

{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 Jiméñez, 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 KRAŤKOVÁ, PÁG. 293

Sobre los autores, PÁG. 310

Petición de contribuciones, PÁG. 315



RESEÑAS

***SMASH BROS. LAND: LOS VIDEOJUEGOS DE MASAHIRO
SAKURAI, DE VÍCTOR PORRAS***

DANIEL ESCANDELL MONTIEL
INSTITUTO DE ESTUDIOS MEDIEVALES, RENACENTISTAS Y HUMANIDADES
DIGITALES (IEMYRHD)

Porras, Víctor. *Smash Bros. Land: Los videojuegos de Masahiro Sakurai*.
Star-t Magazine Books. 2016. 344 págs. 18,04€

El mundo de los videojuegos, que es desde hace décadas foco de atención en los campos de estudio anglosajones y en otras tradiciones, lleva años ya recibiendo una atención creciente en el mundo hispano, aunque la mayoría de los libros se publican sobre ellos siguen siendo, ante todo, divulgativos y no pretenden cubrir el videojuego como un objeto de estudio a través de las múltiples disciplinas que los abordan. Este *Smash Bros. Land: Los videojuegos de Masahiro Sakurai* no es un libro académico, en el sentido clásico de esta expresión en ocasiones tan controvertida, pero sí tiene elementos que pueden ser muy importantes para los estudios de los videojuegos y convertirlo en un libro relevante no solo para los aficionados que quieran saber más sobre la trayectoria de uno de los mayores creativos de la industria del videojuego nipón, Masahiro Sakurai, sino también para quienes quieren desarrollar alguna línea de estudios en torno a su figura y creaciones.

Aunque el título del libro destaca mucho más el título *Smash Bros.*, una de las sagas de mayor éxito de Nintendo en la que personajes de todas sus series de videojuegos se enfrentan bajo los parámetros del género de la lucha (y, sin duda, ha sido una de las

sagas que han dado mayor impacto mundial a su responsable creativo, Sakurai), el tratamiento de la figura del hombre que ha dirigido el devenir de estos videojuegos se aborda también con precisión a lo largo de las páginas del libro. De hecho, él es el hilo conductor definitivo para estructurar la composición de este ensayo. Y es que, no en vano, se trata del primer libro monográfico en español que se realiza sobre un creador de videojuegos y el primero en el mundo sobre la obra de Masahiro Sakurai.

El libro, así pues, se centra por completo en Masahiro Sakurai. A lo largo del mismo se recorre su trayectoria tanto dentro de la estructura de Nintendo como después de que dejara la compañía, si bien es cierto que buena parte de su desarrollo profesional ha estado especialmente vinculado a Nintendo incluso tras optar por la independencia creativa a través de su propio estudio.

Esto significa que el libro, como señalábamos antes, no se centra en *Smash Bros.* sin más, sino que recorre igualmente los orígenes de videojuegos y personajes creados por Sakurai, como el eponónimo Kirby, además de su fase como creador de juegos ya de forma independiente, con títulos como *Meteos*. No se ignora, pues sería imposible, la colaboración en años siguientes con Nintendo.

Dada la orientación del libro, no debe extrañarnos que su autor, Víctor Porras, dedique una extensa parte de sus páginas a reconstruir los primeros pasos de Sakurai en la industria del videojuego. El creativo estuvo vinculado en sus primeros años al estudio Hal Laboratory, donde tuvo la oportunidad de progresar en el organigrama y dar salida a sus creaciones e inquietudes a través de los títulos concebidos. El libro permite, así, arrojar luz a los espacios de creación que han favorecido el desarrollo artístico de Sakurai para dar salida a su voz autoral a través de una industria

condicionada enormemente por las demandas del mercado, en particular desde la segunda mitad de los años noventa.

Resulta evidente el esfuerzo del autor por cubrir las influencias que ha tenido Sakurai a lo largo de su carrera y el impacto que otros videojuegos y obras han tenido en él, analizando críticamente su desarrollo profesional y como creativo. Esta es, sin duda, la parte que puede ser más relevante para quienes persigan profundizar en el campo de los estudios sobre videojuegos.

De este modo, aunque el libro respeta el orden cronológico y, en muchos sentidos, se plantea casi como una biografía profesional de Masahiro Sakurai, hay espacio también para estudiar el impacto que ha tenido ya su trabajo en otros estudios y compañías. Por ello, no se evitan en el libro (particularmente en el capítulo "Ecos en la industria"), comparaciones que pueden levantar ampollas entre determinado sector, como las deudas de algunos juegos con los títulos firmados por Sakurai. En estas páginas podemos encontrar, por tanto, un análisis crítico de las obras en las que las relaciones hipertextuales y los hipotextos que se han generado en el mercado del videojuego son planteados sin complejos por Porras.

Los lectores podrán encontrar en el libro una visión muy completa de Sakurai, pero accesible para todos los lectores. Nos parece evidente que el ensayo ha sido escrito desde un extenso conocimiento de la historia japonesa de los videojuegos. Sin embargo, queda igualmente claro que se ha hecho un gran esfuerzo para que el libro pueda ser disfrutado por el público curioso e interesado en los videojuegos, pero quizá no desde un punto de vista teórico, histórico o de conceptualización de los espacios creativos.

Este libro dedica su última parte (a partir del capítulo "Características como director") a la trascendencia e impacto profesionales de Sakurai en una serie de epígrafes que ayudan a

cerrar no solo el ensayo, sino también la visión de la industria y del videojuego que el creativo imprime a sus títulos. Se consigue reforzar así lo que muchos estudiosos saben desde hace tiempo, al igual que los aficionados: pese a que —como el cine— el videojuego es una creación fundamentalmente coral (no es imposible que sea individual, ni mucho menos, pero no es el paradigma estandarizado de creación y producción), la huella del director produce una impronta en su obra. En efecto, al igual que sucede también con el cine.

En cuanto a su estructura, *Smash Bros. Land: Los videojuegos de Masahiro Sakurai* está escrito en una serie de capítulos breves que ayudan a ordenar y estructurar en una lectura relajada y amena sus más de 300 páginas. Poco queda fuera de las páginas de este estudio centrado en la figura del creativo japonés, quien creó a Kirby cuando tenía 19 años.

A través de las muchas referencias a otros miembros de la industria del videojuego, compañías y videojuegos, se teje en el libro una compleja estructura de relaciones y anclajes relacionales con múltiples figuras de la industria del videojuego. Esto permite, además, reconstruir y diseccionar aspectos como el proyecto base *Kakuto-Geemu Ryuoh* que acabaría convirtiéndose en *Super Smash Bros.* (la entrega original que se publicó en la consola Nintendo 64 en 1999). También logra ir más allá y realizar un análisis de las circunstancias de estos momentos y el papel que Sakurai acabó jugando no solo dentro del propio desarrollo sino, además, en el conjunto de la compañía.

Smash Bros. Land: Los videojuegos de Masahiro Sakurai se presenta, en definitiva, como un libro que ha sido concebido ante todo como una lectura dirigida a los aficionados a los juegos que ha firmado Sakurai, sí, pero que también resulta ser un interesante

estudio sobre los entresijos de la industria japonesa del videojuego. De este modo, es de especial relevancia para el estudio de los videojuegos como objeto cultural, narrativo y/o industrial. No solo estudia, como indica en su título, a Sakurai y su juego más popular, sino que realiza en sus páginas una extensa catalogación de proyectos e influencias que permite conocer mejor cómo se ha ido formando este creativo y que nos guía hasta la actualidad desde sus orígenes.

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol6n1mayo2017/resena-smashbros>

{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>