

CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ Jesús Albarrán Ligeró, Ignacio Ballester Pardo, César Bárcenas Curtis, Jara Calles, Baruc Chavarría Castro, Lidia García García, Halina Mariela Governatore Moreno, María Goicoechea de Jorge, Fernando González García, Laura Hernández Lorenzo, María Consuelo Lemus Pool, María del Rosario Llorente Pinto, Álvaro Llosa Sanz, Luisa Miñana Rodrigo, Vicente Luis Mora, Genara Pulido Tirado, Guillermo Sánchez Ungidos, Adrián Suárez Mouriño.

Dossier: Las superficies mutantes. Interfaces y escritura literaria

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) | Mónica Kirchheimer, Universidad Nacional de las Artes (Argentina) | José Manuel Lucía Megías, Universidad Complutense de Madrid (España) | Enric Mallorquí Ruscalleda, Indiana University - Purdue University Indianapolis (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) | Adriaan van der Weel, Universiteit Leiden (Países Bajos) | 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) | Małgorzata Kolankowska, Uniwersytet Wrocławski (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: Mike Photos (CC0)

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. 6

Artículos de investigación

- Intermedialidad, institución y polisistemas. El cine como sistema dinámico: legitimación cultural e instituciones. DE FERNANDO GONZÁLEZ GARCÍA, PÁG. 13
- Un modelo de análisis para la narración en el videojuego en presencia de interacción. DE ADRIÁN SUÁREZ MOURIÑO, PÁG. 39
- Culturas transferidas en el ámbito de la mundialización. DE GENARA PULIDO TIRADO, PÁG. 72
- Videojuegos MOBA como fenómeno transmedia. El caso *League of Legends* como proceso de conformación de identidades, resistencias y agencias. DE CÉSAR BÁRCENAS CURTIS, MARÍA CONSUELO LEMUS POOL Y HALINA MARIELA GOBERNATORE MORENO, PÁG. 92
- Maram: un intento de traducir el mar. DE IGNACIO BALLESTER PARDO, PÁG. 119
- El videojuego como texto esencial en la narrativa transmedia: el mundo ficcional de *Zone of the Enders*. DE JESÚS ALBARRÁN LIGERO, PÁG. 140
- Prácticas artísticas *offline*: materialidad de la obra de arte en la era post-internet. La pintura de Felipe Rivas San Martín. DE LIDIA GARCÍA GARCÍA, PÁG. 168
- Poesía áurea, estilometría y fiabilidad: métodos supervisados de atribución de autoría atendiendo al tamaño de las muestras. DE LAURA HERNÁNDEZ-LORENZO, PÁG. 189

Reseñas

- *Teoría general de la basura (cultura, apropiación, complejidad)*, de Agustín Fernández Mallo. POR GUILLERMO. SÁNCHEZ UNGIDOS, PÁG. 230
- *El cibertexto y el ciberlenguaje*, de María Azucena Penas Ibáñez. POR MARÍA DEL ROSARIO LLORENTE PINTO, PÁG. 244
- *#Postweb! Crear con la máquina y en la red*, de Alex Saum-Pascual. POR ÁLVARO LLOSA SANZ, PÁG. 254

- *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad*, de Antonio J. Gil González y Pedro Javier Pardo (eds.). POR BARUC CHAVARRÍA CASTRO, PÁG. 263

Dossier: Las superficies mutantes. Interfaces y escritura literaria

- La diversidad de interfaces inmersivas en algunas novelas españolas contemporáneas: la Realidad Virtual narrativa. DE VICENTE LUIS MORA, PÁG. 268
- Escritura de imágenes en lista, aplicaciones como canales de difusión y nuevas formas de jerarquía. La descarga estética de la interfaz en tres proyectos literarios contemporáneos: *Crónica de viaje* de Jorge Carrión, *El hacedor (de Borges) Remake* de Agustín Fernández Mallo y *Donde la ebriedad* de David Refoyo. DE JARA CALLES, PÁG. 301
- Literatura digital y narrativas transmedia: reflexiones sobre el uso de la interfaz. DE MARÍA GOICOECHEA DE JORGE, PÁG. 338
- De vitrales, abrigos, códigos de barras, ovejas y robots: Tina Escaja y la poética transmedia de la interfaz. DE ÁLVARO LLOSA SANZ, PÁG. 362
- De cortesanos a quijotes. Un mundo posible. DE LUISA MIÑANA RODRIGO, PÁG. 399

Petición de contribuciones, PÁG. 424



DOSIER: LAS SUPERFICIES MUTANTES. INTERFACES Y
ESCRITURA LITERARIA

DOSSIER: THE MUTANT SUPERFACES. INTERFACES AND
LITERARY WRITING

Coord. Jara Calles y Álvaro Llosa Sanz

DE CORTESANOS A QUIJOTES. UN MUNDO POSIBLE

FROM COURTIERS TO QUIJOTES. A POSSIBLE WORLD

LUISA MIÑANA RODRIGO
INVESTIGADORA INDEPENDIENTE

ARTÍCULO RECIBIDO: 01-02-2019 | ARTÍCULO ACEPTADO: 17-05-2019

RESUMEN:

Una interfaz es una puerta, una frontera, en la que radica el poder de transformar un mundo posible en experiencia real. A través de la evolución de las interfaces utilizadas por las sociedades humanas como instrumento de conocimiento y también de ordenación de la memoria del mundo que hemos ido explorando y dominando, podemos explicar la propia evolución histórica en torno a la tensión tecnológica entre realidad (física) y ficción. Es la tecnología la que está transformando las interfaces en puertas invisibles y diseminadas, permitiendo la intersección de lo que creímos dimensiones diferenciadas, para descubrir que habitamos un continuo de información caótica y mutante, y en el que tal vez acabemos convirtiéndonos en interfaces posthumanas o transhumanas dentro de una red de relatos algorítmicamente intercrucados.

ABSTRACT:

An interface is a door, a border, in which lies the power to transform a possible world into real experience. Through the evolution of the interfaces used by human societies as an instrument of knowledge and also of ordering the memory of the world that we have been exploring and dominating, we can explain our own historical evolution around the technological tension between reality (physical) and fiction. It is technology that is transforming interfaces into invisible and disseminated doors, allowing the intersection of what we believed to be differentiated dimensions, to discover that we inhabit a continuum of chaotic and mutant information, and in which we may end up

becoming post-human or transhuman interfaces. within a network of algorithmically interconnected stories.

PALABRAS CLAVE:

Interfaz, libro, telecomunicaciones, cibercepción, posthumanismo.

KEYWORDS:

Interface, book, telecommunications, cyberception, posthumanism.

Álvaro Llosa Sanz. Autora de poesía y narrativa. Su última novela, *Territorio Pop-Pins*, se extiende en la web Proyecto Pop-Pins. Coordinó los ciclos *Escribit*, sobre literatura y conocimiento digital (A.A.E). Ha colaborado en el Salón de Literatura Transmedia (Etopía). Colabora en revistas especializadas, prensa y radio. Licenciada en Filosofía y Letras (Universidad de Zaragoza). e investigadora en arte renacentista.

1. Magia

Una interfaz es la puerta que transforma un mundo posible en experiencia real. Como entidades instrumentales, las interfaces son determinantes en la configuración de las diferentes etapas de desarrollo de nuestra civilización, al posibilitar la interacción tecnológica entre mundo físico e imaginación. Evidentemente hablamos de un concepto amplio de interfaz, necesario para dimensionar adecuadamente la transcendencia de las metamorfosis culturales en las que, en el presente, estamos inmersos:

Una interfaz es un dispositivo diseñado y usado para facilitar la relación entre sistemas, pero además permite acción, acumula restos y trazas culturales de todos los agentes que intervienen en ella, encierra una lógica política y entre otros componentes, es capaz de generar metáforas e ilusiones. (Martínez y Marzo, 2016: 48-49).

Percibimos el momento actual como una época de transición hacia nuevos paradigmas de civilización. Sabemos ya que el resultado del proceso que ahora apenas hemos iniciado no tendrá, sin duda, comparación con ninguno de los cambios históricos anteriores. En ello, el papel de las interfaces electrónicas que utilizamos y utilizaremos para la comunicación en general, así como para la creación artística y las actividades vitales, es nuclear y transcendental: estas no solo proponen mundos posibles y nos comunican con ellos, sino que permiten habitarlos cada vez más. Si, como sostenía Heidegger, el lenguaje es nuestra casa, esta *hiperevolución* transmutará el mundo actual. Tendremos que

olvidar la búsqueda original de certezas inherente a la formulación leibniziana de los mundos posibles (tan presente en el universo de los videojuegos), en favor de la conciliación de los mundos simultáneos paralelos, que configura la física cuántica, dinamitando y reinstaurando una gran parte de las categorías ontológicas y metafísicas que han ordenado nuestra cultura.

La neurociencia parece tener cada vez más claro que la realidad se construye en nuestro cerebro, cuyos complejos procesos completan y construyen una percepción sensorial que precisa de nuestra memoria para dotarse de sentido. Es en nuestra memoria donde residen las convenciones culturales. Cada uno de nosotros somos nuestra propia interfaz completa para la comunicación con todo lo que nos rodea, por lo que la relación instrumental con los lenguajes que empleamos no es unidireccional (Morgado, 2012; Seth, 2017). En este sentido, deberíamos considerar nuestras interfaces tecnológicas como amplificaciones ortopédicas que facilitan nuestro acceso al conocimiento, la exploración y el dominio de la realidad.

Los inmigrantes digitales hemos atravesado en no mucho tiempo un buen puñado de fronteras. Hoy la conectividad entre nuestras interfaces se ha vuelto casi infinita, y aún crecerá más y desbordará necesariamente los límites de nuestras pantallas. Son esas a través de las que (y en las que) nos comunicamos con los demás; aquellas en las que replicamos nuestras identidades y en las que vivimos, hoy por hoy, en paralelo. Nuestro teléfono móvil es un pequeño avatar de cada uno de nosotros, gracias a la multiconexión y al big data¹. Sin embargo, en cuanto dispositivo,

¹ Interpretando libremente la metáfora de *Matrix* como una fábula, podríamos decir que ya habitamos en un mundo en el que el poder está en el código: nuestros datos personales diseminados por la nube y manejados y manipulados por el poder especulativo constituyen

es una interfaz bastante torpe y limitada, muy intrusiva y de precaria imaginación. Las exigencias del inevitable desarrollo de la digitalización progresiva de la vida y la conectividad global llevarán a su disolución en interfaces cada vez más ligeras, finalmente transparentes y diseminadas, seguramente transustanciadas con la materia biológica de nuestro mundo y la nuestra propia: desarrollaremos una cibercepción adecuada a la ciberrealidad en la que viviremos (Ascott, 1998).

Este futuro de interfaces inteligentes y ubicuas tiene a nuestros ojos un halo de magia:

El pasaje de la huella analógica a la manipulación informatizada induce la pérdida de visibilidad y de fricción sensible con las cosas, para introducir juegos de interferencia imperceptibles y automatizados. La electrónica supone procedimientos tendencialmente insensibles, envolviéndose en un halo de misterio que ha contribuido muy tempranamente a adscribirle una “parte mágica”. (Sadin, 2017: 41)

Admiramos el poder de la electrónica para generar mundos perceptibles y tangibles, pero desconfiamos de ese futuro que parece venir a cuestionar la capacidad imaginativa y creadora de los humanos.

Algunos críticos, como la experta en medios Siva Vaidhyanathan, han señalado que el precio de la no participación no solo es significativo, sino que resultará difícil de acotar, y la irresistible fuerza de la cultura

una realidad postcapitalista tan sustancial como la que transitamos fenomenológicamente, y con la que alimentamos la Matrix de compañías y estados.

algorítmica inculcará gradualmente los rituales de participación y de reverencia consagrados a ciertos altares computacionales. (Finn, 2018: 117)

Es una situación que constatamos desde el comienzo de la introducción del algoritmo en nuestras vidas, y que se representó muy bien ya en los años 60 en un capítulo de la serie *Star Trek original* (Roddenberry, 1966-1969), que narra el rechazo de la tripulación de la Enterprise hacia el nuevo ordenador M5, poseedor de un conocimiento holístico capaz de gobernar la nave estelar sin colaboración humana. Esto sirvió a los guionistas para introducir consideraciones en torno al conflicto entre inteligencia artificial y humana, sobre todo con relación a la carencia de emociones por parte de la primera y la amenaza que esta supone para el trabajo humano. Un conflicto que, desde las diferentes caras de la aceleración contemporánea de la intersección ciencia/técnica/arte, se ha visto enfatizado por una digitalización exponencial que le ha sumado una evidente complejidad y que, como es de suponer, lo seguirá haciendo en el futuro, tal y como analiza Max Tegmark en *Vida 3.0* (Penguin Random House, 2018).

2. El escudo de Aquiles

En el canto XVIII de la *Ilíada* (Homero), cuando Aquiles está abocado a luchar con el príncipe troyano Héctor e intuimos que en esta contienda hallará su final, el autor nos distrae de la tragedia de forma magistral. La diosa Tetis, madre de Aquiles, pide a Hefestos que forje para su hijo coraza y armas, lo cual le sirve a Homero para desarrollar la que se considera primera ecfrasis de la historia: la descripción pormenorizada de un gran escudo circular en el que

Hefestos labra una cosmología completa, una panoplia representativa de lo que suponemos momentos reales coetáneos, frente a la narración ya legendaria (fabulada) de la guerra contra Troya (Blanco Freijeiro, 2007; Soto Ayala, 2015).

Realidad y ficción siempre han viajado juntas, aunque la proporción del peso de cada una en los relatos que van conformando los sistemas culturales predominantes a lo largo de la historia, y por tanto el nivel de permeabilidad de la frontera entre ellas, ha fluctuado claramente (Chartier, 2007). Si en tal movilidad es evidente que han intervenido las exigencias paradigmáticas de los poderes dominantes (cada interfaz encierra un modelo mental y social), también lo han hecho paralelamente, y en retroalimentación mutua con dichos poderes, las posibilidades técnicas de las interfaces desplegadas para el intercambio de información y conocimiento.

La evolución de las interfaces va de la mano del avance humano en la exploración y apropiación del mundo, teniendo presente que mundo y realidad son entidades de extensión equiparable en el mapa del capitalismo/cristianismo (Choza, 2015). En este amplio devenir histórico que consideramos, la aparición del libro impreso es tan vital que todavía, a pesar de todos los embates, es una tecnología viva. Frente a los soportes anteriores de la escritura (tablillas, rollos o códices), el libro impreso reúne, como es sabido, las características de fijeza, ordenación, facilidad de difusión y precio. Era el vehículo ideal para la transmisión de la información en el seno de una sociedad que caminaba hacia la secularización, la consciencia de identidad individual, la democracia, la supremacía de la ciencia y la razón económica; pero que buscaba, al mismo tiempo, mantener una clara jerarquización socio-cultural vertical: el orden piramidal de la perspectiva lineal,

que no deja de ser una forma de ficción muy eficaz en la práctica². La cultura burguesa no desdeñó, pues, la ficción, entendida como *simulacro verdadero*, pero se encontraba más cómoda poniéndole límites, manteniéndola categóricamente diferenciada de la realidad, clasificándola en géneros, ámbitos y soportes. Libros, lienzos e incluso escenarios teatrales, estructuras arquitectónicas o el propio urbanismo apelan a la necesidad de ordenar y reorganizar la realidad (mundo); es decir, fijarla de alguna manera, para así hacerla abarcable y, por tanto, poder ocuparla y dominarla.

Sin embargo, a pesar de estos escenarios e interfaces materialmente concretos con los que hemos explicado la vida y nos hemos explicado a nosotros mismos a lo largo de la Historia, como medio para atender a nuestras capacidades físicas y mentales, siguió manteniéndose invariable, a lo largo del tiempo, un modo de comunicación no ortopédica: la voz humana. Durante siglos, en ella se refugió y se expandió, haciéndose pasar muchas veces por realidad, la ficción más legendaria y loca, a través de una tradición oral que en muchos ejemplos elude también las fronteras entre categorías y géneros. La voz humana: pura y simple información, permitía crear incesantemente mundos posibles, paralelos y cambiantes a través del tiempo y el espacio.

Puede pensarse, con buena lógica, que una interfaz tecnológicamente revolucionaria como fue, en su momento, la radio, transmisora de pura voz, habría estrechado esa ancestral interferencia entre realidad y ficción, que ha ido perviviendo en la comunicación oral de forma bastante cómoda. Sin embargo, hay que considerar que tanto en la radio como en la televisión el control

² A este respecto, resulta muy interesante el enfoque de Steryerl sobre la necesidad de reactualización y reocupación de la realidad, a partir de la idea de “ruina de la perspectiva lineal” (2014).

del emisor sobre la información sigue siendo unidireccional, como lo era para la información escrita y sus interfaces (incluyendo también aquí, en la época contemporánea y en este mismo sentido, la prensa). Esto es, mensajes mayoritariamente jerarquizados, que emanan desde los poderes sociales y políticos y que son recibidos por cada individuo receptor o por un grupo de receptores con afinidades determinadas. Así, el relato cultural seguía y sigue aspirando a ser único y definitivo. La gran transformación aportada por aquellas novedosas interfaces (transistores, pantallas domésticas) vino significada, como bien sabemos, por la velocidad con la que se dispensaban los mensajes, hasta alcanzar el denominado “tiempo real”, la posibilidad de distribución espacial simultánea de esos mensajes y, en consecuencia, una primaria ubicuidad. Su potencia real para mover la frontera entre realidad y ficción (como en el caso del cine) ha estado administrada y dosificada, porque la conectividad seguía siendo jerárquicamente piramidal y las interfaces objetos ortopédicos muy poco integrables con la materia orgánica, humana y no humana.

Ahora bien, al cabo ha sido esta potencia intrínseca, amplificada extremadamente por la conectividad rizomática global, la que ha hecho saltar por los aires el escudo de Aquiles. El rígido y estático metal de su superficie se ha fragmentado en miles de millones de ventanas y puertas: las pantallas de nuestros teléfonos móviles, tabletas, ordenadores, cámaras y sensores. El relato ordenado, categorizado, representando una realidad conquistada y tranquilizadora, labrado por la autoridad superior de un dios (o sus equivalentes), se ha multiplicado y multimetamorfoseado, siendo sustituido por millones de narraciones individuales simultáneas y mundos posibles conquistados, que ahora se habitan y desaparecen en cuanto los abandonamos; o que se enredan y entrecruzan en una malla gravitacional de pura información que, hoy por hoy, flota

todavía bastante a la deriva entre estertores de contradicciones tensionadísimas. Vivimos un proceso de desplazamiento desde el modo conjuntivo al modo conectivo (Berardi, 2017), mientras cada uno de nosotros ya se ha investido como arquitecto de un universo propio, real y/o fingido, desde el que interactuamos incesantemente con los universos de los demás, y también con una materialidad fenomenológica común a la que todavía denominamos *realidad*.

3. El País de las Maravillas

Como resume Hito Steyerl al comienzo de su libro *Los condenados de la pantalla* (Caja Negra, 2017), desde que se derrumbó, a partir del último tercio del siglo XIX, la gran convención de la perspectiva lineal, perdimos la referencia de un horizonte, desapareció la geometría de ángulos rectos bajo nuestros pies, y desde entonces no hemos dejado de caer, no hemos dejado de flotar. No vamos a considerar ahora si este flotar contemporáneo es mejor o peor que la anterior gravedad convergente. No importa, no ha retorno ya (sin cataclismo). Simplemente se trata de pensarnos con una nueva visión aérea y polienfocada a través de materias y lenguajes diversos, capaces de mutar en sí mismos, de hibridarse unos con otros y de transformarse unos en otros.

Así, no solo hablamos de ubicuidad espacial; hablamos de ubicuidad ontológica y de ciberontología (Aguilar García, 2002). Evidentemente este salto se produce gracias a que tanto materia (todo lo que vemos y tocamos) como lenguaje humano, y todas las acciones e interacciones, son re-creadas en su versión de código informático. Estamos culturalmente legitimados para hacerlo, ya que toda partícula es información: información sobre el estado y

transformación continua de la materia, como explican la física y mecánica cuánticas.

Esta posibilidad de transustanciar mensajes y soportes materiales gracias al lenguaje informático es totalmente inédita, si bien la creación cultural viene aventurando aproximaciones a ella desde hace un siglo, más o menos, aunque con más intuición visionaria que disponibilidad tecnológica fáctica. Como ya apuntaba Valery en 1928: “Nos alimentaremos de imágenes visuales y auditivas que nazcan y se desvanezcan al menor gesto” (Valery, 1928. Ed. 1999: 131-132).

Gracias a aquella impotencia técnica del arte, el siglo XX se llenó de magníficos y revolucionarios mundos y artefactos que ya requerían de la implicación activa (consciente o inconsciente) del receptor para completar su construcción. Dentro de este devenir estético-tecnológico, los contenidos se han deconstruido, fragmentado, han aprendido el collage, la intertexturización, la interconexión y la acción performativa. Parece que a la creación contemporánea todos los contenedores y soportes, incluido el libro³ (y ahora ya también las pantallas), se le van quedando estrechos en su afán por *interfusionarse* con una realidad que vamos sabiendo compleja al extremo, caótica, azarosa y polivalente. Es ahí, en los soportes, en las interfaces y en su capacidad tecnológica, donde percibimos la tensión ontológica entre realidad y ficción en la que se ha cimentado el macro-relato de la civilización capitalista occidental, especialmente:

³ En el ámbito del libro, recordamos como ejemplos muy importantes de esta tensión la publicación de *Zang Tumb Tumb* (1914), de Filippo Tommaso Marinetti, los trabajos de Ulises Carrión (1941-1989) en torno al libro como objeto, o el libro performativo en el que Mark Z. Danielewski vuelca la historia novelada de *La Casa de Hojas* (2000).

Y es que en este nuevo escenario digital informativo y de comprensión de la realidad, ya no comprendemos lo “virtual” y lo “real” como dos áreas de pensamiento y experiencia binarias y contrapuestas, un concepto vinculado a los futuribles posibles y el otro como la prueba inequívoca del presente, sino más bien como dos conceptos que se diluyen y se mezclan sobreponiéndose en diferentes capas digitales. Y a su vez, lo que las nuevas formas de relatar la realidad están haciendo es cuestionar el mismo hecho ontológico de la comprensión de la realidad desde un punto de vista mediático (Sora, 2018: 3-4)

Una transformación ontológica que afecta, evidentemente, a la identidad del individuo en el que ha residido el núcleo de la construcción de dicha civilización:

Debido a la intensificación de las señales electrónicas, la aceleración de la infoesfera está arrastrando la sensibilidad al vértigo de la estimulación simulada. Esto conduce a una reconfiguración de la percepción del otro y de su cuerpo. La presión, la aceleración y la automatización están afectando a los gestos, las posturas y toda la proxémica social.

[...]

El núcleo de la identidad, golpeado repentinamente por la erupción de la proliferación semiótica y desprovisto de los filtros inscriptos en la mentalidad crítica y disciplinaria de la Modernidad, se fuga y se disuelve en todas las direcciones. (Berardi, 2017: 47)

En este contexto, creo que la literatura es la experiencia creativa que más dificultades de ensamblaje técnico está encontrando en las herramientas e interfaces digitales. Quizá por

esto, es hoy un ámbito en el que se está produciendo una intensa reflexión respecto a las implicaciones que esto tiene para su propia naturaleza y, por tanto, sobre su capacidad de influencia en el entorno. Puede pensarse en los nuevos escenarios que se plantean, pero también en la incorporación de estructuras no gramaticales como bases de datos, hipertextos o el propio lenguaje de la programación; la multiconectividad entre millones de posibles interfaces, la red y redes sociales de todo tipo; las combinaciones de *big data*, los sensores electrónicos, las pantallas, los visores o la propia inteligencia artificial. De hecho, la literatura siempre ha sido uno de los ámbitos creativos que más (y más arriesgadamente) ha jugado con las categorías de realidad y ficción, atreviéndose incluso a superponerlas, tal y como recuerda Lehrer a propósito de la afirmación proustiana que identifica literatura con realidad (2010:105)⁴. Es decir, generando universos mediante la memoria y el tiempo, en cuanto componentes sobre los que basamos la construcción del relato de nuestra íntima experiencia personal, según viene confirmando, en los últimos años, la ciencia neurológica:

Una investigación de la Universidad de Cambridge ha descubierto que el hipocampo, una de las principales estructuras del cerebro humano, funciona como el editor de la película de la vida: selecciona las experiencias cotidianas que deben ser archivadas en la memoria a largo plazo para convertirlas en recuerdos.

[...]

⁴ Al mismo tiempo, sería pertinente considerar la fascinante tradición literaria de la representación de la ficción dentro de la ficción (Cervantes y Shakespeare, por ejemplo) o de los mundos posibles (Italo Calvino y Borges).

Cuando vivimos una experiencia, el hipocampo se activa y analiza los diferentes momentos de esa vivencia para seleccionar los más relevantes y pasarlos a la memoria” (*Tendencias21*, 2018).

Frente a ello, no obstante, parece percibirse que cuando la literatura fuerza sus propios instrumentos convencionales (bien, por ejemplo, dinamitando la construcción gramatical, reduciendo el lenguaje a lo gestual o haciendo estallar las costuras físicas de su soporte más común: el libro), hay un punto de artificio demasiado evidente que dificulta la empatía por parte del receptor, incluso cuando se trata de un trabajo de excelencia artística⁵. Esta misma impresión de exceso de artificio puede surgir ante algunos trabajos de literatura electrónica, de literatura aumentada y virtual (Gil, 2015) (hibridación total), o de narración transmedia (hibridación transversal). Para superar este punto, quizá sea necesario pensar la literatura despojada de todo, esto es, interpretarla como alma nodal de casi cualquier expresión artística; como simple y absoluto relato que puede ser asumido y vertido, desde su esencia informativa (pues todo es información), a cualquier formulación y soporte.

“Cuento historias”. Esto es lo que afirmó Laurie Anderson en el Espacio Telefónica (Madrid) durante la presentación de *Chalkroom* (2017). Una instalación de realidad virtual llevada a cabo junto con Hsin-Chien Huang, y a la que ella misma definió como una “arquitectura de la memoria” <<https://www.youtube.com/watch?v=CQza0PeEdgw>>. En esta instalación, el visitante se desliza y vuela a través de puertas, pasadizos, espacios geométricos y salas donde el lenguaje (o mejor,

⁵ Pensemos en la dificultad expresada por muchos lectores hacia el magno trabajo literario de Joyce, por ejemplo, o la marginalidad de las interesantísimas propuestas de Ulises Carrión.

la gramática del lenguaje) se fragmenta y llueve o cae desde los árboles, recomponiéndose en otras formas <<https://www.youtube.com/watch?v=WBfYCy5xQuk>>. Como puede adivinarse, todo va sucediendo en función de la dirección de la mirada del visitante, provisto de unas gafas de visión de realidad virtual, pero inserto en un proceso intelecto-gestual no muy distinto al que opera cuando realizamos una búsqueda en Google (Groys, 2014: 194-200); es decir, que este opera a través de una colección de términos que le conduce a una respuesta-escenario, en teoría sin jerarquía, aunque no exenta de una determinada manipulación algorítmica:

Chalkroom es, por tanto, un excelente ejemplo actual de creación híbrida, articulada por un argumento narrativo/poético base, y con modulaciones determinadas por la acción del receptor. Tanto es así, que la obra por la que transitamos resulta ser algo completamente diferente a los elementos formales que en un principio se pueden ir diferenciando (sonido, imagen, videojuego, relato literario, grafía, danza), si se considera que la alquimia transmutadora es el código informático con el que se ha generado cada uno de esos elementos. Gracias a él, de hecho, se consigue su interacción en el espacio y en el tiempo, así como la transformación de unos en otros. Lo que completa todo este proceso, para que se convierta en una experiencia personal y propia, es la memoria. A partir de esta memoria, cada uno de los visitantes es a su vez su propia interfaz, a través de la cual interactúa con la instalación, versionándola en un nuevo proceso perceptivo y cognitivo.⁶

⁶ Se elige *Chalkroom* como ejemplo de trabajo de realidad virtual porque creo que incluye una vertebración principal de índole literario, pero se están produciendo trabajos muy importantes en instalaciones de realidad virtual y realidad extendida o mixta: TeamLab, Koblin, Daito Manebe, The Mobile AR Meets Liv Theatre, etc.

Otra obra en la que la memoria es un evidente y necesario componente para su existencia y para su perfeccionamiento final es *El Winnipeg. El barco de la esperanza* (2017). Un trabajo de literatura electrónica para pantalla, realizado por María Mencía, que se estructura sobre una base de datos <<http://winnipeg.mariamencia.com>>. También en este caso la organización gramatical del lenguaje se descompone y recompone en una crónica poética, para entrecruzar nombres, textos, relatos o rutas de la memoria que se activan a través de los píxeles, y que representan aquí una memoria histórica, la de los españoles que emigraron en el Winnipeg, el barco fletado por Neruda, tras la Guerra Civil. El relato apela inevitablemente a la memoria personal de cada lector interviniente y, además, incorpora un elemento esencial, la geografía, el mapa del mundo que abarcamos con nuestras manos sobre nuestra pantalla doméstica.

Pero crucemos los límites de la pantalla, dejemos la habitación de tiza.

4. Quijotes

[...] los cortesanos, sin salir de sus aposentos ni de los umbrales de la corte, se pasean por todo el mundo mirando un mapa, sin costarles blanca, ni padecer calor ni frío, hambre ni sed; pero nosotros, los caballeros andantes verdaderos, al sol, al frío, al aire, a las inclemencias del cielo, de noche y de día, a pie y a caballo, medimos toda la tierra con nuestros mismos pies, y no solamente conocemos a los enemigos pintados, sino en su mismo ser [...]- (Cervantes, 1615: 618-619)

Como apunta Molinuevo, la “interfaz de Don Quijote son las novelas de caballerías” (2009: 101), las historias que activan en el

pensamiento de Alonso Quijano, en cualquier lugar y momento, otros relatos que le hacen ser Don Quijote quien, a su vez, las inserta en el mundo físico como realidades virtuales o híbridas, en las que se sumerge y actúa de un modo verdadero.

A Aaron Koblin, creador de historias en realidad virtual, le sucede algo muy similar:

Entonces yo ya quería salirme de la pantalla con cosas que se abrían por todas partes. Ahora podemos salirnos completamente de la pantalla y colocarte en mitad de la historia [...] La habilidad para representar hechos y pensamientos reales en un medio que está más conectado a nuestros cuerpos, más conectado a la manera en que percibimos el mundo [...] Normalmente, así es como interactuamos con la tecnología. Ahora tenemos la oportunidad de experimentar esos pensamientos y manifestarlos en una especie de realidad. (Koblin, 2016) ⁷

Esta “especie de realidad” es una “creciente interferencia entre la vida orgánica y el tiempo digital” (Sadin, 2017: 95), que ya se está ampliando a una cada vez más palpable interferencia en espacio y tiempo entre materia orgánica y código digital. O lo que es lo mismo, pensando en nuestras obsoletas categorías, una total equiparación como experiencias entre realidad y ficción, con independencia de que esta provenga de la imaginación humana o de la inteligencia artificial⁸. Esta fusión de dimensiones alcanzaría

⁷ Aaron Koblin forma parte del equipo Whithin, dedicado, entre otros temas, a la generación de *storytelling* con realidad virtual. Por ejemplo, *Clouds over Sidra*, que puede consultarse a través de este enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=mUosdCQsMkM>

⁸ En algunos ámbitos y áreas creativas, e incluso en algunas programaciones públicas, ya se ha empezado a incorporar esta interrelación con la inteligencia artificial. Sirvan de ejemplo la subasta en Sotheby's de la instalación *Memories of Passersby*, de Mario Klingemann o la edición de 2019 de Sónar (Barcelona), que anuncia interesantísimas participaciones en este

formas y estados metafóricamente cuánticos si fuéramos capaces de interactuar, dentro de esa red de relatos multidireccionales y mutantes, a través de nuestra propia gestualidad corporal o nuestra mente, como quiijotes provistos de nuestras “armas”/ortopedias de cibercepción, pero también de ciberacción, del mismo modo que Alonso Quijano precisaba revestir su precaria, pero necesaria e indispensable corporeidad con armadura, bacía y lanza, para transformarse en Don Quijote y dotarse así de la capacidad de percibir e interactuar con todas las realidades que su mente (pensamiento) detectaba y proyectaba como verdad experimentada.

La tecnología de la que la mayor parte de nosotros podemos disponer hoy en día es aún tan pesada, limitada e intrusiva como lo eran las armas de Don Quijote y, por tanto, su poder se limita a ofrecernos las que llamamos realidades virtuales, aumentadas o expandidas, pero siempre explicadas en relación a la realidad física, que sigue siendo un referente de entidad más consistente. No obstante, la investigación y el desarrollo de interfaces anatómicas va muy deprisa: hololentes montadas en gafas con la misma apariencia que las de utilización habitual (nada parece impedir que pronto hablemos igualmente de lentillas), guantes para percibir táctilmente los elementos de la realidad virtual y expandida, ropa inteligente, pulseras y relojes. Al mismo tiempo, conocemos ya los primeros *ciborgs* humanos, que han insertado orgánicamente en sus cuerpos las interfaces tecnológicas para recibir y emitir datos y sensaciones. Igualmente, se trabaja en pantallas flexibles y transparentes, en holopantallas desplegadas a voluntad en cualquier punto espacial, así como en tecnología para escanear a nivel doméstico objetos físicos o también imprimir en 3D esos

ámbito, como la de Holly Herndon, que une voz humana y la voz de la inteligencia artificial “Spawn”; o los trabajos de Daito Manabe.

objetos previamente diseñados en hologramas. Las posibilidades se multiplican y van en una misma dirección: hacer transparentes las interfaces, lo que equivale finalmente a obviarlas en la práctica. De hecho, a las investigaciones con interfaces neuronales hombre-máquina (objeto), en creciente desarrollo, debemos añadir ya el logro reciente de la transferencia de información cerebro a cerebro⁹.

En el futuro viviremos en un continuo único de información, en una realidad con muchas dimensiones y relatos interconectados, con intercambios y prestaciones mutuos y continuos, mutables. Una realidad a la que ya hace tiempo hemos empezado a denominar como posthumanismo o transhumanismo.

Es difícil todavía aventurar cómo actuarán los humanos o posthumanos en ese mundo futuro, pues la mayoría de nosotros solo somos capaces de imaginar situaciones y acciones bastante simples e incluso ingenuas, si tenemos en cuenta la infinita revolución que se está planteando. No obstante, ya no resulta extraño a nuestra comprensión un escenario como el que dibuja la película *Blade Runner 2047* (Villeneuve, 2017), donde humanos, replicantes posthumanos y hologramas comparten y entrecruzan relatos y experiencias con fluidez.

En este contexto, el replicante no humano K (o Joe) construye su relato vital a partir de una consciencia prestada; una memoria construida algorítmicamente a base de fragmentos de memorias de otros e insertada en él. K es un individuo no humano en búsqueda desesperada de identidad, y va descubriendo que realmente es un

⁹ Es muy interesante el siguiente artículo sobre los hallazgos de una investigación realizada en la Universidad Politécnica de Madrid junto a otros centros europeos, en torno a la comunicación cerebro a cerebro en tareas como la clasificación de imágenes ambiguas. Para su consulta: <https://www.agenciasinc.es/Noticias/Una-interfaz-cerebro-cerebro-para-aumentar-el-rendimiento-humano>

ser cultural con una conciencia compuesta de relatos, comunes también a otros.

Joi es una inteligencia artificial dotada, al estilo de las leyendas de la antigüedad, de una naturaleza metamórfica: es en realidad un archivo informático que puede manifestarse en forma de gran holograma interactivo como anuncio urbano flotante, pero también como holograma corporeizado, capaz de interrelacionarse físicamente. Joi es un producto comercializado como compañía doméstica y sexual, dotado de una gran capacidad de empatía, que asume los relatos de aquellos individuos a los que acompaña. Una simulación que se mimetiza con la vida de los otros.

Finalmente, y en lo que nos atañe, Ana es la gran suministradora (escritora) de fragmentos de memoria y relatos, además de ser hija de una replicante no humana y de Deckard. La película la muestra habitando en una cámara que la aísla del exterior. Allí trabaja fabricando recuerdos-relatos destinados a ser insertados en otros. La manera en que las imágenes nos hablan de Ana remite a las sacerdotisas y templos de la antigüedad y, por ende, parece deducirse que en ese futurible (todavía de ficción) la creación de relatos culturales ha vuelto a los mismos recintos misteriosos del comienzo de la Historia. Paradójicamente, la sofisticación y máxima transparencia de las interfaces nos regresa, al menos en parte, a la forma más inicial de comunicación: los cuerpos (su gestualidad, su oralidad, su conexión emocional y quizás incluso telepática), ahora mutados en una naturaleza transhumana.

Sin dejar de hacer ciencia-ficción, no es descartable que en ese futuro posible la extensión universal de esa transhumanización (sea como sea que pudiera producirse), pudiera ser la manera de evitar la mistificación de los relatos que construyan esa nueva

civilización, de la misma manera que el acceso a la cultura, gracias a la democratización de las interfaces y soportes, mejoró una vez nuestra vida individual y colectiva.

Es verdad que por ahora imaginamos siempre un futuro misterioso y amenazante, quizás porque nuestro presente ya es en exceso complicado y oscuro para la mayoría de la gente, si hablamos de elementos de comunicación e información, de tecnología informativa. Al margen de consideraciones de poder y mercado, pese a que no dejen de ser determinantes, nuestra desconfianza tiene como causa el que la gran mayoría de nosotros constituimos una población funcionalmente analfabeta (o casi) respecto a los códigos informáticos que nos alimentan como sociedad. Manejamos libros que realmente no sabemos leer. Tampoco parece haber habido mucho interés ni prisa en democratizar esta nueva escritura. Puede decirse, entonces, que esta oscuridad está ayudando a crear un peligroso dominio socio-cultural absoluto por parte de las corporaciones y las subsiguientes reacciones de temor en muchos ámbitos. Quizás nos esperan tiempos tortuosos, no tanto por la tecnología casi mágica que vislumbramos, sino por los grandes y poderosos sacerdotes que convierten, como siempre, la magia en un arcano.

5. Bibliografía

Aguilar García, M^a Teresa (2002). “Ciberontología. Identidades fluidas en la era de la información”. *A Parte Rei revista de filosofía* 23
<<http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/ciberontologia.pdf>>
(03-01-2019).

- Ascott, Roy (1998). “Arquitectura de la cibercepción”. Comp. C. Gianetti. *Ars Telemática. Telecomunicación, Internet y Ciberespacio*. Barcelona: Langelot.
- Bell, Alice y Marie-Laure Ryan (2019). *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press. E-book.
- Berardi, Franco (2017). *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Blanco Freijeiro, Antonio (2007). “El escudo de Aquiles”. *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes*. <<https://byzantion.uchile.cl/index.php/RBNH/article/view/37851/39498>> (07-12-2018).
- Cervantes, Miguel (1615). *Don Quijote de La Mancha. Segunda parte*. Ed. Martín de Riquer, Barcelona: Planeta, ed. 1975.
- Chartier, Roger (2007). *La historia o la lectura del tiempo*. Barcelona: Editorial Gedisa. E-book.
- Choza, Jacinto (2015). *Filosofía del arte y la comunicación. Teoría del interfaz*. Sevilla: Editorial Thémata.
- Finn, Ed (2018). *La búsqueda del algoritmo. Imaginación en la era de la informática*. Barcelona: Alpha Decay.
- Gil, Antonio (2015). “Narrativa aumentada”. *Anuario de la Sociedad Española de Literatura General y Comparada* 5: pp. 45-47.
- Groys, Boris (2014). *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Koblin, Aaron (2011). “Visualizando nuestra humanidad artísticamente”. *TED*. <https://www.ted.com/talks/aaron_koblin/transcript> (11-1-2019)

- Koblin, Aaron (2016). “Aaron Koblin: nuevas narrativas para el arte y el periodismo”. *Canal El Futuro es apasionante en Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=c-g_WcOVI5s> (26-01-2019).
- Lehrer, Jonah (2010). *Proust y la neurociencia*. Madrid: Paidós.
- Martínez, Teresa y Jorge Luis Marzo (eds.) (2016). *Interface Politics. 1st International Conference 2016*. Barcelona: Publicaciones Gredits / Centro Universitario de Diseny de Barcelona.
- Molinuevo, José Luis (2009). *Magnífica miseria. Dialéctica del Romanticismo*. Madrid: CENDEAC
- Morgado, Ignacio (2012). *Cómo percibimos el mundo. Una exploración de la mente y los sentidos*. Barcelona: Editorial Planeta. E-book.
- Sadin, Eric (2017). *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Seth, Anil (2017). “Tu cerebro alucina tu realidad consciente”. *TED*. <https://www.ted.com/talks/anil_seth_how_your_brain_hallucinates_your_conscious_reality> (20-12-2018)
- Sora, Carles (2018). “El futuro digital de los hechos”. *Hipertext.net* 17: pp. 1-5.
- Soto Ayala, Roberto (2015). “El escudo de Aquiles”. *Byzantion Nea Hellás* 19-20: pp. 17-34.
- Steyerl, Hito (2014). *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Steyerl, Hito (2017). *Arte duty free. El arte en la era de la guerra civil planetaria*. Buenos Aires: Caja Negra.

Tegmark, Max (2018). *Vida 3.0*. Barcelona: Penguin Random House. E-book.

Tendencias21 (2018, 11 octubre). “El hipocampo es el que edita la película de nuestra vida”. *Tendencias 21* <https://www.tendencias21.net/El-hipocampo-es-el-que-edita-la-pelicula-de-nuestra-vida_a44798.html> (13-04-2019).

Valery, Paul (1928). *Piezas sobre arte*: Madrid: Visor, ed. 1999

Este mismo texto en la web
http://revistacaracteres.net/revista/vol8n1mayo2019/cortesanos/

{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. 8 n. 2, noviembre 2019) 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 14 de octubre de 2019** (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 **Scopus, 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. 8 n. 2, November 2019) 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 October 14th, 2019** (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 **Scopus, 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>

Mayo de 2019. Volumen 8 número 1

<http://revistacaracteres.net/revista/vol8n1mayo2019/>

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>