

# 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**



DOSIER: LAS SUPERFICIES MUTANTES. INTERFACES Y  
ESCRITURA LITERARIA

DOSSIER: THE MUTANT SUPERFACES. INTERFACES AND  
LITERARY WRITING

Coord. Jara Calles y Álvaro Llosa Sanz

**LITERATURA DIGITAL Y NARRATIVAS TRANSMEDIA:  
REFLEXIONES SOBRE EL USO DE LA INTERFAZ**

**ELECTRONIC LITERATURE AND TRANSMEDIA  
NARRATIVES: REFLECTIONS ON THE USE OF THE  
INTERFACE**

**MARÍA GOICOECHEA DE JORGE**  
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

ARTÍCULO RECIBIDO: 06-02-2019 | ARTÍCULO ACEPTADO: 09-05-2019

**RESUMEN:**

Este breve ensayo presenta una serie de reflexiones en torno al uso de la interfaz que se está llevando a cabo en dos áreas de creación literaria intrínsecamente relacionadas con el medio digital: la literatura digital y la narración transmedia. Estudiar la manera en la que distintas obras utilizan esta superficie de encuentro e interacción con el medio nos permitirá encontrar puntos de intersección y divergencias para dilucidar las fronteras entre estas categorías, así como revelar las convenciones de lectura y expectativas asociadas a las diversas interfaces digitales. Como veremos, la literatura digital a menudo tiende a realizar un movimiento de implosión, atravesando un mismo soporte con distintos medios e interfaces, dinamitando las expectativas y convenciones de lectura tradicionales, mientras que la narrativa transmedia se propaga por distintos medios con un grado de disrupción de la narrativa menor, a pesar de la dispersión de sus contenidos.

**ABSTRACT:**

This brief essay presents a series of reflections on the use of the interface carried out in two areas of literary creation intrinsically related to the digital medium: electronic literature and transmedia narrative. Studying the way in which different works use this surface of encounter and interaction with the medium will allow us to find points of intersection and divergence in order to

elucidate the boundaries between these categories, as well as to reveal the reading conventions and expectations associated with the various digital interfaces. As we will see, electronic literature often tends to carry out an implosion movement, piercing a single reading device with different media and interfaces, blowing up the expectations and traditional reading conventions, while the transmedia narrative propagates through different media with a minor degree of narrative disruption, despite the dispersion of its contents.

**PALABRAS CLAVE:**

Literatura digital, narrativa transmedia, interfaz, convenciones de lectura.

**KEYWORDS:**

Electronic literature, transmedia narrative, interface, reading conventions.

---

**María Goicoechea de Jorge.** Profesora en el Departamento de Estudios Ingleses en la Universidad Complutense de Madrid (UCM). Es coordinadora del proyecto eLITE-CM (Edición Literaria Electrónica) y forma parte del grupo de investigación LEETHI (UCM) dedicado al estudio de las literaturas en su paso al formato hipermedia.

## **1. Introducción**

Este breve ensayo presenta una serie de reflexiones en torno al uso de la interfaz que se está llevando a cabo en dos áreas de creación literaria intrínsecamente relacionadas con el medio digital: la literatura digital y la narración transmedia. Estudiar la manera en la que distintas obras utilizan esta superficie de encuentro e interacción con el medio nos permitirá encontrar puntos de intersección y divergencias para dilucidar las fronteras entre estas categorías, así como revelar las convenciones de lectura y expectativas asociadas a las diversas interfaces digitales. Podríamos decir que vamos a prestar atención a diversas superficies de contacto: la pantalla como la nueva interfaz de la ficción; pero también las fronteras entre disciplinas artísticas como interfaces. La literatura digital y la narración transmedia comparten interfaces de lectura y escritura, sus fronteras pueden parecer difusas o permeables, sin embargo, un análisis más profundo del uso de la interfaz desvela diferencias notables entre ambas escuelas o tradiciones.

Quizá convenga aclarar que el hecho de que el anglicismo “interfaz” se haya convertido en nuestro objeto de estudio bien podría obedecer a la constatación que hiciera Paul Delany en su comunicación de 1994 “L’Ordinateur et la Critique Littéraire” acerca del uso de términos de la informática en los estudios literarios:

Il ne sera plus nécessaire pour les chercheurs de se mettre au clavier, à écrire des programmes pour classer les caractéristiques linguistiques d'un texte. L'ordinateur offre plutôt un univers symbolique et une

terminologie qui peuvent calmer la faim de nouveaux discours, que n'assouvit jamais la critique. Ces discours peuvent apporter une aura de prestige scientifique, mais à l'intérieur de la critique leur emploi n'est qu'heuristique, ou seulement ludique. (Delany, 1994: 8)

En un contexto de desencanto con las capacidades de las computadoras para desarrollar la tarea del crítico, el ámbito de la informática todavía podía ofrecer un nuevo universo simbólico y terminológico con el que satisfacer la constante sed de renovación del discurso crítico. Delany da a entender que el empleo de dichos términos permanece, sin embargo, en el terreno superficial de la analogía y los juegos de palabras. En nuestro caso, prestar atención a la dimensión material de nuestros soportes de lectura se convierte en un movimiento indispensable ante la irrupción de los ordenadores en el terreno de la creación literaria. La textualidad electrónica introduce nuevas posibilidades de relación entre el autor, el texto y el lector, y se instauran nuevos rituales de lectura y escritura en los que el lienzo estático antes compartido es ahora un espacio de interacción simulada: la pantalla.

Por tanto, cuando nos referimos a la interfaz en este ensayo utilizamos uno de los sentidos informáticos del término: aquel que hace referencia, no ya a la conexión entre máquinas, sino al espacio de confluencia entre el ordenador y el usuario, en este caso nuestro lector. La denominada “interfaz de usuario” integra todos los elementos necesarios para permitir la interacción entre el ser humano y el ordenador: desde la pantalla, el teclado y el ratón al nivel del hardware; hasta la traducción de lenguajes naturales y códigos binarios que se lleva a cabo en ambas direcciones para poder establecer dicha comunicación. En el entorno del diseño de páginas web utilizamos el término “interfaz” para referirnos

fundamentalmente a las características del diseño de la imagen que aparece en pantalla, en concreto a los elementos que permiten al usuario tener una experiencia eficiente en su búsqueda de información y realización de acciones concretas (disposición de los menús, navegación, distribución del contenido, sencillez de uso, etc.).

En el ámbito de la literatura digital y la narración transmedia, el uso de la interfaz está a su vez directamente relacionado con las estrategias empleadas por el creador para permitir o inhibir la lectura, orientar o desorientar, sorprender o acompañar al lector en su recorrido. El autor puede escoger entre establecer una ruptura o mantener la continuidad con convenciones de lectura provenientes del mundo impreso, permitir la lectura lineal o fragmentarla, jugar con códigos multimediales o mantenerse sujeto al código lingüístico. Lejos de ser una decisión trivial, el diseño de la interfaz de lectura adquiere un papel decisivo, pues ante el creador se despliega un fértil campo de exploración artística en el que la imaginación parece ser el único límite (siempre y cuando se cuente con un informático de cabecera...).

Además de la pantalla del ordenador, las posibles interfaces digitales se multiplican gracias al continuo avance de la tecnología móvil, que junto al desarrollo de las redes inalámbricas y la conexión a Internet 3G y 4G, ha promovido un gran desplazamiento del modo en el que accedemos y distribuimos información del ordenador de sobremesa a nuestros dispositivos móviles. Escoger el soporte, el medio de difusión, la plataforma, o una pluralidad de ellos, forma parte del diseño de las nuevas interfaces de lectura.

La narrativa transmedia por definición despliega la narración de manera complementaria a través de múltiples medios y plataformas de comunicación. La literatura digital, por otra parte,

puede decantarse por una estrategia similar, confluyendo en ocasiones con las obras de narrativa transmedia. Este encuentro invita a reflexionar sobre la relación que se establece entre la literatura digital y la narrativa transmedia: vienen a mi mente diagramas de conjuntos con membranas permeables que muestran el modo en que ambas áreas confluyen, interactúan, se distancian, e incluso se contraponen.

## **2. Área de intersección**

Empezando por el estudio del área de su intersección, podemos destacar ejemplos de narrativas transmediales que podrían ser también considerados de literatura digital, y viceversa. Este tipo de obras se expanden por diversos medios y comparten señas de identidad: la inmersión del lector en un mismo universo ficcional distribuido en distintas plataformas, la llamada a la participación del lector y a la performatividad, la dispersión hipertextual y no lineal de su contenido.

Inspirada por las teorías sobre la convergencia de los medios de comunicación y la narrativa transmedia de Henry Jenkins (Cirio, 2009: 5), la novela de intriga *The Big Plot* <<http://www.thebigplot.net/>> (2009) de Paolo Cirio se construye a partir de cuatro personajes que van narrando la historia a través de distintos canales mediáticos: sus perfiles en Facebook, sus cuentas de Twitter, Flickr, y otras plataformas de redes sociales, como los vídeos de YouTube, o páginas web de organizaciones ficticias. Este contenido se suplementa con acciones grabadas en espacios físicos que son colgadas en la Red. Los lectores son invitados a participar, interactuando con los personajes a través de sus perfiles en Facebook, etc., ampliando así los contenidos de la historia central.

Denominada por su autor una obra de ficción recombinante (“recombinant fiction”), *The Big Plot* explota el modo en que la proliferación de medios incita a la exhibición de datos íntimos a través de las distintas plataformas (Facebook, YouTube, Twitter, etc.) provocando que los prosumidores compitan con los medios de comunicación masivos en la construcción de la actualidad política. El universo creado por Paolo Cirio pone de manifiesto la disfuncionalidad de nuestro comportamiento en las redes sociales y la dificultad de definir con claridad los límites de la ficción. Nos preguntamos, por ejemplo, si determinado “amigo” del personaje en Facebook corresponde al perfil de otro lector o es un personaje de ficción creado por Cirio, o si la página web de una organización política forma parte del montaje o, por el contrario, se aprovecha una existente para integrarla en la ficción. Realidad y ficción se entretajan en una obra que también cuenta con distintos modos de difusión: la interfaz provista por la página web donde se haya ubicada la pieza en Internet; y el formato de instalación sin conexión a la web en una galería, donde una versión del material se encuentra archivada para su reconstrucción a manos del lector/visitante.

Desde el polo de la literatura digital, traemos a colación un par de ejemplos en los que autores de este ámbito se hacen eco en sus obras de las narraciones transmedia y de su explotación en el mercado mediático. Esto ocurre en la pieza de Mark Marino y Rob Wittig, *The SpeidiShow* <<http://meanwhilenetprov.com/index.php/project/speidishow/>> (2013), una *netprov*, vocablo inventado por Mark y Rob para referirse a piezas improvisadas o semiimprovisadas lanzadas en tiempo real a través de la red (“networked improvised narrative”). En este caso, se trata de una página web dedicada al comentario de un espectáculo televisivo que en realidad nunca existió, pero cuyos

protagonistas son celebridades reales, Heidi Montag y Spencer Pratt, conocidos por sus respectivos papeles en una telerrealidad de la MTV titulada *The Hills*. Marino y Wittig ponen de manifiesto el absurdo comportamiento de los fans, que acaban escribiendo comentarios como si en realidad hubieran sido testigos de unos episodios que nunca existieron más allá de un *hashtag*.

En su obra anterior, *OccupyMLA* <<http://markcmarino.com/omla/>>, Mark Marino y Rob Wittig consiguieron también subvertir de manera bufonesca el uso de Twitter, no como modo de interactuar con un programa televisivo, sino en este caso con un evento real: los macro congresos de la MLA en Seattle (2012) y Minneapolis (2011). Utilizando la analogía con el movimiento de *Occupy Wallstreet*, Marino y Wittig se propusieron dar rienda suelta a la frustración y los sinsabores del profesorado universitario no permanente a través de los tweets de tres personajes durante una de las jornadas, lo que acabó produciendo una avalancha de tweets de seguidores del congreso identificados con su lucha. La acción llegó a ser reseñada por el *New York Times* como “probablemente el más irónico y elocuente de todos los hilos de Twitter relacionados con Occupy”.<sup>1</sup>

Sin embargo, si hay un rasgo que caracteriza a este tipo de acciones improvisatorias es la confluencia de distintos medios de expresión de manera simultánea: la performance, el teatro, la improvisación, la escritura, el uso de las redes sociales, todo tiene lugar dentro de Twitter (*Occupy MLA*) o de una página web (*The*

---

<sup>1</sup> Traducción de la autora de “Maybe the most wry and eloquent of all the Occupy Twitter feeds is Occupy MLA, a group of downtrodden academics planning to protest an array of complaints (“only the Oxford comma divides us!”) at the Modern Language Association’s January convention in Seattle.” <http://cityroom.blogs.nytimes.com/2011/12/01/occupywallst-roundup-day-76/>.

*SpeidiShow*), a diferencia de la estrategia empleada por *The Big Plot*, en la que cada fragmento del relato se distribuye de manera complementaria a través de distintas plataformas.

### **3. Elementos disjuntos**

Si nos centramos en la búsqueda de divergencias entre estas dos áreas de la creación literaria, es inevitable prestar atención a los prefijos. Si la narrativa transmedia prolifera a través de distintos medios, la literatura digital por el contrario a menudo se ve atravesada por ellos, sería más “inter” que “trans”. Mientras que la narrativa transmedia se mueve entre dos movimientos centrípetos y centrífugos en relación a la biblia o núcleo de la historia, podemos decir que la literatura digital representa una implosión de los medios que la atraviesan.

Esta diferencia quizá nos lleve a distinguir el espacio de intersección que hemos visto en la sección anterior como coyuntural en la evolución de dos ramas creativas que tienen recorridos diferentes. La literatura digital como forma artística que se sitúa en la vanguardia de la experimentación con cada nuevo programa y plataforma que aparece, es fruto muchas veces de quimeras antes que de realidades. La narrativa transmedia, sin embargo, se ha infiltrado en nuestro panorama cultural sin previo aviso, antes de que se teorizara sobre ella ya había ejemplos de obras que se caracterizaban por ese desbordamiento del medio que las define (no falta quien mencione la Biblia como una de esas obras transmediales que se ha transmitido a través de las imágenes, de las vidrieras, los iconos, medios distintos mediante los cuales alcanzar a receptores de distintos niveles).

La narrativa transmedia como un fenómeno promovido por la necesidad de construir una imagen de marca gracias a la participación de los consumidores (léase lectores-espectadores-jugadores-aficionados) que contribuyen mediante su participación en la proliferación de determinado universo narrativo, representa un festín de gozosa evasión, donde la estimulación del deseo del lector es el eje vertebrador. Uno de los ejemplos más famosos lo encontramos en la saga de Harry Potter por J.K. Rowling, cuyo universo fantástico sobrepasó el formato impreso de los primeros libros, para duplicarse en el cine, recrearse en los videojuegos, y más adelante adoptar la fórmula transmedia recogida en la página web *Pottermore*, donde se ofrece información adicional sobre el mundo imaginado por Rowling<sup>2</sup>.

La literatura digital, por otro lado, ha sido siempre un fenómeno elitista y restringido a una pequeña corte de fieles seguidores, académicos y artistas, que impulsan un campo siempre en construcción, pero que no parece que vaya nunca a dar el salto a un consumo masivo. No cabe duda de que la manera de entender el placer del lector en la literatura digital puede llegar a ser diametralmente opuesta a la de la narrativa transmedia. En un extremo, podemos situar las obras de Philippe Bootz, por ejemplo,

---

<sup>2</sup> *Pottermore* ejemplifica la dificultad de dar coherencia a un proyecto transmedia que no se ha diseñado cuidadosamente desde un principio. En realidad la web no es más que un cajón de sastre de materiales dispersos cuyo objetivo publicitario es demasiado obvio: se ofrece información sobre la obra de teatro *Harry Potter and the Cursed Child* (acerca del hijo de Harry Potter); sobre la expansión del universo mágico a través de su obra *Animales fantásticos y dónde encontrarlos* (2001), también recientemente llevada al cine; permite explorar Hogwarts mediante una interfaz gráfica con información incrustada; saber más sobre el deporte que practican sus personajes, los encantamientos, los lugares mágicos, etc. Todo ello produce sin embargo una continua ruptura de la cuarta pared; al reciclar fotografías e información sobre la producción de las películas o conectarnos con la web para comprar los libros o las entradas al teatro, el mundo de fantasía se desvanece.

que buscan a propósito la frustración del lector y la imposibilidad de llevar a cabo una lectura cómoda. El mensaje no está ya en la ficción que se pueda entrever, totalmente banalizada, sino en el cuerpo a cuerpo del lector con la interfaz, como podemos ver, por ejemplo, en su pieza *Petite brosse à dépoussiérer la fiction* <<http://www.bootz.fr/brosse/brosse.html>>.

Esta pieza de Bootz consta de un generador de texto que produce distintas versiones de un mismo cuento de suspense escrito al estilo de las fábulas de Jean de La Fontaine, cada vez que la página se refresca o se pide otra historia. En realidad, el esquema del cuento es siempre el mismo: la marquesa, que nunca sale a las cinco, le pide a su hijo que salga y traiga algo de fuera. Poco después la marquesa aparece muerta, a veces a manos de su propio hijo, en otras ocasiones el culpable es un ladrón llamado Jacques Dessetrouce, también puede ocurrir que uno de los dos o ambos personajes mueran de un ataque al corazón siempre en circunstancias rocambolescas. Pero esta historia insoportable que uno no querría leer dos veces, como concluye invariablemente el texto (“Quelle histoire insupportable! Je ne vais pas la relire deux fois”), es solo la excusa que conforma la pieza, cuyo interés reside en el mecanismo que permite y dificulta la lectura. Para poder leer el texto subyacente el lector debe mover rápidamente el ratón como si de una bayeta se tratara, pero el polvo vuelve a acumularse rápidamente sobre el texto, cuya lectura es siempre parcial y brevísima.

Es la ficción, la narratividad, la que según muchos creadores de literatura digital necesita un revulsivo. La literatura digital no ha tirado una piedra contra la pared de la narrativa, sino que la ha trascendido por completo, y quizá es en ese movimiento tan radical donde la literatura digital deja en la cuneta un placer

ancestral, la necesidad que tenemos los humanos de que nos cuenten historias, de transformar nuestra realidad en un relato.

#### **4. Confluencias y divergencias en el uso de las interfaces de lectura**

Pero establecer una línea divisoria en relación con el rechazo o adhesión hacia la narrativa no es del todo fiel al variado panorama creativo que ambas áreas representan. Otro modo de establecer su parentesco podría ser el de tomar la literatura digital como marco general del que la narrativa transmedia es un subconjunto, precisamente porque toda la narrativa transmedia comparte alguna estrategia con la creación literaria digital, mientras que sólo una pequeña parte de la literatura digital puede clasificarse no ya como narrativa transmedia, sino como narrativa a secas.

Un proyecto de narrativa transmedia a manos de una autora ligada al ámbito de la literatura digital es *Kublai Moon* <<http://belengache.net/kublaimoon/>> (2013-2018) de Belén Gache, que incluye blogs, algoritmos de poesía generativa, distintos formatos de edición (impreso, Kindle, pdf) e interfaces: un blog, vídeos en *Second Life* e incluso un libro de poesía en una tipografía alienígena (Ratona Sans), que requiere de una concienzuda decodificación para poder ser leído. Aprovechando el afán del lector por dar sentido a sus enigmáticos textos, Gache nos transportan a un universo paralelo, en el que la propia autora, convertida en personaje, viajará a la luna, prisionera del tirano seleno Kublai Kan, con la obligación de restaurar las obras perdidas de su biblioteca de poesía, pero su corazón ha sido trasplantado a AI Halim, un robot de última generación que quiere ser poeta; más allá de las murallas de la ciudad, los campesinos selenos se rebelan

contra el tirano y mercenarios de otros planetas interferirán en los planes del Kan... Las novelas, las entradas de blog, los algoritmos, todo se decanta en una prosa poética con unos campos semánticos recurrentes que son las señas de identidad de su autora: la materialidad de la literatura, la ciencia y la tecnología, la filosofía y la política.

El universo creado por Gache entreteteje narrativa y poesía en una historia de “ciencia ficción lingüística” donde cada medio y su interfaz están en sintonía con la historia que se está desplegando (los diarios de una prisionera aparecen en formato blog, podemos ver a su personaje recorriendo la luna mientras lee las poesías Ratonas en *Second Life*, accedemos al disco duro del robot AI Halim <<http://belengache.net/kublaimoon/AIHalim/index.html>>, gracias a la restauración de sus archivos en forma de generador poético que la poetisa Gache cuelga en la nube, etc.). Pero a la vez cada pieza se puede disfrutar de manera independiente. Esta coherencia interna entre la interfaz empleada y el contenido de la historia forma parte de la gran habilidad que posee la autora para fascinarnos con sus misteriosas y envolventes propuestas. Al estilo de otras narrativas transmedia, en *Kublai Moon* las interfaces se multiplican como replicantes, cada una orientada a presentar a su modo una porción de la historia que el lector debe recomponer y explorar hasta donde le lleve su interés.

Utilizando una estrategia opuesta, *Pry* <<https://samanthagorman.net/Pry>> (2014), la *app novella* de Samantha Gorman es una obra de literatura digital que trata de embeber todas las formas de narrar de nuestra era digital (texto, fotografía, vídeo, animación) en una misma interfaz. Creada para ser leída en un iPad, Gorman juega con los distintos tipos de lectura y exploración que le ofrece la pantalla de la tableta. *Pry* (que en español significa “fisgonear” pero también “levantar haciendo

palanca”) es una obra multimedia que recurre a la exploración táctil para rescatar un formato de hipertexto poco explorado: la vieja idea de Theodore Nelson del “stretchtext”, un texto que se estira y se encoje según el nivel de profundización que busque el lector. El capítulo 1, por ejemplo, comienza con un par de líneas de texto blanco sobre fondo negro, con sus dedos el lector puede abrirlas en cuatro líneas de texto aún coherente (ver Figura 1). El mismo gesto se puede repetir encima y debajo de cualquier línea: el texto se expande hasta que revela imágenes de vídeo, profundizando en la psique del personaje principal. El lector debe descubrir el funcionamiento de la interfaz a cada paso pues cada capítulo es diferente: uno tiene un texto que se lee como Braille, al arrastrar un dedo a lo largo de las palabras una voz las lee en voz alta; en otra sección el texto se expande casi infinitamente en todas direcciones, etc.

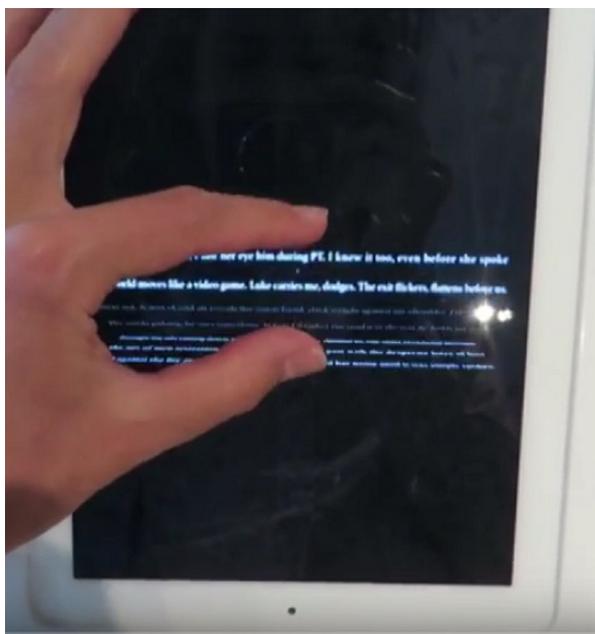


Figura 1: Explorando *Pry* (2014)

La obra está narrada desde la perspectiva en primera persona de un joven experto en demoliciones que acaba de regresar de la guerra de Irak y que debe lidiar con su progresiva pérdida de visión. El trauma de la guerra y sus recuerdos atormentan al personaje. El lector debe dilucidar qué ocurrió en el pasado, explorando tanto lo que ve el personaje, en formato vídeo, como sus pensamientos, que se recogen en el texto y en la voz en off del narrador protagonista. La interacción se lleva a cabo mediante el movimiento de los dedos sobre la pantalla táctil, “abriendo” los ojos del personaje o internándose en sus pensamientos.

El lector tiene un papel fundamental a la hora de intentar reconstruir el universo fragmentario de un veterano a punto de perder la razón, en parte debido a una sobrecarga informativa con la que también debe lidiar el lector. Pero, el conocimiento nunca es absoluto, ya que el lector debe decidir en qué centrar su atención, en el mundo exterior, con la consiguiente pérdida de información textual, o en el mundo interior. Si el lector se decanta por visionar los vídeos pierde parte del texto, que se reconfigura según se interactúe con él. El conocimiento no es acumulativo sino selectivo. No se puede estar en dos sitios a la vez y por tanto tener una visión totalizadora.

A medio camino entre ambas propuestas en relación al uso de la interfaz, encontramos el proyecto transmedia *Highrise* <<http://highrise.nfb.ca/>>, que integra múltiples narrativas multimedia cosidas de manera intertextual por su temática común. No pretende ser una obra literaria, sino un proyecto documental sobre la vida en edificios de apartamentos en distintas partes del planeta. Sin embargo, la exploración de sus contenidos acaba destilando en el espectador una belleza muy poética con un mensaje potente de activismo social. Elaborado a lo largo de varios años, *Highrise* es fruto de un experimento dirigido por Katerina Cizek

para el Instituto de Cinematografía Canadiense (National Film Board of Canada, NFB). El proyecto, que comenzó en 2009, incluye cinco documentales web: *The Thousandth Tower* <<http://highrise.nfb.ca/thousandthtower/>> (2010), *Out My Window* <<http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>> (2010), *One Millionth Tower* <[http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt\\_webgl.php](http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt_webgl.php)> (2011), *A Short History of the Highrise* <<http://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise/index.html>> (2013) y *Universe Within: Digital Lives in the Global Highrise* <<http://universewithin.nfb.ca/desktop.html#index>>, que fue la última entrega de *Highrise*, lanzada en junio de 2015. En torno a este proyecto documental surgieron más de 20 proyectos derivados, así como exposiciones y actuaciones en vivo y varias colaboraciones, incluyendo la del *New York Times*, que aportó su archivo de imágenes, el Instituto de Tecnología de Massachussets (MIT), cuyo OpenDocLab participó en el desarrollo web, y multitud de voluntarios que aportaron fotografías y grabaciones.

Mientras *Kublai Moon* utiliza las convenciones de lectura propias de cada medio para distribuir su contenido, y *Pry* inventa unas nuevas cuyo funcionamiento debe desentrañar el lector, *Highrise* juega con la interactividad que ofrece el medio digital guiando al lector en el manejo de la interfaz y ofreciéndole la posibilidad de ver los documentales de manera lineal, o interrumpiendo y profundizando en temas transversales. Como podemos ver en la figura 2:

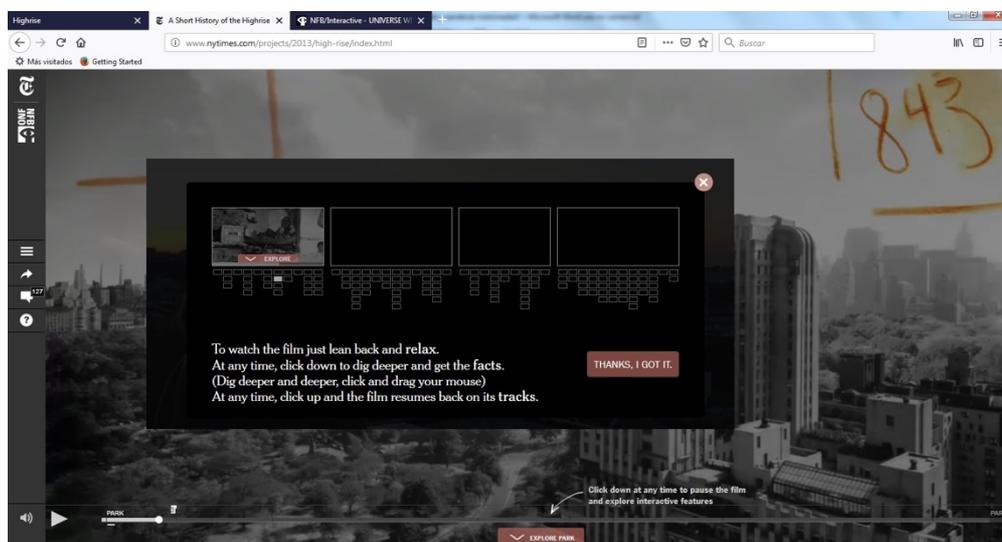


Figura 2: Instrucciones para ver el documental *A Short History of the Highrise* (2013), de Katerina Cizek.

Otra sección de *Highrise* presentada como documental interactivo es *Out My Window*, en la que un mosaico de vidas en distintos edificios de apartamentos a lo largo y ancho del globo se enmarca en un edificio virtual (Figura 3). A través de sus balcones, esta fachada virtual da acceso a los micromundos de sus habitantes, contruidos a base de grabaciones, fotografías animadas y sonidos que se entrelazan en un fotomontaje de 360° con distintas áreas sensibles que el lector puede explorar, adentrándose así en detalles de las vidas de sus protagonistas en trece ciudades de los cinco continentes, como Ámsterdam, Estambul, Bangalore, Toronto, Montreal, Nom Pen, Praga, Beirut, Johannesburgo, etc.



Figura 3: *Out My Window* (2010) de Katerina Cizek.

La lectura y visionado de los textos y películas narrados por protagonistas anónimos, la exploración a golpe de ratón de los espacios públicos y privados de bloques de apartamentos en distintos lugares del mundo produce un sentimiento sobrecogedor en el espectador. Gracias a esta pieza, podemos tener acceso a lugares remotos de la mano de sus habitantes, traspasar las paredes que los separan del resto del mundo y sentir cómo el espacio se contrae en una experiencia de hermanamiento global al compartir un sentimiento de pertenencia a los lugares que habitamos, a pesar del deterioro y marginalidad de muchos de ellos. La música, el diseño de la web, la belleza de las imágenes y la sinceridad que transpiran las grabaciones, son elementos que se conjugan para dar coherencia al proyecto global. Hay un equilibrio entre los elementos orientadores de la interfaz, como son las instrucciones de lectura y visionado de las piezas, y los elementos que aportan ruptura e innovación en el tratamiento del género documental, al dejar libertad al espectador para explorar las piezas a su antojo, de

manera lineal (horizontal) o fragmentada (profundizando en las capas verticales), circular, aleatoria, etc.

## **5. El extrañamiento en el uso de la interfaz como estrategia literaria**

Esta variedad de propuestas hace necesario volver a reflexionar sobre el papel que juegan los medios, estos distintos espacios de recepción narrativa en la construcción del relato. También el espacio determina el argumento que se puede desarrollar en él, no sólo en el plano diegético, sino también extradiegético, en el modo en que el espectador interactúa en él, construye esquemas y proyecta patrones sobre lo que puede o no puede acontecer en dicho espacio.

Una narrativa transmedial concebida como tal desde el principio aprovecha ese significado inherente al medio en el que despliega distintos fragmentos o niveles de la historia. Los espacios virtuales ya tienen un rol predefinido por el uso que habitualmente se les ha dado: Instagram se convierte en el escaparate de una supuesta cotidianeidad, Twitter es el Mercurio alado de la noticia más fresca, Facebook es el espacio de encuentro, o más bien yuxtaposición, de las identidades virtuales. Si algo definiera una narrativa transmedial de corte literario sería la dislocación entre las expectativas que emanan del medio y el efecto estético que se produce tras la intervención del artista; esta dislocación es la forma de desfamiliarizar el significado que atribuimos al medio y que ya hemos naturalizado.

En la línea de los *netprovs* de Marino y Wittig, encontramos, por ejemplo, los robots activistas o *protest bots* de Zach Whalen y Mark Sample <<https://medium.com/@samplereality/a-protest-bot->

[is-a-bot-so-specific-you-cant-mistake-it-for-bullshit-90fe10b7fbaa#.ff3kjled2](#)>. En este caso, los artistas-activistas han programado un programa informático que replica los tweets de un humano según unas coordenadas dadas. Por ejemplo, en el caso de *ClearCongress*, de Zach Whalen, el robot retuitea los tweets originales de los congresistas y los va censurando en proporción pareja al porcentaje de aprobación o desaprobación que los mismos reciban según encuestas del *Huffington Post*. Cuanto menos apoyo tenga una medida propuesta por ese congresista más censurado estará el tweet. De nuevo nos encontramos ante una pieza que no produce un texto legible, pero sí es capaz de comunicar un mensaje potente, al oscurecer un texto que debería transmitir transparencia y eficacia juega con la extrañeza y el sinsentido de la labor que parecen llevar a cabo los congresistas y su desconexión con el pueblo.

La obra *NSA Prism* de Mark Sample pone a trabajar a su robot en la creación de tweets ficticios recomponiendo texto extraído de las palabras clave y términos de búsqueda utilizados por la Agencia de Seguridad Nacional americana, incluidos los nombres de los programas que han sido objeto de espionaje. Esta obra pone de relieve la acumulación de datos íntimos que son procesados cotidianamente por las autoridades y la inutilidad de semejante vigilancia masiva. El efecto que produce es acumulativo, pues enfrenta al lector a un generador de contenido aleatorio, literal, que nos vomita regurgitado un texto ilegible pero elocuente: la canibalización del medio es el mensaje.

El placer que extrae el lector de la lectura de estos hilos rebeldes de Twitter tiene su origen en una serie de coordenadas compartidas con sus creadores, en un conocimiento del entorno mediático del que surgen. La cantidad de placer extraído es proporcional al grado de familiaridad con el medio que tenga el

lector, siendo el lector ideal aquel que los antropólogos denominarían de contextualidad alta (algo semejante al tipo de comunicación que tiene una pareja que lleva 30 años casada, utilizando un ejemplo de Edward T. Hall). Autor y lector comparten un conocimiento del medio que les lleva a apreciar el juego irónico propuesto por el robot activista en relación al papel que juega el medio, en este caso Twitter, en el ecosistema mediático, recordando, por ejemplo, que ya se están utilizando robots para gestionar perfiles falsos de Twitter, los cuales envían publicidad, producen publicaciones de modo automático, falsean el número de fieles seguidores de distintos agentes sociales: celebridades, políticos, etc.

Nuestra cultura altamente tecnologizada depende en gran medida de esta capacidad de contextualización para mantener la sobrecarga informativa a raya. El mundo de la creación artística se caracteriza por este modo de comunicación con una contextualidad alta en la que una gran cantidad de información se da por sabida (y no cabe duda de que este tipo de comunicación requiere de un largo entrenamiento). El mundo de la programación informática al que nos enfrentamos, sin embargo, es todo lo contrario, un mundo de muy baja contextualización, donde una coma fuera de lugar puede dar al traste con todo un trabajo de codificación. El programa informático no entiende de ironía, todo es literalidad, el mensaje debe ser explicitado, lo que permite que evolucione con rapidez, pero a cambio, es fragmentario e inestable.

## **6. Conclusión**

Es quizá en esta pulsión entre dos sistemas opuestos donde se debate actualmente nuestra cultura. La literatura y el arte son

campos en los que se presupone un amplio conocimiento por parte del lector o público, un sujeto capaz de lidiar con la ambigüedad, la ironía, la falta de coordenadas, de contexto, pues conoce de antemano las reglas del juego de la interpretación, sabe que son cambiantes y está preparado para cada nuevo *tour de force* del creador. Por otro lado, existe una literatura de consumo rápido, cuyo público también está ansioso de sorpresas, pero que requiere de una vía rápida y sin obstrucción de escapismo e identificación. Las narrativas transmediales que han triunfado a nivel comercial han mantenido la unidad episódica de la narración y la han diseminado a través de un amplio abanico de medios. Han evolucionado en la misma dirección que la propia Web: un entramado hipertextual de textos lineales en su mayoría (con principio, nudo y desenlace), salpicados de enlaces.

La tortuosa fragmentación y ruptura de la linealidad que ensalzaban los teóricos del hipertexto ha producido obras vanguardistas de literatura digital, pero cuyo público abnegado es aún muy minoritario. Para llegar a entender muchas de las piezas de la literatura digital es necesario ahondar en las posibilidades que nos ofrece la textualidad electrónica para inventar nuevas interfaces de lectura que estén de algún modo en sintonía con el propio mensaje de la pieza: como hemos visto, el medio es el mensaje.

Por otro lado, está en nuestra naturaleza tratar de dotar de coherencia, a modo de narrativa, a nuestras vidas. Esa construcción ficcional forma parte de nuestro discurso interior, de nuestra memoria en perpetuo estado de revisión, de nuestra relación con los demás y nuestro lugar en el mundo. Vamos dejando trazos de este relato en constante evolución que es el caleidoscopio de nuestra identidad en numerosos espacios, físicos y virtuales, a través de distintos soportes y medios. Nuestro relato vital ya es profundamente transmedial. Pero la relación entre la interfaz y el

medio en esta construcción no es transparente y requiere de un continuo estado de revisión.

El artista desborda todos los medios a su alcance. ¿No es este otro modo de transmitir las sensaciones de un yo saturado de información? ¿O es quizá una forma de escenificar la difícil tarea de contener la experiencia artística en un determinado medio? ¿Se está poniendo de manifiesto la invalidez de los medios tradicionales? ¿Estamos en la antesala de un arte total encarnado en la realidad virtual? ¿O será precisamente ese “fuera de”, esa naturaleza inasible, el misterioso espacio del arte?

Me gustaría terminar con estas reflexiones aludiendo a otra obra de Samantha Gorman, *Canticle* (2014), que interpreto en clave poética. En esta obra ejecutada a modo de *performance* dentro del espacio inmersivo de realidad virtual llamado *The Cave* en la Universidad de Brown, Gorman nos ofrece un espectáculo en el que se invierte el espacio artístico, la bailarina que posee las gafas de realidad virtual no consigue interactuar con el texto poético que se proyecta a su alrededor. El entorno virtual está programado de tal modo que el texto siempre rehúye su figura, mientras que el público, fuera del entorno virtual puede dejarse invadir por la experiencia multisensorial del espacio. Parece que la obra revaloriza ese espacio de experiencia colectiva en contraposición con el solipsismo al que se ve abocada la bailarina. Pero, la sensación es compleja pues el público nunca puede dejar de desear estar, aunque solo sea por un momento, del otro lado.

¿Y no es esta la clave de la literatura pura, un estado del espíritu que siempre elude al propio artista, un universo que solo sirve para incitar nuestro deseo y no para colmarlo? El arte como algo que se intuye a veces y ante lo cual apenas nos atrevemos a mantener la mirada, salvo por unos breves instantes. Esa belleza

que ruboriza y perturba no es fácilmente aprehensible y seguramente siempre se nos escape, independientemente de los medios con los que contemos; el arte es ese ideal que, como el del místico, solo se hace presente fugazmente en el sujeto que lo experimenta, y hacia el que tanto artistas como críticos solo pueden apuntar.

## 7. Bibliografía

- Delany, Paul (1994). “L'ordinateur et la critique littéraire”. *Littérature* 96, *Informatique et littérature*. pp: 6-18.
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nueva York: New York University Press.
- Cirio, Paolo (2009). “Recombinant Fiction”, *PaoloCirio.net*, <[http://www.paolocirio.net/work/recombinant\\_fiction/Recombinant-Fiction-Cirio.pdf](http://www.paolocirio.net/work/recombinant_fiction/Recombinant-Fiction-Cirio.pdf)>. (24/03/2019).
- Nelson, Theodore H. (1965-77). “Stretchtext: Hypertext note 8, 29th April 67”, *Selected Papers*. <<https://ia600102.us.archive.org/6/items/SelectedPapers1977/SelectedPapers1977.pdf>> (07/04/2018).
- Hall, Edward T. (1976). *Beyond Culture*. Anchor Books, New York.

|   |
|---|
| <b>Este mismo texto en la web</b>   |
| <a href="http://revistacaracteres.net/revista/vol8n1mayo2019literatura-digital/">http://revistacaracteres.net/revista/vol8n1mayo2019literatura-digital/</a> |

# {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>