

# CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ María Luisa Bellido-Gant, Anabel Fernández-Moreno, José Manuel Fradejas Rueda, Ricardo González García, David Hallberg, Almudena Mangas-Vega, Sergio Martínez Luna, Javier Merchán Sánchez-Jara, Alessandro Mistrorigo, David Ruiz-Torres, Vega Sánchez-Aparicio, María Simarro Vázquez.

## **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.) | Fernando Broncano Rodríguez, Universidad Carlos III (España) | José Antonio Cordón García, Universidad de Salamanca (España) | José María Izquierdo, Universitetet i Oslo (Noruega) | Hans Lauge Hansen, Aarhus Universitet (Dinamarca) | José Manuel Lucía Megías, Universidad Complutense de Madrid (España) | Enric Mallorquí Ruscalleda, California State University, Fullerton (EE. UU.) | Francisca Noguerol 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) | Susana Tosca, IT-Universitetet København (Dinamarca) | Remedios Zafra, Universidad de Sevilla (España)

### **Consejo asesor**

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

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio ([www.delirio.es](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: *Placa base*, Stock.tookapic.com, licencia 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. 5

**Artículos de investigación: Caracteres**

- La imagen-pantalla: materialidad, artefacto, gesto técnico. DE SERGIO MARTÍNEZ LUNA, PÁG. 11
- Mecanismos de humor verbal en Twitter. DE MARÍA SIMARRO VÁZQUEZ, PÁG. 32
- La nueva imagen compleja del metamedio digital y su laberíntica interfaz. DE RICARDO GONZÁLEZ GARCÍA, PÁG. 58
- Las escrituras alegóricas del software: colapso estético, rearticulación ética, desde el espacio mexicano. DE VEGA SÁNCHEZ-APARICIO, PÁG. 80
- “Manchas de voz”, de Juan Vicente Piqueras: metapoesía y pre-verbal. DE ALESSANDRO MISTRORIGO, PÁG. 114
- Telecentros en Bolivia: la atención en las mujeres. DE DAVID HALLBERG, PÁG. 145
- Aproximación al catálogo artístico digital en España: conceptos, contexto y análisis preliminar. DE MARÍA LUISA BELLIDO-GANT, ANABEL FERNÁNDEZ-MORENO Y DAVID RUIZ-TORRES, PÁG. 168
- El análisis estilométrico aplicado a la literatura española: las novelas policíacas e históricas. DE JOSÉ MANUEL FRADEJAS RUEDA, PÁG. 196

**Reseñas**

- *Lectura digital infantil: dispositivos, aplicaciones y contenidos*, de Araceli García-Rodríguez y Raquel Gómez-Díaz. POR ALMUDENA MANGAS VEGA, PÁG. 247
- *Leyendo entre pantallas*, de Raquel Gómez Díaz, Araceli García Rodríguez, José Antonio Cordon García y Julio Alonso Arévalo. POR JAVIER MERCHÁN SÁNCHEZ-JARA, PÁG. 250

**Sobre los autores**, PÁG. 258

**Petición de contribuciones**, PÁG. 263



## ARTÍCULOS DE INVESTIGACIÓN

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

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

# **LA IMAGEN-PANTALLA: MATERIALIDAD, ARTEFACTO, GESTO TÉCNICO**

## **IMAGE-SCREEN: MATERIALITY, ARTEFACT, TECHNICAL GESTURE**

**SERGIO MARTÍNEZ LUNA**  
UNIVERSIDAD CARLOS III DE MADRID

ARTÍCULO RECIBIDO: 03-04-2016 | ARTÍCULO ACEPTADO: 21-05-2016

### **RESUMEN:**

El artículo estudia la convergencia entre imagen y pantalla en la cultura visual contemporánea. En la imagen-pantalla se identifica la propia imagen y el soporte técnico. Esta identificación puede ser el último paso en un proceso de invisibilización de las formas de mediación de las imágenes, naturalizándolas y dejándolas fuera del análisis crítico, dentro de una cierta ideología de la desmaterialización. El artículo atiende a las dimensiones materiales de la imagen-pantalla para ensayar nuevas modalidades de crítica de la representación, no centradas solo en lo discursivo. Desde el reconocimiento de la materialidad de los signos y los códigos se propone entender la imagen-pantalla como artefacto, nudo de materia activa y significado, así como oportunidad para la repolitización del gesto técnicos.

### **ABSTRACT:**

The article explores the convergence between image and screen within contemporary visual culture. Image itself and technical support are identified through the image-screen. This identification can be taken as the last step of a process of invisibilization of the forms of mediation of images, by naturalizing and detracting them from critical analysis, within a certain ideology of dematerialization. The article pays attention to material dimensions of image-screen in order to develop new possibilities for the critique of representation, not just focused on the discursive. Based on the recognition of the materiality

of signs and codes the article aims to understand the image-screen as artefact, a knot of active matter and meaning, as well as the opportunity to re-politicize technical gestures.

PALABRAS CLAVE:

Imagen-pantalla, materialidad, código, artefacto, gesto técnico

KEYWORDS:

Image-screen, materiality, code, artefact, technical gesture

---

**Sergio Martínez Luna.** Doctor en Humanidades por la Universidad Carlos III de Madrid. Es profesor en la Facultad de Humanidades de la Universidad Carlos III de Madrid y profesor en la Facultad de Ciencias Sociales y Educación de la Universidad Camilo José Cela de Madrid.

---

Este artículo ha sido elaborado dentro del marco del Proyecto de investigación FFI2013-45659-R: *Culturas materiales, culturas epistémicas, estándares, procesos cognitivos y conocimiento* (Ministerio de Economía y Competitividad, España).

## **1. Introducción**

Las imágenes se desplazan hoy no solo a través de las pantallas sino sobre todo hacia las pantallas. Su forma de aparecer no necesita tanto sedimentarse sobre un soporte sino la identificación con ese soporte, la pantalla, del que acaba siendo indistinguible. Puede que tal desplazamiento sea la encarnación técnica de los imperativos de homogeneización de discursos y prácticas que caracterizan a nuestro tiempo. Es decir, la creciente identificación entre imagen y pantalla es pareja a los procesos ideológicos de naturalización de los discursos, las formas de hacer y los valores hegemónicos. La indistinción entre imagen y soporte se puede tomar como una alegoría de la invisibilización de las dimensiones mediadoras y retóricas de las imágenes. De hecho, la ideología dominante de la visualidad repite que las imágenes son transparentes, que no están mediadas de ningún modo, y que por tanto sus significados son unívocos y no sujetos a la discusión, el desacuerdo o la apropiación. En ello importa ya menos el contenido de las imágenes que el sostenimiento de la fluidez del continuum mediático, asegurado en la circulación de imágenes dentro y a través de las pantallas. Así que la misma retórica de la fragmentación y la ruptura a través de las que las imágenes pugnan por atraer la atención de los usuarios-espectadores es el instrumento que sirve para apuntalar la linealidad falsamente diversa y plural del discurso mediático.

La ocultación no funciona hoy como tal. Su estrategia es más bien la de la ocultación a través de la obviedad y la visibilización exhaustiva de la realidad, que queda simplemente ajustada a lo visible, como todo lo dado a ver. Si hacer una crítica comparte raíz con hacer una criba, es decir, con el aprendizaje de construir

distinciones ¿dónde queda espacio para tal labor cuando la realidad se muestra a sí misma sin contradicción, cuando lo que se exhibe es la propia indistinción en la que se dicta el agotamiento de lo real y lo posible? Como señala Marina Garcés (2006) la crítica tradicionalmente se comprometió con la lucha contra la oscuridad y el desvelamiento de lo oculto. Hoy, en un mundo global iluminado sin resto, no hay nada que no se nos muestre y que no veamos, y sin embargo —o más bien a causa de ello— nos quedamos sin vocabulario para enunciar nuestra falta de libertad.

El capital semiótico produce sin descanso equivalencia, identidad, realidad, transparencia y legibilidad, en una experiencia temporal vaciada, allanada y extensa (Padilla, 2014: 15). En el semiocapitalismo la producción de signos ya no está desligada de la producción de objetos propia del trabajo material, sino que es aquella la que se convierte en la veta clave de explotación económica (Guattari, 2004). El repertorio completo de capacidades afectivas, comunicativas, lingüísticas, corporales, es parasitado en los términos impuestos por una racionalidad económica que penetra en la variedad de relaciones e interacciones entre seres humanos, no humanos, objetos, artefactos, entidades naturales y no nacidas para tratarlas como fuerza de trabajo explotable. La anunciada liberación tecnológica de la esclavitud del puesto de trabajo asalariado encarnada por la figura del trabajador libre —es decir, precario—, capaz de gestionar autónomamente sus horarios, obligaciones y tareas, lejos de apuntar a ningún horizonte de emancipación, significa más bien la expansión 24/7 del tiempo y del espacio productivo a todos los lugares y todos los momentos, a todos los actos expresivos, al conjunto de la vida social, simbólica y afectiva.

## **2. La imagen contemporánea: desmaterialización y materialidad**

Que tales procesos de exploración de nuevos nichos de creación de beneficio tienen relación con las formas dominantes de la visualidad contemporánea se demuestra sobre todo en la retórica compartida acerca de la desmaterialización del mundo contemporáneo asociada a la emancipación de las pesadas obligaciones del cuerpo y la materialidad. La imagen digital es el vehículo a través del que se proclama el cumplimiento de tales procesos y es ella la que en su movilidad y ubicuidad global alegoriza las nuevas condiciones del trabajo, la amistad o la política. La imagen alcanza una dimensión ontológica que en el despliegue de sus capacidades apunta a la sustitución de las realidades, objetos, cuerpos, gestos, a los que antes servía como medio, representante. Las imágenes están pasando, al sacudirse las obligaciones de la mimesis y la representación, a ser mediadoras de sí mismas (Brea, 2010), representaciones capaces de independizarse del mundo que era su referente y al que servían de medio pasivo para la comunicación y el conocimiento.

Al entender los procesos de desmaterialización como una forma de sacudirse el peso de lo material se erige una oposición entre lo inmaterial y lo material que acaba actualizando, según advierte Anna Munster (2006) la clásica separación cartesiana entre mente y cuerpo. Desde allí, se privilegia a la primera sobre la segunda, proyectando un horizonte de escisión entre ambas que se cumplirá en paralelo y gracias al progreso tecnológico. La superioridad de la máquina y de las capacidades intelectivas hibridadas con ellas ubica a la tecnología en un lugar trascendental sobre el que se proyectan anhelos utópicos ligados a la liberación del cuerpo y la materia. De este modo, continúa Munster, se

conjuga una noción de posthumanidad a través de la que se identifica la crítica del humanismo con el antimaterialismo. Sobre el progreso tecnológico, en el que se anudan hasta hacerse indistinguibles el progreso histórico y el de la propia especie, vienen a sedimentarse las ideologías del perfeccionamiento lineal e inacabable, pero teleológico, de lo humano, relanzado desde la proclamación de su propia posteridad<sup>1</sup>. En contra de esta aproximación Munster propone atender a las convergencias y divergencias, a los pliegues mutuos entre lo físico y lo tecnológico del mundo digital. Es en las zonas de límites fluidos entre la mirada humana y la mirada de los artefactos tecnológicos donde se recompone y se redefine constantemente la cultura contemporánea, las formas de hacer, la creación de valor y afecto, la política y el desacuerdo. Si se entiende la inmaterialidad simplemente como una superación de lo material quedan en un segundo plano los procesos a través de los que la inmaterialidad se compone a partir de la materialidad como su condición de posibilidad. Como recuerda Fernando Broncano (2012: 70) la misma experiencia de lo inmaterial es una experiencia mediada por la materialidad de los artefactos.

El encuentro entre pantalla e imagen viene a perfilarse como uno de los escenarios en los que resultan salientes los entrelazamientos e hibridaciones entre lo material y lo digital. Esta convergencia genera, de hecho, sus formas de representación características a través de las que, más que tendencias a la desmaterialización, asistimos a la fluidificación de la materialidad que deja atrás concepciones pasivas y funcionales de la materia. De

---

<sup>1</sup> Lo cual es distinto a entender las formas complejas en las que se desarrolla la tecnogénesis, es decir, la co-evolución entre humanos y tecnología, que no tiene por qué responder a ningún modelo teleológico ni de evolución lineal.

acuerdo con Josep M. Catalá Domènech (2010) esta forma es la imagen-interfaz, que encarna un nuevo sistema de representación y de complejidad. A través de ella se están recomponiendo las relaciones entre los procesos de producción de subjetividad y socialización, comunicación y conocimiento, y se recuperan las capacidades interactivas y agenciales de las representaciones.

A partir de este punto querría abordar la materialidad de esas nuevas formas de representación. Hay en efecto un movimiento de convergencia, si no ya de ajuste, entre pantalla e imagen. Esto significa que la imagen adquiere las dimensiones activas del artefacto-soporte que posibilita su aparecer, mientras que este, la pantalla, toma las capacidades de agencia y las dimensiones afectivas, mediadoras y cognitivas de la representación visual. A través de esta convergencia aprendemos de nuevo que, tomando la expresión de Bruno Latour, tampoco en lo que toca a las imágenes hemos sido nunca modernos (Mitchell, 2014: 118). No se trata de diluir la novedad de las nuevas condiciones de la imagen contemporánea, sino de reconocer que son esas mismas condiciones las que vienen a recordarnos, y a plantear como problema, que las imágenes siempre han estado, por así decir, ahí. Y en consecuencia debemos preguntarnos si la modernidad occidental fue realmente capaz de separar el conocimiento racional ligado a la lectura, la escucha y la exposición reflexiva y contemplativa a los grandes logros civilizatorios de ese otro conocimiento figurativo, basado en, y podría añadirse contaminado por, la experiencia sensual del mundo, relegado por aquel proyecto a una minoría de edad anclada en lo masivo, lo desordenado, y lo supersticioso. Hoy, a través de los propios desarrollos tecnológicos en los que se apoyaron las operaciones de purificación entre humanos y no-humanos, entre cuerpos, cosas, objetos y artefactos, vemos cómo aquellas separaciones modernas colapsan y entran en

crisis a la hora de abordar una nueva complejidad atravesada incesantemente por hibridaciones, alianzas, e intersecciones no previstas.

Dentro de la necesaria articulación entre los llamados giros visual y material en las humanidades contemporáneas se entiende que los dos campos definidos por ambas aproximaciones deben encontrarse en un diálogo continuo sostenido en términos de co-constitución, reconociendo las dimensiones materiales, corporales, sensitivas de lo visual (Rose y Tollia Kelly, 2012). El historiador Keith Moxey ha observado en la tendencia a reencontrar las dimensiones materiales de la experiencia visual una desconfianza postderridiana respecto a los poderes del lenguaje que ha revertido en un creciente interés por el poder de las imágenes, sus formas de agencia o sus lenguas (Moxey, 2008:12). Janet Wolf (2012) ha advertido a su vez que estas tendencias ponen en primer plano la cuestión de la presencia. Se corre el riesgo, según esta historiadora, de que al poner el acento en el poder de las imágenes, estas quedan desancladas de las determinaciones y dependencias sociales, culturales e históricas que las atraviesan. De hecho, el giro hacia la presencia vendría a debilitar el conjunto de inquietudes acerca de la importancia de las imágenes y los imaginarios como generadoras de valor cultural y simbólico en las sociedades contemporáneas.

Con lo cual volvemos a enfrentarnos a dualismos en cuyo fondo permanece la larga escisión entre mente y cuerpo. Incluso las teorías del signo que pugnan por dar cuenta de las articulaciones entre objetos, artefactos, signos, poder y acción suelen reaparecer preconcepciones deudoras de modelos binarios de pensamiento que separan el sistema abstracto de los signos de sus vidas materiales concretas, trazando una línea segregadora entre personas y cosas, lo animado y no inanimado, entre cuerpos y artefactos. Cabría

reconocer la economía de representación que descansa tras tales dualismos para redimensionar la cuestión de la materialidad como entrelazada con lo histórico, lo político, lo epistémico. Es necesario entonces preguntarse qué significa pasar de un modelo de conocer y experimentar el mundo girado no ya hacia las obligaciones de la separación y de la representación, sino volcado sobre la co-pertenencia igualitaria entre visualidad, materialidad, objetos, conceptos, palabras, imágenes, discursos, artefactos, prácticas en red, actores humanos y no-humanos. No será apropiada aquí una teoría de la agencia de los objetos al final dependiente de modelos de creatividad (humana) individual, asociados a teorías representacionales de la acción y del significado, por la que se vuelven a filtrar por ejemplo los imperativos de la autoría y la propiedad.

### **3. Materialidad y representación**

El posthumanismo, o el antihumanismo, no es una forma de antimaterialismo, sino más bien un realismo de la materia que plantea a las humanidades y a las ciencias humanas el reto de estar a la altura de la materia, entendida como materia vital y vibrante (Bennett, 2010), de la estructura mutable del materialismo mismo, porque éste se basa en un nuevo concepto de materia capaz de afectos, autopoiesis y autosugestión (Braidotti, 2015:188). Karen Barad (2003) subraya la necesidad de reconocer las dimensiones materiales del conocimiento con el objeto de des-subtancializar el lenguaje, y a través de la comprensión performativa de las prácticas discursivas, desafiar el dogma representacionista que otorga a las palabras el poder de representar las cosas como ya pre-existentes, como no-construidas. Es necesario en consecuencia dejar de tratar a la cultura material como si desempeñara un papel secundario

respecto a lo social y lo cultural, frente a los que se mostraría como materia pasiva, un mero soporte de esas fuerzas.

Desde aproximaciones como estas podemos volver al problema de la imagen-pantalla para entenderlo como un encuentro complejo, y co-constituyente, entre materialidad y visualidad. Las perspectivas teóricas sobre la materialidad pueden partir del reconocimiento de que las cosas y las personas se dan lugar mutuamente de acuerdo con modelos dialécticos o de asociación (Miller, 2005). El otro extremo es apuntar, desde la crítica a esa primera perspectiva, a que en ciertos contextos cosas y personas son indistinguibles e idénticas (Latour, 1993; Strathern, 2004, Henare et al., 2007). Si la primera aproximación busca emancipar las cosas a través de los juegos de alianza y separación entre ellas y las personas, la segunda quiere ir más allá reconociendo en las cosas capacidades propias de agencia, no dependientes de lo humano. Con este panorama como fondo es posible abordar la identificación entre imagen y pantalla como artefacto, entendiendo el artefacto como el resultado de una intervención en la materia que posibilita cierta habilidad y experiencia mediada del mundo. Pero los artefactos no son simplemente elementos de una cultura material. Sucede más bien que ésta se compone de artefactos que se perfilan como prótesis culturales de la agencia y que, por tanto, no son medios pasivos de la acción, sino mediadores activos que definen entornos reales que posibilitan y condicionan, como *affordances*, la elaboración de las experiencias (Broncano, 2012: 95). Esta perspectiva debe poner en crisis la idea de que es la mente la que impone linealmente sobre las cosas la forma funcional apropiada desde la que aquellas se recompondrán y exteriorizarán como objetos, que a lo largo del proceso acaban encarnando pasivamente los significados y las intenciones del agente humano. Se reconocerá aquí el modelo clásico de imposición intencional y conceptual

sobre la materia que en el caso de la imagen-pantalla silencia sus capacidades de agencia y mediación. Queda así diluido el sentido de la imagen dialéctica —del que la imagen-pantalla es hoy una de sus más salientes encarnaciones materiales y técnicas— como sede de contradicciones entre lo visible, táctil, audible, donde los cruces entre lo real y lo imaginario toman forma simbólica. Y es que es precisamente el desalojo de la contradicción en todas sus manifestaciones lo que caracteriza la ideología mediática hegemónica, dentro de la que la imagen se entiende como transparente, ligada a, y agotada en, el acto perceptivo, fisiológico, de ver. Así la imagen-pantalla parece abandonar el referente, ganando una suerte de independencia ontológica ejercida a través de la hipervisibilidad y el exceso representacional, entendido como totalización de lo representable, ajustado y replegado sobre la propia superficie donde aquella operación se proclama cumplida.

¿Cuál es entonces la relación entre estos desarrollos y los procesos de desmaterialización ya referidos? La dimensión material de la imagen digital debe desplazar ese eje hacia las mediaciones, desde donde las imágenes técnicas no solo son vistas, sino que posibilitan y crean maneras de imaginar y dar imagen al mundo. En este sentido, se trata de explorar cómo la imagen-pantalla, en cuanto artefacto, gana relieve como *affordance*, es decir, paisaje de condicionantes y posibilidades para la práctica, el pensamiento y el ejercicio de la imaginación con densidad y complejidad propias. Tal panorama queda reducido al conjugarse la convergencia entre imagen y soporte como el último paso en la homogenización de la imagen, la cual, vehicula la espectacularización, la estetización y la banalización de todo lo (y del todo) representado. Pero si la imagen-pantalla parece abandonar el referente no se trata tanto de pensar sobre lo representado a través de aquella, sino más bien sobre la propia pantalla y qué (y cómo) significa para la economía de las

representaciones. La imagen-pantalla es una superficie representativa que más que remitirse al objeto representado acota y media modos de comportamiento para con lo figurado, es decir, modos de imaginar, contar, narrar y ficcionar lo visual. La materialidad de la imagen ya no se encuentra, como sucedía con la fotografía, en el índice, en la huella de luz que liga —material y afectivamente— lo referido a la superficie de la imagen fotográfica. En la pantalla digital, señala Guillermo Yañez Tapia (2010: 74-75), sucede en cambio que se constituye el índice en tanto readequación hacia su propio modo de constituirse representación, en la medida en que deja de ser imagen para transcodificarse en mera informática. Esta estrategia representacional anula lo real al ajustarlo a la configuración de la superficie de la pantalla-imagen. El referente se reconstruye de acuerdo con los condicionantes impuestos por el dispositivo que posibilita su aparición de forma que sea únicamente ese aparecer, hecho disponibilidad plena para el usuario —en otras palabras, objeto de consumo visual—, la forma única de ser-en-el mundo del referente. De este modo todo puede ficcionarse, siempre que esa tarea se adecúe y se ajuste a lo representado en la superficie de la imagen-pantalla, donde su afuera, su alteridad, queda incluido en ella también como disponible en la representación. ¿Se trata entonces de buscar una afuera de la representación? Quizás la cuestión no sea buscar el más allá de la representación sino entender que hoy es la propia superficie de la representación, el dispositivo que la articula, la que marca los límites y los registros de esa crítica, condenando a la alteridad a formar parte de las ficciones que aquella predetermina.

#### **4. Códigos, artefactos y gesto técnico**

Así, no se trataría tanto cuestionar la representación buscando un afuera de ella sino aprender a vivirla y a habitarla por dentro, de manera que es desde dentro de la representación “desde donde podemos elevarnos a la emancipación de la representación que nos domina” (Vidal, 2001: 63-64). Quisiera sugerir que el reconocimiento de la materialidad de la imagen-pantalla puede ser una de las vías para emprender tal esfuerzo. ¿Pero dónde descansa la materialidad de la imagen-pantalla? Si, adaptando aquí una expresión de Lev Manovich (2001), la imagen contemporánea surge del encuentro entre información e informática, una de las formas de aprender a rehabetar la representación —como esfuerzo por liberar las apariencias del encadenamiento al monólogo del capital— puede ser reconocer en esos procesos que se nos presentan como procesos de desmaterialización su anclaje problemático, no lineal, en lo material. Conceptos como los de digitalización, imagen digital o realidad virtual están levantados sobre tecnologías mediáticas con dimensiones materiales concretas. Por ejemplo, Alexander Galloway (2004) ha mostrado cómo los protocolos técnicos modelan y ejercen control sobre las redes informáticas. Esta orientación posiciona dentro de estructuras materiales concretas los discursos etéreos sobre cosas como la digitalización y el ciberespacio. El software y los códigos informáticos median los efectos mediáticos de la superficie de las pantallas. Insistiendo en esta línea autores como Katherine N. Hayles (1993) entendieron las tendencias a la inmaterialización del código informático como parte de un cierto discurso postmoderno que elabora el cuerpo principalmente como resultado de una construcción lingüística y discursiva. Frente a ello Hayles desea atender a las estructuras sociales, tecnológicas y económicas que sostienen el flujo visual

mediático, desde una dimensión material que queda diluida al ser tratada sólo como información y discurso, de acuerdo con la ideología de la desmaterialización ya referida. Aquellas estructuras están materialmente informadas por la acumulación de capital declinada a través de las configuraciones específicas de tecnologías y lenguajes informáticos, así como por la propia corporalidad, los gestos y las posturas, las percepciones y la propiocepción, de los humanos articulados con los artefactos digitales. Tomando como fondo la crítica al olvido foucaultiano de la especificidad cultural y física de los cuerpos sometidos al poder de los discursos y la vigilancia Hayles invita a prestar atención a las formas en que esos cuerpos reales experimentan, sufren, incorporan, o se resisten a esas prácticas materiales. Frente a una noción abstracta del cuerpo, Hayles ha propuesto atender a los procesos de incorporación (*embodiment*) que suceden y comprometen a cuerpos concretos y situados dentro de una tensión entre incorporación (*incorporation*) e inscripción. La primera es inseparable del medio donde literalmente toma lugar como expresión de un cuerpo concreto, un gesto, por ejemplo. La inscripción es un signo que funciona como si pudiera ser separado de su medio, como las letras en un papel o los símbolos alfanuméricos. La materialidad de la comunicación y la información, de la transmisión de conocimiento, de los *media* y sus usos, es emergente en esa tensión entre el carácter posicionado y específico de la incorporación y los procesos que pugnan por apropiársela y gestionarla como inscripción. La materialidad surge de la tensión entre señal y ruido, entre el desajuste entre el esfuerzo de definición nítida de las interpretaciones —en cuanto modelos estandarizados para la transmisión como conjuntos de signos intercambiables sin resto ni pérdida de información— y el emborronamiento que sobre ellas proyecta la presencia de una corporalidad no separable del medio, que pone en crisis la eficacia

y la transparencia comunicativa postulada por aquellos modelos. La materialidad del discurso no puede nunca estabilizarse y clausurarse en la estandarización formal del código.

El giro material muestra que las prácticas discursivas no se encuentran separadas de los materiales a los que aquellas se dirigen o representan. En otras palabras, los procesos de inscripción serían en cierto modo siempre fallidos y por ello la proclamación de su clausura dependería de su complicidad con imperativos ideológicos. Los signos son solo una de las modalidades en que las cosas materiales se relacionan entre sí. Cuando una entidad interacciona con otra hace lo mismo que los signos, es decir, crea relaciones, conexiones, difracciones, alianzas, compromisos. Así que es necesaria una atención tanto a la materialidad de los signos como la capacidad de producir significado de la materia y los materiales, para problematizar la escisión entre signos y mundos materiales (o entre inscripción e incorporación), sesgo que acaba por silenciar a la materia, a los artefactos materiales, al abocarlos a un papel vicario con respecto al lenguaje (o al código).

Pero los desarrollos tecnológicos remodelan las modalidades de la incorporación —y de las tensiones de esta con los procesos de inscripción— ya que ella es la sede donde se ensayan nuevas articulaciones entre sistemas tecnológicos y prácticas discursivas. Los cambios en las prácticas de incorporación (*incorporating practices*), advierte Hayles, están ligados a nuevas tecnologías que tienen una incidencia profunda en los modos de experiencia del cuerpo, el espacio, y el tiempo. El enfoque material y materialista se perfila aquí cuando se entiende que los nuevos media no se relacionan linealmente con formas nuevas de conocimiento discursivo, sino que más bien reestructuran los modos de experimentar, percibir y usar el cuerpo, la jerarquía de los sentidos

y los órdenes perceptivos, así como las economías de la memoria, la atención y la cognición.

Desde aproximaciones semejantes es posible cuestionar los modelos funcionalistas para la explicación de dimensión material del significado. En este sentido el concepto de materialidad se orienta como punto de convergencia entre lo material y lo socio-cultural. Lo material se dinamiza y se perfila desde su dimensión fronteriza, mediadora, interfacial, en las relaciones y transacciones entre personas y cosas. Sería a través del reconocimiento de esa dimensión inter-relacional cómo cosas y artefactos configuran significados y modos de agencia. Su naturaleza híbrida no proviene de las intenciones de los agentes, receptores o usuarios humanos, lo cual vuelve a escindir, al proyectar desde fuera el significado de cosas, significado y materialidad, reduciendo a aquellas al cumplimiento de un papel funcional y pasivo, como pieza dentro de un proceso causal de más alto rango de tintes metafísicos. Es precisamente la idea de una materia activa, vital, vibrante la que viene a dibujar un escenario distinto, no funcionalista, en el que procesos materiales y procesos de creación de significado interactúan y se entrelazan. De acuerdo con Jesús Vega Encabo (2015) un artefacto es un nudo de materia activa y de significado. Estos nudos de materia y significado son constituyentes de lo artefactual, componiendo no solo los condicionantes y constricciones para la agencia, sino la condición de posibilidad de su ejercicio. Si la materia puede considerarse como activa en su anudamiento con un determinado repertorio de significados, representaciones y modos de hacer, a los que a su vez modela y condiciona, el significado solo se genera en el cruce con esa materia que configura la materialidad del significado articulándola con los modos de hacerse transmisible e interpretable, incorporado y compartido.

¿Qué se gana si entendemos a la imagen-pantalla como artefacto, es decir, como nudo de materia activa y de significado? En primer lugar, recuperar su carácter material para los fines de una crítica de la representación en la que participen las dimensiones corporales, afectivas y hápticas de las experiencias y los acontecimientos visuales (Marks, 2002). En ello no solo se despliega la materialidad de la imagen, sino nuevas formas de experimentar el cuerpo en su encuentro con las imágenes (Hansen, 2004: 12-13). Además entender los artefactos como nudos de materia activa y significado, en este caso en relación a la pantalla-imagen, orienta su análisis hacia una comprensión de los media como constituyentes de las infraestructuras que condicionan el pensamiento en un sentido no trascendental —ya que se encuentra anclado en la especificación técnica, el artefacto, del cruce entre materia y significado— al modo del a priori histórico foucaltiano o del empirismo trascendental de Deleuze (Hansen, 2006: 297). Si los anudamientos entre materia y significado definen entornos para la experiencia y el pensamiento podemos entender esos cruces materializados en artefactos como medios y mediaciones con una densidad propia, no agotada en la economía transparente de la representación que condena a la imagen-pantalla a ser vehículo de la identificación de lo real, y por arrastre de la alteridad y las formas de relacionalidad y subjetivización, con lo que se da como visible a través de ese dispositivo. Finalmente, estos nudos abren prácticas de incorporación condicionadas pero no completamente determinadas por los desarrollos tecnológicos, y de acuerdo con Hayles irreducibles al conocimiento discursivo. Es posible —a partir en este caso de las meditaciones sobre el gesto de Leroi-Gourham (1971)— abrir el gesto técnico, como expresión de un significado visible y compartible en cuanto involucrado con lo material, a nuevos espacios prácticos e interpretativos entre forma,

función, significado de los artefactos (Vega Encabo, 2015). Y en esta línea cabe también recordar la teoría del gesto maquínico-cultural de Gilbert Simondon, cuando considera que el corazón de la alienación contemporánea habita no en las máquinas, sino en el no-conocimiento de la máquina que, desproblematizándola, la desaloja del mundo de las significaciones, lo cual aboca al gesto en relación con la cultura y el objeto técnico a oscilar entre la idolatría y la xenofobia. Este pensador distinguía los gestos en relación al objeto estético, el sagrado y el técnico, en un juego entre lo significativo, lo útil, lo incondicionado, lo funcional. ¿Pero qué sucede cuando esas diferencias, como pienso que sucede con los nuevos media y como queda hoy figurado y materializado en la superficie de la pantalla-imagen, colapsan? ¿Puede el gesto técnico pasar a formar parte de una crítica de la representación, perfilando nuevos modos de experimentación y apropiación de los imaginarios? ¿Podría ser un gesto político y politizado?

## **5. Bibliografía**

- Barad, Karen (2003). "Posthumanist Performativity: Towards an Understanding of How Matter comes to Matter". *Signs: Journal of Women in Culture and Society* 28, 3: pp. 801-831.
- Braidotti, Rosi (2015). *Lo Posthumano*. Barcelona: Gedisa.
- Brea, José Luis (2010). *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Akal.
- Broncano, Fernando (2012). *La estrategia del simbiote. Cultura material para nuevas humanidades*. Salamanca: Delirio.
- Catalá Domenech, Josep M. (2010). *La imagen interfaz. Representación audiovisual y conocimiento en la era de la complejidad*. País Vasco: Universidad del País Vasco.

- Galloway, Alexander (2004). *Protocol: How Control Exists After Decentralization*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Garcés, M. (2006). “Encarnar la crítica”. *EIPCP*. <<http://eipcp.net/transversal/0806/garces/es>>. (18-3-2016).
- Guattari, Felix (2004). *Plan sobre el planeta. Capitalismo integrado y revolución*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Hansen, Mark B. N. (2004). *New Philosophy For A New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Hansen, Mark B. N. (2006). “Media Theory”. *Theory, Culture and Society* 23: pp. 197-306.
- Hayles, Katherine N. (1993). “The Materiality of Informatics”. *Configurations* 1: pp. 147-170.
- Henare, Amiria, Martin Holbraad y Sari Wastell (2007). “Introduction: Thinking through Things”. Eds. Amiria Henare, Martin Holbraad y Sari Wastell. *Thinking Through Things. Theorizing Artefacts Ethnographically*. London, New York: Routledge. pp 1-31.
- Latour, Bruno (1993). *Nunca hemos sido modernos. Ensayo de antropología simétrica*. Madrid: Debate.
- Leroi-Gourham, André (1971). *El gesto y la palabra*. Caracas: Universidad Central de Venezuela.
- Manovich, Lev (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Marks, L. (2002). *Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Miller, Daniel (2005). “Materiality: An Introduction”. Ed. Daniel Miller. *Materiality*. Durham, London: Duke University Press. pp. 1-50.

- Munster, Anna (2006). *Materializing New Media: Embodiment in Information Aesthetics*. Hannover: Dartmouth College.
- Mitchell, W.J.T. (2014). “La plusvalía de las imágenes”. Coords. Ander Gondra Aguirre y Gorka López de Munain. *Estudios de la imagen. Experiencia, percepción, sentido(s)*. Santander: Shangrila Textos Aparte. pp. 82-118.
- Moxey, Keith (2008). “Los estudios visuales y el giro icónico”. *Estudios Visuales* 6: pp. 8.-23.
- Padilla, José Ignacio (2014). *El terreno en disputa es el lenguaje. Ensayos sobre poesía latinoamericana*. Madrid, Frankfurt am Main: Iberoamericana, Vervuert.
- Rose, Gillian y Divya P. Tolia-Kelly (2012). “Visuality/Materiality: Introducing a Manifesto for Practice”. Eds. Gillian Rose y Divya P. Tolia-Kelly. *Visuality/Materiality: Images, Objects, and Practices*. Burlington, VT: Ashgate. pp. 1-12
- Simondon, Gilbert (2007). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Strathern, Marilyn (2004). *Partial Connections*. Walnut Creek: Altamira Press.
- Vega Encabo, Jesús (2015). “Artefactos: Nudos de materia activa y significado”. Ponencia, *1º Congreso Internacional de Antropología Iberoamericana (AIBR)*, Universidad Autónoma de Madrid: Madrid.
- Vidal, Carlos (2001). “Crítica de las representaciones. Para una redefinición del concepto de representación”. Eds. Pedro del Llano y Xosé Lois Gutiérrez. *En tiempo real. El arte mientras tiene lugar*. A Coruña: Fundación Luis Seoane. pp. 63-78.

- Wolf, Janet (2012). “After Cultural Theory: The Power of Images, The Lure of Immediacy”. *Journal of Visual Studies* 11 (1): pp. 3-19.
- Yáñez Tapia, Guillermo (2010). “La superficie-referente en la retórica radical del objeto fascista representacional: la readecuación del índice en la estetización digital”. *La Puerta* 4: pp. 73-84.

**Este mismo texto en la web**

<http://revistacaracteres.net/revista/vol5n2noviembre2016/imagen-pantalla>

# {CARAC TERES}

**Estudios culturales y críticos de la esfera digital**

SOBRE LOS AUTORES

## SOBRE LOS AUTORES

### **María Luisa Bellido-Gant**

Doctora en Historia del Arte por la Universidad Carlos III de Madrid con la tesis "*Museos virtuales y digitales: Proyectos y realidades. Del arte del objeto al ciberarte*" (1999) publicada por Trea con el título *Arte, museos y nuevas tecnologías* (2002). Ha impartido cursos de posgrado, master y conferencias en universidades españolas y latinoamericanas sobre las relaciones entre la museología, el arte, el patrimonio cultural y las TIC. Su publicación más reciente de este tema es *Arte y museos del siglo XXI: entre los nuevos ámbitos y las inserciones tecnológicas* (2014).

### **Anabel Fernández-Moreno**

Doctora en Historia del Arte por la Universidad de Granada. Su línea de investigación transita el campo de la museología contemporánea, centrándose en aspectos como la comunidad, las nuevas tecnologías o la propiedad de los bienes culturales. Su publicación más reciente es una monografía para la editorial Trea titulada: *¿De quién es ese Rembrandt?* (2015).

### **José Manuel Fradejas Rueda**

Catedrático de Filología Románica en la Universidad de Valladolid. Su investigación se ha centrado en la crítica textual neolachmanniana, la lingüística histórica y las tecnologías de la información y comunicación aplicadas a la investigación de la lengua y literatura españolas, en especial en la edición digital de

textos medievales, los lenguajes de marcas (XML-TEI) y la estilometría (en R).

### **Ricardo González García**

Profesor de Didáctica de la Expresión Plástica en la Facultad de Educación (Universidad de Cantabria) y Artista Plástico. Doctor en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid con la tesis: *Interferencias: influencia de otros medios icónicos en la estética de la pintura* (Sobresaliente Cum Laude). Su actividad investigadora se centra en las intersecciones que en la actualidad se producen entre Arte, Educación, Imagen y Nuevas tecnologías digitales.

### **David Hallberg**

Nacido en Colombia y criado en Suecia, sus intereses incluyen el comportamiento, los aspectos socioculturales y el proceso del cambio social. Estos temas de estudio los desarrolla desde la perspectiva de salud pública y de género, destacando principalmente la relación con las regiones emergentes y la inmigración. Doctor en Ciencias de la computación y Sistemas y Titulado en Educación especial y Estudios culturales.

### **Almudena Mangas-Vega**

Graduada en Información y Documentación, máster en Sistemas de Información Digital e investigadora del Grupo Electra: Edición Electrónica y Lecto-escritura Digital. (<http://electra.usal.es/>) e investigadora en el marco del programa FPU (formación del profesorado Universitario), a través del cual

curso los estudios de doctorado en el programa de doctorado Formación en la Sociedad de Conocimiento de la Universidad de Salamanca. Es autora del libro “Autopublicar: los nuevos circuitos para autores e investigadores” (UOC, 2016) y de artículos en publicaciones nacionales e internacionales relacionados con edición y publicación digital, entre los que se cuentan "Approach to self-publishing with a combination of bibliometric study and social network analysis techniques" (Electronic Library, 2016) o “Los criterios de calidad y la autopublicación en la edición científica”.

### **Sergio Martínez Luna**

Doctor en Humanidades por la Universidad Carlos III de Madrid. Es profesor en la Facultad de Humanidades de la Universidad Carlos III de Madrid y profesor en la Facultad de Ciencias Sociales y Educación de la Universidad Camilo José Cela de Madrid.

### **Javier Merchán Sánchez-Jara**

Graduado en Información y Documentación y Máster en Patrimonio Textual y Humanidades Digitales por la Universidad de Salamanca. Además, es músico (profesor de guitarra por el conservatorio de música de Valladolid y superior de Salamanca) y musicólogo. En la actualidad es miembro del GIR e-Lectra, Grupo de Investigación sobre Edición Electrónica y Lecto-escritura Digital (<http://electra.usal.es/>) e investigador en el marco del programa FPU (formación del profesorado Universitario), a través del cual cursa los estudios de doctorado en el programa de doctorado Formación en la Sociedad de Conocimiento de la

Universidad de Salamanca. El tema principal de la investigación que desarrolla se centra en el diseño de un sistema hipermedia para la edición crítica de textos musicales bajo el estándar MEI (music encoding initiative).

### **Alessandro Mistrorigo**

Investigador en la Universidad Ca' Foscari de Venecia donde se doctoró en 2007 y desde 2012 trabaja en el proyecto Phonodia. De 2008 al 2012 ha sido *Visiting Research Fellow* en el Queen Mary College de la Universidad de Londres, donde dictó clases también en London Metropolitan University y Royal Holloway. Se ha especializado en la poesía española de los siglos XX y XXI. Es autor de la monografía crítica *Diálogos del conocimiento de Vicente Aleixandre. La potencia de la palabra poética* (Sevilla: Renacimiento, 2015) y de varios artículos sobre la relación entre escritura poética y conocimiento en Claudio Rodríguez y sobre la poesía de los *novísimos* Leopoldo María Panero y Manuel Vázquez Montalbán. En la actualidad, su atención se dirige al fenómeno de la voz en la lectura de los poetas en relación al proceso creativo y a las tecnologías digitales.

### **David Ruiz-Torres**

Doctor en Artes por la Universidad de Granada. Sus líneas de investigación estudian las tecnologías de lo virtual en los campos de la museología, el patrimonio histórico y la creación artística. Actualmente becario posdoctoral en Artes en la Universidade Federal de Espírito Santo (Brasil). Como últimos trabajos publicados se encuentra *La Realidad Aumentada y su aplicación en el Patrimonio Cultural* por la Editorial Trea (2013).

### **Vega Sánchez-Aparicio**

Licenciada en Filología Hispánica. Escribe una tesis doctoral centrada en las escrituras del software desde el ámbito hispánico, donde recoge las relaciones entre estética y tecnología, los nuevos conceptualismos y la narrativa transmedia. Ha presentado diversas comunicaciones y artículos sobre escrituras, mediaciones y arte contemporáneo, centrándose en autores como Pedro Lemebel, Cristina Rivera Garza, Agustín Fernández Mallo o Jorge Carrión, entre otros. Es coeditora del volumen *Letras y bytes: escrituras y nuevas tecnologías* (Kassel: Edition Reichenberger, 2015). Como artista visual, trabaja la fotografía, el vídeo y el diseño digital y ha participado en proyectos de escritura con autores como Cristina Rivera Garza, María Ángeles Pérez López o Luis García Jambrina.

### **María Simarro Vázquez**

Doctora en Filología por la Universidad de Burgos. En la actualidad desarrolla labores docentes e investigadoras en el departamento de Filología de esta misma universidad centrandose sus líneas de investigación en la evaluación de lenguas extranjeras, en el humor verbal y en la conjunción de ambos. Desempeña estas tareas de manera simultánea a la enseñanza directa de español a estudiantes internacionales de la UBU. Ha participado en la elaboración de materiales didácticos destinados a la enseñanza de español LE/L2.

**Este mismo texto en la web**

<http://revistacaracteres.net/revista/vol5n2noviembre2016/sobre-los-autores/>

## 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. 6 n. 1, mayo 2017) 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 2 de abril de 2017** (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](mailto: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 **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. 6 n. 1, May 2017) 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 April 2nd, 2017** (contributions submitted at a later date may be published in the next issue). Articles should adhere to the publication guidelines and the style sheet, and should be sent by email to [articulos@revistacaracteres.net](mailto: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 **ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier or DOAJ. More information is available in the website <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

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



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



<http://revistacaracteres.net>

Noviembre de 2016. Volumen 5 número 2  
<http://revistacaracteres.net/revista/vol5n2noviembre2016>

**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>