

# CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ Jesús Albarrán Ligeró, Ignacio Ballester Pardo, César Bárcenas Curtis, Jara Calles, Baruc Chavarría Castro, Lidia García García, Halina Mariela Governatore Moreno, María Goicoechea de Jorge, Fernando González García, Laura Hernández Lorenzo, María Consuelo Lemus Pool, María del Rosario Llorente Pinto, Álvaro Llosa Sanz, Luisa Miñana Rodrigo, Vicente Luis Mora, Genara Pulido Tirado, Guillermo Sánchez Ungidos, Adrián Suárez Mouriño.

Dossier: Las superficies mutantes. Interfaces y escritura literaria

## **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) | Mónica Kirchheimer, Universidad Nacional de las Artes (Argentina) | José Manuel Lucía Megías, Universidad Complutense de Madrid (España) | Enric Mallorquí Ruscalleda, Indiana University - Purdue University Indianapolis (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) | Adriaan van der Weel, Universiteit Leiden (Países Bajos) | 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) | Małgorzata Kolankowska, Uniwersytet Wrocławski (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](http://www.delirio.es))

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

Diseño del logo: Ramón Varela, Ilustración de portada: Mike Photos (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. 6**

### **Artículos de investigación**

- Intermedialidad, institución y polisistemas. El cine como sistema dinámico: legitimación cultural e instituciones. DE FERNANDO GONZÁLEZ GARCÍA, PÁG. 13
- Un modelo de análisis para la narración en el videojuego en presencia de interacción. DE ADRIÁN SUÁREZ MOURIÑO, PÁG. 39
- Culturas transferidas en el ámbito de la mundialización. DE GENARA PULIDO TIRADO, PÁG. 72
- Videojuegos MOBA como fenómeno transmedia. El caso *League of Legends* como proceso de conformación de identidades, resistencias y agencias. DE CÉSAR BÁRCENAS CURTIS, MARÍA CONSUELO LEMUS POOL Y HALINA MARIELA GOBERNATORE MORENO, PÁG. 92
- Maram: un intento de traducir el mar. DE IGNACIO BALLESTER PARDO, PÁG. 119
- El videojuego como texto esencial en la narrativa transmedia: el mundo ficcional de *Zone of the Enders*. DE JESÚS ALBARRÁN LIGERO, PÁG. 140
- Prácticas artísticas *offline*: materialidad de la obra de arte en la era post-internet. La pintura de Felipe Rivas San Martín. DE LIDIA GARCÍA GARCÍA, PÁG. 168
- Poesía áurea, estilometría y fiabilidad: métodos supervisados de atribución de autoría atendiendo al tamaño de las muestras. DE LAURA HERNÁNDEZ-LORENZO, PÁG. 189

### **Reseñas**

- *Teoría general de la basura (cultura, apropiación, complejidad)*, de Agustín Fernández Mallo. POR GUILLERMO. SÁNCHEZ UNGIDOS, PÁG. 230
- *El cibertexto y el ciberlenguaje*, de María Azucena Penas Ibáñez. POR MARÍA DEL ROSARIO LLORENTE PINTO, PÁG. 244
- *#Postweb! Crear con la máquina y en la red*, de Alex Saum-Pascual. POR ÁLVARO LLOSA SANZ, PÁG. 254

- *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad*, de Antonio J. Gil González y Pedro Javier Pardo (eds.). POR BARUC CHAVARRÍA CASTRO, PÁG. 263

### **Dossier: Las superficies mutantes. Interfaces y escritura literaria**

- La diversidad de interfaces inmersivas en algunas novelas españolas contemporáneas: la Realidad Virtual narrativa. DE VICENTE LUIS MORA, PÁG. 268
- Escritura de imágenes en lista, aplicaciones como canales de difusión y nuevas formas de jerarquía. La descarga estética de la interfaz en tres proyectos literarios contemporáneos: *Crónica de viaje* de Jorge Carrión, *El hacedor (de Borges) Remake* de Agustín Fernández Mallo y *Donde la ebriedad* de David Refoyo. DE JARA CALLES, PÁG. 301
- Literatura digital y narrativas transmedia: reflexiones sobre el uso de la interfaz. DE MARÍA GOICOECHEA DE JORGE, PÁG. 338
- De vitrales, abrigos, códigos de barras, ovejas y robots: Tina Escaja y la poética transmedia de la interfaz. DE ÁLVARO LLOSA SANZ, PÁG. 362
- De cortesanos a quijotes. Un mundo posible. DE LUISA MIÑANA RODRIGO, PÁG. 399

### **Petición de contribuciones, PÁG. 424**



RESEÑAS

***EL CIBERTEXTO Y EL CIBERLENGUAJE, DE MARÍA  
AZUCENA PENAS IBÁÑEZ***

**MARÍA DEL ROSARIO LLORENTE PINTO**  
UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

Penas Ibáñez, M.<sup>a</sup> Azucena. *El cibertexto y el ciberlenguaje*.  
Síntesis. 2018. 266 págs. 24€

---

**María del Rosario Llorente Pinto.** Profesora Titular de Lengua Española de la Universidad de Salamanca y ha dictado cursos y conferencias en diversas instituciones españolas y extranjeras, especialmente en universidades de Estados Unidos. Su labor docente e investigadora gira en torno a las distintas variedades del español y a la enseñanza de español como lengua extranjera.

---

Este libro se nos revela como de obligada lectura para entender todo lo relativo a los géneros textuales en internet. La obra consta de dos partes diferenciadas que van explícitas en el título: la primera parte: *El cibertexto* describe y explica todo lo concerniente a los distintos textos cibernéticos y la segunda analiza el lenguaje de esos textos con todas sus características lingüísticas y no lingüísticas.

El primer capítulo sirve de introducción al ámbito donde se va a desarrollar el objeto de estudio, es decir el *ciberespacio*. Se explica cómo *internet* es una herramienta de comunicación basada en la libertad y no regulada por los gobiernos; una red de

información distribuida en millones de ordenadores por todo el planeta que ha evolucionado desde un foro científico basado en el correo electrónico y la transferencia de ficheros, a un medio para relacionarse con otras personas.

Azucena Penas nos describe cómo la era digital ha cambiado el panorama político, social y económico en un tiempo muy breve. Es un hecho que donde más se utiliza internet es en el terreno comercial, sobrepasando el campo de la educación y su utilización universitaria; sin embargo, se observa cómo el primer aspecto de la explotación comercial del ciberespacio es la educación, con productos pedagógicos y de enseñanza de lenguas.

Con las nuevas tecnologías se han desarrollado las redes sociales que han propiciado una forma novedosa de organización social: las interacciones se dan con terceros muy diversos, las conexiones alternan entre múltiples engranajes; las comunidades se organizan en redes y no en grupos; aquí las jerarquías son menos piramidales.

Los dos grandes tipos de redes sociales se pueden dividir entre generalistas: *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, etc. y redes sociales segmentadas (temáticas o profesionales) como *LinkedIn*, *Youtube*, *Spotify*, etc.

La autora nos revela un dato interesante, tomado del *Instituto Cervantes* en 2017, sobre el uso del español en internet: “el español no solamente es utilizado por las comunidades hispanas sino que es compartido por gente de diferente procedencia cultural, descubriendo una dimensión de lengua franca intraurbana que hasta ahora solo el inglés había ofrecido”.

Útiles son también los datos sobre el uso en España de las distintas redes sociales, ya que se aportan datos sociológicos;

*Instagram* parece preferida por los jóvenes, pero *WhatsApp* es utilizada por todo el mundo.

El segundo capítulo está dedicado a la explicación del término *texto*, que no es solo un conjunto de frases y párrafos con una determinada estructuración sino la unidad fundamental de lenguaje entendido comunicativamente.

De ahí pasamos a lo que significa *hipertexto*: “todo texto derivado de un texto anterior por transformación simple (transformación) o por transformación indirecta (imitación). En el entorno digital, el hipertexto se opone a un texto lineal ya que se estructura en red. Está compuesto por bloques elementales unidos por *links* explorables en tiempo real en la pantalla. Sus precedentes se encuentran en las citas y notas de referencia que se realizan dentro de los documentos.

En un ambiente hipermedial la lectura puede realizarse en forma no lineal; los usuarios no están obligados a seguir una secuencia establecida. Navegar por la información supone una liberación de las restricciones impuestas por la secuencialidad textual. La navegación por la información digital es responsable de buena parte de la interactividad característica del hipertexto: el navegante va construyendo con sus movimientos y decisiones un texto virtual nuevo.

En el capítulo tercero nos adentramos en los *Principios estructuradores del cibertexto*, que como todo texto, debe cumplir los requisitos de *aceptabilidad* y *adecuación*, *cohesión* y *coherencia*. Respecto a la *aceptabilidad* podemos decir que es un fenómeno contextual, ya que depende de la situación comunicativa y lo importante es que esa función sea eficaz; es decir, que el texto se adecue también en las redes, al propósito e intención de los protagonistas de la enunciación.



Cuando se habla del término *cohesión* se quiere destacar la función que desempeña la sintaxis en la comunicación. Uno de los mecanismos más evidentes para cohesionar un texto es el uso de conectores, pero también existen otros como la repetición mediante sinónimos o cuasi sinónimos, o referencias endofóricas.

La no contradicción y la progresión favorecen la *coherencia*, entendida como linealidad semántica. La *coherencia* es la característica fundamental del texto, lo que convierte un mensaje verbal en un texto.

En la ciberhabla la distancia entre el significado literal y el conversacional puede ser especialmente grande. Los interlocutores confían en la participación de los demás para llenar los huecos de sentido o para interpretar aquello que se dice de forma indirecta, implícita o irónica; esto crea un efecto de comunidad. Lo no dicho hay que interpretarlo como contexto en función de la gran cantidad de conceptos implícitos presentes en la comunicación. En el caso de internet, donde los mensajes se abrevian y se suceden muy rápido, los continuos incisos explicativos harían imposible la comunicación.

El principio de cooperación está presente en el discurso transaccional, mientras que el principio de cortesía lo está en el discurso interactivo, más focalizado en preservar la relación social entre los receptores.

La redacción de un contenido textual ofrecido en un dispositivo multimedia bajo los principios de accesibilidad ha de ser legible y entendible para facilitar su comprensión al mayor número de usuarios. Según Steen (2012: 298), lo primero que hay que cuidar en la web es el ancho de texto, la separación entre párrafos y líneas, y la complejidad de las oraciones: “una lectura cómoda se hace en líneas de entre 50 y 80 caracteres, que

formen párrafos cortos de no más de diez líneas en total. El libro de estilo de *Yahoo!* recomienda frases breves con un estilo directo que sean fáciles de digerir y no superen las 25 palabras, así como colocar la información importante al comienzo sobre todo en las frases de apertura del párrafo”. También considera que se ha de cuidar la negrita que “permite enfatizar la idea más relevante en cada párrafo y facilitar la lectura somera que suele hacerse en internet”.

En el cuarto capítulo la autora nos describe los tipos de cibertexto, a saber: 1. *Correo electrónico (email)*, 2. *Chat*, 3. *World Wide Web*, 4. *Blog*, 5. *SMS*, 6. *WhatsApp*, 7. *Textualidad electrónica: Wiki*, 8. *Conferencia electrónica y videoconferencia*, 9. *Foro*, 10. *Videojuego y juego de rol*, 11. *Obra-flujo-proceso-acontecimiento del ciberarte*.

El *correo electrónico (e-mail, email)*, creado en 1972, es el género digital más antiguo, junto con el *SMS*. Con el correo electrónico se vuelve al género epistolar, pero con un estilo menos formal; los mensajes que se envían suelen ser entre buzones de correo privados, aunque también se pueden hacer grupos. Se recomienda que se preste especial atención a la información que aparece en la ventana de apertura.

En el *chat* los usuarios son anónimos y se dan a conocer mediante apodos; lo que quiere decir que no es necesario que los usuarios se conozcan entre sí para entablar una conversación.

La *World Wide Web* es el conjunto completo de todos los ordenadores ligados a internet que contienen documentos a los que se puede acceder por medio del uso de un protocolo estándar HTTP, representado por las siglas *www* en las direcciones de las páginas web. En la web se encuentran textos lineales y no lineales. Las

páginas web ofrecen traducción automática cada vez de mayor calidad.

El *blog* es un acrónimo que procede de *web log* ‘diario de navegación por la red’. En español también se utiliza el término de *bitácora*, aunque con mucha menor frecuencia. El bloguero introduce una serie de entradas organizadas cronológicamente en sentido inverso y tiene autonomía de decisión sobre el contenido y el diseño de su medio de comunicación. De todos los blogs, los de moda son los más exitosos en la red y los grandes propagadores de términos.

El primer SMS se envió en diciembre de 1992 en el Reino Unido y decía: “Merry Christmas”. A partir de esa fecha se fue extendiendo por todo el mundo, generando costumbres, normas sociales y terminología propias. Las dimensiones de la pantalla y el exiguo espacio para los caracteres dentro del teclado han provocado el desarrollo de un lenguaje aún más abreviado que el que surgió en los grupos de chat y en los mundos virtuales. Eso, junto con los emoticonos ha otorgado un alto grado de creatividad a la escritura.

*WhatsApp*, creada en 2009 por exempleados de Yahoo Inc., es una aplicación de mensajería instantánea para teléfonos inteligentes que se ha hecho muy popular, sobre todo, desde que fue adquirida en 2014 por la empresa *Facebook*. Dado lo extendido de su uso, han proliferado recomendaciones para su correcta utilización, entre ellas se destaca la de no convertirlo en sustituto del correo electrónico ya que el historial no se guarda de la misma manera, por lo cual se corre el riesgo de perderse.

W. Cunningham desarrolló el primer *wiki* en 1994. Su nombre proviene de una palabra hawaiana que significa ‘rápido’ y se trata de una escritura colectiva que se ha hecho muy popular en el

formato *wikipedia*, enciclopedia digital de gran éxito. La edición en español data de 2001 y según datos de 2016 era la segunda en cuanto al número de visitas mensuales: 579 millones de consultas por mes, frente a la escrita en inglés que recibía 4211 millones.

Un *sistema de conferencias electrónicas* permite a grupos de personas discutir juntos sobre temas particulares. La videoconferencia se ha incorporado plenamente a los congresos online y a las aulas virtuales. En un sistema de conferencias electrónicas, los mensajes no están dirigidos exactamente a personas sino a temas y subtemas, pero esto no impide a los individuos contestarse, puesto que los mensajes están firmados.

La videoconferencia -con aplicaciones tan populares como Skype- es una de las formas de interacción por la red que más se acerca a la naturalidad de la conversación con copresencia física de los interlocutores.

Los *foros de discusión* son grupos de discusión sobre un tema determinado, organizados en canales dentro de zonas concretas de internet, en los cuales pueden participar los usuarios interesados en el tema. Parece que hay menos oralidad en los foros que en los chats, sin embargo hay muchas semejanzas.

Los mundos virtuales de los *videojuegos* son entornos imaginarios en los que las personas entran para formar parte de la fantasía de una interacción social basada en un texto. Se trata de chatear en 3D, donde *avatares* y *Second Life* hacen acto de presencia. *Second Life* es un mundo tridimensional donde los usuarios, valiéndose de alter egos tridimensionales o avatares, interactúan con otros usuarios-avatares. De aquí ha surgido un ingente número de neologismos como *levear* ‘subir de nivel un personaje’.

En el último apartado se explica que los videojuegos y los blogs constituyen un ejercicio de escritura , un taller de experimentación formal donde conviven los géneros como *poema*, *videoensayo*, *reseña*, *aforismo*, *imagen*, *vídeo*, *etc.*

La parte II, dedicada al *ciberlenguaje* presenta, como la primera, cuatro capítulos (que van del 5 al 8); el número 5 se titula *Un nuevo tipo de comunicación. Una lengua oral escrita o una lengua escrita oralizada*. Aquí nos presenta los aspectos gráficos de los distintos tipos de texto estudiados así como sus características fonomorfológicas, léxico-semánticas y pragmático-comunicativas. Dentro de este último apartado se incluye un gran número de neologismos no incluidos en el DLE, muchos de ellos en inglés, como *mailing*, *tag*, *password*.

En el sexto capítulo nos adentramos en los *códigos no verbales* con todo lo que conlleva de componentes visuales, para terminar con un exhaustivo estudio de los *emoticonos*. El tipo de mensaje más utilizado es el que empieza o termina con emoticonos, generando la inferencia de que estos influyen en la interpretación del mensaje verbal en su totalidad. El término emoticono es una adaptación literal del inglés, acrónimo resultante de *emotion* ‘emoción’ e *icon* ‘icono’. Se utilizó en 1982 por primera vez.

En el capítulo séptimo, titulado *La ciberalfabetización en usuarios no expertos. Una tecnojerga*, la autora se hace interesantes preguntas como ¿Dónde termina la jerga y empieza la lengua vernácula? o ¿Cuál es el lenguaje de la Aldea global? El problema es que el lenguaje entre *hackers* es altamente dinámico y muy volátil también por lo que algunos términos se llegan a desfasar de un año a otro. En las redes sociales se hace uso de un léxico técnico-profesional abreviado que resulta desconocido para aquel que se

inicia en estos medios o está ajeno a ellos. Existen términos jergales solo utilizados y entendidos por los miembros de los diversos foros.

Azucena Penas nos regala en el octavo y último capítulo un caso práctico: *La comprensión textual del ciberléxico informático en usuarios de la primera generación digital o generación millennial*; se trata de un análisis realizado en colaboración con Milagros Alonso Perdiguero a lo largo de dos cursos académicos (2013-2014 y 2014-2015). El corpus con el que está elaborado el estudio procede de muestras realizadas en las aulas de Enseñanza Primaria (6º de P) y del primer ciclo de Enseñanza Secundaria Obligatoria (1º y 2º de ESO), con textos de ciberléxico procedentes de un blog. A los alumnos se les hizo copiar un texto leído por el profesor y a continuación se les señalaron tres expresiones o ítems: *usuario*, *pirata* y *sistema operativo*, que debían definir sin ayuda de diccionarios. Una de las interesantes conclusiones es que los procedimientos más habituales para la descripción de los términos son la metonimia y la sinonimia, que también son mecanismos parafrásticos propios de las fuentes lexicográficas.

El libro termina con una bibliografía y una Webgrafía seleccionadas, excelentemente organizadas y elegidas en cuanto a relevancia y actualidad.

La perfecta estructura del contenido, la ingente cantidad de datos y de fuentes, y sobre todo, la exhaustividad del análisis de los mundos y lenguajes virtuales, hacen de este libro, sin duda, una gran obra de necesaria consulta.

## **Bibliografía**

Steen, Markus (2012). “Extensión, formato de párrafo y separaciones”. Dir. Mario Tascón. *Escribir en internet. Guía para*



*los nuevos medios y las redes sociales*. Madrid: Galaxia Gutenberg.  
pp. 298-300.

**Este mismo texto en la web**

<http://revistacaracteres.net/revista/vol8n1mayo2019/resena-cibertexto/>

# {CARAC TERES}

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

## 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. 8 n. 2, noviembre 2019) 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 14 de octubre de 2019** (las colaboraciones recibidas con posterioridad a esa fecha podrían pasar a un número posterior). Los artículos deberán cumplir con las normas de publicación y la hoja de estilo. Se enviarán por correo electrónico a [articulos@revistacaracteres.net](mailto:articulos@revistacaracteres.net).

*Caracteres* se edita en España bajo el ISSN 2254-4496 y está recogida en bases de datos, catálogos e índices nacionales e internacionales como **Scopus, 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. 8 n. 2, November 2019) 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 14th, 2019** (contributions submitted at a later date may be published in the next issue). Articles should adhere to the publication guidelines and the style sheet, and should be sent by email to [articulos@revistacaracteres.net](mailto:articulos@revistacaracteres.net).

*Caracteres* is published in Spain (ISSN: 2254-4496) and it appears in national and international catalogues, indexing organizations and databases, such as **Scopus, 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 2019. Volumen 8 número 1

<http://revistacaracteres.net/revista/vol8n1mayo2019/>

### **Contenidos adicionales**

Campo conceptual de la revista Caracteres  
<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

### **Síguenos en**

Twitter

[http://twitter.com/caracteres\\_net](http://twitter.com/caracteres_net)

Facebook

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