

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 Ulašín, Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio (www.delirio.es)

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

Diseño del logo: Ramón Varela, Ilustración de portada: *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 policiacas 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 NUEVA IMAGEN COMPLEJA DEL METAMEDIO DIGITAL Y SU LABERÍNTICA INTERFAZ

THE NEW COMPLEX IMAGE OF DIGITAL METAMEDIA AND ITS LABYRINTHINE INTERFACE

RICARDO GONZÁLEZ GARCÍA
UNIVERSIDAD DE CANTABRIA

ARTÍCULO RECIBIDO: 02-10-2016 | ARTÍCULO ACEPTADO: 22-11-2016

RESUMEN:

Mediante el presente artículo nos adentramos en el nuevo estatus que, para la imagen, han aportado las nuevas tecnologías digitales. En ese sentido, se analiza cómo su apertura a una continua vinculación la sitúa a modo de complejo laberinto sin soporte concreto. Una gran diferencia, respecto a la imagen tradicional, que nos lleva a un acercamiento distinto, siendo ahora el usuario de esta nueva imagen quien puede adentrarse en ella para provocar una red de desplazamientos, que acaba por cambiar todas las esferas del espectro social, así como por transformar el campo epistemológico que, hasta su llegada, había constituido el legado de la Ilustración.

ABSTRACT:

Through this article we move into the new status for the image, they have brought new digital technologies. In that sense, we analyse how its openness to continuous link puts as a complex maze without concrete support. A big difference compared to the traditional image, which leads to a different approach, being now the user of this new image who can go into it to cause a net displacement, which eventually change all spheres of the social spectrum, and by transforming the epistemological field that, until his arrival, had built the legacy of the Enlightenment.

PALABRAS CLAVE:

Imagen, pensamiento complejo, laberinto, interfaz, metamedio digital

KEYWORDS:

Image, complex thinking, labyrinth, interface, digital metamedia

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.

1. Introducción

Imagen laberinto es, como denomina Roman Gubern en su ensayo *Del Bisonte a la realidad virtual* (1996), aquella imagen actual que aparece con la implantación de los mundos virtuales que disponen las nuevas tecnologías. Imágenes, con tendencia hiperrealista desde su concepción occidental, controladas por una esfera del conocimiento intelectual que trata de contrastar dicha función mimética con la parte crítica que esconde, allí donde reside la simbología. Una construcción, en definitiva, “llena de rodeos y encrucijadas” (Gubern, 1996: 9). Laberintos formales y no materiales, a partir de su emergencia virtual, que implican cierto engaño desde su imagen-escena ciberespacial, así como disimulo continuo de sus itinerarios, apariencia envolvente que, por otro lado, hace posible la creación de imaginarios imposibles a través de la asistencia de la máquina tecnológica. La imagen, en este contexto, se abre a la experiencia propia del usuario, que guiado por su subjetividad va “surfeando” y creando conexiones, implicando cierto grado de aleatoriedad inevitablemente. En ese sentido, el salto evolutivo que ha dado la imagen, gracias a las nuevas tecnologías digitales, es cualitativo, además de cuantitativo, y la revolución que ello ha conllevado abre una nueva realidad de cultura colectiva inmaterial, donde el autor parece disolverse realmente a favor de la colectividad, siguiendo aquella propuesta que señaló Roland Barthes en su día¹. Posturas que, en cierto

¹ La muerte o desaparición del autor corresponde a planteamientos de la teoría literaria contemporánea, que explican que hoy día una vez realizada la obra ésta pasa a pertenecer a una cultura y al lector. Todo es cita de una cita anterior que se abre a

sentido, ponen en entredicho, al igual que en su día hizo Marcel Duchamp al poner en circulación sus *ready-mades*, todo el sistema artístico conocido hasta la fecha, pues ante esta nueva riqueza inmaterial el mercado artístico, y por extensión otros sectores mercantiles que componen la esfera social, queda cuestionado, señalando, de alguna forma, la obsolescencia inminente que se adviene para muchos campos. En este contexto, el metamedio digital, que aglutina todos los medios anteriores, supone un vehículo que atiende a las necesidades del usuario, siendo éste el que ahora puede elegir a la carta sus contenidos o transformarlos.

2. Encrucijadas de la imagen laberinto

Hasta llegar al punto en el que nos encontramos actualmente, Roman Gubern nos invita a adentrarnos en un panorama donde muestra la relación que hemos mantenido con las imágenes a lo largo de la historia. Se analiza, por tanto, la evolución histórica de la imagen desde las reflexiones llevadas a cabo por los pensadores de la antigua Grecia hasta la denominada imagen virtual. Una escena que, acercándonos a nuestros días, las industrias culturales, de manera consensuada, controlan, pues parecen haberse puesto de acuerdo para imponer una clase de “uniformización estética e ideológica planetaria” (Gubern, 1996: 7), difundiendo un tipo de imágenes populares que penetran el imaginario colectivo a nivel global, desde el centro a las periferias. Estrategia más o menos orquestada que, mediante ese hiperrealismo de copias fidedignas que difunden el metamedio digital, como comentábamos, nos

multitud de interpretaciones, dentro de este contexto, para dar voz al receptor de la obra, el autor debe de desaparecer (Barthes, 1987: 65-71)

transporta a la creencia de que eso es la realidad y no su copia, situación que nos empuja a vivir en un simulacro de, cada vez, mayor magnitud. Esta situación hace que recordemos a Jean Baudrillard (1978) y su *precesión de los simulacros*, cuando comenta el cuento de Jorge Luis Borges sobre un mapa tan detallado que llegaba a suplantar al territorio que representaba: “[...] los Colegios de Cartógrafos levantaron un Mapa del Imperio, que tenía el tamaño del Imperio y coincidía puntualmente con él” (Borges, 1999: 119). Con su texto, Baudrillard nos advierte de que nuestro acercamiento a lo real va dejando de producirse a cuenta de la progresiva suplantación que genera la nueva imagen que emite el metamedio digital. Algo que va volviendo indiscernible la distinción entre lo real y su representación, dado que los límites que anteriormente separaban dichos ámbitos han sido borrados, hecho que responde a un gigantesco artificio que nos conduce a cierta sospecha acerca de su interesada implantación². Dentro de este meollo, o análisis crítico de la imagen actual, parece insertarse, también, cierta dificultad en su aparente fluidez, que por momentos la torna críptica e incomprensible. A causa de ello, Gubern opta por denominarla imagen-laberinto, como construcción icónica que algo esconde: “aquella que no dice lo que muestra o lo que aparenta, pues ha nacido de una voluntad de ocultación, de *conceptualidad* o de *criptosimbolismo*” (Gubern, 1996: 8), dándose a rodeos, encrucijadas, desorientación..., así como a una necesaria

² En 1965 Paul Ricoeur acuña la expresión “filósofos de la sospecha” para referirse a tres pensadores del siglo XX: Marx, Nietzsche y Freud, que desenmascaran la falsedad escondida bajo los valores ilustrados de racionalidad y verdad. En ese sentido, quizá la fase posmoderna también contenga un significado oculto que haya que desentrañar y deban ser otros autores los que tomen el testigo de los anteriores para hacerlo (Torrallba, 2013).

interpretación simbólica que desvele aquella información que no muestra de manera explícita.

En este mapa que dibujamos, el recorrido al que invita la imagen laberinto que ofrece la virtualidad de las nuevas tecnologías, se plaga de imprevistos y sorpresas. No olvidemos que, desde una perspectiva psicológica, el laberinto es símbolo mismo del inconsciente, así que nada mejor que denominar a la imagen actual como imagen-laberinto, pues qué otra cosa refleja sino el inconsciente colectivo que la humanidad construye cada día. Esta *iconosfera hiperdensificada* a la que aludimos, provocada por el uso generalizado de las nuevas tecnologías, que posibilitan ahora más que nunca registrar y reproducir imágenes con una facilidad inusitada, acarrea cuestionamientos que no pocos autores han decidido investigar, pues la presente situación conlleva un cambio global sin precedentes. Insertos en esa transformación, parece ya inconcebible una vida en la que Internet no medie de alguna u otra forma, a través de esa red de dispositivos que plantean, sobre el mapa de lo real, un mundo virtual donde parece que, a medida que evolucionan, más cómodos nos sentimos. Hecho que, tomando a la imagen como su principal arma, nos persuade constantemente a través de las estrategias comunicativas que establece.

3. La complejidad de la nueva imagen

Uno de los autores más interesados en el fenómeno de esta nueva imagen digital a la que aquí nos acercamos, es Josep María Catalá, quien en su libro: *La Imagen Compleja, fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual* (2005), explica cómo esta multiplicación exponencial de la imagen transforma la concepción de la misma, así como el modo que tenemos de entender

el mundo a partir de ellas. Lo que comprende un ingente imaginario que acaba conformando nuestra propia e ineludible Cultura visual, la cual no depende tanto de las imágenes como de la moderna tendencia a visualizar o poner en imágenes lo existente. Es en esa actitud, donde el actual consumidor de imágenes diluye la diferencia entre representación visual y visión. La Cultura visual, por tanto, establece un modelo plural donde no existe una imagen única, sino tantas como formas de acercarse a la realidad. Dicha multiplicidad, comprende una realidad que no se puede reducir a un solo punto de vista, y tal incapacidad de síntesis provoca que las imágenes que genera la Cultura visual sean complejas, es decir: abiertas a una interrelación constante con otras imágenes, lo que establece un sistema inestable en constante fluctuación.

Este denso tejido que representa la imagen compleja, adquiere significación desde el momento en que se efectúa el salto del giro lingüístico al giro visual, no desplazando al texto sino superponiéndose a éste, añadiendo, si cabe, una capa de mayor complejidad al conjunto. Continuo efecto de solapado entre imágenes y textos que, al ritmo de los diferentes acontecimientos sociales, van dejando de lado la utópica transmisión transparente de objetivos y contenidos, aunque parezca esa su pretensión, para recalar en una opacidad cada vez mayor. Paradoja cercana al *procedimiento ceguera*³, que se produce, tras tanto ver, en el espectador. Puede que sea éste el resultado de un entorno, presidido por la imagen, que esconde una cara oculta y perversa, dado a una

³ Aplicado al arte, Miguel Ángel Hernández Navarro nos habla de ello en su artículo “(La) Nada para ver. El procedimiento ceguera del arte contemporáneo”, donde establece dos estrategias para provocar esta ceguera, bien por vaciamiento o bien por saturación. Este segundo caso sería al que nos remitimos al definir la situación de la densa cultura visual actual (2003: 56-65).

confusión constante, pues, como decíamos, llega un punto en que somos incapaces de distinguir entre copias de la realidad o intencionados simulacros. Un maremágnum del que nadie parece escapar y en el que nos vemos implicados como productores, igualmente, añadiendo más ruido al ruido, pues las imágenes ya no sólo se ofrecen como espectáculo a contemplar, sino que, ahora, los espectadores pueden desempeñar una función activa, pasando a habitar una parte de esa imagen. Hecho que, desde una actitud crítica, a modo de consideración intempestiva, debiera de requerir cada vez más razonamiento, pensamiento y reflexión, de ahí que nos interese tanto en su descripción como en vislumbrar la función real que desempeña dentro del contexto social actual, más allá del adormecedor hedonismo que conlleva.

4. Multiverso pedagógico de la imagen

Se trata, entonces, de diferenciar si las imágenes siguen manteniendo sus funciones pedagógicas y epistemológicas al pasar de un sistema simple, donde el espectador permanecía pasivo, a un sistema interactivo; complejo; estado donde la imagen pierde su estatus de representación fija del mundo para convertirse en una imagen en continua mutabilidad; transformación multiforme mediante la cual, a través de su implícita deconstrucción y reconstrucción, de inherente opacidad, podemos vislumbrar aquellos mecanismos que anteriormente no nos dejaban ver el velo de la transparencia, como Foucault comenta:

[...] se trata, al enunciar lo que ha sido dicho, de volver a decir lo que jamás ha sido denunciado, [...] comentar es admitir por definición un exceso del significado sobre el significante, un resto necesariamente no formulado del pensamiento que el lenguaje ha dejado en la sombra, residuo que es su esencia misma, impelida fuera de su secreto; pero

comentar supone también que este no-hablado duerme en la palabra, y que, por una superabundancia propia del significante, se puede al interrogarlo hacer hablar a un contenido que no estaba explícitamente significado. (2006: 11)

De este modo, podemos comenzar a hacer visible lo que se oculta; esa parte de lo no-hablado, que refiere Foucault, y que la opaca imagen digital muestra; eso que se halla latente como potencial. Dicha manera de representar ahora el mundo emerge, entonces, como un cuestionamiento fluido y constante que ya no se adapta a parámetros fijos, pues mientras la imagen tradicional se limitaba a reproducir de manera superficial, describiendo las cosas para hacer accesible el conocimiento, la imagen compleja actual deja a un lado ese concepto de ventana albertiana abierta al mundo, apareciéndose habitable; susceptible de exploración y profundo análisis mediante su hipervinculada condición. En esta nueva situación, el sujeto ha cruzado el umbral de esa antigua imagen, concebida como ventana.

Por ello, el modo en que se muestra esta imagen pasa del isomorfismo de la mimesis, donde se trata de ser fiel y objetivo al modelo de aquello que constituye motivo de representación, recurriendo a una mayor o menor simbolización según cómo sean de fuertes los lazos que atan lo representado a lo real, a un valor de exposición continuo que implica su validez didáctica, que, trascendiendo sus cualidades meramente documentales o testimoniales, ofrece ese algo más que nos incita a la investigación; a recurrir a otras imágenes, a crear relaciones. En ese sentido, la imagen compleja se halla de por sí hipervinculada, de modo similar a los parámetros que establece la posmodernidad cuando se refiere a los metarrelatos y al hipertexto. De ahí que, en comparación con la nueva condición de la imagen, la imagen tradicional parezca desempeñar un rol ilustrativo, como instrumento al servicio del

texto, cuestión que desactiva, de algún modo, otras posibles potencialidades implícitas que puede contener su condición original.

Mientras tanto, desde la armónica coexistencia mediática actual, la imagen compleja aparece cargada de una reflexividad que proyecta el futuro. Estas nuevas imágenes, por tanto, ya no esconden su mecanismo ideológico, sino que tratan de revelarlo de un modo estético y didáctico, como herramienta verdaderamente racional que supere el proyecto ilustrado. Dicha misión es posible gracias al engranaje hipertextual que ofrecen los entornos multimedia, que permiten indagar en las estrategias de producción de sentido, que el antiguo aparato semiótico solo podía descifrar superficialmente. Esta reflexión que acontece, se establece a partir de esa multi-imagen, que aglutina imágenes de diferentes medios sintetizadas en expresiones audiovisuales dispares, que se puede manejar desde un mismo umbral o interfaz, situación que nos abre un campo de posibilidades pedagógicas inusitado.

5. Interacción colectiva en la imagen

De esta forma, la imagen tradicional, que servía de pasto a *la sociedad del espectáculo*, disposición cultural que se establece en el Renacimiento y que, desde entonces, linealmente siempre recorría un mismo sentido *emisor-mensaje-receptor*, comprueba ahora su culminación, como proyecto, en esa realidad virtual que acorta las distancias que separaban al espectador de lo representado. Esta interacción que se da mediante la interfaz, permite al usuario de la imagen actual organizar la información que ofrece y actuar sobre ella. Así se presenta esta nueva imagen compleja, que emerge auspiciada por su pertinente giro visual, resolviendo parte de los

problemas que la ciencia moderna y la ilustración tuvieron a la hora de tratar de gestionar la diversidad, lo contradictorio y el desorden creciente de los sistemas entrópicos.

Utopía del tipo “Wikipedia Universal” que, podemos decir, será consumada cuando todos los seres adquieran la conciencia necesaria para actuar en tal proporción; futurible donde, por ejemplo, el proyecto de Joseph Beuys acerca de la “escultura social” se vería realizado en su completitud. Un recorrido lógico, de la situación de la imagen actual, que no solo se muestra puramente racional, sino que, mediante el aparato envolvente que dispone, alcanza también la parte emocional del sujeto. Desde este universo de subjetividades, la realidad ya no es reducible, como pretendía la racionalidad ilustrada, a un solo enfoque, ocasionando que de una realidad única pasemos a hablar de ‘realidades’ múltiples, de continuidad digital, que abren nuevos espacios fenoménicos, que necesariamente habrán de ser interactuados a partir de un desarrollo de pensamiento visual cada vez mayor. Por eso, tratando de escapar de la trampa ilusionista, la imagen compleja ha de *deconstruir* las fundamentaciones en las que hasta ahora se ha basado el saber científico ideal, para indagar sobre terrenos que previamente sólo habían sido explorados por el arte, como es la subjetividad. De este modo, la imagen abandonará su misión ilustrativa para convertirse en co-gestora de conocimiento, dando alas a una fructífera comunión entre el arte y la ciencia, para encaminarnos al encuentro de la comprensión de ese ámbito innombrable, por inalcanzable, que supone lo real⁴.

⁴ Lo real, en la teoría de Jaques Lacan, es un concepto críptico y no fácilmente definible, dado que para ello se requiere la asistencia del registro de lo simbólico y el registro de lo imaginario, ya que estamos hablando de algo que no es imaginario, ni se puede simbolizar. Lo real es autónomo, tiene presencia y existencia propias, por

6. Desplazamientos fluidos

Así pues, tras el análisis del pensamiento de Josep María Catalá, podemos resumir que: bajo el signo de la objetividad, a la imagen transparente, mimética, ilustrativa y espectacular, del régimen anterior a la aparición de las nuevas tecnologías informativo-comunicacionales, le sucede, bajo el signo de la subjetividad, una imagen opaca, expositiva, reflexiva e interactiva que produce nuevas estructuras de conocimiento, que exige nuevas formas de interpretarla, dado que se ha producido un desplazamiento desde la importancia que antes se le otorgaba al texto a favor de lo puramente visual. Aquella pérdida del aura descrita por Walter Benjamin, es reinscrita en la actualidad, tal y como Baudrillard suscribe al comentar el cambio profundo producido cuando la imagen abandona su estatus de mimesis de la realidad, para conformarse ella misma como realidad. Por tanto, pasa de representar a presentar una realidad en la imagen; no refleja ya nada, sino que se produce el efecto inverso: una imagen sin aura se añade ahora a la realidad, de tal manera que ésta se convierte, así, en imagen, lo que hace que devenga estéticamente tal y como comentan Yves Michaud en *El Arte en estado gaseoso* (2007) y Zygmunt Bauman en *Arte ¿líquido?* (2007). En un mundo, adscrito a la imagen, así descrito ya no tiene sentido hablar de originalidad, pues “no se trata de la búsqueda de un origen, sino de una evaluación de los desplazamientos” (Deleuze, 1996: 93), pues ya no hay copia ni referente, solo imágenes que capturan o manipulan

ello no es representable. Lo real no es lo mismo que la ‘realidad’, concepto de la esfera lingüística que se estructura simbólicamente. Lo real es *inconceitualizable*, paradójicamente es el no-fundamento inmanente del significante, se abstrae a toda formalización.

la realidad de un momento abierto a la lectura multidimensional, donde necesariamente ha de destaparse el mecanismo que las ha posibilitado, lo que nos conduce a investigar sobre su instalación, dado que sin ella, sin un espacio reservado, no se puede dar. De ahí que las nuevas tecnologías investiguen incesantemente cada vez más en este campo, en una clara intención de llegar a meternos las imágenes por los ojos, literalmente.

Hemos pasado de una imagen dependiente del medio que la transmitía, y que por ello se sujetaba a un significado y lectura específica, a un flujo de imágenes inestables y ambiguas que aguardan su destino o ubicación futura. Una latencia que, en su conceptualización, hace concebir la imagen del momento presente como un fantasma sin cuerpo, flotante y efímero, que puede llegar a instalarse en cualquier medio, tomando, entonces, forma y cuerpo. Mientras esta imagen fantasmal permanece latente, pueden fluir por ella diversas corrientes de interrelación subjetiva que la exponen al cambio, hasta encontrar su cuerpo o medio definitivo. Por ello que su puesta en escena, desde determinado dispositivo que cumple su función operativa, desaparece a favor de la imagen, aportando un nivel de experiencia y sensación cada vez mayor en el usuario.

7. La operatividad de la interfaz

En relación a la realidad virtual, como señala Edmond Couchot, las interfaces:

[...] conectan el mundo real y el mundo virtual, borrando todas las fronteras, forzando a los dos mundos a conmutarse. Objeto, sujeto e imagen derivan, por tanto, los unos de los otros, se *interpenetran*, se hibridan [...] El sujeto ya no se mantiene a distancia de la imagen, en el cara a cara dramático de la representación, sino que se sumerge, se *desfocaliza*, se *translocaliza*, se expande o se condensa, se proyecta de

órbitas en órbitas, navega en un laberinto de bifurcaciones, de cruzamientos, de contactos, a través de la pared osmótica de las interfaces y las mallas sin fronteras de las *interredes*. El sujeto *interfacial* es, en lo sucesivo, más trayecto que sujeto. (Couchot, 1998: 229)

Con el fenómeno interfaz⁵, propuesto por las actuales interrelaciones computacionales del entorno transmediático, se lleva al sujeto a un síntoma de desarraigo perpetuo, un espacio donde domina la hibridación por excelencia. Dado que la interfaz es un espacio de las relaciones donde diferentes partes activas, como vectores comunicacionales, confluyen en un punto, se hace necesaria su teorización como un espacio intersticial que no pertenece a ninguno de los dos vectores, pero en el que los dos están representados de algún modo. Por su propia concreción conceptual su estudio se sitúa en relación a la imagen, al campo del arte o los Estudios visuales. Como supone una experiencia, sensación, síntoma o concepto que establece relaciones simbólicas, es extrapolable al campo del arte y la educación, así como a cualquier campo que implique investigación y conocimiento. Bien trabajando desde la “paleta” que la interfaz del entorno transmedia nos propone, que nos llevaría a investigar los comportamientos que se producen en cada contexto, o bien tomando cualquier campo como alegórica interfaz desde la que interactuar, se pueden crear

⁵ Conexión física y funcional entre dos aparatos o sistemas independientes. Como instrumento supone una “prótesis” o “extensión” de nuestro cuerpo, lo que conectaría con McLuhan (*Las extensiones del ser humano*). La actual pantalla del ordenador es una interfaz entre el usuario y el disco duro o la conexión a otros nexos que establece la red Internet. Como superficie ha habido autores que han considerado que la interfaz transmite instrucciones (*affordances*) que nos informan sobre su uso. La superficie de un objeto (real o virtual) nos habla por medio de sus formas, texturas, colores, etc., con lo que volveríamos a McLuhan en el sentido de *El medio es el mensaje*. Derivado de todo esto, como espacio, la interfaz es lugar de interacción, espacio de intercambios simbólicos.

universos de relaciones simbólicas donde cada imagen se ve asistida incesantemente por otras, así como textos o sonidos, que posibilitan la experiencia del aprendizaje mediante el tránsito perpetuo. Un trayecto configurado a partir de los intereses del propio usuario y de las relaciones que, en su viaje, va encontrando. Dicha disposición enfatiza, mediante el concepto de interfaz, la disposición de nuevas estrategias epistemológicas que están remitiendo a su afuera constantemente. Tal y como expresa Pedro Alberto Cruz, en referencia concreta, pero extrapolable, del hecho artístico:

[...] no es posible hablar de un movimiento de transgresión en el que «lo artístico» se desbordara sobre el ‘fondo de polución’ de ‘lo no-artístico’, preservando la totalidad de sus especificidades. Por el contrario, cuando se emplea aquí un concepto como el de ‘desarraigo’ es para referirse a una conmutación de la esencia de lo artístico, en virtud de la cual esta esencia se torna en trayecto, es decir: en lenguaje *desterritorializado* y expulsado de los confines dibujados por la ‘tensión crítica’ moderna. Esta «conmutación del arte» en el desarraigo de la interfaz adquiere la forma de una defección de su estatuto ontológico, ya que, en su incesante movimiento expansión, ‘lo artístico’ torna la fijeza que le proporcionaba su anterior limitación en un continuo e impredecible movimiento que, lejos de instaurar o fundar órdenes de cualquier tipo, sólo crea relaciones. De hecho, se puede afirmar que el arte constituye únicamente, en la actualidad, un ‘movimiento de defección’, que ha abandonado las direcciones únicas y fuertes de la modernidad, para ganar en movilidad y complejidad, en capacidad de maniobra y subversión. Conmutado en una ‘red de desplazamientos’, el arte torna su naturaleza esencial en otra gratuita; entendiendo aquí por gratuidad aquella situación en la que el arte ya no es esencialmente la respuesta a la cuestión o la solución al problema presentado. (Cruz Sánchez, 2005: 101-102)

Por eso, en las posibilidades que confiere la interfaz, estaríamos hablando de *des-limitar* por relación e interferir con el afuera que establece una red de relaciones con la imagen. Una

presentación en donde, aunque puede que las imágenes aparezcan estáticas, lo que realmente se propone es movilidad y complejidad; “red de desplazamientos” producto de las relaciones que se suceden.

Mediante las estrategias que aporta la interacción con la interfaz, la imagen pierde parte de su estatismo físico tradicional para ser concebida como movilidad reflexiva, porque, si anteriormente también era proclive al establecimiento de un cosmos de relaciones, ahora este universo es convocado intencionalmente desde el discurso individual que pretende transmitir cada *prosumidor* (productor-consumidor). Esta manera de concebir ahora la imagen, hace que ésta aparezca siempre incompleta de algún modo; a la espera de ser despertada por la remisión a otro lugar para, entonces, comenzar a hablar. Así presentada cualquier imagen, aunque pueda conservar sus apariencias formales tradicionales, es un fragmento de ese conjunto de relaciones a las que se mantiene atada, supone solamente la punta del iceberg que nos invita a que la completemos. En definitiva, se trata de concebir la imagen como un umbral; un reflejo de un mundo compuesto por fluidas redes con intersecciones diversas. Por tanto, tal grado de complejidad requiere del surgimiento de otros sistemas de representación, que vendrán precedidos por el nacimiento de cuarto régimen escópico, producto de este pensamiento desubicado y fluido al que ha ido derivando la evolución del ser humano.

Así, en el presente cuarto régimen escópico, que José Luis Brea (2010) denomina *e-image*, surge la idea del concepto interfaz como nuevo modelo para la representación. Su designio es acogido como enclave de relaciones conceptuales que invitan al espectador a la realización de un itinerario de conexiones, más allá de la idea funcional devenida del uso informático que se tiene de la interfaz.

Ello nos lleva al análisis de un fenómeno repleto de remisiones, que ya insinuábamos al hablar de la imagen-compleja, a partir de las reflexiones de Josep María Catalá, que también implican los procesos de hibridación, en un momento de transdisciplinariedad.

Viendo la imagen contemporánea desde la perspectiva que confiere el concepto de interfaz, se une el mundo físico y la virtualidad en función de otorgar mayor protagonismo al espacio del *entre*; el intersticio que queda producto de la hibridación, ahí por donde transita el trayecto del usuario. En este nuevo mapa mental que gestiona la Cultura visual, la imagen aparece como nexo, vínculo de enlace entre realidades e imaginarios dispuestos a ser reconfigurados en una ecuación con factores tales como: conocimiento, visión, dispositivos, imágenes, realidad y representación. Esta *e-image* a la que nos referimos repite los tres regímenes escópicos anteriores: cartesiano, empirista y barroco, pero desde la ventana sin marco interactiva que propone lo virtual.

Sintetizando, diremos que la imagen, afectada por las nuevas tecnologías del entorno transmedia como fondo de polución, se convierte en un dispositivo donde sus cualidades plásticas pueden llegar a ocupar un segundo plano a favor de enfatizar dicha disposición. Ahora cuenta más su capacidad para conectar diferentes niveles del espacio multidimensional que las competencias adquiridas para representar de una u otra manera, cuestiones relativas a una concepción obsoleta del estilo, pues la representación y su consecuente estética vendrán condicionadas por su amplitud relacional. Esto establece un giro notable, que abre el recorrido de la imagen a nuevos horizontes de operatividad artística, dentro del contexto mediatizado actual. Como señala Bourriaud:

El problema ya no es desplazar los límites del arte sino poner a prueba los límites de resistencia del arte dentro del campo social global. A partir de un mismo tipo de prácticas se plantean dos problemáticas radicalmente diferentes: ayer se insistía en las relaciones internas del mundo del arte, en el interior de una cultura modernista que privilegiaba lo ‘nuevo’ y que llamaba a la subversión a través del lenguaje: hoy el acento está puesto en las relaciones externas, en el marco de una cultura ecléctica donde la obra de arte resiste a la aplanadora de la ‘sociedad del espectáculo’. Las utopías sociales y la esperanza revolucionaria dejaron su lugar a micro-utopías de lo cotidiano y estrategias miméticas. (2006: 34-35)

La incidencia de esta nueva conceptualización del arte y su imagen, a través del concepto interfaz, hace que se ramifiquen varias líneas discursivas del desarrollo de su práctica. Por un lado está la implementación de la pantalla para el correlato de los procesos constructivos y productivos del arte, que no solo refieren a la imagen en concreto sino a la adecuación y ordenación del espacio donde se presenta, y a la interrelación de sus representaciones en función de la generación de significados, así como el contraste tanto con el devenir crítico y participativo del espectador, como con el fondo de polución que interfiere en el discurso, deformándolo al encuentro de un nuevo estado interrelacionado, que cuestiona continuamente la producción, la representación y la difusión de la imagen.

Pensar la imagen desde su nuevo estatus de interfaz, contribuye a aportar otra versión cristalizada de la búsqueda de un modelo mental que pueda ser reflejo de la presente época, dado que la condición compleja que otorga su integración mediática le permite relacionar constantemente todos los estratos de la esfera de lo simbólico. Desde este estatus, transitamos desde una adquirida condición creativa al imaginario colectivo y viceversa, obligándonos al replanteamiento de aquellas figuras retóricas que

mejor se adapten a la nueva condición de la Cultura visual. La interfaz, bajo este prisma, posibilita la unión y adecuación de teoría y práctica dentro de un mismo flujo de dinamismo representacional, donde las diferentes disciplinas del saber ya no son estancas, sino que se encuentran interrelacionadas, dando pie a la equiparación entre pensar y hacer. Como dice Edgar Morin: “es necesario reencontrar el camino de un pensamiento multidimensional que integre y desarrolle la formalización y la cuantificación, pero que no se encierre en ello” (1994: 154). Esta apertura o hibridación de disciplinas que poseen en la imagen su interfaz mediadora, conllevan perpetuo desarraigo: espacio sin espacio, liminar, como verdadero híbrido, sin existencia real, ausente pero presente, fantasmal, vampírico de representaciones mediáticas y soportes, que trabaja en función del intercambio simbólico de las subjetividades mutantes:

[...] una fuga hacia adelante en las maquinaciones y en las vías *maquínicas desterritorializadas* capaces de engendrar subjetividades mutantes. Quiero decir que hay algo de artificial, de construido, de compuesto —lo que yo llamo una *procesualidad maquínica*—. (Guattari, 1996: 111)

En este dinamismo perpetuo que confieren las transformaciones vivas, existe el impedimento de fijar y concretar el modo de operar de la imagen-interfaz. Así, toda la relación establecida se acaba desarrollando en un espacio otro, intersticio compuesto por las relaciones que los distintos pliegues efectúan entre sí. Una tectónica repleta de recovecos que provoca una alterada aproximación del espectador, dado que ahora el espacio de representación ya no se recorre linealmente sino desde una circularidad rizomática, estableciendo nudos como nexos que sujetan la orientación de su experimentación visual. Sí, en ese sentido, el concepto que puede resumir la forma de actuación de la

interfaz es el de rizoma, los gestos tangibles que mejor pueden acercarnos a una idea visual de éste son los de la abstracción, dado que dicho concepto ha calado hondo en aquellas sensibilidades que tratan de sintetizar su sensación a través de una especie de diagrama (Deleuze, 2007). Por este motivo, las palabras ya no son capaces de definir lo que acontece ahí, pues se ha abierto el espacio a una libre interpretación subjetiva que modifica a cada momento la situación. Como pasa con el rizoma, el tránsito fluido de la imagen-laberinto no empieza ni acaba nunca, siempre se halla en medio de un mundo laberíntico.

8. Conclusión

El nuevo estatus de la imagen, que emerge actualmente por medio de las nuevas tecnologías digitales, supone el encuentro colectivo de las subjetividades. Tal interacción y convergencia relacional conlleva un profundo análisis reflexivo que, necesariamente, ha de preparar el camino a todo lo que está por llegar. Un mundo que, a través de una imagen concebida como interfaz, comienza ya a imbricarse en todas las esferas que componen el espectro social, posibilitando, de esta forma, nuevos modelos mentales que amplían el alcance del conocimiento.

Tomando en consideración el potencial que esta nueva imagen tecnológica encierra, se requiere una toma de conciencia por parte de la sociedad. Atajar su uso y análisis, mediante un sesgo crítico que posibilite el aprovechamiento de todas las posibilidades creativas y pedagógicas que se hallan latentes en ella y dispuestas a ser descubiertas.

9. Bibliografía

- Barthes, R. (1987). *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Borges, J. L. (1999). *El hacedor*. Madrid: Alianza.
- Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal.
- Catalá, J. M. (2005). *La Imagen Compleja. Fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Couchot, E. (1998). *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*. Nîmes: Jacqueline Chambón.
- Cruz Sánchez, P. A. (2005). "El arte en su 'Fase postcrítica' de la ontología a la cultura visual". Ed. José Luis Brea. *Estudios visuales. La epistemología de la visualización en la era de la globalización*. Madrid: Akal.
- Deleuze, G. (1996). *Crítica y clínica*. Barcelona: Anagrama.
- Deleuze, G. (2007). *Pintura. El concepto de diagrama*. Buenos Aires: Cactus.
- Foucault, M. (2006). *El nacimiento de la clínica, una arqueología de la mirada médica*. México: Siglo XXI.
- Guattari, F. (1996). *Caosmosis*. Buenos Aires: Manantial.
- Gubern, R. (1996). *Del Bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.
- Hernández Navarro M. A. (2003). "(La) Nada para ver. El procedimiento ceguera del arte contemporáneo". *Debats* 82, pp. 56-65.

Morin, E. (1994). *Introducción al pensamiento complejo*.
Barcelona: Gedisa.

Torralla, F. (2013). *Los maestros de la sospecha, Marx, Nietzsche, Freud*. Barcelona: Fragmenta.

Este mismo texto en la web

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

{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.

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.

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

Facebook

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