

## 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](#).

### 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.)

Fernando Broncano Rodríguez | Universidad Carlos III (España)

José María Izquierdo | Universitetet i Oslo (Noruega)

Hans Lauge Hansen | Aarhus Universitet (Dinamarca)

José Manuel Lucía Megías | Universidad Complutense de Madrid (España)

Francisca Noguerol Jiménez | Universidad de Salamanca (España)

Elide Pittarello | Università Ca' Foscari Venezia (Italia)

Fernando Rodríguez de la Flor Adán | Universidad de Salamanca (España)

Pedro G. Serra | Universidade da Coimbra (Portugal)

Paul Spence | King's College London (Reino Unido)

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.)

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](http://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: © Brooke DiDonato - <http://www.brookedidonato.com>

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. 5

## **Artículos de investigación: Caracteres**

- El mapa y el territorio. Una aproximación histórico-bibliográfica a la emergencia de las Humanidades Digitales en España. DE ANTONIO ROJAS CASTRO, PÁG. 10
- Una aproximación sociocrítica al universo discursivo de Google y Twitter. DE PABLO MARÍN ESCUDERO, PÁG. 54
- Los posicionamientos discursivos de actores políticos a través de las nuevas tecnologías. El caso de Juan Cabandié. DE ROCÍO FLAX, PÁG. 74
- La oralización de textos digitales: usos no normativos en conversaciones instantáneas por escrito. DE ANAIS HOLGADO LAGE Y ÁLVARO RECIO DIEGO, PÁG. 92
- El plagio literario postmoderno: tradición, ilegitimidad y nuevas tecnologías. DE WLADIMIR CHÁVEZ VACA, PÁG. 109
- Repensar los dispositivos. Entonación, documentación, distribución, resistencia y desvío en prácticas simbólicas mediatizadas a principios del siglo XXI. DE LORETO ALONSO ATIENZA, PÁG. 128
- Comentario digital: género medular de las prácticas discursivas de la cibercultura. DE JULIO CÉSAR SAL PAZ, PÁG. 152

## **Reseñas**

- *La cámara y el cálamo. Ansiedades cinematográficas en la narrativa hispánica de vanguardia*, de Gustavo Nanclares. POR BEATRIZ LEAL RIESCO, PÁG. 173
- *Unidades fraseológicas y TIC*, de M<sup>a</sup> Isabel González Rey (ed.). POR ROBERTO RUBIO SÁNCHEZ, PÁG. 183

## **Artículos de divulgación: Intersecciones**

- Métodos digitales aplicados a la documentación arqueológica: una aproximación básica. DE CLAUDIA PORCEL ARAÚZO, PÁG. 189
- Blogosfera: los márgenes entre literatura, periodismo y acción política. Entrevista con Yoani Sánchez. DE VINICIUS MARIANO DE CARVALHO, PÁG. 196
- Memoria RAM. Prolegómenos de una teoría elemental para el estudio comparado de la memoria trans-estatal. DE JUAN CARLOS CRUZ SUÁREZ, PÁG. 212

**Sobre los autores**, PÁG. 242



**Artículos de investigación:**

# **Caracteres**

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 reviews with a double-blind system.

# Una aproximación sociocrítica al universo discursivo de Google y Twitter

## A sociocritical approach to discursive universe of Google and Twitter

Pablo Marín Escudero (investigador independiente)

Artículo recibido: 01-08-2013 | Artículo aceptado: 02-11-2013

**ABSTRACT:** We realize a sociocritical reading of the discursive universe of Google and Twitter, looking for correlations between the underlying signs of these discourses and the social structure of the moment in which they are generated. We try to detect the absorption of elements of the science fiction as well as the implicit meanings in the interface and other questions relating to the forms.

**RESUMEN:** Realizamos una lectura sociocrítica del universo discursivo de Google y Twitter, buscando correlaciones entre los signos subyacentes en estos discursos y la estructura social del momento en que se generan. Intentando detectar la absorción de elementos de la ciencia ficción así como los significados implícitos en la interfaz y otras cuestiones relativas a las formas.

**KEYWORDS:** Google, Twitter, Sociocriticism, science-fiction, interface

**PALABRAS CLAVE:** Google, Twitter, sociocrítica, ciencia-ficción, interfaz

---

## 1. Introducción

Intentamos una aproximación a estos dos nuevos medios sociales en tanto fenómeno discursivo y en última instancia ideológico utilizando algunas herramientas teóricas de la sociocrítica de Edmond Cros. Es nuestro objetivo la transcripción de la estructura social a través de elementos como formas, significados subyacentes y mitos discursivos. Todo ello a partir de la inmanencia del texto.

Sin entrar a fondo en el detalle de la teoría, extraordinariamente expuesta por su creador (Cros, 2010) hay que recordar que nos hallamos en el marco de una semántica de las relaciones entre signos, más que del propio signo aislado, debemos fijarnos por tanto en estructuras amplias de relaciones entre signos. Recordemos también que estamos ante un hecho insoslayable como es el carácter ideológico del signo (palabra o no) *ideológicamente* pluriacentuado, espacio de tensión y contradicción.

El texto del que hablamos proviene del encuentro de freudismo, marxismo y estructuralismo. Es ese texto en que el que, una vez vista la problemática del significante, el sentido fluctúa, no es estable ni cerrado, es cambiante y sus blancos y vacíos serán índices mayores para hacérselo legible. Además hay una dialéctica a la que prestar especial atención, la del texto

como práctica anclada en una colectividad histórica, en una continuidad, frente a su discontinuidad como característica fundamental del mismo.

El signo aislado no nos interesa, porque no es tal más que en relación con otros signos, es decir en su estructuración. Cros (2010) llama *articulador semiótico* a esta estructuración cuando se manifiesta en prácticas sociales o discursivas visibles en el pretexto o fuera de texto y llama a estos articuladores semióticos, a esta estructuración, *articuladores discursivos* cuando se dejan ver en el texto. El *ideosema* será la relación entre ambos. La red de ideosemas es la micro-semiótica intratextual.

Nos basamos pues en la premisa según la cual los objetos culturales analizados, y en especial los discursos que les dan sustento, contendrán una transcodificación de una estructura social concreta. No obstante, al hablar de estructura social hemos de reconocer que estamos ante uno de los conceptos más abstractos y polisémicos de la Sociología y que no es sencillo llevar a cabo una definición unívoca del mismo.

## **2. Génesis en las formas**

Uno de los retos que se nos plantea a la hora de observar la comunicación en red desde los ojos de la sociocrítica es la conceptualización de la interfaz. Nos surge en principio la posibilidad de considerarla como un aspecto formal, en el sentido de un significante, pero también vemos la legitimidad de explorarla en tanto que mediación, en tanto que constricción. En todo caso podemos decir que la mediación simbólica de la interfaz es la que hace que nos resulte comprensible y que, en tanto que significante, alberga una memoria ideológica e histórica que hay que rastrear.

Cuando hablamos de interfaz, en nuestro caso nos limitamos a referirnos al dispositivo tecnológico pero en su dimensión más conectada con el concepto amplio que plantea Català (2010) donde lo estético y lo simbólico tienden a confluir al servicio de algo más grande que la suma de ambos. No podemos decir con este autor “modelo mental”, dado que el término proviene de la psicología cognitiva y la filiación sociocrítica es lacaniana, o en última instancia freudiana, pero sí hallamos gran interés en algunas definiciones de Català.

La presencia primero del ordenador y luego la entrada en la llamada era post-PC convoca todo un escenario metafórico (como en Castells, 2009 y 2012), que apela al ordenador para

entender el funcionamiento de la mente, aunque se trata de un circuito metafórico, pensamos de ida y regreso, tal vez con múltiples vericuetos y diversos recorridos. Pero para nosotros “en la base neuronal o en la localización física se encuentran los trazos mínimos de un pensamiento que está en otra parte” (Català, 2010: 73).

En primer lugar, en el caso de Twitter, es interesante observar como una limitación técnica elemental que se remonta a la prehistoria de los mensajes cortos de texto (SMS), y que no deja de ser un encorsetado de la extensión discursiva, se presenta en el discurso oficial de Twitter, en lugar de como lo que es, una limitación, como todo lo contrario, como un elemento facilitador, incluso premeditado, de la libertad en la comunicación. Es así como los 1120 bits en paquetes de 8 bits se convierten en el piar de un pájaro azul que nos hace libres, obvio es decirlo, como un pájaro, poniendo a nuestro alcance (al alcance de todos los seres humanos, no hay brecha digital) una libertad y esperanza nada menos que sin límites, es decir, algo manifiestamente sobrehumano y tan singularmente parecido, adelantamos, a esa mítica ausencia de límites con que el capitalismo defiende su onírico crecimiento ilimitado.

De este modo, la jaula estrecha de los 140 caracteres aparece representada como el más vasto de los espacios, condición necesaria de la libertad. La vindicación de una fluida sencillez libertadora, en origen no es más que la trasmutación del pensar forzosamente simplificado, bajo la estrechez de la codificación Unicode.

Tenemos por una parte una evidente estrategia de marketing, la llamada *opacidad*, un elemento prevalente de la publicidad mediática actual. Por otro lado, debemos hacer una contenida mirada al menos de soslayo hacia la distopía lingüística orweliana, en la que la *neolengua* trataba de eliminar el pensamiento crítico, es decir, complejo. Curiosamente, Orwell ilustra esta idea con un concepto que conectaba el habla humana con el sonido emitido por un ave (es este caso un pato) para declarar su intención de ir en busca de la *patolengua* (*duckspeak*).

Por otra parte, con motivo de uno de los rediseños de su logotipo, en el año 2012, el director creativo de la compañía Doug Bowman, afirmaba:

Nuestra nueva ave nace del amor por la ornitología, diseño dentro de las limitaciones creativas, y la geometría simple. Este pájaro se hace a mano únicamente a partir de tres series de círculos que se superponen, de manera similar a cómo sus redes, intereses e ideas conectan y se cruzan

con sus compañeros y amigos. Ya sea volando por encima de la tierra a tomar en un sentido amplio, o acudiendo a otras aves para lograr un propósito común, un ave en vuelo es la representación de la libertad y la esperanza sin límites. (Payo, 2012)

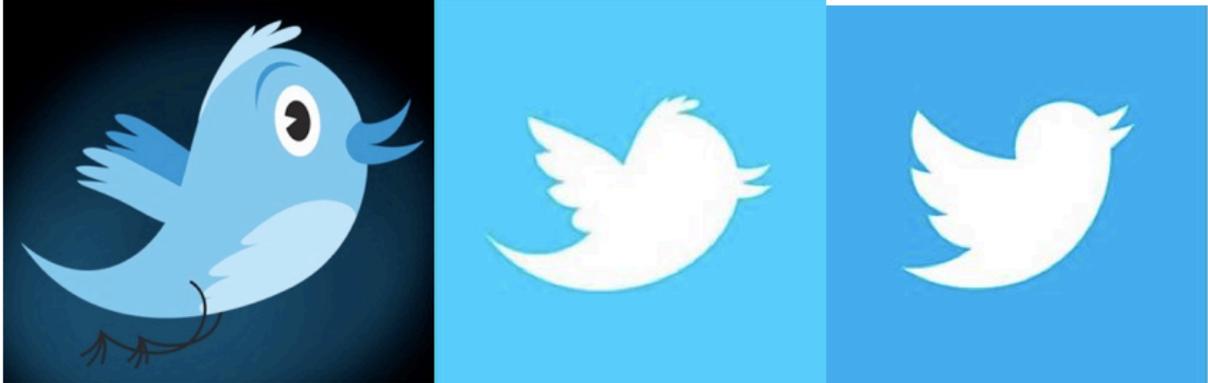


Figura 1. Evolución de Larry (Bird). Fuente: <<http://www.brandemia.org/twitter-redisena-su-logotipo>> (15-11-13).

La idea de la brevedad convoca además el signo de la rapidez, y en el progresivo cambio de diseño el pájaro, éste se ha vuelto más abstracto, simplificado, ha perdido su copete, sigue siendo pequeño, ya no tiene los tiernos ojos del mundo Disney (y su acerbo ideológico de los valores del viejo *American Way of Life*), ahora alza el vuelo, esférico, matemático, abandona en parte una similitud con los pájaros azules de Cenicienta. La raíz de aquel dibujo animado era la humanización, pero esta vía de significado parece perder peso en favor de la sobrehumanización científico-tecnológica que quizás en este contexto llamaríamos poshumanización. Es un ave algorítmica:

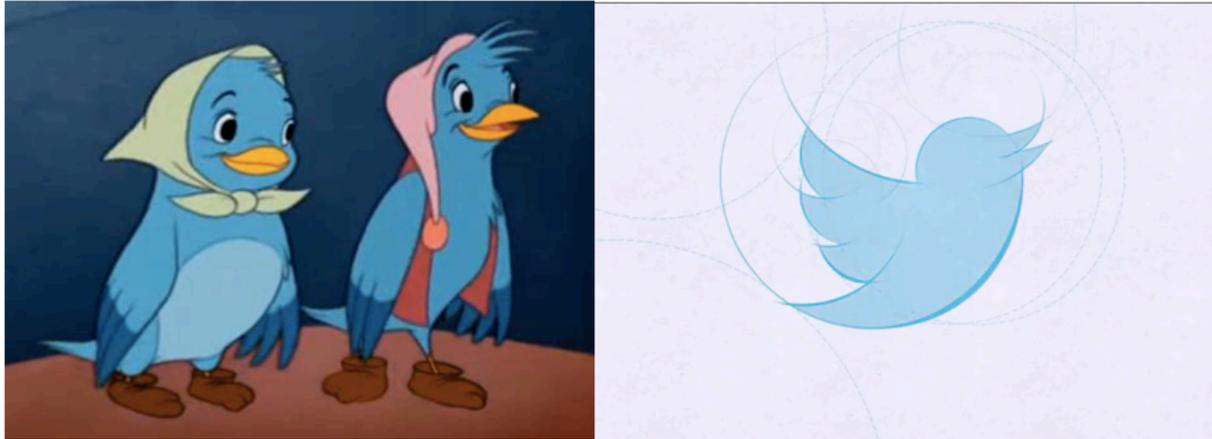


Figura 2. Los dos extremos del proceso de transformación. Fuente: <[http://es.disney.wikia.com/wiki/Los\\_Pájaros\\_\(Cinderella\)](http://es.disney.wikia.com/wiki/Los_Pájaros_(Cinderella))> (15-11-13) y Payo (2012).

En segundo lugar, tenemos el caso de la interfaz Google, donde aparece un cajetín de búsqueda aparentemente neutral y un cursor parpadeante, supuestamente esperando nuestras indicaciones, pero ni el cajetín de búsqueda está tan neutralmente vacío como parece hacernos creer, ni el cursor está a la espera de nuestras indicaciones, sino más bien se diría lo contrario, somos nosotros los que en ese marco, estamos a la espera de las suyas.

Se trata de un entorno planificadamente acogedor, cómodo y familiar. El concepto *caja blanca* apela al de *caja negra* (un instrumento que genera un *output* recibiendo y elaborando *inputs*). Podemos pensar que el blanco, es el mismo de la magia blanca, porque leemos connotaciones mágicas en su funcionamiento. El espacio en blanco está cargado de significados y de funciones técnicas y por tanto connotado aquí positivamente. Según el colectivo *IPPOLITA* (2007) esta *blank box* encarna también una cosmovisión, la del servicio total, con respuesta a cualquier consulta. La actividad de la búsqueda en general se confunde con el instrumento (uno de ellos) de que disponemos para realizarla. El espacio en blanco podrá responder a todo, sea cual sea el nivel de profundización o las características concretas de cada actividad que deseamos llevar a cabo en la red. Esta es la confusión que genera la interfaz y a cuya interpretación debemos estar atentos.

### 3. Significados subyacentes y ciencia ficción como sustrato mitológico

Repasamos en este apartado algunos de los signos que, consideramos, empastan las formaciones discursivas en torno a Google y Twitter.

Cibernética se refiere en principio a los sistemas de control basados en retroalimentación (*feedback*) y se considera en los orígenes de lo que comúnmente denominamos *revolución* tecnológica. *Kybernetes* es en griego el timonel, la persona que, tomando decisiones sobre la marcha de los imponderables climatológicos o de las mareas corrige el rumbo de manera que la nave pueda llegar a su destino. Pero este timonel es humano. Lo cibernético está en la raíz de la robótica, de lo automático, también cómo no, del concepto *cíborg*<sup>1</sup>, del algoritmo, como veremos, en tanto objeto creado por humanos que tiende a desprenderse del control de éstos. Siendo así, es comprensible que halle un molde mitológico en el que habitarnos, un discurso en el que *cobrar vida*.

Sin remontarnos al fuego de Prometeo o a la electricidad de Frankenstein, debemos pensar en el valor interdiscursivo (que más convencionalmente diríamos *intertextual*) de la inquietante partida de ajedrez del protagonista de *2001, una odisea del espacio* (1968), con la computadora lógico-paranoica Hal que, recordemos tuvo un interesante correlato mediático años después con la disputa de diversas partidas entre *Deep blue* de IBM y el campeón del mundo Kasparov (1996, 1997, con victoria humana en la primera ocasión y derrota humana en la segunda). Es notable que estos pequeños torneos hombre-máquina se planteasen como tales, así como la nula repercusión mediática de la demostración del hecho de que ser humano y máquina juntos jueguen mejor que la máquina y el ser humano por separado. Evidentemente la cooperación no aporta nada a este mito, y, por tanto, cae en las carreteras secundarias del olvido mediático y social, es una excreción, un silencio necesario del discurso. No hay que olvidar como contexto la interesante secuencia histórica en la que de la rivalidad Fisher-Karpov (Guerra Fría EE.UU.-URSS), se pasó a la rivalidad Karpov- Kasparov (ortodoxia soviética- fin de la Unión Soviética), para luego en la década de los noventa entrar en escena de la post-guerra fría la rivalidad hombre-máquina, en este caso la tecnología de una multinacional estadounidense jugando sus cartas de *marketing*. Se diría que el tablero de ajedrez como escenario geopolítico, hubiese generando un recorrido metafórico de ida y vuelta y de larga tradición.

Las referencias dentro de las grandes producciones cinematográficas hollywoodienses, con su inexcusable peso simbólico a la hora de construir discursos, tienen no pocos títulos emblemáticos en los últimos treinta años: Entre éstas, destacamos algunas como *War Games* (1983), una reconocible representación del empoderamiento generacional de un adolescente de clase media estadounidense que desde el salón de su casa, llega a acumular cuotas de poder

---

<sup>1</sup> El concepto *cíborg* fue acuñado en 1960 por Manfred Clynes y Nathan S. Kline.

notables en la gestión de una posible guerra nuclear final. Nos interesa este personaje en la medida en que pueda ser una representación inaugural de la figura del *hacker* como condensación de saber-poder, replicada actualmente en la ideación del *tuitero*, que cree hacer la revolución reproduciendo o emitiendo frases desde el salón de su casa con un pretendido efecto incendiario en una plaza pública a veces situada a miles de kilómetros. Esta imagen de empoderamiento individual, subversor y desproporcionado ha tenido una de sus más recientes encarnaciones mediáticas en Julian Assange y sospechamos que su génesis no es del todo ajena a la del vaquero solitario icónico del western. En *Tron* (1982) el software, el objeto algorítmico, adquiere representaciones humanizadas y las fronteras entre el mundo real y lo que hoy llamaríamos realidad virtual pueden atravesarse con el cuerpo y en el espacio físico. Las cuestiones formales además, insisten en la realización de esta confusión (animación por ordenador mezclada con imagen real). Años después Cronenberg plantearía una trama similar en *eXistenZ* (1999), coetánea de *Matrix*, con la singularidad de que el hardware ya ha adquirido una dimensión orgánica que genera la violenta indistinción con lo real y lo construido, se conecta con una disociación de la identidad al borde de lo psicótico. El imaginario que por su parte promueve *Robocop* (1990) es el del cibernético, el del organismo que combina elementos orgánicos y mecánicos. El implante para potenciar peligrosamente las capacidades del humano aparece en *Johnny Mnemonic* (1995) y en el imaginario más reciente de la muy influyente *Matrix* (1999), distopía en la que el hombre absorbido ya por la máquina lucha por emanciparse de esta esclavitud y de la sugestión de libertad que la máquina ha diseñado, topándose, al liberarse, con una realidad desértica, subterránea, anticipada en *La Jetée* de Chris Marker (1962). Más recientemente, *Avatar* (2009) ha presentado una espinosa alquimia de la naturaleza, la técnica y lo divino. “un todo orgánico de resonancias mística, superficie sensible, y matiz onírico. Danza totémica de la reverberación extra-humana” (Susca, 2010b:24). Film en que un militar y científico, gemelos representarían la identificación saber y poder. Son de especial interés para nosotros las reflexiones que Susca presenta acerca de esta película:

El film anuncia la superación del imaginario tecnológico moderno, según el cual la técnica del logos, (tecnología) es el conjunto de instrumentos capaces de modificar el orden natural de las cosas, adaptando el entorno al hombre, sosteniendo el impulso prometeico y la cadena del progreso, a favor del imaginario tecnomágico contemporáneo, que sumerge al hombre en sus raíces más ancestrales, sometiéndolo a un orden mayor que el suyo y el extranjero. El hombre ya no es el autor de la historia, maestro de sí reivindicado por Descartes y las Luces, sino un ser

reenviado a la solemne autoridad del destino, que sufre una cura de humildad al descubrir que no es sino un órgano entre otros, de un cuerpo majestuoso que le sobrepasa. (2010b: 35-36)

Pero hay más anclajes reseñables en este sustrato de mitos literario-cinematográficos, como aquel *Planeta prohibido* (1956) que adaptaba *La tempestad* de Shakespeare, donde un hombre a través de una máquina desarrollaba sus capacidades intelectuales con la terrible contrapartida de un monstruoso desarrollo de un oscuro y devastador inconsciente-Frankenstein. Lo *prohibido* de aquel planeta tal vez era la superación de los límites de lo humano a través de la técnica, podríamos decir que en ese territorio, muy literalmente, los sueños de la razón tecnomágica producían monstruos, tal vez como en la actualidad.

Elementos distópicos, de sociedad de control orwelliana y paradojas temporales también en *Minority report* (2002) y en *Inteligencia Artificial* (2001) de Spielberg o en *Yo robot* (2004), donde lo creado por el hombre a su imagen y semejanza llega a hacer programable el amor, con todos sus riesgos, que en definitiva parecen amenazar la razón. Mención para el singular conjunto *Robot Stories* (2003), cine independiente estadounidense, en especial para la cuarta de sus historias, que aborda directamente el tema de la inmortalidad digital mediante una especie de transmigración escaneada de las almas.

Nuestro objetivo aquí no va más allá de señalar la enorme y sintomática vigencia de los mitos en torno a lo creado por el ser humano y los casi siempre amenazadores (en este imaginario) efectos de su toma de autonomía. Pensamos aquí en el creciente número de operaciones financieras que no son ejecutadas por humanos: baste el dato de que el llamado *trading* de alta frecuencia o *trading* algorítmico representa un tercio de las operaciones en Gran Bretaña en 2011 y en Estados Unidos tres cuartas partes de las operaciones son generadas por computadoras (King, 2011).

Es imposible, no obstante, obviar *Blade Runner*<sup>2</sup> y sus criaturas mecánicas *esculturales*, apolíneas, erotizadas, algunas sexuales, algunas ignorantes de su condición maquinal, algunas angustiadas por su muerte o *terminación*. Es interesante pensar en la metáfora que encierra el calificativo *escultural*, donde la estatua, la escultura, la creación humana, se convierte en modelo para el hombre que en su perfección, ha de ser como la escultura que él ha creado, dentro de un canon, añadiríamos para forzar el juego de palabras que el cuerpo *es cultural*.

---

<sup>2</sup> Adaptación, recordemos, de la novela de 1968 de Philip K. Dick: *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*

Este tipo de monstruo generado en el contacto del hombre y la técnica, nos interesa por su funcionamiento discursivo más o menos consciente, en tanto que una de las figuras en las que leer el encofrado y el andamiaje de nuestra experiencia tecnomágica actual. Brevemente debemos aludir a la propuesta de leer la crisis de la modernidad en la muy interesante reflexión en torno a lo monstruoso que propone David Conte (2009), mediante tres ejemplos cinematográficos con cada uno de los cuales ilustra una característica de lo monstruoso refiriéndose respectivamente a las ominosas criaturas de *Alien, el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979) *La Cosa* (John Carpenter, 1984) y *La mosca* (David Cronenberg, 1986).

Pienso que estos mismos mecanismos de lo monstruoso (la hibridación, lo informe y el proceso metamórfico) son identificables con cierta claridad en torno al mito del cibernético y en las cuestiones del avatar, lo identitario y en general en torno a la virtualidad y la conflictividad que nuestro modelo de relación con la tecnología presente frente al propio cuerpo. Ese cuerpo que parece preocupar tanto a nuestro tiempo, cuando se reactiva como zombi o cuando muta como en los *X-men*.

Por otra parte, veo muy necesario también dedicar unas líneas a *Neuromante* (William Gibson, 1984) icónica novela, inspiradora de buena parte de la imaginería de los films que hemos citado y considerada inaugural del subgénero ciberpunk, donde la desintegración social convive con la tecnología avanzada, derribando el mito del progreso tecnológico como vanguardia de todo progreso, cuestionando tal vez la idea misma de progreso. En esta novela se crea, por ejemplo, el concepto *ciberespacio*. Más allá de otras consideraciones fijémonos de momento en que la genealogía de un concepto tan connotado como perteneciente a un discurso científico, proviene de una novela de ciencia-ficción. ¿Cabría sugerir a la ciencia como ficción o al método científico como un discurso en su funcionamiento social no menos de ficción que cualquier otro?

Los vaqueros de la novela “cabalgan” en el ciberespacio, sobre monturas-hardware llamadas consolas. Se dedican a la intrusión y robo de información en sistemas digitales, actividades que prefiguran a los crackers y hackers actuales. (Moreno, 2003: 106-107)

Sugerir en este marco la metamorfosis del llanero solitario en la del tuitero solitario, sería posiblemente algo más que un mero juego de homofonías.

Gran parte de los personajes de esta novela posee un cuerpo modificado, hibridado por la tecnología, pensemos en nuestras prótesis: marcapasos, lentillas, implantes cocleares, etc., tendentes a pasar de nuestro tradicional *fuera* a nuestro tradicional *dentro*, (delimitado por la piel), en nuestra cirugía estética (denegatoria del envejecimiento y de la muerte) o en la modificación bioquímica de nuestros psicofármacos y nuestras drogas ilegales, así como en nuestras soñadas modificaciones genéticas, en la mitología irresistible de las células madre en torno a la regeneración corporal. Pero recordemos que en *Johnny Mnemonic* (Gibson, 1981) la modificación corporal tiene como finalidad insertar atributos de la máquina en el cuerpo humano. Y hay que señalar aquí una metáfora, que al igual que la de lo llamado *escultural* tiene camino de ida y regreso: para sustentar la idea de la mejora corporal, en concreto la idea de la mejora de las capacidades mentales superiores mediante la técnica, equipara estas funciones con las que provienen de la informática. En este imaginario el ordenador ha de funcionar como la mente y la mente ha de funcionar como el ordenador. Observemos que las metáforas relativas a interconexiones y redes (que tan pronto son neuronales como sociales o telemáticas) tienen un elevado grado de presencia en la psicología cognitiva (premisas que asume y amplifica, por ejemplo, Castells (2009) en sus trabajos más recientes sobre lo que él denomina la *sociedad-red*). Después de todo, si creemos tener una buena idea, lo representamos con una bombilla eléctrica encendida sobre nuestras cabezas, lo cual no deja de ser un breve estado de iluminación, una fugaz visita de la divinidad, para rescatarnos de las esas tinieblas que solemos llamar ignorancia. En otro nivel, esas luces son las de la modernidad, las de la Ilustración que para construir su propia luminosidad, debió fabricar una Edad Media *oscura*.

Más acá de los diversos trayectos y metafóricos de significado subyacentes que estamos intentando recopilar, la relecturas inevitables de *Frankenstein* de Mary Shelley son manifiestamente ineludibles. Al igual que esta obra transcodificaría aspectos esenciales de la estructura social de la época de la que proviene, sus reinterpretaciones actuales nos marcarían el camino de determinadas cuestiones de la estructura social que habitamos.

La electricidad hizo pensar intensamente en la vida artificial, como el fuego en la antigüedad. El hombre prometeico busca aparentemente un mundo mejor a través de la tecnociencia. Ahora no se trata ya de médicos estudiando el efecto de los impulsos eléctricos sobre lo orgánico, sobre el cuerpo humano, se trata de laboratorios farmacéuticos controlando los impulsos eléctricos neuronales mediante la bioquímica de los psicotrópicos. (Neo, en *Matrix* (1999), ha

de ingerir una pastilla, lo protagonistas de THX-1138 (1971) delinquen si no se medican). Pero las criaturas (auto) aprendientes (este es un elemento recurrente cuando se apela a los constructos “inteligentes” a la “inteligencia” artificial) acaban en el mito, albergando aspiraciones o demandas, de naturaleza humana. El monstruo mira su reflejo en el lago como Narciso, no es temible mientras es una máquina, es temible cuando se vuelve humano, “reflejo” de su creador, que teme el emerger de su Mr. Hide, de un alter Ego feroz, quizás de un alter Ello. ¿Una nueva bofetada al yo tras las de Copérnico, Darwin, Marx y Freud? (El inicialmente apocado protagonista de EXistenz se sorprende al *ser hablado* por su yo -avatar, personaje- virtual, se extraña de oír en su propia boca palabras que no diría normalmente). Pero si el objeto creado es mejor que el yo creador, más rápido, más inteligente, más fuerte, ¿deja de necesitar al humano o lo subordina a sí, esclavizándolo, y si finalmente es, por qué no, “inmortal”?

Cabe interrogarse acerca de qué clase de interferencia genera este tipo de discurso frente al discurso darwinista, es decir, determinar si se está postulando que la tecnosfera sustituirá a la biosfera como medio configurador de las mutaciones evolutivas y las fantasías distópicas o eufóricas que este imaginario pueda conllevar. Virilio señala que, en estos discursos, en torno a la superación del cuerpo como límite, éste es considerado

un traje demasiado estrecho que tira de sus costuras [masa, volumen, envergadura...], un traje demasiado pesado para quien está condenado a usarlo, a moverlo. Como si existiera una incompatibilidad radical entre las dimensiones de la envoltura de carne que viste al sujeto y el espacio/tiempo sin comienzo ni fin conocidos de su ser en el mundo. (Virilio, 1996: 91)

En el platonismo el alma habitaba, lamentablemente, un cuerpo con fecha de caducidad. Vivencia nada ajena a la tradición católica donde la carne, terrenal, parece oponerse a aquellas sublimes cabezas de El Greco ascendentes al cielo.

Recordamos que en *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), la máquina (además de esa mujer esquemática, santa devenida bruja) es sobre todo, el sistema de funcionamiento “la máquina corazón”, el sistema productivo capitalista que requiere un pacto mediador para “humanizarse”. Según la insistente moraleja de la obra: la mano de obra (esa caricaturesca masa obrera del filme) necesita para conectarse con el cerebro (el patrón) la mediación del corazón que, singularmente es el hijo del patrón, conmovido por la explotación extrema del obrero convertido en engranaje de una máquina. Pero la “máquina” productiva capitalista no

debe en ningún caso ser destruida (eso provocaría la muerte de todos) sino conservada, conciliadoramente.

#### 4. Conclusiones

Libertad comunicativa sin límites, libertad en general, sobrehumana, para volar como pájaros, democratización absoluta, empoderamiento individual y salto evolutivo humano son los cimientos del edificio discursivo que dos gigantes de Silicon Valley como Twitter y Google han construido para presentarse y legitimarse ante nosotros. Es decir, se da una apropiación de diversos elementos del imaginario de la ciencia ficción hacia ciertos discursos empresariales. Literatura y cine de ciencia ficción son en buena parte el cemento y los ladrillos de ese mismo edificio que se hace creíble acudiendo al molde de la ficción, para defender, curiosamente a una ciencia casi divinizada, erigida en discurso social hegemónico, capaz de funcionar con mecanismos de consagración, curias y excomuniones de forma similar a la profesión de autos de fe que nos exigen ciertas religiones, de hecho decimos que las pruebas experimentales, son *fe-hacientes* y la empresa Google expresa sus directrices en forma de mandamientos, de auténticas verdades reveladas aunque, curiosamente, cambiantes. Todo ello singularmente envuelto en una cierta magia, la del saber total, la del oráculo. Máquinas que sobrehumanizan, fuerte condensación del saber-poder. Cuestionamiento también de las fronteras corporales.

Pensamos que la ausencia de límites es un elemento discursivo apetecible a un capitalismo que continua esgrimiendo la utopía del crecimiento ilimitado en un planeta con recursos limitados. Esta es la transcodificación en la estructura social que proponemos para ese signo. El capitalismo experimenta sus límites, tal vez su propio final y acude a representaciones en las que se da una superación de los límites de lo humano hacia un universo de milagros mesiánicos tecnológicos, donde se acude a la denominación *posthumano* para ensordinar la ensoñación de un post-capitalismo capaz de sobrevivir a los epígonos del tardocapitalismo que se hace tecnológico porque cree hallar en una utopía tecnológica, más bien inspirada en la ficción literaria y fílmica, la resolución de sus conflictos y limitaciones. Morozov (2012) ha llamado *solucionismo* a esta ideología crucial para los gigantes de Silicon Valley, según la cual la solución a los problemas de la humanidad en general se halla en la tecnología. El capitalismo es un silencio discursivo, está desplazado por el discurso de la ciencia ficción y de la ciencia como factor de progreso en general.

Al mismo tiempo que Twitter es acogido por el Vaticano como herramienta evangelizadora, los países occidentales alimentan la idea de que la eliminación de ciertas barreras de la comunicación social serán herramientas de la exportación a todo el mundo de los modelos de democracia representativa occidentales. Sobre la creencia de que la facilidad en la circulación de la información lleva a la democracia directamente, obviándose los usos totalitarios de las mismas tecnologías.

No faltan, dentro de la cultura popular y las artes referencias a lo que podríamos llamar, apelando al propio imaginario reivindicado, una especie de cuerpo posthumano. Tenemos así a Neil Harbisson, es el primer humano sobre el cual circula un discurso según el cual está *reconocido por un gobierno como cibernético*; también está el caso del artista australiano Stelarc, que predicaba la obsolescencia del cuerpo y el final de la piel como límite con lo exterior. No están por consiguiente los discursos de Google y de Twitter aislados, desconectados de todo contexto, sino que forman parte de una tendencia de pensamiento mayor.

Señala Català (2010) que la concepción de los instrumentos técnicos como prolongaciones de nuestros sentidos y por tanto de nuestro cuerpo, está íntimamente relacionada con la metafísica de la presencia de la que hablaba Derrida (2010: 166). Así entre el interior y el exterior del ser humano existe una simetría que constituye la esencia de lo humano. El interior subjetivo y el exterior técnico. La técnica, el espacio exterior se subjetiva de la misma manera que el sujeto se tecnifica (2010: 173). Català está de acuerdo en que hay establecido un circuito entre el cerebro y el exocerebro. Pero no se conectan directamente sino a través de espacios denominados interfaces. (2010: 182). Según él nuestras funciones cognitivas se han tecnificado y la tecnología se ha mentalizado. Se puede pensar como McLuhan en la técnica como extensión de los sentidos, un instrumento que amplía funciones específicamente humanas e intrínsecamente separadas de los procesos de razonamiento. La técnica en esta visión tiene poco que ver con el proceso mental en sí. Català considera esta visión ingenua porque preserva el sujeto cartesiano.

Es interesante recordar que Freud (1919) ve lo ominoso en el autómatas, en el objeto que cobra vida (¿no es lo conflictivo del monstruo de Frankenstein o del Golem su deseo de humanidad?), aquí ese objeto sería el objeto tecnológico, cibernético, algorítmico. Pero cabe preguntarse, si esta mitología que inculca algo terrible y amenazante en el objeto animado no es una realización de esa otra del zombi, que ha proliferado exponencialmente en las producciones de

cine, televisión, literatura y videojuegos superventas recientes. Freud también señala entre otras la indiferenciación entre *lo orgánico* y *lo inorgánico*, entre lo humano y lo inhumano.

Pensamos, por otra parte, también en la aparición de conceptos nada débiles como *transhumano* y *posthumano* y en su sentido en torno a la idea de la superación de los límites de lo humano (diríamos del cuerpo humano) a través del control tecnológico suministrado por ejemplo por la biotecnología, representando la idea de que una Razón con mayúsculas, la del siglo de las luces, la que alumbra la ciencia autoconcebida como el techo de la evolución humana, no puede imaginar nada después de ese humano razonador, luminoso, que no sea post-humano. Parece que los límites de lo humano, entre ellos el más innegable de todos, la muerte, no casan bien en este imaginario. Y los miramos al mismo tiempo que esa concepción animista que señala Freud (1919) acerca de lo ominoso:

El análisis de los casos de lo ominoso nos ha reconducido a la antigua concepción del mundo del animismo, que se caracterizaba por llenar el universo con espíritus humanos, por la sobrestimación narcisista de los propios procesos anímicos, la omnipotencia del pensamiento y la técnica de la magia basada en ella, la atribución de virtudes ensalmadoras - dentro de una gradación cuidadosamente establecida- a personas ajenas y cosas (mana), así como por todas las creaciones con que el narcisismo irrestricto de aquel período evolutivo se ponía en guardia frente al inequívoco veto de la realidad. (Freud, 1919: 10)

¿No es este acaso el mundo de los llamados objetos inteligentes?

Los inventores de Google nos hablan explícitamente de la creación de inteligencia artificial y al mismo tiempo enuncian el hecho de traspasar ciertos límites de lo humano. Estas revelaciones tienen, cómo no, sus propios profetas. Pensemos en el transhumanista Ray Kurzweil y su concepto denominado *Singularidad*, según el cual “no son los ordenadores los que están tomando el poder sobre los hombres, sino los humanos los que cada vez están más próximos a devenir máquinas pensantes” (Kyrou, 2013: 195). Se trata de multiplicar y superar el potencial de las neuronas humanas hacia una nueva inteligencia. Google es uno de los motores de esta nueva inteligencia que “permitirá desembarazarse al hombre de su envoltorio corporal, tan limitado, en beneficio de un cuerpo integralmente mecánico” (Kyrou, 2013: 196).

Recordemos que el concepto *inteligencia artificial* proviene de 1956, “su hipótesis fuerte es que no habría diferencia entre una verdadera conciencia y una máquina simulando una

conciencia” (Kyrou, 2013: 201), cuestión verificable mediante el test de Turing. He aquí como en este discurso inteligencia se confunde con conciencia. No hablamos pues de inteligencia artificial sino de una mítica conciencia artificial, confusión permanente en diversos contextos.



Figura 3: Evolución según el transhumanismo. Fuente: <<http://es.wikipedia.org/wiki/Transhumanismo>>(12-11-13).

Kuzweil (que, no lo olvidemos, es un empleado de Google, en 2009 inauguró en Silicon Valley la llamada Universidad de la Singularidad) predice que un ordenador pasará el test de Turing en 2029. La *singularidad* es un trasvase al ámbito de la tecnología del concepto *singularidad espacio temporal* de los agujeros negros, es decir se refiere a los límites de las leyes de la física, el espacio tiempo en que estas dejan de funcionar. No es nuevo este trasvase, ya se jugó con

esta idea acerca de la naturaleza mesiánica de la tecnología en los años 50 y en los 80, tal vez también en otros momentos de la historia.

Otro elemento que hay que reseñar es el de la velocidad, la instantaneidad, presentes tanto en los discursos de Twitter como de Google. Aquél en su referencia a la rapidez de la comunicación, como un valor indiscutible, éste en cuanto a la instantaneidad de la obtención de resultados de la búsqueda, consecuencia de la eliminación del factor tiempo de su algoritmo.

El prodigio visible de Google, lo que lo lleva al terreno de la magia, es la inmediatez en la obtención de los resultados de la búsqueda. Para una búsqueda profunda hace falta, entre otras cosas, tiempo, pero Google opta por prescindir de esta variable, prescinde del tiempo para que el resultado sea inmediato. En esa decisión, altamente significativa, se sacrifica nada menos que la profundidad de la búsqueda (la llamada *Internet profunda* o *invisible*, que representa el 95% de la información encontrable en la red) a cambio de algo que se considera mucho más valioso como es la velocidad en la presentación de los resultados. No es un tema menor. Siguiendo a Virilio (1996:134), esto llevaría al borrado de los límites del cuerpo, a la indiferenciación entre el interior y el exterior, tan querido en la mitología de ciencia –ficción.

Además de la supresión del tiempo necesario para una búsqueda verdaderamente profunda, el algoritmo se basa desde su origen en trasladar el principio académico de la evaluación entre pares (*peer-review*) de las publicaciones científicas a la pertinencia de las páginas web. Cada enlace a una página es una cita, una evaluación favorable a la misma, lo cual determina su pertinencia, que a su vez condiciona su orden de aparición en la lista de resultados, conllevando la diferencia entre obtener o no, en el caso de que medien intereses económicos, ganancias millonarias.

Para los fundadores de Google “las ecuaciones matemáticas tienen un doble sentido universal: representan a la vez la base de un conocimiento objetivo y el carburante de una intervención subjetiva sobre la sociedad” (Kyrrou, 2013: 40). Pero esta ecuación análoga a la de la evaluación académica por pares no es una ecuación cualquiera, porque al buscador la calidad o el contenido de la búsqueda no le incumbe, tan solo deduce la pertinencia de una analogía, difícil de aceptar en su literalidad, sobre el mundo académico con centro en Stanford, que es a su vez objeto posible de cuestionamiento, como cualquier otra opción en última instancia, ideológica.

## Bibliografía

Badham, John (dir.) (1983). *War Games*. United Artists.

Besnier, Jean-Michel (2012). *L'Homme simplifié: Le syndrome de la touche étoile*. París: Fayard.

Cameron, James (dir.) (2009). *Avatar*. 20th Century Fox.

Carpenter, John (dir.) (1984). *The Thing*. David Foster Productions.

Carr, Nicholas (2009). *El gran interruptor: El mundo en red, de Edison a Google*. Barcelona: Deusto.

Castells, Manuel (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza.

Castells, Manuel (2012). *Redes de indignación y esperanza*. Madrid: Alianza.

Català Domenech, Josep M. (2010). *La imagen interfaz: Representación audiovisual y conocimiento en la era de la complejidad*. Bilbao: Universidad del País Vasco.

Chicharro, Antonio (2012). *Entre lo dado y lo creado: una aproximación a los estudios sociocríticos*. Varsovia: Instituto de estudios Ibéricos e Iberoamericanos de la Universidad de Varsovia.

Conte Imbert, David (2009). "Un bestiario futuro: exorcismos proyectivos en la ciencia ficción". *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: actas del Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción (1, 2008)*. pp. 178-207.

Cronenberg, David (dir.) (1986). *La mosca. The Fly*. 20th Century Fox.

Cronenberg, David (dir.) (1999). *eXistenZ*. Canadian Television Fund.

Cros, Edmond (2010). *De Freud aux neurosciences et à la critique des textes*. París: L'Harmattan.

Dick, Philip K. (1968). *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Nueva York: Ballantine Books, ed. 1996.

Freud, Sigmund (1919). *Lo siniestro*. <[http://www.librodot.com/en/book/detail\\_prod/1939](http://www.librodot.com/en/book/detail_prod/1939)>. (12-11-2013).

Gibson, William C. (1981). *Johnny Mnemonic*. Toronto: Harper Collins.

Gibson, William (2007). *Neuromante*. Barcelona: Minotauro.

IPPOLITA (2007). *El lado oscuro de Google: Historia y futuro de la industria de los metadatos*. Barcelona: Virus.

King, Leo (2011, 9 noviembre). "Algorithmic stock trading rapidly replacing humans, warns government paper". *Computerworld UK* <<http://www.computerworlduk.com/news/networking/3302464/algorithmic-stock-trading-rapidly-replacing-humans-warns-government-paper/>>. (12-11-2013).

Kubrick, Stanley (dir.) (1968). *2001: A Space Odyssey*. Metro-Goldwyn-Mayer.

Kyrou, Ariel (2010). *Google God: big brother n'existe pas, il est partout*. París: Inculte.

Lang, Fritz (dir.) (1927). *Metrópolis*. Universum Film AG.

Lisberger, Steven (dir.) (1982). *Tron*. Walt Disney Pictures.

Lizcano, Emmanuel (2006). *Metáforas que nos piensan: Sobre ciencia, democracia y otras poderosas ficciones*. Madrid: Traficantes de sueños.

Longo, Robert (dir.) (1995). *Johnny Mnemonic*. TriStar Pictures.

Lucas, George (dir.) (1972). *THX-1138*. Warner Bros.

Marker, Chris (dir.) (1962). *La Jetée*. Argos Films.

McLeod Wilcox, Fred (dir.) (1956). *Forbidden Planet*. Metro-Goldwyn-Mayer.

Moreno Serrano, Fernando Ángel (2011). "El monstruo prospectivo: el otro desde la ciencia ficción". *Revista Signa* 20: pp. 471-496

Morozov, Evgeny (2012). *El desengaño de Internet: los mitos de la libertad en la red*. Barcelona: Destino.

Pak, Greg (dir.) (2003). *Robot Stories*. Pak Film.

Payo, Antonio (2012). "Twitter cambia de imagen corporativa". <<http://www.itespresso.es/twitter-cambia-de-imagen-corporativa-64985.html>>. (12-11-2013).

Proyas, Alex (dir.) (2004). *Yo robot*. Davis Entertainment.

Pulido Tirado, Genara (2012). "Vida artificial y literatura: mito, leyendas y ciencia en el Frankenstein de Mary Shelley". *Revista de estudios filológicos* 23.<[https://www.um.es/tonosdigital/znum23/secciones/estudios-24-vida\\_artificial.htm](https://www.um.es/tonosdigital/znum23/secciones/estudios-24-vida_artificial.htm)>. (12-11-2013).

Salvador Cabrerizo, María (2011). "Distopía y deshumanización en el arte último: el ciberpunk. Un viaje a través del cine". *Art, Emotion and Value. 5th Mediterranean Congress of Aesthetics* <<http://www.um.es/vmca/proceedings/docs/40.Maria-Salvador-Cabrerizo.pdf>>. pp. 464-470. (12-11-2013).

Scott, Ridley (dir.) (1979). *Alien, el octavo pasajero*. 20th Century Fox.

Scott, Ridley (dir.) (1982). *Blade Runner*. Warner Bros.

Shelley, Mary (2007). *Frankenstein o El moderno Prometeo*. Madrid: Alianza.

Spielberg, Steven (dir.) (2001). *Inteligencia Artificial*. DreamWorks.

Spielberg, Steven (dir.) (2002). *Minority report*. Amblin Entertainment.

Susca, Vincenzo (2010a). *Joie tragique: les formes élémentaires de la vie électronique*. París: CNRS.

Susca, Vincenzo (2010b). "La masse se fait avant-garde: généalogie du 'polbusting'". *Media Tropes eJournal* II (2): pp. 94-108.

Verhoeven, Paul (dir.) (1987). *RoboCop*. Orion Pictures.

Virilio, Paul (1996). *El arte del motor: aceleración y realidad virtual*. Buenos Aires: Editorial Manantial

Wachowski, Lana y Wachowski, Paul (dir.) (1999). *Matrix*. Warner Bros. Entertainment Inc.

**Este mismo artículo en la web**

<http://revistacaracteres.net/revista/vol2n2noviembre2013/aproximacion-sociocritica-google-twitter>



## **Sobre los autores**

## Sobre los autores

**Loreto Alonso Atienza.** Artista e investigadora es parte de los proyectos "Imágenes del Arte y reescritura de las narrativas en la cultura visual global" <[www.imaginarrar.net](http://www.imaginarrar.net)> y "Nuevas tecnologías en el Arte Contemporáneo Latinoamericano". Es autora del libro *Poéticas del siglo XXI: La distracción, la desobediencia, la precariedad y lo invertebrado* <<http://editorialuaemex.org/libros.php>>. Como artista, realiza producción individual y también colectiva en C.A.S.I. T.A. <[www.ganarselavida.net](http://www.ganarselavida.net)>.

**Vinicius Mariano de Carvalho.** Doctor en Literaturas Románicas por la Universidad de Passau (Alemania) es profesor titular de Estudios Brasileños en la Universidad de Aarhus, (Dinamarca). Especialista en Literatura y Cultura brasileñas.

**Wladimir Chávez Vaca.** Obtuvo su Licenciatura de Comunicación y Literatura en la Universidad Católica de Quito en el 2000. Ha estudiado en las universidades de Bergen (Noruega), Århus (Dinamarca) y Newcastle (Inglaterra). Actualmente es profesor en la cátedra de Literatura Hispanoamericana en la Universidad de Nordland y en Literatura y Cultura en el Colegio Universitario de Østfold. Su doctorado trata sobre la copresencia de textos: *Un ladrón de literatura: el plagio a partir de la transtextualidad* (Universitet i Bergen, 2011). Artículos suyos han sido aceptados en publicaciones como *Dialogía, Variaciones Borges e Iberoromanía*.

**Juan Carlos Cruz Suárez.** Doctor en literatura española por la Universidad de Salamanca. En la actualidad realiza un proyecto de investigación post-doctoral en el departamento de español de la Universidad de Aarhus, donde además imparte docencia. Es autor de varios artículos sobre literatura española de los siglos de oro y sobre la novela española memorialista. Es co-editor de los volúmenes colectivos *La memoria novelada* y *La memoria novelada II* (ambos publicados en Peter Lang). Es además, co-director responsable y editor de la revista *Diálogos Latinoamericanos* de la Universidad de Aarhus.

**Rocío Flax.** Becaria doctoral de Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas de la República Argentina. Se desempeña como docente de Introducción al Pensamiento Científico en la Universidad de Buenos Aires (UBA). Forma parte de un proyecto grupal de investigación de la UBA denominado “Análisis de las estrategias de construcción de representaciones sociales a través del discurso mediático, político y publicitario en Argentina”.

**Anais Holgado Lage.** Profesora en la Universidad de Wake Forest (Carolina del Norte, EE.UU.), donde imparte clases de español a todos los niveles. También está finalizando su tesis doctoral en el Departamento de Lengua Española de la Universidad de Salamanca, donde empezó su carrera impartiendo clases de lingüística y de español como lengua extranjera. Durante los últimos años, ha realizado estancias breves de investigación en las Universidades de Ohio State (Ohio), Columbia (Nueva York) y Miami (Florida), antes de establecerse en Carolina del Norte. Sus líneas de investigación están relacionadas con la pragmática, la lingüística normativa y la sociolingüística.

**Beatriz Leal Riesco.** Historiadora de arte, es investigadora *free-lance* en los Estados Unidos, desde donde escribe para diversos medios africanistas y es programadora del African Film Festival de Nueva York. Ha publicado múltiples artículos de teoría e historia cinematográfica en revistas tales como *Secuencias*, *Revista de Historia del Cine*, *Film-Historia*, *African Screens*, *Africaneando* o *Art-es*, editado libros y organizado seminarios, cursos y eventos centrados en cines minoritarios. Sus intereses se centran en el papel de la música en el cine africano contemporáneo y en el papel del cineasta en la construcción de un discurso alternativo propio.

**Pablo Marín Escudero.** Doctor de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada por la Universidad de Granada, Máster oficial en Humanidades por la Universidad Carlos III de Madrid, Máster ELE por la Universidad de Alcalá de Henares y Licenciado en Filología española por la Universidad de A Coruña. Ha publicado “Lectura Sociocrítica de manuales ELE” (Marco ELE, nº 14, 2012) y *Cine documental e inmigración en España: una lectura sociocrítica* en la editorial Comunicación Social (2013).

**Claudia Porcel Araúzo.** Licenciada en Historia por la Universidad de Salamanca. Ha participado en numerosas excavaciones arqueológicas, entre las que pueden destacarse la Caune de l'Arago (Tautavel, Francia), la ciudad astur-romana de Lancia (Villasabariego, León, España) o la ciudad romana de Bilibis (Huérmeda, Zaragoza). Actualmente desempeña el cargo de coordinadora de actividades extra académicas en Cursos Internacionales de la Universidad de Salamanca.

**Álvaro Recio Diego.** Está realizando el doctorado en el Departamento de Lengua Española de la Universidad de Salamanca, donde ha impartido clases de sintaxis, lingüística normativa y gramática española. Ha realizado estancias de investigación en la Universidad de Illinois y en la Universidad de Londres-Queen Mary y ha colaborado en el manual de la *Nueva Gramática de la Lengua Española de la RAE*. Actualmente trabaja como investigador en el equipo ELElab de la Universidad de Salamanca, donde elabora una gramática de referencia y participa en el diseño de un MOOC de español.

**Antonio Rojas Castro.** Licenciado en Humanidades y máster en Estudios Comparativos por la Universitat Pompeu Fabra. Actualmente trabaja como becario FPI en el proyecto Todo Góngora II y está escribiendo su tesis doctoral titulada *Las "Soledades" en la era digital: una propuesta de codificación TEI/XML* dirigida por José María Micó.

**Roberto Rubio Sánchez.** Licenciado en Historia y Ciencias de la Música (2009) y en Filología Italiana (2012) por la Universidad de Salamanca, en la que cursó también el Máster oficial *La Enseñanza del Español como Lengua Extranjera* (2010). Actualmente está continuando sus investigaciones en el marco del Doctorado en *Lengua española: investigación y enseñanza* mediante una ayuda destinada a financiar la contratación predoctoral de personal investigador de la Junta de Castilla y León. Sus líneas de estudio se centran en la lexicografía, la sociolingüística y la lingüística aplicada.

**Julio César Sal Paz.** Doctor en Letras (Universidad Nacional de Tucumán -Argentina) y Máster en Filología Hispánica (Universidad Nacional de Educación a Distancia - España). Docente de la Universidad Nacional de Tucumán e Investigador del Consejo Nacional de

Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET). Líneas de investigación: Análisis del discurso aplicado a las TIC y a los “nuevos medios” y lingüística y enseñanza de español como lengua materna y extranjera.

**Este mismo texto en la web**

<http://revistacaracteres.net/revista/vol2n2noviembre2013/sobre-los-autores>



## **Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital**



<http://revistacaracteres.net>

**Noviembre de 2013. Volumen 2 número 2**

<http://revistacaracteres.net/revista/vol2n2noviembre2013>

### **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](http://twitter.com/caracteres_net)

**Facebook**

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