Torres, Universidade Fernando Pessoa (Portugal) | Susana Tosca, IT-Universitetet København (Dinamarca) | Remedios Zafra, Universidad de Sevilla (España)

Consejo asesor

Miriam Borham Puyal, Universidad de Salamanca (España) | Jiří Chalupa, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Wladimir Alfredo Chávez, Høgskolen i Østfold (Noruega) | Sebastièn Doubinsky, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Daniel Esparza Ruiz, Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa) | Charles Ess, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Fabio de la Flor, Editorial Delirio (España) | Katja Gorbahn, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Pablo Grandío Portabales, Vandal.net (España) | Claudia Jünke, Universität Bonn (Alemania) | Malgorzata Kolankowska, Wyższa Szkoła Filologiczna we Wrocławiu (Polonia) | Beatriz Leal Riesco, Investigadora independiente (EE. UU.) | Juri Meda, Università degli Studi di Macerata (Italia) | Macarena Mey Rodríguez, ESNE/Universidad Camilo José Cela (España) | Pepa Novell, Queen's University (Canadá) | Sae Oshima, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Gema Pérez-Sánchez, University of Miami (EE. UU.) | Olivia Petrescu, Universitatea Babeş-Bolyai (Rumanía) | Pau Damián Riera Muñoz, Músico independiente (España) | Jesús Rodríguez Velasco, Columbia University (EE. UU.) | Esperanza Román Mendoza, George Mason University (EE. UU.) | José Manuel Ruiz Martínez, Universidad de Granada (España) | Fredrik Sörstad, Universidad de Medellín (Colombia) | Bohdan Ulašin, Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio (www.delirio.es)

Los contenidos se publican bajo licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported.

Diseño del logo: Ramón Varela, Ilustración de portada: Sheila Lucas Lastra

Las opiniones expresadas en cada artículo son responsabilidad exclusiva de sus autores. La revista no comparte necesariamente las afirmaciones incluidas en los trabajos. La revista es una publicación académica abierta, gratuita y sin ánimo de lucro y recurre, bajo responsabilidad de los autores, a la cita (textual o multimedia) con fines docentes o de investigación con el objetivo de realizar un análisis, comentario o juicio crítico.

Editorial, PÁG. 7

Artículos de investigación

- Libroides: el libro que quería ser máquina digital. Remediación y fisicidad en el cuerpo del libro. DE ÁLVARO LLOSA SANZ, PÁG. 10
- La representación visual en el microrrelato digital brasileño. DE ANA SOFÍA MARQUES VIANA, PÁG. 37
- Un espacio de interacción socio-afectiva a través del WhatsApp por mujeres mayores brasileña. DE MARÍA CONSUELO OLIVEIRA SANTOS, PÁG. 56
- Emociones de computador. La experiencia sentimental de los usuarios chilenos de las páginas de citas. DE FELIPE TELLO NAVARRO, PÁG. 79
- Acercamiento al análisis del sistema de los personajes en la narrativa escrita en español: el caso de *Zumalacárregui* y *Mendizábal* de Pérez Galdós. DE JENNIFER ISASI, PÁG. 107
- Oralidad en el Canal Pimp Placo. DE MIGUEL ESPIGADO, PÁG. 138

Reseñas

- *Territorios del presente: tecnología, globalización y mimesis en la narrativa en español del siglo XXI*, de Jesús Montoya y Natalia Moraes Mena (eds.). POR MARTA PASCUA CANELO, PÁG. 162
- *Designing Online Communities. How Designers, Developers, Community Managers, and Software Structure Discourse and Knowledge Production on the Web*, de Trevor Owens. POR NICOLÁS QUIROCA, PÁG. 175
- *Había mucha neblina o humo o no sé qué*, de Cristina Rivera Garza. POR VEGA SÁNCHEZ APARICIO, PÁG. 181

Dossier: Current Research Approaches in Humanities through the Eyes of Czech Linguists (2)

- Comparison of the most popular Czech and German lexemes in the global Internet search engine Google. DE DANA GÁLOVÁ, PÁG. 189

- Internet as the Factor of Influence on the Structure of Linguistic Identity of Students of Technical Fields of Study in Comparative Retrospection. DE OLEKSANDRE KUSHCH Y ANDREY ARTEMOV, PÁG. 205
- Advertising Targeted at Children and Current Approach to It in the Central European Region with Emphasis on Czech and German Examples. A Brief Linguistic-Educational Analysis. DE PAVLINA TESAŘOVÁ Y JINDŘIŠKA KRAŤKOVÁ, PÁG. 226
- Influence of hashtag on formation of new phraseological units in political journalism of online media. DE ELENA TOMÁŠKOVÁ, PÁG. 245
- Comparative Study of Czech and English Passive Voice in ESP. DE LIBUŠE TURINSKÁ Y KARIM SIDIBE, PÁG. 259

Dossier: Innovación para el multilingüismo: E-LENGUA

- Innovación para el multilingüismo: E-LENGUA. DE CARMEN FERNÁNDEZ JUNCAL, PÁG. 282
- Hacia un nuevo MOOC de lenguas. El caso de *Habla bien, escribe mejor. Claves para un uso correcto del español*. DE M.^a ÁNGELES RECIO ARIZA Y CARMELA TOMÉ CORNEJO PÁG. 298
- How to improve collaboration and interaction in the teaching of a foreign language by including ICTs. DE FREIDERIKOS VALETOPOULOS, PÁG. 323
- Using Information and Communication Technology in Italian Language Learning and Teaching: from Teacher Education to Classroom Activities. DE MATTEO VIALE, PÁG. 343
- ProGram 2.0: The New Version of an E-learning Tool for Very Advanced Learners of German. DE IBOLYA KURUCZ, KATRIN BERTY, BRIGITTE STRÖDE Y CHRISTIANE VON STUTERHEIM, PÁG. 367
- Subtitling for Intercultural Communication in Foreign Language Learning/Teaching: The case of *Dhat*, an Egyptian Series Subtitled in Spanish. DE RASHA ISMALL, DOAA SAMY, MAHA ABDEL RAZEK Y MARÍA MARTÍN-NOGUEROL, PÁG. 398

- **Lessons to be learned from the Portuguese as a Foreign Language online Teaching and Learning Lab.** DE CRISTINA MARTINS, CONCEIÇÃO CARAPINHA Y CELESTE VIEIRA, PÁG. 421
- **Improving online language assessment: Using Pecha Kucha to assess spoken production in English.** DE LORNA CARSON, PÁG. 446
- **TIC en la enseñanza de lenguas y su aplicación al griego antiguo.** DE JUAN LUIS GARCÍA ALONSO, PÁG. 465

Petición de contribuciones, PÁG. 482



ARTÍCULOS DE INVESTIGACIÓN

Investigaciones en torno a las disciplinas que componen las Humanidades Digitales. Los artículos son sometidos a arbitraje doble con sistema de doble ciego.

Research regarding the disciplines that comprise the Digital Humanities. Articles are double peer reviewed with a double-blind system.

**LIBROIDES: EL LIBRO QUE QUERÍA SER MÁQUINA
DIGITAL. REMEDIACIÓN Y FISICIDAD EN EL CUERPO
DEL LIBRO**

**LIBROIDS: THE BOOK WHO WANTED TO BECOME A
DIGITAL MACHINE. REMEDIATION AND MATERIALITIES
BEHIND THE BODY OF THE BOOK**

ÁLVARO LLOSA SANZ
UNIVERSITETET I OSLO

ARTÍCULO RECIBIDO: 01-10-2017 | ARTÍCULO ACEPTADO: 04-11-2017

RESUMEN:

A partir del concepto de remediación definido por Jay Bolter, por el que un medio tecnológico absorbe y modifica las características formales de otro, este artículo aborda un fenómeno editorial que en la última década, con la expansión de los aparatos electrónicos digitales de consumo de lectura, ha producido máquinas híbridas de lectura en las que el medio impreso y el digital están intercambiando un diálogo a veces aparatoso sobre la forma de leer y su transformación. Al hilo de las ideas sobre el cuerpo virtual defendido por N. Katherine Hayles, el concepto del cyborg reflejado por Fernando Broncano y la noción de lectoespectador provista por Vicente Luis Mora voy a repasar la naturaleza remediada de algunos libros que integran o imitan tecnologías digitales en su cuerpo impreso.

ABSTRACT:

This paper focuses on how the extended use of mobile devices and tablets has produced a publishing trend of development of new hybrid machines –a mix of printing and digital techniques and materialities– for reading purposes. Therefore, this paper will analyse the remediated nature of some books which enhance their physicality and capabilities by inscribing rhetorical and material

prosthesis into his printed body. I will use the theoretical concepts of remediation applied to media writing as created by Jay Bolter, the virtual body as explained by Katherine Hayles, the ideas of artefact and cyborg as applied by Fernando Broncano and the role of wreader as seen by Vicente Luis Mora.

PALABRAS CLAVE:

Remediación, materialidades, virtualidades, prácticas de lectura, libroide

KEYWORDS:

Remediation, virtualities, reading practices, libroid

Álvaro Llosa Sanz. Doctor por la Universidad de California, Davis (2011). Sus áreas académicas de interés se centran en algunos aspectos retóricos, espaciales y visuales de las narrativas impresas en su diálogo con la retórica y espacialidad digital. Además de algunos artículos en revistas especializadas, ha publicado la monografía *Más allá del papel: el hilo digital de la ficción impresa* (Academia del Hispanismo, 2013) y el monográfico colectivo *Universos transmedia y convergencias narrativas* (*Caracteres* 3.1, 2014). También explora la aplicación didáctica práctica de tecnologías digitales a la enseñanza de la lengua, literatura y culturas hispánicas. En la actualidad es profesor titular de español en la Universidad de Oslo (Noruega).

“Los artefactos constituyen los portadores de los espacios de posibilidad que los humanos crean.”

Broncano 55

1. Introducción

En su libro *Writing Space: Computer, Hypertext, and the Remediation of Print*, Jay Bolter define la remediación como una transferencia de carácter tecnológico por la que un medio absorbe las características formales de otro y remodela su espacio cultural de escritura. Esto ocurrió, por ejemplo, con el medio impreso, que asumió el formato del códice medieval manuscrito adoptando y ampliando su sistema de paginación, párrafos e índices, y dotándolo finalmente de una reproductibilidad sin precedentes que mejoró exponencialmente la difusión del conocimiento en la Europa moderna y ayudó a definir y dar forma a la red cultural humanista en Occidente. La Biblia de Gutenberg de 42 líneas (1454-1455) imita al manuscrito, con sus fuentes, disposición, e iluminaciones: “It took a few generations for printers to realize that they could create a new writing space with thinner letters, fewer abbreviations, and less ink” (Bolter, 2001: 8). Este proceso de remediación se da constantemente entre medios en contacto, especialmente cuando unos se perciben como medios dominantes sobre otros. Pronto el códice manuscrito dejó su espacio dominante al universo de la imprenta, que en los siglos XVI-XVIII redefinió el espacio de escritura y se industrializó para las masas en el siglo XIX y la eclosión del mundo editorial más tecnologizado del XX. Entrados en el siglo XXI, en la era tardía de la imprenta, “digital media are

refashioning the printed book” (Bolter, 2001: 3). Inmersos en un debate aún de fondo sobre la utilidad, innovación y función del medio digital y sus soportes de lectura frente a otros anteriores, los casos de remediación en la escritura son frecuentes y, en ocasiones, sus resultados son formas pasajeras. Como ejemplo crítico y humorístico basado en la remediación vista también como discusión latente ante un cambio del espacio de escritura y la transformación del espacio de escritura como objeto material ergonómico, quiero rescatar aquel meme que se difundió en Internet tras la aparición del iPad en 2010 como tableta de lectura, al que se le hacía competir con el Kindle y la tradicional tableta de la Antigüedad con forma de piedra Rosetta: la comparativa de las tres máquinas de lectura en términos de batería, rapidez de arranque para leer, pantalla antirreflectiva, precio y resistencia al agua lo ganaba largamente la tableta grabada en piedra. Con las transformaciones digitales del espacio de escritura y su remediación constante, también los aspectos mecánicos y ergonómicos de una lectura cómoda, accesible y conservada resurgen como elementos clave para valorar la experiencia con el texto y sus formas de tiempo y modo de lectura. Nuevos espacios de escritura se convierten en desafíos para los anteriores y la remediación funciona como diálogo formal de sus materialidades. Así, especialmente en la última década, debido a la expansión continua de los aparatos electrónicos digitales de consumo de lectura como los denominados libros electrónicos, tabletas y teléfonos inteligentes, cuyo diseño tecnológico es capaz de integrar cada vez más interactivamente diversos códigos escritos y audiovisuales, asistimos a la producción consciente de ciertas máquinas híbridas de lectura experimental en las que el medio impreso y el digital están intercambiando un diálogo a veces *aparatoso* acerca de las formas de leer y sus posibles

transformaciones o mediamorfosis. Todo ello se produce mediante un juego permeable de remediaciones entre la página y la pantalla en un espacio cultural donde el papel del lector y la lectura convergen con la del espectador y su propia actividad sobre un contenido de carácter cada vez más multimodal, en el que imagen, texto, sonido e interacción producen el acto de lectura, entendido ya como un acto que supera el medio meramente escrito. Estamos ya ante un lectoespectador, como lo llama Vicente Luis Mora, y para ese nuevo activo consumidor cultural la convergencia de medios definida por Henry Jenkins como modelo de comunicación y distribución de contenidos en nuestra sociedad de consumo está provocando tentativas de productos culturales que se plantean desde el juego explícito con la remediación digital de lo impreso y viceversa. El medio impreso, bastión comunicativo de la era de la imprenta, es más consciente hoy que nunca de su propia naturaleza física como artefacto para leer, y sufre constantes hipermediaciones en busca de un espacio propio o compartido en el ecosistema de medios que rivalizan con él.

Al hilo de este fenómeno, para poder analizarlo en sus transformaciones y comprender su naturaleza conflictiva, parece útil enfocarlo a través de las ideas sobre el cuerpo virtual defendido por N. Katherine Hayles en *How We Became Post-Human: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, para quien se ha producido un proceso de virtualización en cómo se concibe e imagina la ligazón entre cuerpo y texto en nuestra sociedad, a la que considera ya como post humana por ser capaz de materializarse en diferentes corporeizaciones más que de diluirse en la idea de la pura virtualidad sin cuerpo. Aplicado a nuestro asunto lector, el texto impreso de una novela es un conjunto de información separable del medio material que lo transmite, el libro impreso, pero necesita en cualquier caso un medio, es decir, una corporeización, asociada a

una materialidad y a un contexto cultural para preservarse y difundirse, que puede ser la voz de un recitador, la piedra Rosetta o un servidor de la red. Del experimento de crear y mezclar otras corporeizaciones o realizaciones materiales al texto impreso sin que el texto abandone completamente su corporeidad impresa es de lo que vamos a tratar en este artículo.

La reciente consciencia que hemos adquirido sobre la fisicidad del cuerpo del libro impreso y su naturalización como medio dominante y habitual de lectura nos hace olvidar que cualquier artefacto sufre un proceso de materialización, de *embodiment*, a través de las prácticas que sobre él se operan. Pasar las páginas en el temprano códice modificó el modo en que se leía, de un rollo continuo a un espacio fragmentado; el nuevo diseño requirió la materialización de una práctica lectora para lograr la creación del cuerpo del libro.

En este caso, vamos a repasar algunos ejemplos de realizaciones materiales de lectura en los que el formato físico del libro interactúa con formas retóricas de escritura y otros artefactos que no le pertenecen según su “naturaleza” impresa y que provienen del entorno digital. En ellos comprobaremos cómo de esa combinación se crean espacios muy heterogéneos entre sí: “embodied practices create heterogeneous spaces” (Hayles, 1999: 195).

Si además ligamos dicha tensión identitaria al concepto del cibernético elaborado por Fernando Broncano en su *La melancolía del ciborg*, que nos permite reflexionar sobre la idea del medio físico y digital como artefacto elaborado en su función artificial y asumimos el papel de las prótesis sobre el cuerpo de la lectura como identidades narrativas a lo largo de la Historia, será posible repasar y repensar la naturaleza remediada de algunos libros–artefacto que

integran o imitan tecnologías digitales en su cuerpo impreso dentro de un contexto más amplio de una cultura de la convergencia de medios. Merecerá la pena repasar algunos ejemplos ilustrativos de los últimos cinco años.

2. Hacia el libro remediado

En primer lugar, resulta interesante rescatar el proyecto fallido de la propuesta editorial de los librinos, una colección de bolsillo de Ediciones B comenzada en 2010 e inspirada en una idea holandesa de un editor de Biblias, que buscaba publicar largas novelas en un formato pequeño y apaisado, con lo que la página impresa par e impar se leen sin pasar de página como una sola, a manera de pantalla de un lector electrónico de tinta donde solo vemos una única página verticalmente que puede pasarse con un toque del pulgar. Si bien esta forma de imprimir no es un novedad en la historia de la edición impresa, debido a la tradición editorial bíblica, es curiosa la coincidencia de formato y apariencia con los lectores electrónicos de tinta digitales, y el hecho de plantearla como una colección de bolsillo y viaje con libros de éxito en un año en el que se comercializa cada vez más la lectura fuera de casa en lectores electrónicos y tabletas. Como ejemplo, veamos la campaña audiovisual publicitaria del Kindle en 2011, un año antes de nacer el librino español. Surgido en el 2007, el Kindle es un producto ya asentado y en expansión en 2011. Su campaña de promoción de su modelo de última generación en video muestra individuos y parejas que usan el dispositivo en diversos entornos, públicos y privados, de interior y exterior. Se destaca la amplia selección de títulos disponibles, la ausencia de reflejos molestos ante la luz solar, su

poco peso y su batería duradera. Los librinos, por su parte, en campaña publicitaria del mismo año, destaca en varios vídeos su ligereza, con especial énfasis en el formato pequeño y apaisado, en el papel finísimo y en la alta tecnología para crear la encuadernación. En la lectura, nos quieren recordar, el formato importa y su fisicidad también, y los librinos, “los verdaderos libros de bolsillo”, tal como los cataloga ediciones B para autorizarse aún más en su producto, pueden competir con el formato de los actuales dispositivos digitales. En la mitad del anuncio titulado “Los librinos conquistan el mundo”, después de mostrar la cantidad de títulos disponibles de manera muy gráfica a través de la sucesión de portadas en un libрино sostenido por una mano que viaja en un autobús urbano, y después de demostrar con datos su éxito editorial en diferentes áreas geográficas del globo terráqueo, se nos propone una cita del diario británico *The Guardian* leída sobre un Kindle: “¿Puede este nuevo libro acabar con el Kindle? Es pequeño, ligero, y fácil de llevar –y no necesita ser cargado. ¿Puede este nuevo *flipback* ser la siguiente tendencia en el mundo editorial?”. Como vemos, el debate sobre la idoneidad y novedad de los soportes de lectura que ya observamos en el meme humorístico inicial se reactiva aquí en la pelea comercial por la venta de libros a un público lector que está experimentando cambios materiales en sus espacios de lectura. Más aún, la presentación de los librinos en la página web de la editorial asegura que “Ediciones B presenta una sensacional innovación en el mundo del libro, Librinos, el libro de bolsillo de última generación, novedoso en su concepto, formato y materiales. Fácil de leer en todas partes: en la playa, en la cama, en un medio de transporte...”. En este contexto, el libрино, desde el modelo impreso anterior de las Biblias horizontales, busca imitar a un Kindle con su amplio catálogo, su única página visible, su ligereza y su batería inacabable; un Kindle imitado que a su vez ha

remediado en ese aspecto al tradicional texto impreso con su tinta electrónica y su composición de puesta en página. La remediación, al surgir de un reto comercial, supera lo formal y alcanza también lo más puramente económico, la competición por el precio: en el precio actual del librino se sigue la pauta de Kindle, que ofrece sus best-sellers rozando los diez dólares estadounidenses, y así el librino cuesta en torno a los diez euros. El librino se ofrece al público como si fuera un dispositivo electrónico, siguiendo todos los parámetros que lo definen en el mercado y presentándolo, como ellos, como innovación de calidad tecnológica que mejora el tradicional libro de bolsillo adaptándolo al nuevo paradigma de lectura. O superándolo, dado que en duración de batería es imbatible, es físicamente más flexible, y al cerrarse queda doblado y a mitad de su tamaño, como se ve en una videoreseña de 2010 hecha por Nuria Forte, que compara al librino en tamaño con su teléfono móvil, con su *tablet*, y valora pesos y costos a su favor. Resultaría muy revelador para el análisis de los espacios de lectura y su transformación atender a este tipo de reacciones materiales del libro impreso con sus diferentes mediamorfosis en su búsqueda de defender y reafirmar su identidad y valor de eficiencia como máquina de lectura en un ecosistema cambiante en el que otras máquinas reclaman asimismo ser plataformas autorizadas de lectura.

3. Hacia el libro mutante

En segundo lugar, del libro que quiso ser Kindle pasamos al libro que quiso ser ordenador portátil. Nuestro próximo ejemplo constituye un auténtico libro–artefacto muy consciente de serlo,

dirigido a un público minoritario y no a las masas, escrito por Jorge Carrión y publicado por vez primera en 2009 (con solo 150 ejemplares únicos), después rediseñado en su formato en 2014 para la editorial independiente Aristas Martínez. La versión de 2009 presenta el libro como un monitor o sucesión de pantallas digitales. En la última y más depurada versión, actualizada en su diseño y manejo como si de un dispositivo informático se tratase, consiste en un libro impreso, también en formato apaisado, que se asemeja totalmente a un ordenador portátil: cada hoja superior supone ver una pantalla con el contenido que habitualmente encontramos en internet tras una búsqueda en Google, y cada hoja inferior supone ver el teclado con el que hacemos dicha búsqueda. Imitando la ergonomía y práctica habitual de un dispositivo de estas características, un paso de página supone un paso de pantalla, utilizando esta técnica básica del libro impreso como es pasar la página para simular a su vez la unidad material de la pantalla informática y su avance. Se crean pant-páginas, marcos de representación total textovisuales, tal como las define Mora (2012, 160-161). Pasar la página es abrir una nueva pantalla del ordenador portátil, haciendo el mismo gesto de abrirlo cada vez. Debe destacarse que con esta técnica de simulación, de trampantojo e ilusionismo editorial, la remediación aquí se ofrece con una gran coherencia, en el que fondo y forma, libro y computador, retórica y materialidad, se integran a la perfección en el cuerpo del libro, contándonos la historia fragmentada e incompleta de una búsqueda personal (y una búsqueda a través de instancias de Google en forma de pantallazos) de los orígenes de los Carrión a través de tres generaciones del narrador, mediante la recuperación de la memoria a través de extractos de un blog, de entradas de Wikipedia, de álbumes de fotos familiares, de mapas con rutas. La búsqueda de la voz narrativa y la identidad personal ya no pasa solo, aunque se vea

limitada también, por retazos escritos de la memoria del yo con la retórica del papel impreso, sino potenciada, y frustrada al mismo tiempo, por fragmentos multimedia de una búsqueda interactiva que el papel impide consumir totalmente. En palabras de Saum-Pascual, que caracteriza esta obra como post-web, “a medio camino entre la novela y el libro de autor, *Crónica de viaje* imita físicamente la forma de un ordenador portátil, replicando en sus páginas capturas de pantalla de una infructuosa búsqueda online junto a un teclado que se desvanece. Como tal, el libro-objeto que es *Crónica de viaje*, aun siendo una obra de papel impresa, sería impensable sin la colaboración e influencia del entorno computacional del que surge y se alimenta” (115-116). Nuestro universo cotidiano hipermedia en la red se plasma en un libro impreso de un modo aparente, si bien la interactividad hipertextual no funciona como lo hace un ordenador, y por tanto la interfaz página impide que funcione realmente como la interfaz pantalla y el cuerpo del ordenador portátil al que imita; su función ergódica, que lo convertiría en cibertexto, en plena máquina narrativa de posibles combinaciones textuales para el lector según la definición de Aarseth (2004: 118-121), queda truncada en el papel. No obstante, la hipermediación intencionada produce un buscado diálogo creativo, problemático, abierto y cercano a lo simbiótico, sobre las formas y los formatos posibles de la narración y sus diferentes mecanismos retóricos en un universo híbrido de medios. También se provoca la reflexión sobre la identidad de la voz narrativa y su lugar en la pantalla y la página, que en lo digital se vuelve espectral, un yo presente como organizador o articulador en su espacio (y ahí sí plenamente ergódico al construir la simulación) de unos materiales de búsqueda fragmentados. Para una civilización que siente históricamente que el libro es el lugar de la ficción y su memoria, Carrión nos muestra que hay otros medios, si

bien problemáticos también, de contar historias que el libro impreso (en su devenir histórico) no es capaz de ofrecer completamente con toda su retórica tecnológica, aunque sea capaz de contener simuladamente otras retóricas hasta un cierto grado. Al mismo tiempo, Carrión narra y muestra cómo sería posible, mediante la apropiación y la convergencia del universo informático de las búsquedas, las bases de datos y la memoria artificial en red, crear una narrativa de memorias digital, generando una alternativa de lectura en la que el lector tradicional es guiado hacia su papel de lectoespectador, como un buscador activo que no se cansaría de indagar en la historia si esta fuera realmente interactiva, convirtiéndose en autor y protagonista incluso de su propia búsqueda, es decir, de su propio recorrido de lectura. Esta crónica es por tanto el aprendizaje de las rutas posibles e imposibles de un viaje por los modos y medios de narrar en lo impreso y lo digital. Es a la vez el laboratorio físico y retórico de un libro mutante.

4. Hacia el libro simbiótico

Hasta ahora hemos visto dos ejemplos para públicos muy distintos de cómo la simulación y apropiación formal y retórica entre el libro y la pantalla producen objetos impresos de cierta hibridez que se presentan ante la vista como mutaciones del papel hacia artefactos informáticos, buscando su suplantación, hasta el punto de hacernos reflexionar, tras la práctica lectora que suponen, sobre la naturaleza y carácter de la narrativa misma en relación con su soporte material y las posibilidades de articulación del contenido en él. En tercer lugar, vamos a atender a otros artefactos que combinan por separado la materialidad del libro impreso y la del

ordenador, en los que uno es extensión física de los otros para poderse realizar la lectura prevista por su autor. Como ejemplo inicial, encontramos en 2010 el nacimiento del *phonebook* (la suma de un iPhone y un libro), que integra la pantalla interactiva del teléfono inteligente dentro de un libro impreso para ampliar la experiencia de lectura infantil por medio de material audiovisual. Representa una pana-pantalla literal, nacida de la combinación de dos máquinas, una de papel impreso y otra de cristal multimedia. Un paso de página en el libro implica un paso de pantalla automático, y dentro de esta última se puede interactuar con los elementos de la historia gráfica. Si McLuhan interpretaba los medios de comunicación como extensiones del hombre, en este caso el teléfono parece convertirse en una extensión material y tecnológica del libro impreso que lo contiene, integrando en él funciones propias pero conectadas al contenido de cada una de sus páginas. La práctica tradicional de pasar la página activa adicionalmente un contenido interactivo nuevo en la pantalla del teléfono. Por su lado, siguen siendo máquinas autónomas, y el teléfono se usará en otros espacios durante el día, así como el libro puede hojearse en sí mismo, pero la lectura carecerá de sentido si no se unen. El libro y el teléfono se convierten en prótesis mutuas que aportan sus propias tecnologías al servicio de una experiencia lectora: el libro funciona más bien como marco narrativo (muestra paisajes que contextualizan la aventura interactiva) con el que manejar mejor (física y conceptualmente) la pequeña pantalla. El mercado infantil busca innovar porque los niños requieren múltiples habilidades potenciadas cada vez más por el juego inteligente, pero no puede deshacerse de la tradición impresa tan cercana a la idea de una educación de base civilizadora, cuyo icono es el libro y su lectura. La remediación se disuelve aquí en la práctica de la idea de superposición, integración y convergencia de

medios que colaboran simbióticamente para lograr la lectura. La narrativa que se produce no alcanza el transmedia, para ello, según Jenkins cada medio debería ser capaz de narrar una parte de la historia única a la que acceder por medios distintos e individualmente (2006: 95-96): aquí cada medio contiene unos elementos formales del discurso narrativo –pero no una parte de la historia– que solo se puede leer con sentido al unir ambas máquinas. Podríamos decir que el libro impreso propone la sintaxis y el teléfono el vocabulario, y solo de su combinación nace la lectura. De esta manera, el *phonebook* muestra cómo dos objetos de constitución material y formal diversas, con códigos de manejo y lectura distintos, el impreso y el digital, buscan una simbiosis material de cuerpos para funcionar, convirtiéndose en prótesis mutuas, en un esfuerzo por dar respuesta a esa tensión social de espacio de poder e influencias sobre el concepto y modos de lectura y aprendizaje que se vive entre ambos medios comunicativos.

El ejemplo del *phonebook* tiene su equivalente en el periodismo: la revista NEO2 publicó su número de julio-agosto de 2010 con una portada en la que la cara indefinida del busto de una mujer que parece mutilada y atada por un bikini de múltiples cuerdas, queda integrada por una pantalla real que se activa al abrir la revista por la primera página, activándose un video publicitario de la marca correspondiente. Excel Tenet, la compañía de comunicación que creó la portada interactiva, destaca en un video su delgadez, el uso de una pantalla LCD incrustada, el acceso a un puerto micro-USB para recargar la batería y acceder a la memoria de contenidos, y la interacción posible para cambiar de contenido mediante botones, que también permiten parar y reiniciar los cinco videos. La simbiosis adquiere aquí un carácter frankensteniano a la japonesa, puesto que un conglomerado de cables y otros materiales electrónicos integrados en 6 milímetros de grosor de papel hacen

del libro-pantalla un único objeto, aunque esto solo sirva para realizar un experimento llamativo de video-publicidad en el que se añade un mini televisor a una revista de papel. No obstante, el rostro informe de la mujer en portada parece recordarnos que nuestra mirada, por otro lado la extensión tecnológica de una mirada consumista, se esconde tras un cuerpo mutilado de papel, y es sobre todo video integrado en nuestras memorias, ahora también entendidas como puertos de almacenaje de información que sirven tanto para recargar las baterías de este cuerpo híbrido de la revista o para migrar la información a otros dispositivos. Nos hallamos ante un formato impreso que busca ser en parte máquina digital de datos para convertirse en una simbiótica revista de papel que necesita recargarse y cuya memoria de contenidos puede accederse con un apéndice protésico en forma de lápiz USB para alterar su contenido si se quiere, ya que puede grabarse un video personal en la memoria de la revista y así pasar a ser protagonista de la publicación en tu propio ejemplar. Fernando de Vicente, director de marketing de Brugal, que produjo la portada, asegura que se buscaba el consumo simultáneo de medios ante la atención fragmentada que tiene el consumidor de 2010 (“NEO2 estrena”). Parte de la solución estaba ya en el mercado, al haber nacido el iPad ese mismo año como dispositivo de consumo hipermedia capaz de absorber las capacidades de diversos modos comunicativos, incluido el impreso, y hacerlo además aceptable ergonómicamente; en 2012 NEO2 decide incluir la edición digital usando el sistema Onditer de aplicaciones para móviles y así contar con una versión de la revista en tabletas, además de la de papel, cada una por separado. Esta versión ofrece además de los contenidos impresos otros de carácter hipermedia, como puede comprobarse en el menú llamado “Visualizador online” de la página web para escritorio de la revista, que permite ver en la pantalla de un ordenador la

simulación de un iPad y navegar por la revista como en una tableta (teniendo que simular con nuestro ratón el arrastre dactilar sobre la tableta simulada). Esta puesta en abismo de pantalla dentro de pantalla y la hipermediación producida entre sus elementos no nos atañe ahora pero debe notarse como un particular juego de espejos de remediaciones (a través de simulaciones) dentro del universo del software y sus pantallas. La página web de NEO2, por lo demás, integra también un blog específico, suscripciones e información de distribución y contacto para unificar y completar el proyecto editorial, como es práctica ya frecuente en este tipo de publicaciones que hacen converger en una web principal toda la información sobre su actividad editorial.

5. Hacia el libro transmedia

La imitación y la integración tanto formal como física de la materialidad entre el libro y la pantalla han caracterizado todos los ejemplos anteriores, pero en este camino de espacios fronterizos de lectura impresa y digital aún nos queda una corporeización de la lectura por reseñar, mediada en este caso por la tecnología de la realidad aumentada, que se basa en la combinación interactiva de elementos reales y virtuales en tiempo real. Los elementos virtuales pueden ser imágenes en 3D, datos u otro tipo de información digital (Ruiz Torres, 2011: 34). La capacidad fotográfica de tabletas y teléfonos móviles ha desarrollado un lenguaje de comunicación entre lo digital y lo impreso a través de los códigos QR (Quick Response Code), un código de barras bidimensional cuadrado que redirige fácilmente a un dispositivo capaz de interpretarlo hacia una información web específica. El paradigma digital de la información

acumulada y asociada entre sí en la red, el *big data* y las aplicaciones que interactúan con la nube es clave para esta tecnología. A través de la cámara de un dispositivo móvil puede leerse este código y se carga en pantalla la información a la que redirige. Se usa, por ejemplo, en algunos objetos relevantes de los museos para obtener información adicional sobre ellos, textual o audiovisualmente. En nuestro ámbito, los libros Ubimark, formato creado por el equipo Ideagora y apoyados por el Discovery Learning Center y el Entrepreneurial Leadership Academy de Purdue University, con su edición de la *Vuelta al mundo en 80 días* de Julio Verne (2010), distribuida a través del espacio de autopublicación de Amazon Createspace son un ejemplo de ello: la lectura impresa es el centro de lectura y se realiza de forma tradicional pero se ve intercalada y ampliada con el acceso a materiales audiovisuales e interactivos alojados o enlazados en una plataforma de publicación digital Wordpress mediante el uso complementario del móvil: se accede así a la versión leída en voz alta, a algunas versiones cinematográficas de los episodios, al mapa de los lugares visitados por los personajes, a conversaciones en línea con otros lectores. Cada capítulo enriquece o aumenta sus contenidos de ficción con la impresión de estos códigos particulares. El código QR impreso sobre el papel se convierte así en signo retórico funcional y material que permite una ágil actividad simbiótica de lectura entre el cuerpo impreso y el digital. El papel ofrece la narración clásica de Verne en el medio que la vio nacer, la imprenta (si bien pensada inicialmente para su publicación por entregas), y el dispositivo móvil aporta la lectura expandida e hipermedia de algunos elementos relacionados con la novela, a modo de edición anotada. Cada medio tecnológico aporta aquello que hace mejor de la manera en la que mejor lo hace, en una singular convergencia de medios que convierten esta lectura en una

experiencia transmedia, si recuperamos la definición de Henry Jenkins. Diversos soportes son capaces de interoperar y comunicarse entre sí mediante un código impreso cuya imagen funciona de enlace semántico para el dispositivo digital y así proponer elementos de lectura significativos en torno a un universo de ficción como lo constituye el viaje imaginado de Verne. En los últimos modelos de realidad aumentada, ni siquiera el código QR es necesario para desencadenar un contenido en el aparato móvil. La geolocalización o el uso de una imagen concreta e invariable en un espacio cualquiera (una esquina de una habitación, un cuadro específico, la cara en un billete de banco) pueden ser suficientes para desencadenar la aparición del elemento de realidad aumentada, que a veces se superpone sobre la imagen que está enfocando el propio dispositivo móvil. En tal caso, ambos artefactos (el de la realidad física y el de la virtual) mantienen su identidad y forma inalterables pero establecen una dependencia mutua y flexible entre contenidos y medios para desentrañar la experiencia completa de lectura. Esto ofrece múltiples posibilidades de ediciones transmedia, en las que el soporte físico ni siquiera sea un libro: imagínese un molino de la Mancha que permite activar automáticamente en nuestro dispositivo móvil la escena cinematográfica correspondiente, o el fragmento de la aventura quijotesca sobre tal paisaje. Nos dirigimos por tanto hacia el diseño material y formal de la lectura transmedia, que se manifiesta en el texto generado a partir del internet de las cosas, por los objetos que quedan asociados significativamente entre sí y cuya interoperabilidad nos permite hacer una lectura expandida mediante artefactos que actúan como unidades narrativas de un gran texto proteico y, por lo tanto, cibernético. Los objetos se están convirtiendo en extensiones o prótesis narrativas de la vida y la ficción, formando parte de la sintaxis necesaria para articular una narración

transmedia a escala global, constituyéndose en extensiones de la lectura (sea esta de ficción o no).

6. Hacia una teoría del libroide

Hemos visto cómo la consciencia sobre la propia materialidad del medio impreso y digital, y las técnicas retóricas que producen, son capaces de crear espacios híbridos de lectura al modificar las características formales y materiales del cuerpo del libro. Como José Luis Brea subraya, al hablar sobre la era postmedia y la relación entre el arte y la técnica: “Me gusta saborear este pensamiento, en cambio: que no es posible transformación del mundo –que no sea técnica. No hay revolución que no sea técnica” (Brea, 2002: 114). Con las diversas técnicas de escritura y lectura que remedian los formatos en papel a partir de medios digitales, o la participación material con ellos en forma de simbiosis varias, se producen en todos los ejemplos anteriores diferentes realizaciones o corporeizaciones de lectura, híbridas todas, y por el momento marginales, facilitadas por la inscripción en el cuerpo del libro de diseños retóricos digitales en la interfaz impresa para transformarla en un artefacto de dimensión digital (las páginas-pantalla de los *Librinos* y de *Crónica de viaje*), o facilitadas directamente por la alteración en el diseño físico del libro impreso (*Phonebook* y revista *Neo2*) para transformarlo en un artefacto simbiótico. Los *Ubimark*, por su parte, en una simbiosis cooperativa de particular comunicación entre medios mediante la virtualidad de una imagen semántica (el código QR), enlaza lo impreso a la dimensión digital mediante una incorporación gráfica codificada en su diseño. En todos los casos se añade una prótesis necesaria para la experiencia

lectora, originada en un intento de remediación, de tipo retórico y material combinados, sobre el cuerpo del libro impreso, para construir una máquina de lectura diferente que nos abre a espacios de lectura modificados. Espacios de lectura cibernético. Si entendemos al cibernético como “seres a los que les han implantado ciertas prótesis tecnológicas que complementan, suplementan o amplían las funciones biológicas propias de ese organismo” (Broncano, 2009: 42). Según el filósofo Fernando Broncano, “las prótesis son la forma de existencia de los ciborgs: son seres protésicos en su mente y en su cuerpo” (23). Esto convierte a los artefactos estudiados en este artículo en libros-cibernético, en especial porque los ciborgs “construyen espacios” (47) y “sus prótesis son llaves de acceso a los nuevos espacios” (42). Los espacios, según la teoría de Bourdieu, se habitan como prácticas que estructuran, modifican y limitan nuestros hábitos sociales, concediendo poder simbólico a unas frente a otras y distribuyendo poder en ellos. Un cambio de práctica, que va ligado a su realización en un espacio, produce un cambio de mundo. Si lo aplicamos a la actual reconstrucción de los espacios de la lectura, y sin olvidar que “primero modelamos nuestros instrumentos, después ellos nos modelan a nosotros” (McLuhan, citado por Scolari, 2008: 14), los lectores se encuentran en la intersección de un diálogo entre espacios y por tanto en una encrucijada de prácticas lectoras que luchan (o convergen), para irse transformando en lectoespectadores, en una modificada extensión humana para el acto de lectura, convirtiéndose en lectores cibernético digitales, en escriboides. Este nuevo sentido antropológico del lector y la lectura se aprecia de una manera muy gráfica en otro modelo cibernético, lleno de cables físicos y conexiones neuronales, conocido como el libro sensorial del MIT (Sensory fiction) cuyo título es “The Girl Who Was Plugged In” (*La chica que estaba conectada*, 2014), que requiere un traje específico

conectado al lector y al libro para poder sentir físicamente las emociones del protagonista en cada momento de la lectura. Avanzamos hacia el mundo de las prótesis lectoras digitales.

7. Conclusiones

Así nace el libroide, artefacto híbrido que procede de la mutación del libro impreso y su simbiosis material con los medios digitales. Según Broncano, todo artefacto existe como tal porque fue diseñado con una intencionalidad de uso en un contexto determinado, y por lo tanto su naturaleza se modifica en cada contexto de uso dependiendo del resto de artefactos existentes y las prácticas humanas entre los que convive (55-69). Los artefactos son por lo tanto narrativas de la propia Historia humana, en proceso con ella. El libro impreso, como máquina de lectura histórica, como hegemónica prótesis impresa de la lectura en la era de la imprenta, está sufriendo las modificaciones de todo un ecosistema comunicativo tras la irrupción de los medios digitales, está cuestionándose su rol tradicional dominante y sus aspectos técnicos de funcionamiento y materialidad que lo conforman y capacitan para unas formas de lectura que ahora se expanden con la interacción hipermedia del lectoespectador y el resto de los objetos. El libroide llena ese espacio de prueba e incertidumbre. Es el nodo simbólico de un mundo híbrido en medios que Carlos Scolari entiende repleto de hipermediaciones, esos procesos que también contienen las múltiples remediaciones digitales visibles en una interfaz, “el lugar donde se producen los intercambios entre sujetos y dispositivos” (277); y en este caso el libro impreso. Como efecto notable de este proceso, y como artefactos que nos sirven de

reflexión sobre el fenómeno, hallamos en el último lustro, especialmente desde la irrupción del iPad en 2010, estos experimentos de rediseño que alteran su fisicidad libresca y buscan adaptar sus funciones al ecosistema emergente del lectoespectador, basándose en explorar diversas hipermediaciones proteicas que buscan reautorizar al libro impreso y su formato como artefacto aún relevante en la red simbólica que constituyen las prácticas de lectura actuales.

Los libroides constituyen un producto cultural que nos muestra las formas de leer y los espacios posibles de lectura que los lectoespectadores estamos generando, negociando e imaginando a partir de nuevas y viejas prácticas y la hibridez de los medios y sus materialidades en proceso. Si en algo tienen validez como artefactos, a pesar de conformar espacios un tanto residuales de prácticas híbridas que no se configuran necesariamente en norma, es en ofrecernos una mirada crítica, experimental y creativa que además de buscar soluciones de diseño y forma a la cuestión actual de la lectura y sus articulaciones retóricas en relación con el medio, reflejan históricamente las ansiedades y paradojas lectoras de su práctica en la era tardía de la imprenta.

Por ello, quiero darles la bienvenida a la historia del libro mutante. Bienvenidos a la narrativa del libroide.

8. Referencias

8.1. Textos

- Aarseth, Espen (2004). “La literatura ergódica.” Ed. Domingo Sánchez-Mesa. *Literatura y cibercultura*. Madrid: Arco-Libros: pp. 117-45.
- Bolter, Jay (2001). *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Bourdieu, Pierre (2000). “Espacio social y poder simbólico.” *Cosas dichas*. Barcelona: Gedisa: pp. 127-142.
- Brea, José Luis (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: CASA.
- Broncano, Fernando (2009). *La melancolía del ciborg*. Barcelona: Herder.
- Hayles, Katherine N. (1999). *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: Chicago UP.
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York UP.
- McLuhan, Marshall (2003). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Ed. W. Terrence Gordon. Corte Madera, CA: Gingko Press.
- Mora, Vicente Luis (2012). *El lectoespectador. Deslizamientos entre literatura e imagen*. Barcelona: Seix Barral, 2012.

- Ruiz Torres, David (2011). “La realidad aumentada. Una nueva herramienta para la interpretación y conocimiento del patrimonio cultural.” *Actas del II Congreso Sociedad digital*. Vol. I. Granada: Icono14: pp. 31-43.
- Saum-Pascual, Alexandra (2014). “Literatura española post-web: al borde de lo virtual, lo material y la historia. El caso de Jorge Carrión.” *Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies* 18: pp. 115-133.
- Scolari, Carlos (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.

8.2. Referencias videográficas

- Nuria Forte (2010). “Video reseña: los librinos.” Online Video Clip. Youtube, 2 de diciembre de 2010. Web. 27 de julio de 2016. <<https://www.youtube.com/watch?v=-URg6ammLl0>>.
- Edicionesbeditorial (2011). “Librinos. La nueva forma de leer.” Online Video Clip. Youtube, 23 de marzo de 2011. Web. 27 de julio de 2016. <<https://www.youtube.com/watch?v=iqToa8kz6aI>>.
- Edicionesbeditorial (2011). “Los librinos conquistan el mundo”. Online Video Clip. Youtube, 29 de junio de 2011. Web. 27 de julio de 2016. <<https://www.youtube.com/watch?v=xzLEtjntqWA>>.
- Kindle Stuff (2011). “Brand New Kindle Amazon 2011 Commercial”. Online Video Clip. Youtube, 21 de febrero de 2011. Web. 27 de julio de 2016. <<https://www.youtube.com/watch?v=p9r75S14MNo>>.

NEO2 Magazine (2012). “Onditer y NEO2 magazine”. Online Video Clip. Youtube, 3 de agosto de 2012. Web. 27 de julio de 2016. <<https://youtu.be/-rhlO33ejHw>>.

Exel Tenet (2010). “Exel Tenet = Video Impresion Revista Ron Brugal en NEO2.” Online Video Clip. Youtube, 15 de septiembre de 2010. Web. 27 de julio de 2016. <<https://youtu.be/yLEfGphSK9o>>.

Ubimark.LLC (2010). “Around the World in 80 Days with 2D codes by Ubimark Books”. Online Video Clip. Youtube, 8 de marzo de 2010. Web. 27 de julio de 2016. <<https://youtu.be/OE5Ch4NnVu0>>.

Latina.pe (2014). “Sensory Fiction: la revolución de la ficción sensorial”. Online Video Clip. Youtube, 18 de febrero de 2014. Web. 27 de julio de 2016. <<https://youtu.be/MHa1nA8oK-8>>.

Este mismo texto en la web
http://revistacaracteres.net/revista/vol6n2noviembre2017/libroides

{CARAC TERES}

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital es una publicación académica independiente **en torno a las Humanidades Digitales** con un reconocido consejo editorial, especialistas internacionales en múltiples disciplinas como consejo científico y un sistema de selección de artículos de doble ciego basado en informes de revisores externos de contrastada trayectoria académica y profesional. **El próximo número (vol. 7 n. 1, mayo 2018) está abierto a la recepción de colaboraciones.**

Los temas generales de la revista comprenden las disciplinas de Humanidades y Ciencias Sociales en su mediación con la tecnología y con las Humanidades Digitales. **La revista está abierta a recibir contribuciones misceláneas dentro de todos los temas de interés para la publicación.**

La revista está abierta a la recepción de artículos todo el año, pero hace especial hincapié en los tiempos máximos para garantizar la publicación en el número más próximo. Puede consultar las normas de publicación y la hoja de estilo a través de la sección específica de la web <<http://revistacaracteres.net/normativa/>>. Para saber más sobre nuestros objetivos, puede leer nuestra declaración de intenciones. **La recepción de artículos para el siguiente número se cerrará el 1 de marzo de 2018** (las colaboraciones recibidas con posterioridad a esa fecha podrían pasar a un número posterior). Los artículos deberán cumplir con las normas de publicación y la hoja de estilo. Se enviarán por correo electrónico a articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres se edita en España bajo el ISSN 2254-4496 y está recogida en bases de datos, catálogos e índices nacionales e internacionales como **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier o DOAJ. Puede consultar esta información en la sección correspondiente de la web <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

Le agradecemos la posible difusión que pueda aportar a la revista informando sobre su disponibilidad y periodo de recepción de colaboraciones a quienes crea que les puede interesar.

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital is an independent **journal on Digital Humanities** with a renowned editorial board, international specialists in a range of disciplines as scientific committee, and a double blind system of article selection based on reports by external reviewers of a reliable academic and professional career. **The next issue (vol. 7 n. 1, May 2018) is now open to the submission of contributions.**

The general topics of the journal include the disciplines of Humanities and Social Sciences in its mediation with the technology and the Digital Humanities. **The journal is now open to the submission of miscellaneous contributions** within all the relevant topics for this publication.

While the journal welcomes submissions throughout the year, it places special emphasis on the advertised deadlines in order to guarantee publication in the latest issue. Both the publication guidelines and the style sheet can be found in a specific section of our webpage <<http://revistacaracteres.net/normativa/>> . To know more about our objectives, the declaration of principles of the journal can be consulted. **The deadline for the reception of papers is March 1st, 2017** (contributions submitted at a later date may be published in the next issue). Articles should adhere to the publication guidelines and the style sheet, and should be sent by email to articulos@revistacaracteres.net.

Caracteres is published in Spain (ISSN: 2254-4496) and it appears in national and international catalogues, indexing organizations and databases, such as **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA, Fuente Académica Premier** or **DOAJ**. More information is available in the website <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

We appreciate the publicity you may give to the journal reporting the availability and the call for papers to those who may be interested.



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital



<http://revistacaracteres.net>

Noviembre de 2017. Volumen 6 número 2
<http://revistacaracteres.net/revista/vol6n2noviembre2017>

Contenidos adicionales

Campo conceptual de la revista Caracteres
<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

Síguenos en

Twitter

http://twitter.com/caracteres_net

Facebook

<http://www.facebook.com/RevistaCaracteres>