

CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ Elvira Blanco Santini, Sébastien Doubinsky, Daniel Escandell Montiel, Rosana Fuentes Fernández, Beatriz Garrido Ramos, Jan Gregor, Jindřiška Kračková, Darío Lanza Vidal, Alejandro Lozano, Miguel Ángel Motis Dolader, Daniel Raušer, Petr Sádlo, Karim Sidibe, Věra Sládková, Libuše Turinská.

Dossier: Current Research Approaches in Humanities through the Eyes of Czech Linguists (1)

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

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

Dirección

Daniel Escandell Montiel

Editores

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

Consejo editorial

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

Consejo asesor

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

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio (www.delirio.es)

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

Diseño del logo: Ramón Varela, Ilustración de portada: Juan Carlos Cruz Suárez

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

Editorial, PÁG. 6

Artículos de investigación

- Visualización de datos y clasificación Iconclass: un estudio de caso desde la perspectiva de las Humanidades Digitales. DE BEATRIZ GARRIDO RAMOS, PÁG. 10
- Encuentros y desencuentros entre videojuegos y literatura. Jugabilidad y narrativa en *The Stanley Parable*. DE ALEJANDRO LOZANO, PÁG. 34
- The Knotted Sign: Poetics of Illegibility. DE ELVIRA BLANCO SANTINI, PÁG. 59
- Asíntota de la realidad. La influencia de las tecnologías digitales en la actual imagen sintética. Retos para el futuro. DE DARÍO LANZA VIDAL, PÁG. 82
- La documentación histórica y la era digital. El Archivo Histórico del Cabildo Metropolitano de Zaragoza. DE ROSANA FUENTES FERNÁNDEZ Y MIGUEL ÁNGEL MOTIS DOLADER, PÁG. 103

Intersecciones

- Reading, writing, rebelling. Propositions for a renewed critical stance. DE SÉBASTIEN DOUBINSKY, PÁG. 138

Reseñas

- *Smash Bros. Land: Los videojuegos de Masahiro Sakurai*, de Víctor Porrás. POR DANIEL ESCANDELL MONTIEL, PÁG. 176

Dossier: Current Research Approaches in Humanities through the Eyes of Czech Linguists (1)

- Influence of Multi-Word Calques on Russian and Czech – Comparative Study. DE JAN GREGOR Y LIBUŠE TURINSKÁ, PÁG. 182
- Selected English-Czech False Friends and Their Use in the Works of Some Czech Students. DE DANIEL RAUŠER, PÁG. 209

- Gender Alternatives in the French Translation of MMORPG *World of Warcraft* in relation to the English Original. DE PETR SÁDLO, PÁG. 238
- Czech Churches and Religious Groups on the Internet. DE KARIM SIDIBE, PÁG. 252
- Punning Worldplay in Czech Advertising Discourse. DE VĚRA SLÁDKOVÁ, PÁG. 264
- The Language of the Internet – The Use of Concessive Conjunctions in Blogs by Companies Providing Private Tuition. DE JINDŘIŠKA KRAŤKOVA, PÁG. 293

Sobre los autores, PÁG. 310

Petición de contribuciones, PÁG. 315



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.

**VISUALIZACIÓN DE DATOS Y CLASIFICACIÓN
ICONCLASS: UN ESTUDIO DE CASO DESDE LA
PERSPECTIVA DE LAS HUMANIDADES DIGITALES**

**DATA VISUALIZATION AND ICONCLASS CLASSIFICATION:
A CASE STUDY FROM THE PERSPECTIVE OF THE DIGITAL
HUMANITIES**

BEATRIZ GARRIDO RAMOS
EIDUNED, ESCUELA INTERNACIONAL DE DOCTORADO

ARTÍCULO RECIBIDO: 04-03-2017 | ARTÍCULO ACEPTADO: 02-05-2017

RESUMEN:

La visualización de datos o visualización de la información es el mapeo de datos abstractos a variables gráficas con el fin de construir una representación visual. Esta propuesta de investigación se orienta al ámbito de las Humanidades Digitales, así como a su aplicación a los estudios históricos. La línea de estudio aborda la investigación de mosaicos romanos en la Península Ibérica, profundizando en el tratamiento digital de la iconografía, utilizando una clasificación empleada en proyectos internacionales que se han establecido en este ámbito, como es el caso del estándar internacional Iconclass.

ABSTRACT:

The Data Visualization or Data Information is mapping to abstract graphic variables in order to build a visual representation of data. This research proposal is aimed at the field of Digital Humanities, as well as its application to the Historical studies. The line of study approaches the investigation of Roman mosaics in the Iberian Peninsula, deepening the digital treatment of iconography, using a classification used in international projects that have been established in this field, as is the case of the international standard Iconclass.

PALABRAS CLAVE:

Visualización de datos, Hispania, Iconclass, iconografía, mosaicos

KEYWORDS:

Data visualization, Hispania, Iconclass, iconography, mosaics

Beatriz Garrido Ramos. Doctoranda en el programa de Historia e Historia del Arte y Territorio (EIDUNED). Anteriormente cursó el Máster Universitario en Métodos y Técnicas avanzadas de Investigación Histórica, Artística y Geográfica (UNED) y el Grado en Historia del Arte. Desde 2014 colabora en LINHD UNED y es miembro del equipo en diversos proyectos europeos. Experta profesional en Humanidades Digitales aplicadas a la Historia del Arte.

1. Introducción

El presente texto parte del trabajo expuesto en el II Congreso Internacional de Humanidades Digitales Hispánicas celebrado en la UNED de Madrid en octubre de 2015, bajo el título “Mosaicos en la Hispania romana y Humanidades Digitales” (Garrido, 2015b: web) así como de la tesis doctoral titulada “Iconografía musivaria en la Península Ibérica en época romana: investigación y difusión desde el campo de las Humanidades Digitales”. Muestra igualmente un extracto del trabajo realizado por la autora durante su estancia en la Unidade de Arqueologia de la Universidade do Minho (Braga, Portugal), en la que se diseñó una herramienta, se realizó una base de datos y un mapa con todas las villas romanas con mosaicos, de forma que permitiera la navegación por la iconografía de la tardoantigüedad en España (Hispania) y Portugal. Posteriormente, se procedió a la correspondiente clasificación de cada uno de los mosaicos que formaban parte de la base, mediante la aplicación de un lenguaje documental que permitiera trabajar con un estándar internacional, como es el caso de Iconclass, utilizado en trabajos de iconografía e Historia del Arte.

Pero para situar el estudio se hará hincapié previamente en definiciones tan importantes como son la de Humanidades Digitales y la visualización de datos, puesto que también ha sido necesario recurrir a ello en nuestro trabajo, ya sea mediante la creación de la propia base para presentar de forma ordenada toda la información, así como con la utilización de gráficos y estadísticas que permitieron mostrar los resultados obtenidos.

2. Definición de Visualización de Datos y Humanidades Digitales

Lev Manovich ya se refirió en su día al término visualización de datos como tal. Igualmente, en palabras de Tara Zattel la visualización se considera como una “lente de investigación” y una “herramienta epistemológica”. Según Thomas y Cook los “análisis visuales” o “visual analytics” son “la ciencia del razonamiento analítico facilitada por interfaces visuales interactivas” (Thomas y Cook, 2005: web) a lo que brevemente se aludirá en páginas sucesivas. Por otra parte, tal y como expone Mariano Rincón Zamorano:

El tratamiento digital de la información ha permitido simplificar y automatizar muchas tareas que anteriormente se realizaban manualmente, con el consiguiente coste tanto de recursos materiales como humanos. Con el acceso a una mayor cantidad de información, tanto en cantidad como en variedad, surgen nuevos problemas para su tratamiento, siendo necesarios nuevos métodos y tecnologías. La informática se encarga de definir estos procedimientos y tecnologías que nos facilitan el manejo de grandes volúmenes de información de una manera amigable. (2015a: 2)

Por lo que respecta a las denominadas Humanidades Digitales, son muchas las definiciones y muchos los tipos de trabajo existentes en este campo. Alejandro Piscitelli expone que no se trata de un fenómeno académico aislado:

Las Humanidades Digitales son las humanidades “evertidas”, las humanidades “dadas vuelta”. La emergencia de las Humanidades Digitales no es un fenómeno académico aislado, sino parte de una deriva cultural mucho más amplia, un ciclo rápido de emergencia y de convivencia entre tecnología cultural, o como nos gusta verlo a nosotros, se trata de la emergencia de la cultura digital. (2015: 22)

Gimena del Río Riande expone:

Las Humanidades Digitales son un conjunto de metodologías y prácticas que, sistematizadas, conforman una teoría. Su mayor riqueza radica en que estas teorías, metodologías y prácticas no son exclusivas de una única disciplina. Su principal novedad no es el componente digital sino acercar lo que nunca debió alejarse, las ciencias de las humanidades, el mundo real del académico, para así dar lugar a un discurso plural, interseccional, donde, después de muchos siglos, lo más importante es el cómo y no el qué. (2015: 24)

Hay que recordar que en la era de la información, de la digitalización y la cultura digital, las Humanidades Digitales, tal y como indica su nombre, hacen referencia a un concepto, a una nueva forma de entender la disciplina humanística y su aplicación, partiendo de la unión de campos tan importantes como el de la informática, la programación, la edición digital, la visualización y las humanidades entre otros. Dicho punto de encuentro servirá en un futuro próximo para impulsar las tan injustamente denostadas Humanidades, pudiendo considerarse verdadera y definitivamente como Humanidades Digitales, haciendo honor a su denominación, y dando lugar a una “cultura conectada”.

2.1. ¿De qué manera afecta la visualización de datos a la forma de trabajar en humanidades?

Retomando las palabras de Zatel, se puede considerar que la inclusión de herramientas de visualización que permitan mostrar de forma gráfica los resultados de las investigaciones realizadas es totalmente favorable y positivo, tanto para el ámbito de las humanidades como para otros campos en general, puesto que, de alguna forma, permite una mayor interacción entre diferentes áreas, facilitando el flujo de información entre ellas y la conexión de las mismas.

Igualmente, facilita el análisis y el manejo de un gran volumen de datos, que, de otra manera, hubiera sido del todo inviable. Hay que recordar que en una sociedad repleta de información como es la actual, las herramientas de visualización son algo absolutamente necesario, puesto que cada vez se generará una mayor cantidad de documentación, de datos, y es por ello que se requerirá la aplicación de estándares que ayuden al tratamiento de toda esa información, siendo la visualización (representación) uno de ellos.

Por ejemplo, al igual que existen unas guías para llevar a cabo trabajos de etiquetado semántico, también se vuelve completamente necesario estandarizar la forma de presentar la información seleccionada, para que pueda ser mejor comprendida y a posteriori utilizada.

2.1.1. Visualización en el proceso de análisis de información

La visualización de la información realmente no es nada nuevo. En el proceso de análisis de la información se suceden tres

etapas de gran importancia todas ellas para poder realizar con éxito el trabajo: preprocesado, análisis y presentación.

Una vez realizado el preprocesado, el procesado de la información pasa igualmente por una serie de etapas que conducen al posterior análisis de dicha información. Partiendo de la propia visualización mediante interfaces preferentemente sencillos y llamativos para el usuario, se realizará un análisis visual de los datos y comenzará la interacción usuario-programa, con el fin de poder presentar los resultados de dicho análisis.

Evidentemente, para llegar a presentar las conclusiones y los datos en cuestión, será necesario digitalizar, transcribir y etiquetar la información, y posteriormente, procesarla y analizarla. Es por ello que para realizar las diferentes etapas, el usuario tendrá que familiarizarse previamente con la herramienta que vaya a utilizar para la visualización de la información.

2.1.2. “Visualización” de la información: ¿qué es Open Data?

El concepto de datos en abierto (en inglés Open Data) es una filosofía y práctica que persigue que determinados tipos de datos estén disponibles de forma libre para todo el mundo, sin restricciones de derechos de autor, de patentes o de otros mecanismos de control (definición Open Knowledge Foundation). Siguiendo esa definición, es lógico pensar consecuentemente que dicha apertura documental permitirá un gran abanico de posibilidades hasta ahora impensable.

Los partidarios de los datos abiertos argumentan que las limitaciones van en contra del bien común, y que los datos, tienen que ponerse a disposición del público (de forma gratuita, añadiría

yo), sin limitaciones de acceso, dado que se trata de información que pertenece a la sociedad, o que ha sido generada u obtenida por administraciones públicas financiadas por la ciudadanía (Sala, 2011: web). Podemos por tanto hablar de un fenómeno global e interconectado tal y como expone José Ángel Méndez Martínez en su definición de Humanidades Digitales:

Son un conjunto de herramientas tecnológicas que permiten la globalización del conocimiento extendido, dando la posibilidad de acceder a gran cantidad de información aplicando una metodología estandarizada. Conducen por tanto a la investigación y difusión de diversas disciplinas a través de una gran base de datos interconectada. (2015: 24).

3. Una forma de presentación de la información: los gráficos

Tal y como expone Franco Moretti al hablar de un “sistema colectivo, de un todo, que se trata de ver y de estudiar como tal”¹, refiriéndose por “todo” a lo que él denomina “artefactos o artificios”, que serían tres, los mapas, los gráficos y los árboles, nos hace reflexionar sobre el conjunto de datos (*dataset*), que en ningún caso deben tratarse de forma aislada, porque carecería de sentido que así fuera.

Teniendo en cuenta la opinión de Moretti, y retomando la cuestión gráfica, en primer lugar, a la hora de diseñar una

¹ Sobre Franco Moretti, véase Sued (2014).

representación visual, se deben tener claros los objetivos que se persiguen, ya que es algo a tener muy presente para poder expresar la información con totales garantías de que permita extraer el máximo partido de la misma.

Una vez recopilada y analizada toda la información necesaria para llevar a cabo un trabajo o proyecto tanto en Humanidades como en cualquier otro campo, y mostrar los resultados obtenidos o la información seleccionada y estudiada, se torna necesario poder representarla. Para llevar a cabo dicha tarea, se podría utilizar todo tipo de gráficos, pero los más fáciles de comprender por parte de los usuarios son los bidimensionales (2D) y tridimensionales (3D), que permiten en un golpe de vista rápido captar una gran cantidad de información. En el caso del diseño bidimensional, se suele recurrir a él porque presenta la información de forma clara y directa, siendo la manera más fácil de asimilar la información por parte de la persona que la visualice. Con el color o una forma simple podremos transmitir un mensaje conciso al espectador. Por otra parte, el diseño tridimensional es más realista, y en general, la tendencia actual apunta a su mayor utilización, como ha sucedido en los últimos años (cuestión que ha quedado patente en diversos campos como el de la realidad virtual, la fotografía, el diseño, la ilustración, etc.). En definitiva, se puede optar por el gráfico 2D cuando la intención sea la de centrar la atención en la información que se presente, y por el 3D, cuando se prefiera presentar dicha información de una forma más ilustrativa y realista.² Sirvan como ejemplo de ambos tipos de gráficos los que se muestran a continuación (Figura 1).

² Véase la denominada Teoría de la Gestalt (también conocida por psicología de la forma o de la configuración) en la que se hace referencia a principios como el de la simplicidad y el de la relación figura-fondo.

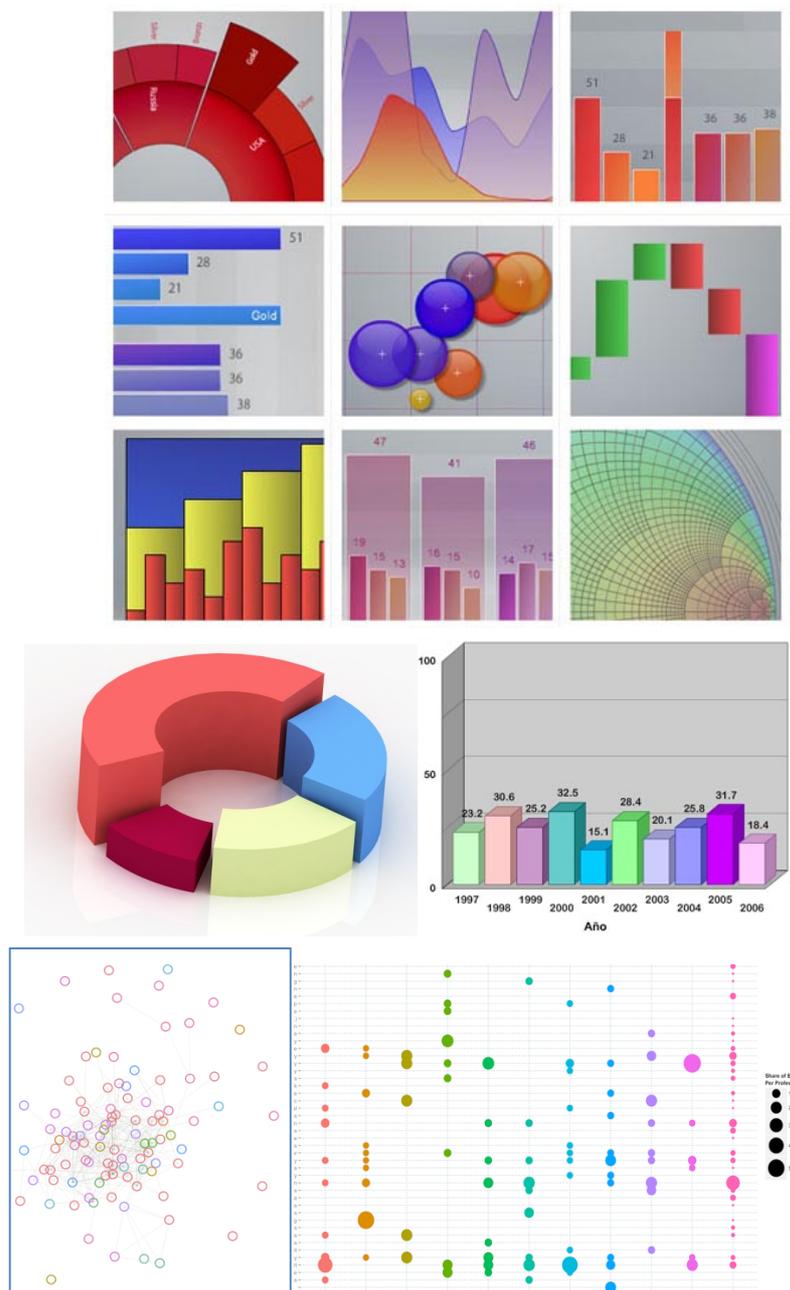


Figura 1. Ejemplos de distintos tipos de gráficos bidimensionales y tridimensionales que ayudarían al usuario a visualizar fácilmente la información por etapas.

http://www.opcionweb.com/wp-content/uploads/2007/02/axiis_ejemplos.jpg

https://univiascespanol.files.wordpress.com/2012/05/shutterstock_66831643.jpg

El resto realizados por la autora.

Igualmente, conviene replantearse lo siguiente: ¿Qué es más importante, el contenido o la estética a la hora de presentar la información? ambas cuestiones son importantes, pero es lógico pensar que la visualización es algo fundamental. De poco servirá aglutinar y concentrar la información, todo el conjunto de datos, si a posteriori no fuéramos capaces de transmitirla, organizarla y presentarla convenientemente.

También se debe dar respuesta a otra pregunta ¿qué queremos representar? En palabras de Mariano Rincón Zamorano, dicha pregunta se responde:

Utilizando la teoría de sistemas, que trata de conciliar las dos aproximaciones a la descripción de la realidad que existen: la analítica, basada en operaciones de reducción, y la sistémica, basada en operaciones de composición. En la teoría de sistemas se trata de describir todos los objetos y relaciones que existen en un determinado escenario, de manera que si simuláramos el comportamiento de estos objetos (como si fuera un mundo virtual) pudiéramos obtener el mismo resultado (con el margen de error que consideremos admisible) que el que obtendríamos en la realidad. (2015b: 2)

4. Estudio de caso: visualización de la iconografía en la Historia del Arte. Aplicación del estándar internacional Iconclass

A la hora de trabajar con imágenes, una de las opciones que puede barajarse es Iconclass <<http://www.iconclass.nl/home>>, que permite gestionar vocabularios controlados para la descripción o clasificación de iconos o figuras, tal y como se expone en la web del proyecto.

Otros ejemplos son Getty Research Institute <<http://www.getty.edu/research/tools/vocabularies/aat/>> (vocabularios), Pelagios <<http://pelagios-project.blogspot.com.es/>> (que permitirá visualizar en un mapa dicho vocabulario), Ariadne <<http://www.ariadne-infrastructure.eu/>> (que reúne e integra las infraestructuras de datos de investigación arqueológica existente), y Perseus <<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/>> (proyecto de biblioteca digital de la Universidad Tufts que reúne una colección digital de fuentes para Humanidades).

4.1. Estudio de caso: diseño de una base de datos para la visualización de la información sobre mosaicos

En relación al ejemplo de los mosaicos, y gracias a la colaboración de Natália Botica, ingeniera de la Unidad de Arqueología de la Universidade do Minho (Braga, Portugal), se diseñó una herramienta específica que permitió desarrollar una base de datos totalmente adaptada a la investigación de los mosaicos romanos existentes en la Península Ibérica que se había realizado anteriormente. Se estructuró e implementó en MySQL.

El sistema de información se desarrolló de forma que pudiera crear, recoger, almacenar, mantener y explicar el conocimiento sobre la iconografía musivaria en la Península Ibérica de acuerdo con tres componentes fundamentales:

1. Caracterización del Territorio, que da el contexto geográfico y físico de los mosaicos que en la figura 2 se designa por Territorio (Território).
2. Caracterización de los Espacios del Territorio, donde se identifican los mosaicos y que en la figura 2 se designa por Áreas del Territorio (Áreas do Território).
3. Caracterización de los mosaicos que en la figura 2 se designan por Mosaicos.

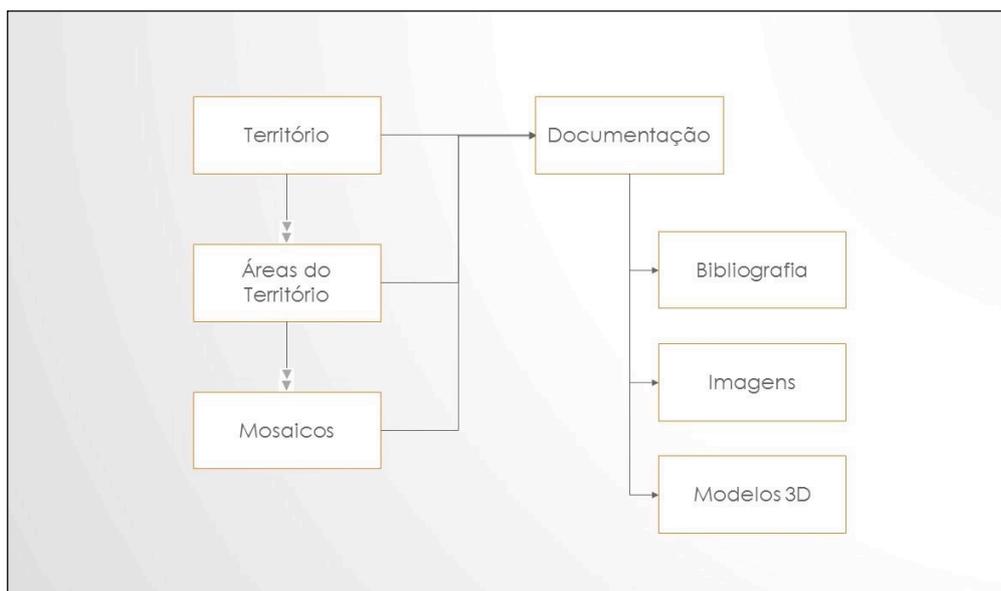


Figura 2. Modelo del módulo del Sistema de Información 2ArchIS de la base de datos diseñada con la ingeniera Natália Botica en la Unidad de Arqueología de la Universidade do Minho.

Igualmente se diseñó y desarrolló una aplicación de Back Office implementada en PHP y HTML para el registro de los datos correspondientes al territorio, espacios, mosaicos y asociación de temas, iconografía, imágenes y bibliografía. A continuación, se muestra la página principal de la aplicación:



Figura 3. Menú principal de la aplicación de Back Office.

Un territorio, que en nuestra aplicación podrá tratarse de una villa o un yacimiento, podrá caracterizarse por tener una o varias áreas diferentes. De la misma forma, cada una de esas áreas, que corresponden en el menú a espacios, podrá tener uno o más mosaicos asociados.

Cualquiera de los elementos referidos a territorio, área del territorio y mosaicos, está asociado a una o más bibliografías o fuentes literarias, imágenes o modelos 3D. A continuación se muestran dos menús de asociación, uno de documentación (Figura 4) y otro relativo a la temática e iconografía de los mosaicos (Figura 5).



Figura 4. Menú para el registro de documentación: Bibliografía e imágenes asociadas a los mosaicos.



Figura 5. Menú para el registro del tema y la iconografía asociados a los mosaicos.

Finalmente, la aplicación de Back Office diseñada dispone de un Listado de Mosaicos en el que se puede visualizar toda la información insertada hasta el momento en los distintos apartados de la base. Esta opción facilita la tarea de revisión y control de la información, cuestión que de otra forma resultaría imposible de visualizar en su conjunto, y que, en consecuencia, dificultaría la labor, ya que únicamente sería visible una vez finalizado el trabajo.

Por otra parte, durante la investigación se aplicaron Sistemas de Información Geográfica (SIG). Se llevó a cabo un análisis geográfico y de distribución espacial de los territorios y mosaicos,

tanto genérica como por temas e iconografía, realizada con la aplicación ArcGis Map³ de la ESRI, estableciendo una relación automática a la base de datos MySQL⁴, permitiendo de esa forma aplicar Queries.

También se realizó la georreferenciación de los mosaicos con Google Earth, y finalmente, la aplicación del estándar internacional con la clasificación Iconclass.

4.2. Clasificación Iconclass

Es un tesoro, es decir, un recurso que trabaja un vocabulario controlado que facilita la clasificación del patrimonio cultural mediante la aplicación de un estándar internacional, que por otra parte, no es algo nuevo, ya que desde hace tiempo se está aplicando en proyectos de humanidades. Dicha clasificación se utiliza con el fin de gestionar vocabularios controlados para la descripción o clasificación de iconos o figuras.

En la web de Iconclass <<http://www.iconclass.org/help/lod>>, accesible en inglés, puede encontrarse una explicación de la clasificación, así como sus principales características. En ella se expone que se trata de una clasificación Linked Open Data (LOD), en la que cada notación, se asocia con un Identificador Uniforme de Recursos (URI) que es único para ese encabezamiento, tal y

³ Utiliza modelos de datos inteligentes SIG para representar la geografía. Posee herramientas para crear y trabajar con datos geográficos.

⁴ Se trata de un sistema de gestión de base de datos relacional, multihilo y multiusuario. La era digital dio lugar a un movimiento de colaboración para el desarrollo de software que se ha convertido en un mercado competitivo para las bases de datos y otro software.

como se podrá comprobar si se trabaja en línea y se observan los ejemplos obtenidos durante el proceso de investigación.

A modo de ejemplo, a continuación se adjunta uno de los mosaicos que forma parte de la base de datos. Se trata del mosaico con las escenas mitológicas de Pegaso, las tres Gracias y Sátiro y la Ninfa, perteneciente a la villa romana de Fuente Álamo (Puente Genil). En la siguiente ficha se puede observar la clasificación Iconclass según la iconografía del mismo.

Nombre	<i>Mosaico de Pegaso, las tres Gracias y Sátiro y la Ninfa.</i>
Lugar/Procedencia	Villa de Fuente Álamo (Puente Genil).
Decoración	Figurativa.
Clasificación Iconclass	3 Human Being, Man in General 92D3 Graces (Charites), generally three in number; 'Gratie' (Ripa) 92L3 nymphs (in general); 'Ninfe in commune' (Ripa) 92L41 satyr(s) (in general) 93D21 Hippocrene (fountain of Mount Helicon), produced when Pegasus' hoof struck the ground

Justificación de la clasificación:

- 3 se refiere al ser humano en general.
- 92D3 alude a las tres Gracias.
- 92L3 ninfas en general.
- 92L41 sátiro(s) en general.
- 93D21 en relación al mito de Pegaso y la fuente Hipocrene del Monte Helicon.

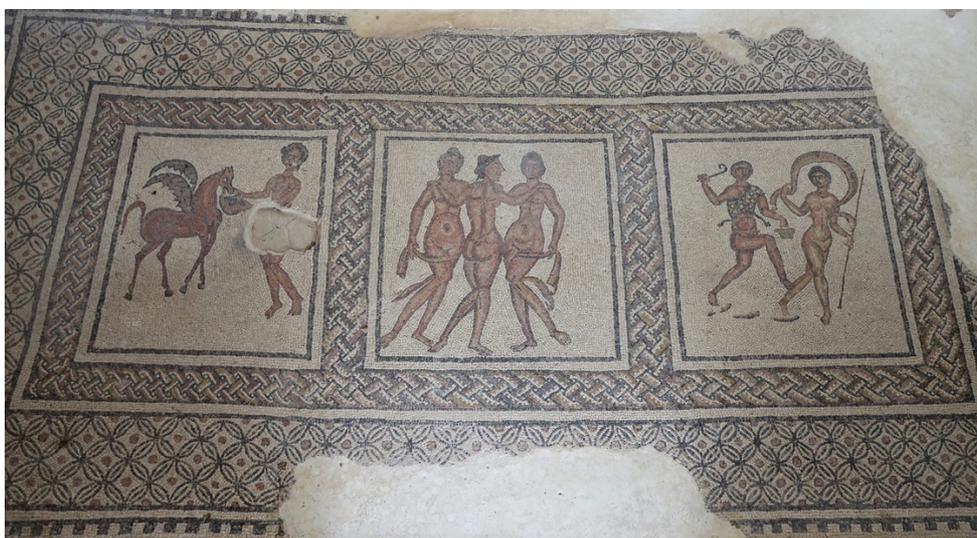


Figura 6. Mosaico con las escenas de Pegaso (izquierda), las tres Gracias (centro) y Sático y la Ninfa (derecha). Villa de Fuente Álamo (Puente Genil). Fuente: https://followinghadrian.files.wordpress.com/2016/02/24433699554_4bd2143851_h.jpg

Iconclass permite la exportación de datos en distintos formatos, incluyendo el esquema XML (eXtensible Markup Language), tal y como se muestra en el ejemplo que se adjunta a continuación, en el que puede observarse una de las búsquedas realizada durante el proceso de clasificación de los mosaicos, concretamente la referente a “ornamento geométrico” (notación 48A981) <<http://iconclass.org/48A981.rdf>>, que sirvió para clasificar todos los mosaicos geométricos existentes en la base:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
- <rdf:RDF xmlns:rdf="http://www.w3.org/1999/02/22-rdf-syntax-ns#"
  xmlns:skos="http://www.w3.org/2004/02/skos/core#"
  xmlns:dc="http://purl.org/dc/elements/1.1/">
- <rdf:Description rdf:about="http://iconclass.org/48A981">
  <rdf:type
    rdf:resource="http://www.w3.org/2004/02/skos/core#Concept" />
  <skos:prefLabel xml:lang="fr">ornement ~ motifs
    géométriques</skos:prefLabel>
```

```
<skos:prefLabel xml:lang="en">ornament ~ geometric
motifs</skos:prefLabel>
<skos:prefLabel xml:lang="de">Ornament aus geometrischen
Motiven</skos:prefLabel>
<skos:prefLabel xml:lang="it">motivi geometrici ~
decorazioni</skos:prefLabel>
<skos:prefLabel xml:lang="fr">ornament ~ geometric
motifs</skos:prefLabel>
<skos:inScheme rdf:resource="http://iconclass.org/rdf/2011/09/" />
<skos:notation>48A981</skos:notation>
<skos:narrower rdf:resource="http://iconclass.org/48A981%28%2B0%29" />
<skos:narrower rdf:resource="http://iconclass.org/48A981%28%2B1%29" />
<skos:narrower rdf:resource="http://iconclass.org/48A981%28%2B2%29" />
<skos:narrower rdf:resource="http://iconclass.org/48A981%28%2B3%29" />
<skos:narrower rdf:resource="http://iconclass.org/48A981%28%2B4%29" />
<skos:narrower rdf:resource="http://iconclass.org/48A981%28%2B5%29" />
<skos:narrower rdf:resource="http://iconclass.org/48A981%28%2B6%29" />
<skos:narrower rdf:resource="http://iconclass.org/48A981%28%2B7%29" />
<skos:narrower rdf:resource="http://iconclass.org/48A9811" />
<skos:narrower rdf:resource="http://iconclass.org/48A9812" />
<skos:narrower rdf:resource="http://iconclass.org/48A9813" />
<skos:narrower rdf:resource="http://iconclass.org/48A9814" />
<skos:narrower rdf:resource="http://iconclass.org/48A9815" />
<skos:narrower rdf:resource="http://iconclass.org/48A9816" />
<skos:narrower rdf:resource="http://iconclass.org/48A9817" />
<skos:broader rdf:resource="http://iconclass.org/48A98" />
<dc:subject xml:lang="fr">art</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="fr">art abstrait</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="fr">civilisation</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="fr">culture</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="fr">géométrie</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="fr">ornement</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="fr">public</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="fr">société</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="en">abstract art</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="en">art</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="en">civilization</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="en">culture</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="en">geometry</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="en">ornament</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="en">public</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="en">society</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="de">Geometrie</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="de">Gesellschaft</dc:subject>
```

```
<dc:subject xml:lang="de">Kultur</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="de">Kunst</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="de">Oeffentlichkeit</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="de">Ornament</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="de">Zivilisation</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="de">abstrakte Kunst</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="it">arte</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="it">arte astratta</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="it">civilizzazione</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="it">cultura</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="it">geometria</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="it">ornamento</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="it">pubblico</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="it">società</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="fi">abstrakti taide</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="fi">geometria</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="fi">kulttuuri</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="fi">ornamentti</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="fi">sivilisaatio</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="fi">taide</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="fi">taito</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="fi">yhteiskunta</dc:subject>
<dc:subject xml:lang="fi">yleisö</dc:subject>
</rdf:Description>
</rdf:RDF>
```

La peculiaridad de XML es que se trata de un lenguaje para la edición digital que se divide en dos categorías: por un lado, los metadatos, y por otro, las características estructurales del documento. Con frecuencia, se utiliza XML-TEI (Text Encoding Initiative) en filología porque facilita el procesamiento del texto por programas informáticos ejecutados desde diferentes máquinas. No obstante, en nuestro caso, su uso también es interesante, puesto que permitirá exportar el esquema resultante, con el fin de almacenarlo y poder utilizarlo posteriormente.

Otro ejemplo destacable es Omeka [<http://info.omeka.net/about/>](http://info.omeka.net/about/), una plataforma de publicación libre, flexible y de código abierto, opción con la que se comenzó a

trabajar inicialmente para organizar toda la información, y que tras la creación de una base de datos, permite igualmente la exportación íntegra del contenido.

Finalmente, se debe exponer que en Iconclass también se puede trabajar con imágenes, porque RKD permite acceder a catálogos en línea, para lo que únicamente se necesitarán las notaciones Iconclass que facilitarán la recuperación de las palabras clave.

5. Conclusiones

A modo de conclusión de todo lo expuesto anteriormente, queda patente la importancia del volcado de datos, la visualización y el correcto análisis de la información que contienen, así como la elección de las herramientas necesarias para su representación.

Se ha recurrido para ello a una serie de ejemplos que se consideran de interés para una correcta presentación de la información y la visualización de la misma tras el proceso de investigación previo a esta fase, ya que de poco serviría recopilar toda la información si posteriormente no fuéramos capaces de presentar los resultados de la mejor forma posible, con el fin de facilitar su interpretación. En este punto será igualmente interesante la novedad y la creatividad a la hora de seleccionar las herramientas más apropiadas para llevar a cabo esa función.

En este breve acercamiento a un estudio de caso dentro del campo de las Humanidades, más concretamente de la Historia del Arte y de la iconografía musivaria, además de destacar la creación de una base de datos diseñada específicamente para dicha iconografía musivaria, también se ha aludido a conceptos que cada vez están tomando mayor relevancia como son los de las

Humanidades Digitales, visualización de datos, visualización de la información y Open Data, puesto que en la actualidad, se deben tener muy presentes, sobre todo teniendo en cuenta la ingente cantidad de datos y documentos que se almacenan en la red, que como es lógico, imposibilitan el estudio completo de los mismos, pero a la vez, permiten un enriquecimiento de la comunidad investigadora y del público en general, permitiendo el acceso a gran cantidad de material, que de otra forma, sería del todo inviable.

En definitiva, se trata de conceptos que progresivamente formarán parte de nuestro lenguaje habitual abriendo un abanico de posibilidades hasta ahora inimaginables, dando lugar a una especie de “cultura conectada” universal y estandarizada, como en el caso de la clasificación Iconclass que se ha explicado. Sin duda todo ello traerá consigo una revolución en la forma de trabajar e investigar en el campo de las Humanidades que a la vez permitirá formar equipos de trabajo cada vez más variados y multidisciplinarios que enriquecerán los resultados de las investigaciones.

6. Bibliografía

- Garrido Ramos, Beatriz (2015a). “Definición de Humanidades Digitales”. *ArtyHum, Monográfico de Humanidades Digitales* 1: p. 22 <<https://www.artylum.com/monograficos/hd/#/22>>. (1-11-2015).
- Garrido Ramos, Beatriz (2015b). “Mosaicos en la Hispania Romana y Humanidades Digitales”. *Portal de Congresos y Conferencias de la UNED. II Congreso Internacional de la HDH*. <<http://e->

spacio.uned.es/congresosuned/index.php/hdh2015/hdh2015/paper/view/132>. (1-8-2015).

Manovich, Lev (2008). “La visualización de datos como nueva abstracción y antisublime”. *Estudios visuales: Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo* 5: pp. 125-136.

<http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/manocivh_visualizacion.pdf>. (1-3-2017).

Méndez Martínez, José Ángel (2015). “Definición de Humanidades Digitales”. *ArtyHum, Monográfico de Humanidades Digitales* 1. <<https://www.artylum.com/monograficos/hd/#/24>>. (1-11-2015).

Piscitelli, Alejandro (2015). “Definición de Humanidades Digitales”. *ArtyHum, Monográfico de Humanidades Digitales* 1. <<https://www.artylum.com/monograficos/hd/#/21>>. (1-11-2015).

Rincón Zamorano, Mariano (2014). “Visualización de datos en Humanidades Digitales”. *Curso de Introducción a las Humanidades Digitales*. UNED: Madrid Summer-School.

Rincón Zamorano, Mariano (2015a). “Introducción a la visualización de la información en Humanidades Digitales”. *Curso de Experto Profesional en Humanidades Digitales*. UNED. T. 1. p. 2.

Rincón Zamorano, Mariano (2015b). “Representación formal de la información”. *Curso de Experto Profesional en Humanidades Digitales*. UNED. T. 2. p. 2.

Río Riande, Gimena del (2015). “Definición de Humanidades Digitales”. *ArtyHum, Monográfico de Humanidades Digitales*

1. <<https://www.artylum.com/monograficos/hd/#/23>>. (1-11-2015).

Sala, Hernán Edgardo (2011). “Origen, consolidación, expansión e implicancias del Acceso Abierto (Open Access) en América Latina y el Caribe”. *Revista Educación Superior y Sociedad* 16 (2). <<http://ess.iesalc.unesco.org.ve/index.php/ess/article/viewArticle/405>>. (10-1-2015).

Sued, Gabriela (2014, 4 septiembre). “Teórico 3: Humanidades Digitales y lectura distante”. *Cátedra Datos*. <<http://catedradatos.com.ar/2014/09/teorico-3-humanidades-digitales-y-lectura-distante/>>. (1-1-2017).

Thomas, J.J. y K.A. Cook (2005). “Illuminating the Path: The Research and Development Agenda for Visual Analytics”. *Infovis wiki*. <http://www.infovis-wiki.net/index.php/Visual_Analytics>. (1-6-2014).

Este mismo texto en la web
http://revistacaracteres.net/revista/vol6n1mayo2017/iconclass

{CARAC TERES}

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

SOBRE LOS AUTORES

SOBRE LOS AUTORES

Elvira Blanco Santini

Investigadora, productora y educadora sobre medios. Licenciada en Comunicación por la Universidad Monteávila (Caracas) y Máster en Media Studies de The New School (Nueva York). Iniciará sus estudios en culturas latinoamericanas e ibéricas en Columbia University en el semestre de 2017. Editora de *Backroom Caracas*, plataforma híbrida en línea sobre arte y cultura.

Sébastien Doubinsky

Escritor y académico bilingüe. Su campo principal de investigación es la *Work Reading Theory*. Es coautor, junto a Tabish Khair, de *Reading Literature Today*, publicado por SAGE. En la actualidad es profesor de literatura, historia y cultura francesas en la Universidad de Aarhus (Dinamarca).

Daniel Escandell Montiel

Doctor en Filología Hispánica por la Universidad de Salamanca. Ha publicado los libros *Escrituras para el siglo XXI. Literatura y blogosfera* (2014) y *Mi avatar no me comprende. Cartografías de la suplantación y el simulacro* (2016). Es coautor, junto a Fernando R. de la Flor, de *El gabinete de Fausto. "Teatros" de la escritura y la lectura a un lado y otro de la esfera digital* (2014). Miembro de grupos y redes de investigación como el IEMYRhd (Instituto de Estudios Medievales, Renacentistas y Humanidades Digitales).

Rosana Fuentes Fernández

Doctora en Comunicación y Colaboradora Honorífica por la Universidad Complutense de Madrid. Profesora de la Facultad de

Comunicación, Coordinadora en el Master Universitario en Marketing y Comunicación Corporativa y miembro de la Comisión de Doctorado en la Universidad San Jorge. Colaboración con el Cabildo Metropolitano de Zaragoza para dar a conocer sus fondos históricos mediante una estrategia comunicativa digital.

Beatriz Garrido Ramos

Doctoranda en el programa de Historia e Historia del Arte y Territorio (EIDUNED). Anteriormente cursó el Máster Universitario en Métodos y Técnicas avanzadas de Investigación Histórica, Artística y Geográfica (UNED) y el Grado en Historia del Arte. Desde 2014 colabora en LINHD UNED y es miembro del equipo en diversos proyectos europeos. Experta profesional en Humanidades Digitales aplicadas a la Historia del Arte.

Jan Gregor

Doctor en Estudios Rusos; actualmente trabaja en el Instituto de Tecnología y Negocios de České Budějovice (República Checa) desde 2016. Se ha especializado en el estudio comparativos de fenómenos determinados entre ruso y checo. Su tesis doctoral, titulada *Valency Possibilities of Verbo-nominal Constructions in Journalistic Style (Russian-Czech Comparison)*, fue defendida en 2007 en la Universidad Palacký de Olomouc. Ha publicado más de 25 artículos y 2 monografías. Es editor desde 2008 de la revista *Auspicia*.

Jindřiška Krat'kova

Maestría en Estudios Ingleses, Españoles y Latinos. Desde 2009 ha trabajado en el el Instituto de Tecnología y Negocios de České Budějovice. Se especializa en la enseñanza de inglés. Desde 2016 estudia en el programa doctoral de la Facultad de Educación

de la Universidad Carolina de Praga con una tesis sobre las tutorías privadas de nivel universitario.

Darío Lanza Vidal

Ingeniero Superior especializado en tecnologías digitales de la imagen. Profesor del Grado Oficial de Bellas Artes y del de Fotografía y director del Máster en Creación de Animación en el Transforming Arts Institute, adscrito a la Universidad Rey Juan Carlos. Una de sus principales líneas de investigación discurre en torno a la exploración del *matte painting* como mecanismo de creación de material cinematográfico por medios pictóricos. Interesado en la innovación en tecnologías digitales para la producción artística, sus obras han sido expuestas en galerías de arte de Nueva York, Los Ángeles, Londres, Hong Kong, Cardiff, Atenas y Madrid

Alejandro Lozano

Investigador predoctoral de la Universidad de Salamanca en la facultad de Filosofía. Su principal línea de investigación y el motivo de su tesis doctoral es la estética de las nuevas tecnologías, tema que al que se acerca a partir de las metamorfosis recientes en el imaginario social. Su segundo ámbito de trabajo, conectado estrechamente con el anterior, es la estética videolúdica y la exploración del juego como un componente clave en la constelación mediática actual.

Miguel Ángel Motis Dolader

Doctor en Historia y en Derecho. Visiting Researcher en la Faculty of Humanities (Jerusalem), Yeshiva University (New York) y Brooklyn College de Cuny. City University (New York). Su ámbito de especialización es la Historia y Cultura de los Judíos

en el Occidente Medieval. Es profesor de Historia Universal e Historia del Pensamiento en la Universidad San Jorge de Zaragoza.

Daniel Raušer

Maestría en Inglés e historia. Desde 2014 trabaja en el Departamento de Lenguas extranjeras del el Instituto de Tecnología y Negocios de České Budějovice. Se especializa en literatura británica y estadounidense, análisis del discurso, lexicología y didáctica, así como en determinados campos de economía, agricultura y logística. Su último artículo, “The Language without Barriers Programme Combined with the Transportation and Logistics Basics Textbook”, se publicó en 2016.

Petr Sádlo

Maestría en Inglés y Checo. Desde 2015 trabaja en el el Instituto de Tecnología y Negocios de České Budějovice. Se especializa en el estudio de ambos lenguajes con especial atención en el terreno lexicográfico. Su artículo más reciente, “Need This Loot or I Greed It? Computer Game Players’ Communication Using Adapted English Verbs” se publicó en 2016 en la revista *Jazykovědné aktuality*.

Karim Sidibe

Maestría en Educación Religiosa y Estudios Ingleses. Desde 2011 trabaja en el Instituto de Tecnología y Negocios de České Budějovice. Su trabajo se ha centrado en la educación religiosa en Inglaterra, que es el tema que está desarrollando como parte de su investigación doctoral en Teología en la Universidad de Bohemia del Sur. Ha publicado una veintena de artículos relacionados con su investigación.

Věra Sládková

Maestría en Enseñanza de Inglés y Checo. Desde 2015 trabaja en el Instituto de Tecnología y Negocios de České Budějovice. Se especializa en la investigación con *corpus* de estudiantes, como en el papel de la combinación léxica en la creación, interpretación y aproximación metafórica al lenguaje y en la enseñanza de lenguas. Su último trabajo es un artículo en coautoría titulado “Loop input – a unique language teacher training method”, publicado en 2016.

Libuše Turinská

Maestría en Inglés y Español. Desde 2013 trabaja en el Instituto de Tecnología y Negocios de České Budějovice. Se especializa en el campo de la enseñanza de lenguas extranjeras, en particular inglés y español, para fines específicos. Su último trabajo, titulado “Role of Grammar in Teaching ESP” se publicó en 2016.

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol6n1mayo2017/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. 2, noviembre 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 octubre 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 **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier o DOAJ. Puede consultar esta información en la sección correspondiente de la web <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

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

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital is an independent **journal on Digital Humanities** with a renowned editorial board, international specialists in a range of disciplines as scientific committee, and a double blind system of article selection based on reports by external reviewers of a reliable academic and professional career. **The next issue (vol. 6 n. 2, November 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 October 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 **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA, Fuente Académica Premier** or **DOAJ**. More information is available in the website <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

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



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital



<http://revistacaracteres.net>

Mayo de 2017. Volumen 6 número 1

<http://revistacaracteres.net/revista/vol6n1mayo2017>

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>