

CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ Elena Alcalde Peñalver, Leyre Alejaldre Biel, Consuelo Allué, Carmen Álvarez García, Eva Álvarez Ramos, Alessandra Anichini, Daniel Cassany, Viola Davin, Araceli García Rodríguez, Alicia Gil Torres, Raquel Gómez Díaz, Ricardo González-García Hugo Heredia Ponce, Antonia Olivia Jarvio Fernández, Ilaria Marchionne, Javier Merchán Sánchez-Jara, M^a Isabel Morales Sánchez, Javier Puche Gil, Elsa Margarita Ramírez Leyva, Laro del Río Castañeda, Sonia Ríos Moyano, Manuel Fco. Romero Oilva, Marta Sampérez Hernández, Cristina San José de la Rosa, María Sanz Ferrer, Luca Toschi, Ignacio Vidal Franco

Dossier: Medios digitales y educación

Dossier: La lectura en y por la Educación Superior

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 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) | 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) | Sebastián 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, 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 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: 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

Dossier: Medios digitales y educación

- Recursos digitales para la enseñanza de la Física: dispositivos móviles, redes sociales y cuadernos de Jupyter. DE IGNACIO VIDAL FRANCO, PÁG. 18
- Cine para aprender: de los cuentos de Vladimir Propp a las películas españolas con periodistas. DE CRISTINA SAN JOSÉ DE LA ROSA Y ALICIA GIL TORRES, PÁG. 42
- Práctica de posesión en formación en traducción especializada. DE CARMEN ÁLVAREZ GARCÍA, PÁG. 67
- El *book-trailer* como herramienta digital en la formación lectora de los futuros docentes. Un estudio de caso. DE MANUEL FCO. ROMERO OLIVA, HUGO HEREDIA PONCE Y MARTA SAMPÉRIZ HERNÁNDEZ, PÁG. 92
- Herramientas digitales para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje de las humanidades: el caso de la Historia Económica. DE JAVIER PUCHE GIL, PÁG. 128
- La ortografía en redes sociales: ¿una nueva carta de presentación? DE ELENA ALCALDE PEÑALVER, PÁG. 156
- Diseño, redes digitales e historia del arte. DE SONIA RÍOS MOYANO, PÁG. 178
- La competencia digital docente del profesor universitario 3.0. DE LEYRE ALEJALDRE BIEL Y EVA ÁLVAREZ RAMOS, PÁG. 205

Dossier: La lectura en y por la Educación Superior

- Who is afraid of robots? Who is afraid of professors? DE LUCA TOSCHI, PÁG. 238
- The importance of the voice: the role of orality in training courses in the digital age. DE ALESSANDRA ANICHINI, ILARIA MARCHIONNE Y VIOLA DAVIN, PÁG. 250
- La formación de mediadores en lectura digital en el contexto universitario: el caso de la Universidad de Salamanca. DE RAQUEL GÓMEZ DÍAZ Y ARACELI GARCÍA RODRÍGUEZ, PÁG. 275
- WhatsApp alrededor de aula. DE DANIEL CASSANY, CONSUELO ALLUÉ Y MARIA SANZ FERRER, PÁG. 302

- La formación de lectores: iniciativas de las universidades mexicanas y lo que les falta por hacer. DE ELSA MARGARITA RAMÍREZ LEYVA, PÁG. 329
- Prácticas y representaciones sociales de la lectura digital en la Universidad Veracruzana. DE ANTONIA OLIVIA JARVIO FERNÁNDEZ, PÁG. 355

Artículos de investigación

- Escritura y lectura en la web social. Interacciones, nuevos roles y construcción identitaria. DE JAVIER MERCHÁN SÁNCHEZ-JARA Y RAQUEL GÓMEZ DÍAZ, PÁG. 378
- La grieta en la pantalla. Definición y análisis de la ruptura de la cuarta pared en el medio audiovisual. DE LARO DEL RÍO CASTAÑEDA PÁG. 400
- La poética físico-digital en el arte contemporáneo: Divergencias tecnológicas y especulación de creativos futuros alternativos. DE RICARDO GÓNZÁLEZ GARCÍA, PÁG. 432

Petición de contribuciones, PÁG. 460



ARTÍCULOS DE INVESTIGACIÓN

Investigaciones en torno a las disciplinas que componen las Humanidades Digitales. Los artículos son sometidos a arbitraje doble con sistema de doble ciego.

Research regarding the disciplines that comprise the Digital Humanities. Articles are double peer reviewed with a double-blind system.

**LA POÉTICA FÍSICO-DIGITAL EN EL ARTE
CONTEMPORÁNEO: DIVERGENCIAS TECNOLÓGICAS Y
ESPECULACIÓN DE CREATIVOS FUTUROS
ALTERNATIVOS**

**THE PHYSICAL-DIGITAL POETICS IN CONTEMPORARY
ART: TECHNOLOGICAL DIVERGENCES AND SPECULATION
OF ALTERNATIVE FUTURE CREATIVES**

RICARDO GONZÁLEZ-GARCÍA

UNIVERSIDAD DE CANTABRIA

ARTÍCULO RECIBIDO: 15-03-2019 | ARTÍCULO ACEPTADO: 07-10-2019

RESUMEN:

El presente artículo destaca la tarea que, actualmente, conlleva esa parte del arte contemporáneo que pone énfasis en la utilización de las tecnologías digitales en la consecución de sus procesos creativos. Se apunta aquí, por tanto, a aquella producción artística actual que no se dirige directamente a los mismos marcos de representación de los que parte. Gracias a la generación de fructíferos diálogos entre el espacio digital-virtual y la realidad física, se inaugura una nueva forma de concebir la práctica artística que deja atrás las premisas creativas de la modernidad. Un hecho que, a partir de la aplicación de la tecnología digital en los procesos de producción e intercambio, acaba por determinar y transformar las bases epistemológicas contemporáneas. Este nuevo paradigma reflexiona, a su vez, sobre la incertidumbre actual para tratar de vaticinar escenarios de futuro que, en última instancia, ofrezcan una poética intermedia diferenciada que invita a una elucubración intersticial plausible.

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

Vol. 8 (2), 2019: 432-458

ISSN: 2254-4496

<http://revistacaracteres.net>

ABSTRACT:

This article highlights the task that currently involves that part of contemporary art that emphasizes the use of digital technologies in the achievement of their creative processes. It is here, therefore, aimed at that current artistic production that does not directly address the same frameworks of representation that it shares. Thanks to the generation of fruitful dialogues between the digital-virtual space and the physical reality, a new way of conceiving the artistic practice that leaves behind the creative premises of modernity is inaugurated. A fact that, from the application of digital technology in the processes of production and exchange, ends up determining and transforming contemporary epistemological bases. This new paradigm reflects, in turn, on the current uncertainty to try to predict future scenarios that, ultimately, offer a different intermediate poetics that invites a plausible interstitial elucidation.

PALABRAS CLAVE:

Poética físico-virtual, arte contemporáneo, metamedio digital, especulación, futuro

KEYWORDS:

Physical-virtual poetics, contemporary art, digital metamedium, speculation, future

Ricardo González-García. Doctor en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid y Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Salamanca. Como profesor de Expresión Plástica y su Didáctica, en la Facultad de Educación de la Universidad de Cantabria, y artista plástico, entre sus líneas de investigación destacan: la Expresión Plástica, la Educación Artística, la Estética y la Historia del Arte, los Estudios de Cultura Visual y las Nuevas

Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a procesos creativos.

“Cada época sueña con la siguiente”

Jules Michelet, *Avenir! Avenir!*, 1847

1. Introducción

Las nuevas tecnologías digitales nos pueden transportar a la experimentación de todos los mundos inmateriales que traen consigo. Una vida en la pantalla que acaba volatilizando el cuerpo, volviendo indirecta la experiencia o tergiversando algunas de cuestiones que, por ejemplo, reflexionara Merleau-Ponty al considerar la pintura como un medio de ideas encarnadas, donde el cuerpo del artista queda reflejado mediante traducciones de índole plástico. Esta última circunstancia, que bien pudiera ser aplicada a cualquier otro medio expresivo, es algo que puede que esté a punto de cambiar. El llamado *transhumanismo*, como movimiento intelectual y cultural que reflexiona cómo la tecnología puede llegar a transformar la condición humana, trae consigo el cambio de propio cuerpo mediante implantes que, puede, nos conviertan en cibernéticos en un futuro próximo, si no lo somos ya a partir de abusivo uso que hacemos de la memoria protésica que supone nuestro Smartphone. Puede, igualmente, que el avance de todas estas circunstancias acabe trastocando las tectónicas epistemológicas conocidas hasta la actualidad.

Siguiendo la línea que nos lleva a vaticinar ese hipotético porvenir, y realizando, en relación a ello, un somero repaso por el arte y sus productos en la presente investigación, se comprueba que su progresión avanza hacia su propia desmaterialización; a que, más allá de una concepción materialista, acabe siendo una matriz de

sensaciones mutante que confiere la tecnología digital la que, gracias al código binario que flota en la pantalla, pueda elevarse a la categoría de arte. En la ponderación de la idea que este cambio acarrea, y en detrimento de lo manual, se aprecia a partir de la aventura duchampiana del *ready-made* y la suma de distintos procesos tecnológicos en el acto creativo, un progresivo distanciamiento del autor o creador, quien ya, en muchas ocasiones, no necesita depositar una huella directa sobre la obra artística que está realizando. Respecto a la mecánica implícita en los procesos de producción artística, ya en 1936, tras la aparición y expansión de la fotografía y el cine, Walter Benjamin se cerciora de este fenómeno: la incorporación de la mecánica en los procesos de creación artística erosiona el aura de la obra resultante. Es así como se inaugura, tras estas reflexiones, una nueva era postaurática para el arte que, en la actualidad, tras la expansión del *metamedio digital*, hace que recordemos el legado que nos dejó Benjamin con sus reflexiones y replanteemos una circunstancia actual muy similar, pero multiplicada exponencialmente a partir de lo que podríamos denominar como *hiperreproductibilidad digital*. En esa misma línea, la masiva difusión e instantaneidad de la imagen digital reafirma aquella *conquista de la ubicuidad* que, en 1928, vaticinara Paul Valery, para quien la velocidad de reproducción y transmisión de las obras podría llegar a cambiar el propio estatus del arte, acabando con el fetichismo social de la obra. Consciente de la esa magia evanescente del momento, por otro lado, el porvenir supone para él la parcela más sensible del instante. Futuros divergentes posibles, en suma, a los que se abre la intuición de cada presente y sobre los cuales, en definitiva, los espacios de representación artística reflexionan desde su poética físico-virtual.

En este escenario actual, donde las capas de virtualidad generada por la tecnología digital se superponen a la realidad física

en un complejo e intrincado palimpsesto barroco de lecturas e interpretaciones diversas, parece como si la línea de fuga proyectada por la sociedad hacia el futuro estuviera completamente accionada por el resorte que propone la industria tecnológica, la cual se ya encarga, mediante sus algoritmos, de fabricarnos necesidades y deseos. En una sociedad de control así planteada – sobre la que reflexiona Deleuze–, donde parece no quedar ya resquicio para el sueño (Crary, 2015), es tarea del arte, desde el terreno de la imaginación como última utopía posible, acercar diferentes alternativas de emancipación a la sociedad. De ahí que, para preparar ese futuro como método prospectivo en el presente, ahora diferentes artistas se interesen por ofrecer propuestas críticas que elucubren sobre las futuras relaciones físico-virtuales, utópicas o distópicas, a las que puede conducirnos la tecnología.

2. Simulacro de procesos cuando el mapa del metamedio digital sustituye a su referente social

Esta creciente virtualización establecida por el *metamedio digital* nos conduce, tras la era de la *posverdad*, a vivir inmersos en un continuado simulacro que, en muchas ocasiones, no diferenciamos de lo real. La facilidad con la que ahora se manipulan imágenes nos genera dudas y sospechas, desde el papel de espectador-prosumidor que desempeñamos dentro de ese sistema. La cibercultura se extiende, ahora, como un mapa que data el mundo real, pero transformándolo, a su vez, y propiciando nuevos mundos imaginarios que divergen o se superponen al real. Así, la hiperrealidad ilusionista e inmersiva que difunde ese espacio virtual hace que el sentido se disuelva a favor del signo, y que el objeto sea sustituido por su reflejo. Como señala Jean Baudrillard (1987: 85):

Este espacio de disuasión, articulado sobre una ideología de la visibilidad, de transparencia, de polivalencia, de consenso y de contacto, y sancionado por el chantaje a la seguridad... es virtualmente el espacio de todas las relaciones sociales.

Esta virtualización, además, hace que nos cercioremos de que lo social puede también aparecer como una total simulación, pues todo aquello que, en principio, podía parecer relacional, abierto a una interacción real, se supedita en realidad a los designios de la máquina pues, como advertía McLuhan: “el medio es el mensaje”. Bajo este prisma, lo que debiera ser verdaderamente social aparece como una especie de residuo al que se distribuye racionalmente algo, sin la posibilidad de que se pueda revelar su secreto. Tal y como entiende también Baudrillard (1978: 7):

Así es la masa, reunión en el vacío de partículas individuales, de desechos de lo social y de impulsos mediáticos: nebulosa opaca cuya densidad creciente absorbe todas las energías y todos los haces luminosos que la rodean para finalmente derrumbarse bajo su propio peso. Agujero negro en el que lo social se precipita.

El ente social vive, en este contexto, alentado por la libertad que supone que cada participante de la trama comunicacional pueda ser prosumidor, es decir, productor y consumidor de mensajes a un tiempo. Aún así, esa reverberación “ruidosa” que se expande por doquier ensombrece esa misma libertad de expresión que defiende el sistema, lo cual sume a la masa social, finalmente, en cierta suspensión de la percepción y paradójico “silencio” en medio del “ruido” expresivo imperante que facilitan las redes sociales. Por eso, en este punto es donde el arte puede emerger como dispositivo útil a la colectividad, dado que ofrece un campo abierto a la imaginación y la reflexión susceptible de prolongar investigaciones teórico-prácticas, las cuales pueden proyectar configuraciones críticas ante la nueva realidad digital que ahora nos invade. Un arte

que camina sincrónico con la evolución general, determinado por la tecnología de su época y, en gran medida, tendente a una creciente desmaterialización. Por ello, la pérdida del objeto (artístico), origina también la desaparición de la realidad, según afirma Baudrillard. Esta circunstancia, ante la presencia de un ser humano que ha establecido su conocimiento a partir de la relación de las palabras y las cosas, puede ocasionar cierta pérdida o transformación del propio sujeto, quien cada vez es más dependiente de las operaciones virtuales. Con esta aún no desaparición, pero sí mutación, de muchos objetos tradicionales a favor de lo que ya se denomina como “internet de las cosas”, se desbarata la lógica económica que sustenta al sistema capitalista, el cual se orienta cada vez, en mayor proporción, hacia una esfera especulativa cerrada. De ahí el interés por fomentar el diseño, el marketing y la plusvalía dentro de un espacio inaprensible que se encarga de elaborar deseos *sensoriológicos*; de un sentir de “segunda” ya experimentado por otros.

Aunque cada vez mayor frecuencia los objetos floten ahora sobre la pantalla, hacer desaparecer el objeto por completo supondría restar parte de las múltiples posibilidades otorgadas a la dimensión ilusoria del consumidor. En un clima gobernado por las necesidades y los deseos que se miden de cada usuario, los algoritmos del Big Data dentro del espacio virtual que propone lo digital pueden llegar a representar un maquiavélico organismo. Cauteloso y combativo ante tal opaca maquinaria, Baudrillard nos procura la siguiente fórmula: “Para devolver el mundo a su ilusión despiadada, y a su indeterminación inapelable, una única solución: la desinformación, la desprogramación, el jaque a la perfección” (Baudrillard, 2000: 49). Una utopía, en principio, que por el lado de la desinformación puede que ya, de algún modo, nos esté llevando a cierta desconexión sin darnos cuenta, o a volver al

espacio privado como último refugio. En estos términos tan altamente contradictorios, ante la necesidad de una irremediable fuga hacia delante, la ironía que envuelve la situación se convierte en una paradójica “forma universal de la desilusión”, la cual, en buena medida, imposibilita una crítica necesaria que el arte se esfuerza por recuperar.

La reflexión sobre ese estado virtual, en el que cada vez pasamos más tiempo a lo largo del día, requiere de profundas investigaciones que, posiblemente y desde la unión de las humanidades y las ciencias en una tercera cultura, solo puedan ofrecer los espacios de representación artística. Una meditación que, considerando lo virtual como las “sombras” de lo real, posee total similitud con la alegoría planteada en el mito de la caverna de Platón: un mundo de reflejos que nos remiten a algo que se halla fuera de nuestro alcance visual, escondiéndolo a su vez. En esa estela, se encuentran fenómenos relacionados pero antagonistas en su aparecerse; conversaciones en busca de un esclarecimiento que oscila entre la esencia y la apariencia..., la presencia y la ausencia, el acto y la potencia, la verdad y la ilusión, etc. En definitiva, la dialéctica producida entre todos estos binomios ha representado, durante toda la historia de la humanidad, el caldo de cultivo idóneo para el arte y la filosofía. Y es a hombros de estos binomios sobre los que el arte pivota constantemente. En ese sentido, el objeto artístico siempre se presenta al espectador desde una doble vertiente diferenciada: aquella que muestra sus propias cualidades físicas, aquello que se puede “tocar” con los ojos, y aquella que hace desaparecer el objeto en función de la idea que trata de transmitir, lo virtual del objeto; lo *antirretiniano* que tanto defendió Marcel Duchamp; el concepto. Es por ello que, aprovechando las facilidades que nos lega la tecnología digital, ahora mejor que nunca podemos establecer un “entre” para ofrecer, desde la

creación artística, una salida intermedia donde coexistan y dialoguen el *metamedio digital*, como regulador de procesos, y el mundo material de la realidad física.

3. La frágil y efímera corporeidad existente entre la idea y la materia

Desde la antigua Grecia encontramos una dicotomía que recorre toda la historia del conocimiento: el platónico mundo de las ideas se contrapone al materialismo aristotélico. Esta dialéctica, dentro de una vida y un arte complementarios, supone uno de los pilares fundamentales que posibilita el nacimiento de los distintos movimientos artísticos. Mientras la primera postura promulga una especie de fuerza de tipo evanescente, etérea y espiritual –siendo responsable de que la misma materia, la vida o el pensamiento aparezcan y se organicen–, el materialismo establece que la realidad, incluida la posibilidad del ente espiritual, resulta de una progresión espontánea a partir de la interacción de componentes de tipo físico. Si, desde esta óptica de opuestos que se comunican, volvemos nuestra mirada al momento actual, vivir con el pensamiento que supone tomar la materia como algo accesorio –cuya única misión sería la reproducción de la idea–, nos transporta a una perspectiva dinámica y fluida del mundo que renueva ciertos valores que asentó la tradición y que, puede, se encuentren ya anquilosados.

Según esta razón, es la actual una situación que tiende a lo virtual. Aun así, no hay porqué entender esta circunstancia como sustitutoria de una realidad física sino enriquecedoramente complementaria. Entender que en el diálogo entre ambas se pueden descubrir insospechados mundos incita a plantear, en el campo

artístico, diversas expresiones que implican una poética físico-virtual que amplía el alcance reflexivo del individuo. Este diálogo, que ahora ya tampoco puede escapar de una concepción efímera de la realidad inherente a la época en que vivimos –donde todo aparece cada vez más provisional, portátil o accesorio–, anuncia, igualmente, una obsolescencia o falta de perdurabilidad del mundo material. Pero siendo optimistas, esto mismo hace de la concepción de la realidad algo más flexible, modificable, cambiante..., es decir, asumir que todo a nuestro alrededor puede ser maleable y de gran plasticidad. Desde esta inaudita comprensión, se multiplican las posibilidades de cambio a una condición física que antes podía aparecer como inalterable. Emerge, por tanto, la conciencia de una realidad mutante, nómada y sujeta a continuas transformaciones que, igualmente, afecta a la propia concepción del arte.

Dando pie a esa mutabilidad constante, desde la fisicidad que sustenta la virtualidad digital no todo parecen ser buenos augurios, pues en los sistemas de almacenaje de estas memorias se aloja un mal de archivo intrínseco, como ya comentara Derrida (1997), que aumenta la fragilidad de toda la complejidad del sistema forzándonos a volver a buscar un lugar seguro en aquellos soportes analógicos que parecieron quedar ya obsoletos. Tratando de articular, tras las posibles fallas del sistema digital, el legado que aporta la tradición es como, prácticamente, nos encontramos todos los días. De ahí que, desde esta tarea, esa condición de lo efímero aparezca, según Christine Buci-Glucksmann (2007: 13-14), como:

(...) presente detenido e inmovilizado, rodeado por éxtasis pasados y de astillas mesiánicas futuras, ‘imagen brusca’ o incluso imagen fijada y fragmentada, como en la alegoría barroca o el montaje moderno. Por eso la dialéctica fulgurante no es devenir, sino ‘dialéctica en estado detenido’.

Por otro lado, respecto a lo que estéticamente representa esta condición señalada para el arte, dicho *impasse* o latencia; suspensión en un mundo no perdurable, conlleva estudiar esta inflexión insertos, inevitablemente, dentro de un imperio de lo efímero en constante alianza mediática. Una unión que conduce a una “estetización” del mundo, pues algo que antes pertenecía al arte, como es la estética, recorre ahora todos los rincones de los sectores sociales auspiciada por los poderes que ostentan, en la actualidad, el diseño y el marketing. Esta expansión global conlleva, a su vez, un reciclado de ideologías en consonancia a la moda del momento, la cual no supone, en ocasiones, más que un *revival* de fórmulas pasadas que se tratan de pasar como actuales (Lipovetsky, 1990: 271).

Asimismo, la transcripción de estos circunloquios a ideas artísticas; a procesos y resultados no necesariamente materiales o perdurables –fruto de esta era de lo efímero que, inevitablemente, mantiene adjunto cierto trasfondo que nos conduce al concepto de ruina, despojo o resto–, conlleva reflexionar, desde Walter Benjamin, sobre cómo afecta la *hiperreproductibilidad digital* de la imagen al arte. A pesar de que aquí se persista en volver la vista hacia la realidad física, tal difusión de los mundos virtuales acaba debilitando el materialismo histórico. Problema que nos conduce a la negociación, lo cual consiste en una acción de paralaje donde hemos de calibrar las posibilidades de difusión y ubicuidad, para transportar *ad libitum* los datos resultantes a las posibles transformaciones objetuales. Según comenta Mateu Cabot (2007: 54-55) al respecto:

Por tanto, la reproductibilidad técnica no es una repetición a mayor velocidad, menor coste, etc. de lo que en otro tiempo y lugar se hacía manualmente, sino algo “distinto”. La reproductibilidad técnica, esto es, la entrada de los dispositivos técnicos como mecanismos habituales de

la producción y difusión cultural, no es sólo una mera repetición del objeto (en este caso la obra de arte) por otros medios más poderosos, sino que implica una transformación del mismo objeto y, con ello, de las categorías o conceptos con los cuales se comprende.

Esta es la causa por la cual, alentados por la capacidad transformadora que ahora posee la *hiperreproductibilidad digital*, muchos artistas que siguen confiando en la capacidad expresiva de los medios artísticos tradicionales, se ayuden del nuevo *metamedio digital* para provocar procesos de retroalimentación (*feedback*). Una comunicación constructiva entre ambos mundos, en definitiva, que procura traducciones plásticas inusitadas.

4. Volver sobre los pasos desde el mundo digital: la arqueología de medios

Si las funciones básicas que reclama diariamente nuestra parte corporal, y nuestro intelecto, pertenecen a una etapa de la evolución que está a punto de cambiar si el *transhumanismo* comienza a hacerse realidad –la condición de un individuo cibernético o la aparición de inteligencia artificial–, habrá que procurar un consenso entre ambas etapas de la evolución para atender las nuevas demandas que puedan surgir en este nuevo contexto diferenciado. Desde la perspectiva en cierto modo distópica que, desde la ficción, narra el divorcio entre ambos modos de concebir al “ser humano”, ha habido muchas producciones cinematográficas que, por ejemplo, han tratado el tema. Véase *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, o *The Matrix* (1999), de Andy y Larry Wachowski, por nombrar algunas dentro de la innumerable cantidad existente. En ese sentido, partiendo de la *Hipótesis del genio maligno*, planteada por René Descartes en *Meditaciones metafísicas* (1641) –la cual culmina en la radicalidad que supone la duda metódica–, podemos citar el

experimento contemporáneo del “cerebro en una cubeta”, como situación hipotética que pone en duda cuestiones relativas a nuestra idea afianzada de conocimiento, de la realidad, de la verdad, de la propia mente como cerebro funcionando y de los múltiples significados que pensar sobre todo ello nos puede aportar. A ese respecto, como Jonathan Dancy (1993: 24) nos avisa, introduciéndonos a la problemática del cuerpo y su intelecto desgajado:

No sabemos que no somos cerebros, flotando en el líquido contenido en una cubeta de laboratorio, conectados con un computador que nos provee de las experiencias que tenemos en cada momento y bajo el control de algún técnico/científico inteligente (o bondadoso, o malévolo, dependiendo de los gustos de cada cual). No lo podemos saber porque, en el caso de que lo fuéramos y si el científico tuviera éxito, nada en nuestra experiencia nos revelaría que lo somos. Por hipótesis, nuestras experiencias serían idénticas a las de algo que no fuera un cerebro en una cubeta. Dado que cada uno de nosotros sólo puede apelar a su propia experiencia, y como la experiencia es idéntica en cualquiera de las dos situaciones alternativas, nada hay que pueda revelar cuál de las situaciones es la que de hecho se da.

Esta hipótesis apuntada, la de un cerebro constantemente estimulado que vive un sueño que parece real, puede ser similar a lo que, en menor escala, estamos experimentando en la actualidad con el *metamedio digital*: una vida en la pantalla que difunde una “imagen compleja”, según Josep María Catalá (2005). Imagen laberíntica que, hipervinculada rizomáticamente, invita a que la transitemos; a vagar anestesiados como si el marco desapareciera y ya no existiera el mundo físico. Este, a todas luces, parece ser el escenario del sueño futuro que la industria tecnológica nos prepara.

Aunque eso parezca seguro; que ese ámbito va a seguir creciendo y desarrollándose, el interés de la gente por cómo puede presentarse el futuro es algo que el ser humano, motivado por el *maremagnum* de datos a los que puede acceder, trata de imaginar y proyectar diariamente. Dicha tendencia asegura de algún modo al individuo un continuo estado de alerta que, en el mejor de los casos, lo arma de cautela y actitud crítica; de una sospecha ante la omnipotencia movilizadora y liberadora de lo digital y cierto miedo a verse sometido a sus designios. Por eso, aun mirando al futuro siempre existe un repliegue hacia el pasado. Una acción que ayuda a establecer una necesaria pausa reflexiva, en función de encauzar lo que vendrá. En ese sentido, atendiendo a sus capacidades comunicativas y expresivas, no podemos obviar el potencial contenido en los medios. Sin llegar a caer en una total fascinación que nos provoque un efecto anestesiante que nos lleve a la inacción –a causa de la invitación a la inmersión que en todo momento propone el *metamedio digital*–, se puede forzar una *consideración intempestiva* parecida a las que en su día estableció Nietzsche para la cultura de su época, manteniendo, así, en “jaque” a la nuestra.

Desde esta mirada retroprogresiva que aquí se propone, tener siempre presente la historia de los medios que han quedado atrás, al parecer sustituidos por el nuevo *metamedio digital*, es también tener en cuenta una historia del “resto”, de la *exforma* a la que refiere Nicolas Bourriaud (2015); de todo aquello que se ha ido desechando y apartando en la historia, pero que sirvió para avanzar hacia nuevos territorios; hacia una nueva tecnología en este caso. En una recuperación de su valor instrumental y sus capacidades comunicativas primitivas, dichos medios pueden ser contemplados dentro de los procesos creativos, en tanto que pueden ofrecer esa poética intermedia entre lo físico y lo virtual que aquí se defiende. Para constatar que, aunque el progreso tecnológico sea irreversible,

jerárquico y atento a una única flecha temporal, puede ser reversible nuestra actitud si nos situamos fuera de la historia y nos fundamos de anacronismo. Desde esa atalaya que ofrece mirar desde un extrarradio, el artista se puede acercar ahora de un modo bastante anárquico a considerar multitud de líneas temporales divergentes para hacerlas convivir experimentalmente en su obra. Como explica Siegfried Zielinski (2011: 4):

La inversión, en el sentido de un desplazamiento intencional, requiere ser pensada y probada de manera experimental: no buscar lo viejo, lo ya existente desde siempre, en lo nuevo, sino descubrir cosas nuevas, sorprendentes, en lo viejo. Si queremos que una búsqueda de esta índole resulte afortunada, entonces la despedida de lo acostumbrado se hace necesaria en muchos sentidos.

En definitiva, al abordar estas consideraciones siempre existe un contraste entre la flecha del tiempo del progreso que nos arrastra y la concepción del tiempo como ciclo; un tiempo profundo y dilatado, sin principio ni fin que, consecuentemente, cambia la idea misma de progreso. En ese sentido, si concebimos la *arqueología de los medios* desde la concepción de un tiempo profundo, podemos observar que, si “los medios son espacios de acción para construir ensayos al servicio de la combinación de lo separado” (Zielinski: 10), existen cortes que podemos ejercer sobre la evolución mediática, recuperando aquello que se ha extraviado o ha pasado desapercibido, pues:

[...] debería ser posible descubrir variaciones individuales, en vez de insistir en tendencias ya comprometidas, medios conductores o puntos de vista forzados. O descubrir en los planos maestros de la historia ciertos giros y quiebres que para el movimiento dentro del laberinto de lo establecido podrían convertirse en útiles estímulos. (Zielinski: 10-11)

5. La ontología del “entre” y el materialismo renovado

Ante esta avalancha de virtualidad que ha generado la tecnología digital comentada, los procesos plásticos tradicionales del arte se ven replicados por máquinas o “aplanados” por la pantalla estandarizada de ordenadores, televisores, tabletas y demás dispositivos, los cuales parecen rechazar la presencia física única de la obra plástica, a cambio de una múltiple presencia virtual. Sin embargo, aunque en parte la recepción de estas creaciones se haya visto desplazada por todas las bondades que ofrecen la tecnología digital, puede existir aún una vía de diálogo; formas de retroalimentación e integración; un punto intermedio y equilibrado donde coexistan ambos estados. Una ontología del “entre”, como aquí se ha denominado, preparada para estudiar al ser general y las posibles propiedades que puede generar a partir de una intermediación físico-virtual –lo que también conlleva un dualismo cartesiano, o separación entre cuerpo y alma–, a fin de definir las tipologías, las propiedades y sus diferentes relaciones. Puede, por tanto, que esta nueva situación del ser produzca un efecto liberador en el que un cuerpo de tal magnitud ya no tenga que aparecer, forzosamente tal y como lo hizo ver la historia, bajo las ataduras delimitadoras del espíritu. Esta nueva condición trascendente se abre, ahora, a “un *espacio* en el que la corporalidad puede adquirir una entidad propia que no se subordine al ‘alma’” (Billi, 2009: 221).

Por esta razón, se viene barajando últimamente desde el pensamiento, a raíz de la necesidad de cierta resistencia crítica o *consideración intempestiva*, la puesta en práctica de un “giro material” que posibilite la explicación de los procesos de las acciones humanas y la cultura. Una cultura cuyos productos, en su mayoría y aunque partan de premisas eminentemente conceptuales,

acaban adoptando un formato físico para alimentar el circuito mercantilista del neoliberalismo. Este giro material se basa en, y sintetiza una, amplia gama de posiciones disciplinares teóricas y empíricas, incluyendo la Sociología de la cultura material, los Estudios de la ciencia y la Historia y la Antropología de la ciencia y la tecnología, la Historia poscolonial, la Teoría social contemporánea (como las teorías de redes y posteriores) y el campo en crecimiento de los Estudios sobre la gubernamentalidad (Joyce, 2006: 78). Así, este materialismo renovado que aquí postulamos en adscripción a las formas de creación artística, se articula a partir del reclamo de una vuelta a la consideración del universo objetual. Un hecho que, por su parte, también reclama el recientemente llamado arte post-Internet (Martín Prada, 2015: 24-29). En este caso, el tipo de objetos artísticos que, por ejemplo, aparece en las manifestaciones de este movimiento no es uno manufacturado artesanal o industrialmente, sino aquel que ha sido producto de primeros y virtuales reprocesados digitales, antes de ser componente físico de nuestro contexto material. En esa proporción, el arte investiga sobre la poética que intermedia entre la tecnología y los productos materiales, de ahí que ahora se vuelva a una necesidad de reincidir sobre su estudio.

6. Los futuros soñados por el posible realismo especulativo de la imagen artística

Walter Benjamin y Aby Warburg son dos de los autores que mayor influencia ejercieron sobre la manera que, ahora, tenemos de concebir el arte. A ese respecto, ellos coinciden en colocar a la imagen en el foco de atención de la vida histórica. A la imagen se suman, desde esta perspectiva, cualidades temporales intrínsecas que la envuelven en una especie de anacronismo, adhiriéndose, a su

vez, ciertas significaciones sintomáticas que funcionan como “paradojas constitutivas de los ‘umbrales teóricos’, constituyendo todo ello una de las radicales novedades que, para las disciplinas históricas, introduce Warburg y más tarde Benjamin” (Didi-Huberman, 2011: 143-144). Aun así, desde esta doble vertiente que implica diferencia y repetición, siempre aparece un “resto” –una vez más–, como aquella parte de la imagen que, en principio, puede pasar desapercibida, pero que paulatinamente puede llegar a alcanzar una férrea sobredeterminación en el espectador debido a la complejidad inherente que conlleva. Desde esta óptica paradójica del resto que testimonian las imágenes, Benjamin (2008: 310) mira a la historia, “a contrapelo”, como si se tratara de ese *Angelus Novus* que aparece en la pintura de Paul Klee, el cual vuelve el rostro hacia el pasado, dado que:

Donde ante nosotros aparece una cadena de datos, él ve una única catástrofe que amontona incansablemente ruina tras ruina y se las va arrojando a los pies. Bien le gustaría detenerse, despertar a los muertos y recomponer lo destrozado. Pero, soplando desde el Paraíso, una tempestad se enreda en sus alas, y es tan fuerte que el ángel no puede cerrarlas. Esta tempestad lo empuja incontenible hacia el futuro, al cual vuelve la espalda mientras el cúmulo de ruinas ante él va creciendo hasta el cielo. Lo que llamamos progreso es justamente esta tempestad.

Por su parte, Warburg añade a la imagen una dimensión profética y, por ende, considera la historia del arte como una historia visionaria que adelanta el porvenir, pues ésta:

Sólo puede ser descrita desde el punto de vista del presente inmediato, actual; pues cada época tiene una posibilidad nueva (...), de interpretar las profecías que le son dirigidas y que el arte de las épocas anteriores contiene. No hay tarea más importante para la historia del arte que descifrar las profecías, (...) ¿Qué porvenir? De hecho, pero no siempre un futuro inmediato, y nunca un futuro completamente determinado. No hay nada que esté más sujeto a transformaciones en la obra de arte que

este sombrío espacio del porvenir donde fermenta (Didi-Huberman, 2011: 145).

Según las palabras de Warburg, así como parece que *cada época sueña con la siguiente*: “cada obra hace de su ‘espacio sombrío del porvenir’ un campo de posibilidades siempre ‘sujeto a transformaciones’” (Didi-Huberman: 146). Este fenómeno, que también nos conduce a la consideración de los restos a modo de síntomas, reinicia una y otra vez procesos de reflexión sobre futuros alternativos que mejoren la situación de cada presente. De ahí que cierta “conciencia expandida” –que podemos encontrar en el fluido fondo común, como digital inconsciente colectivo de la desbordada imaginación que conlleva la expresión artística ahora creada y transmitida por el *metamedio digital*–, condicione cierto efecto anacrónico –para la época posterior–, determinante para construir posibles “imágenes de futuro”. El potencial que desarrollan estas representaciones, así, pueden llegar a instaurarse como modelos temporales capaces de activar cambios psíquicos y epistemológicos en la sociedad. Un hecho que, pertinentemente, constata el poder que posee la imagen y que Benjamin designó como “inconsciente del tiempo”, acercando el trabajo del historiador a una especie de interpretación de sueños.

Pero la imagen, con la mencionada importancia que tiene para la historia –no solo pasada sino sobre todo futura–, siempre nos llega por medio de un soporte, desde el que podemos entender el medio que la difunde. Respecto a ello, según los medios que el ser humano ha utilizado para dar lugar a sus representaciones, va cambiando el régimen asignado a la imagen. Esta cuestión es constatable al repasar *Las tres eras de la imagen* (2010), de José Luis Brea, pues describe con total nitidez el paso de la imagen-materia a la imagen-film y, por último, a la *e-image* que difunde el *metamedio digital*, aglutinando al resto de medios anteriores;

dislocando, con ello, tiempos y espacios. Este último puerto en el que arriba el estatus de la imagen se establece fluido, siempre cambiante e interactivo, pues nos lleva a ejercer ese rol de prosumidores que anteriormente mencionábamos. Abriéndose a una constante modificación, navegar en esa “imagen-laberinto”, según Román Gubern (1996: 75-ss.), supone sumergirnos en su cualidad virtual más allá de la consideración material de su soporte, que parece desaparecer detrás de la imagen.

Respecto a este tema, Boris Groys (2008), en su ensayo *Bajo sospecha. Una fenomenología de los medios* (2000), plantea una interesante cuestión: “cuál es la fuerza que sostiene los archivos de nuestra cultura y les hace durar” (2008: 11). En ese sentido, la imagen, independientemente del medio al que se halle adscrita, no deja de ser un archivo cultural que “se encuentra en una contradicción interna, producida por su propia dinámica” (2008: 14). Por una parte, trata de reunir todo lo que se halla fuera del archivo contenedor a la vez que, por otra, ese interior contenido ha de ser protegido, aun considerando la parte efímera de su parte material. En ese mantenimiento temporal del archivo, funda Groys su sospecha al preguntarse sobre lo que sostiene el archivo y su duración temporal. Si ante la abducción que establece el cuerpo fantasmal de la nueva imagen compleja, frente a la corporeidad material de la precedente, nos posicionamos en un punto conscientemente crítico, ya nos estamos mostrando desconfiados e inseguros pues, con esta nueva imagen que oculta su soporte más que las anteriores, somos incapaces de “vislumbrar la condición del medio que soporta el archivo” (2008: 20). Notamos, entonces, que esconde tras de sí “determinados procesos de producción, redes eléctricas y procedimientos comerciales” (2008: 25) que, en definitiva, solapan a “la historia, la naturaleza, la sustancia, la razón, el deseo, el transcurso de las cosas, la casualidad o el sujeto”

(2008: 25). Un trasunto, en definitiva, que Groys denomina como el “oscuro espacio submediático”, oculto tras la superficie de los signos, es decir: “lo otro” del archivo.

Estas son las razones por las cuales el determinismo tecnológico, que irrumpe e interconecta la mayor parte de los sectores de la esfera social, ha impulsado una mutación epistemológica, pues “se trata de un modo de conocimiento ligado a características específicas de esa tecnología. [...] Pero conocimiento quiere decir aquí, asimismo: manera de pensar, de actuar, de interactuar” (Schultz, 2006: 63). Con esta advertencia justificamos que, aunque reconsideremos la vuelta material a procesos tradicionales o, al menos, a un diálogo equilibrado, el hecho de vivir el presente momento tecnológico nos condiciona en gran medida aunque, como decimos, pueda ser de un modo indirecto. Todo ello quiere decir que, llegados a este punto de la historia, una vuelta atrás, como reconsideración, se realiza como elección, dadas la multitud de posibilidades que ofrece el presente momento, más que posthistórico: *transhistórico* o, si se prefiere, *transtemporal*, como tiempo sin tiempo donde todo es ahora, sin antes ni después. Ahí es donde reside el potencial de una “imagen de futuro”, aquella que pueda dar cabida a la reflexión integrando materia e idea.

Según esa demanda, desde la incertidumbre que trae consigo el cúmulo de información del *metamedio digital* y su alta densidad icónica, la sociedad trata de adelantar escenarios de futuro. De ahí que, de un tiempo a esta parte, hayan proliferado los llamados Estudios de prospectiva, como una forma de adelantar el futuro y anticiparse a él, para “esclarecer la acción” (Godet, 2006: 6) del presente. A partir de dicha inquietud, y sabiéndonos del potencial profético que puede residir en la imagen, la práctica artística contemporánea cada vez es más consciente de la responsabilidad

que en ella recae, al poder ofrecer a la sociedad cierta “imagen de futuro”, a modo de ensoñación o “imaginación positiva”. Un hecho que ya quedaba reseñado en *La imagen de futuro* (1961), de Fred Polak (1973: 19), cuando defendía el potencial que lleva implícita la imaginación, en función de la elaboración de realidades alternativas o paralelas, las cuales son capaces de transformar las circunstancias del presente y proyectar un futuro divergente, a modo de ucronía que no especula sobre el pasado sino sobre el futuro. En esta onda aseveraba que:

El auge y caída de imágenes preceden o acompañan el auge y caída de las culturas. Mientras la imagen de la sociedad es positiva y floreciente, la flor de la cultura está en su madurez. Una vez que la imagen decae y pierde su vitalidad, en cambio, la cultura no sobrevive más.

Por ello, al hablar de las imágenes artísticas podemos, en el presente, tanto considerar su parte temporal como su potencial de futuro. Una circunstancia que puede llegar a producir, en muchas ocasiones, un acentuado desajuste temporal que repercute en las acciones de determinados entornos sociales. Hecho que provoca que, situándose en la onda de frecuencia que proponen, estos comiencen a ofrecer replicas sincrónicas. En otros términos, una prospectiva comprendida desde el tamiz artístico no delibera predecir el futuro, sino que asiste en su cimentación, dado que el argumento del presente es el futuro. Esta es la razón que nos lleva a pensar que la mejor forma de predecir lo que está por llegar sea creándolo, a modo de actitud interactiva que involucra al conjunto de la sociedad afianzando nuestro movimiento posterior. En definitiva, equiparar las potencialidades inscritas en la imagen de futuro comentada con la parte objetual del arte que aquí se reivindica –como parte física del arte que aún puede dar lugar a una sensualidad poética–, es hablar de realismo especulativo, como un

planteamiento que favorezca una “redefinición en sentido experimental de tales prácticas artísticas objetuales” (Matelli, 2015: 65), a partir de una nueva forma de entender el quehacer artístico.

7. Conclusión

Pensar el arte desde la poética que intermedia lo físico y lo virtual, dando cabida a un materialismo renovado que reflexiona sobre los mundos alternativos a los cuales, en la actualidad, parece encaminarnos el *metamedio digital*, supone una salida más que plausible de cara al futuro. Una fuga hacia delante que, reivindicando cierta *arqueología de los medios* mientras se ensaya cierta consideración intempestiva para la cultura de nuestra época, posicione al cuerpo del nuevo artista, y su producción artística objetual, a las puertas del *transhumanismo*, tomando como foco de interés de investigaciones aquella práctica que establecen nexos de unión entre lo puramente artístico, la creatividad, la Cultura visual, la Historia del Arte, la Estética, la Filosofía, la Sociología y la Educación. Con este enfoque aquí analizado, no se trata de rechazar cualquier tipo de sofisticación proveniente de la esfera digital ni, por el contrario, volver a un estado salvaje del individuo, sino procurar un equilibrado diálogo de retroalimentación que pueda dar cabida a ambas partes; a la virtualidad de ideas ensayadas en los procesos que facilita el *metamedio digital* y a una consecución material renovada que propicie fructíferas zonas interferentes; intermediaciones poéticas intersticiales que establezcan otras formas de concebir, procesar y mostrar el arte contemporáneo.

8. Bibliografía

- Baudrillard, Jean (1978). *A la sombra de las mayorías silenciosas*. Barcelona: Kairós.
- Baudrillard, Jean (1987). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Baudrillard, Jean (2000). *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama.
- Bourriaud, Nicolas (2015). *La exforma*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Benjamin, Walter (2008). "Sobre el concepto de historia". En *Obras*, libro I, Vol.2, Madrid: Abada.
- Billi, Noelia (2009). «Jean-Luc Nancy. Hacia una ontología ecotécnica para un 'giro material' del mundo» *Revista Instantes y Azares. Escrituras nietzscheanas*, N° 6-7, diciembre, pp. 221-237.
- Brea, José Luis (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal.
- Buci-Glucksmann, Christine (2007). *Estética de lo efímero*. Madrid: Arena Libros.
- Cabot, Mateu (2007). *Más que palabras. Estética en tiempos de cultura audiovisual*. Murcia: Cendeac.
- Catalá, Josep María (2005). *La imagen compleja: la fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Crary, Jonatham (2015). *24/7: capitalismo tardío y el fin del sueño*. Barcelona: Ariel.
- Dancy, Jonathan (1993). *Introducción a la epistemología contemporánea*. Madrid: Tecnos.

- Derrida, Jacques (1997). *Mal de archivo. Una impresión freudiana*. Madrid: Trotta.
- Didi-Huberman, Georges (2011). *Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Godet, Michel (2006). *Scenario Planning as a Strategic Management Tool*. París: Económica.
- Groys, Boris (2008). *Bajo sospecha. Una fenomenología de los medios*. Valencia: Pre-Textos.
- Gubern, Roman (1996). *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama.
- Joyce, Patrick (2006). «Materialidad e historia social». *Revista Ayer* 62/2006 (2).
- Lipovetsky, Gilles (1990). *El imperio de lo efímero*. Barcelona: Anagrama.
- Matelli, Federica (2015). «Lo cotidiano en las prácticas artísticas contemporáneas: hacia el régimen poético-especulativo. El caso de Nicolás Lamas». En: Pau Alsina y Ana Rodríguez Granell (coord.). «Art Matters II». *Artnodes*. N° 16, págs. 65-75. UOC. (Consultado el 24 de febrero de 2019) En <http://journals.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n16-matelli/n16-matelli-pdf-es>
- Martín Prada, Juan. (2015). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal.
- Polak, Fred (1973). *The image of the future*. Amsterdam: Elsevier Scientific.
- Schultz, Margarita (2006). *Filosofía y producciones digitales*. Buenos Aires: Alfagrama.

Zielinski, Siegfried (2011). *Arqueología de los medios*. Bogotá: Uniandes.

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol8n2noviembre2019/poetica>

{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. 9 n. 1, mayo 2020) 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 marzo de 2020** (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 usando nuestro OJS <<http://revistacaracteres.net/ojs/index.php/caracteres/>>.

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. 9 n. 1, May 2020) 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 March 14th, 2020** (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 our OJS <<http://revistacaracteres.net/ojs/index.php/caracteres/>>.

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>

Noviembre de 2019. Volumen 8 número 2

<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

Facebook

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