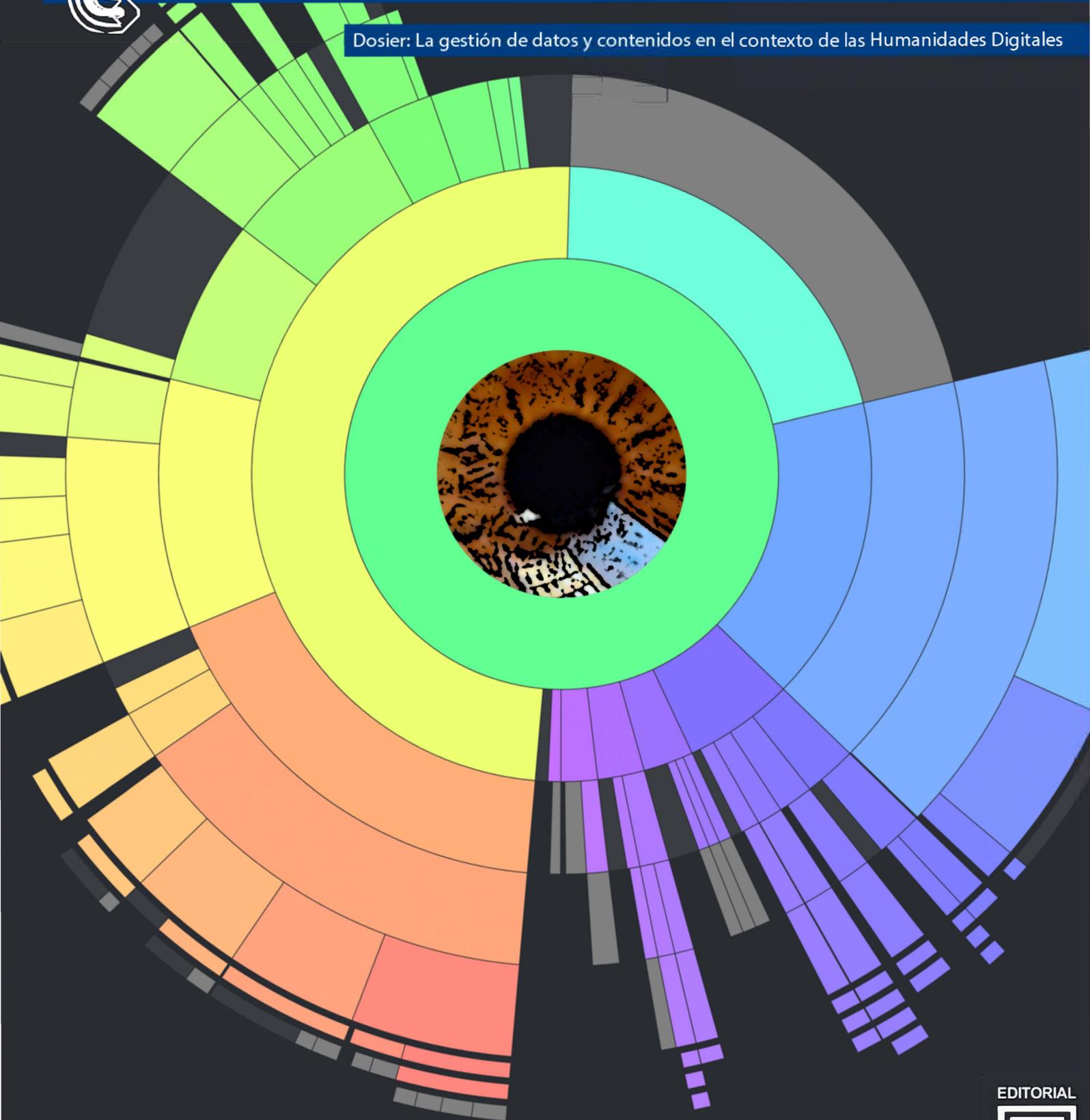


CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ María Álvarez, Pablo Brescia, Rafael Cano Tenorio, Álvaro Cuéllar González, María Isabel Escalas Ruiz, Felipe Fernández García, Myriam Ferreira-Fernández, Candelas Gala, Carmen Gaona-Pisonero, Daniel Herrera Arenas, Anais Holgado Lage, Elena Martínez Carro, Eva Martínez Díaz, David Olay Varillas, Lucas Ramada Prieto, Alexandra María Sandulescu Budea, Alex Saum-Pascual, Ana Sedeño-Valdellós, Olga Taravilla Baquero, Andrea Mediana Téllez Girón, Alberto Venegas Ramos

Dossier: La gestión de datos y contenidos en el contexto de las Humanidades Digitales



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, California State University, Fullerton (EE. UU.) | Francisca Noguero Jiméñez, Universidad de Salamanca (España) | Elide Pittarello, Università Ca' Foscari Venezia (Italia) | Fernando Rodríguez de la Flor Adánez, Universidad de Salamanca (España) | Pedro G. Serra, Universidade da Coimbra (Portugal) | Paul Spence, King's College London (Reino Unido) | Rui Torres, Universidade Fernando Pessoa (Portugal) | Susana Tosca, IT-Universitetet København (Dinamarca) | 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, Wyższa Szkoła Filologiczna we Wrocławiu (Polonia) | Beatriz Leal Riesco, Investigadora independiente (EE. UU.) | Juri Meda, Università degli Studi di Macerata (Italia) | Macarena Mey Rodríguez, ESNE/Universidad Camilo José Cela (España) | Pepa Novell, Queen's University (Canadá) | Sae Oshima, Aarhus Universitet (Dinamarca) | Gema Pérez-Sánchez, University of Miami (EE. UU.) | Olivia Petrescu, Universitatea Babeş-Bolyai (Rumanía) | Pau Damián Riera Muñoz, Músico independiente (España) | Jesús Rodríguez Velasco, Columbia University (EE. UU.) | Esperanza Román Mendoza, George Mason University (EE. UU.) | José Manuel Ruiz Martínez, Universidad de Granada (España) | Fredrik Sörstad, Universidad de Medellín (Colombia) | Bohdan Ulašin, Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio (www.delirio.es)

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

Diseño del logo: Ramón Varela, Ilustración de portada: Daniel Escandell

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

- Una aproximación a la fisonomía del mundo textual: texto, referente y lector. DE ANDREA MEDINA TÉLLEZ GIRÓN, PÁG. 13
- La problemática de la imagen como forma de transmisión histórica en la cultura digital. DE ALBERTO VENEGAS RAMOS, PÁG. 36
- Análisis del nivel de emisión de contenido en las cuentas oficiales de Twitter de los artistas flamencos. DE RAFAEL CANO TENORIO, PÁG. 57
- ¿Es YouTube una nueva esfera digital para leyendas urbanas? La representación de la infancia perturbadora a través del fenómeno cultural de los *Black-Eyed-Kids* (BEKS). DE MARÍA ISABEL ESCALAS RUIZ, PÁG. 88
- Paisaje-cuerpo-música en el videoclip musical y el videoarte actuales. DE CARMEN GAONA-PISONERO Y ANA SEDEÑO-VALDELLÓS, PÁG. 110
- El *souvenir* digital, la memoria en la nube. DE OLGA TARAVILLA BAQUERO, PÁG. 139

Reseñas

- *El español en la red*, de Mabel Giammateo, Patricia Gubitosi y Alejandro Parini (eds.). POR ANAIS HOLGADO LAGE PÁG. 150
- *Narrativas mutantes: anomalía viral en los genes de la ficción*, de Mihai Iacob y Adolfo R. Posada (eds.). POR ALEX SAUM-PASCUAL, PÁG. 163
- *Video Games As Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, de Daniel Muriel y Garry Grawford. POR LUCAS RAMADA PRIETO, PÁG. 169
- *Elogio de lo mínimo. Estudios sobre microrrelato y minificción en el siglo XXI*, de Ana Calvo Revilla (ed.). POR PABLO BRESCIA, PÁG. 177
- *Idea súbita. Ensayos sobre epifanía creativa*, de Amelia Gamoneda y Francisco González (eds.). POR CANDELAS GALA, PÁG. 185

Dossier: La gestión de datos y contenidos en el contexto de las Humanidades Digitales

- Los desafíos digitales en el mercado de la traducción. DE MARÍA ÁLVAREZ, PÁG. 193
- La nueva modalidad discursiva en Twitter: el discurso político como ejemplo. DE EVA MARTÍNEZ DÍAZ, PÁG. 216
- Una interpretación digital de dos tragedias lorquianas: *Yerma* y *Doña Rosita la soltera*. DE ELENA MARTÍNEZ CARRO, PÁG. 240
- Cartografía de todo y para todo. La información geográfica en internet. DE DANIEL HERRERA ARENAS, DAVID OLAY VARILLAS Y FELIPE FERNÁNDEZ GARCÍA, PÁG. 268
- La necesidad de la validación cruzada en Stylo y cómo programarla en R. DE ÁLVARO CUÉLLAR GONZÁLEZ, PÁG. 301
- Reputación digital en la gestión de las redes sociales de artes escénicas. DE ALEXANDRA MARÍA SANDULESCU BUDEA, PÁG. 321
- El uso de las tecnologías digitales en los museos españoles: estado de la cuestión. DE MYRIAM FERREIRA-FERNÁNDEZ, PÁG. 343

Petición de contribuciones, PÁG. 368



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.

**PAISAJE-CUERPO-MÚSICA EN EL VIDEOCLIP MUSICAL Y
EL VIDEOARTE ACTUALES**

**LANDSCAPE-BODY-MUSIC IN CURRENT MUSIC VIDEO
AND VIDEOART WORKS**

CARMEN GAONA-PISONERO
UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS

ANA SEDEÑO-VALDELLÓS
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

ARTÍCULO RECIBIDO: 16-05-2018 | ARTÍCULO ACEPTADO: 22-07-2018

RESUMEN:

El planteamiento que defendemos es que la fuerza discursiva establecida en el plano musical, en el plano de la identidad corpórea y en tercer lugar, en el plano paisajístico, constituyen una maquinaria ideológica y contra-ideológica. Desde ella se configuran narrativas de resistencia colectiva-testimonial, así como una resistencia romántica-distópica y de subjetivación, de cambio social entre otras temáticas, desde un potente escenario discursivo desde la triada paisaje-cuerpo-música. Expresiones contemporáneas de ser y estar en el Paisaje. Se realiza una muestra intencional de obras videoartísticas y de videoclips contemporáneos desde donde apuntar opciones de subjetivación creativa alrededor de esta triada.

ABSTRACT:

We defend an approach where the established discursive force is located in the musical level, in a level of corporeal identity and, in third place, in the landscape: they constitute an ideological and counter-ideological machinery. From it, collective-testimonial narratives of resistance are configured, as well as a romantic-dystopian resistance and subjectivation endurance, for a social change among other topics, from a powerful discursive issue from the

landscape-body-music triad. They are contemporary expressions of being and staying in the Landscape. We choose an intentional sample of video art works and contemporary music videos aiming to point out creative subjectivation options around this triad.

PALABRAS CLAVE:

Performatividad, videoarte, videoclip, paisaje, cambio social

KEYWORDS:

Performativity, videoart works, music video, landscape, social change

Carmen Gaona Pisonero. Doctora en Sociología por la Universidad de Barcelona y Profesora Contratada Doctora en la Universidad Rey Juan Carlos (Madrid). Ha desempeñado labores de investigación en el Instituto de Estudios Almerienses, en el Departamento de Cultura Popular de la Generalidad de Cataluña. Ha sido profesora invitada en la Université d'Amiens (Francia), en la Università Deglo Studi di Milano-Biccoca (Italia), en la Escuela de Comunicación Social de Lisboa y en la Universidad Nacional de Córdoba (Argentina) entre otros centros. En la actualidad es profesora en la Universidad Rey Juan Carlos (Madrid) sobre Teorías de la Comunicación y de la Información. Sus líneas de investigación se centran en la Antropología del Paisaje, en Comunicación Social, así como estudios de Estética y Política.

Ana Sedeño-Valdellós. Doctora en Comunicación Audiovisual y Profesora Titular en el Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad de Málaga (España). Sus líneas de investigación tienen que ver con la música en relación con los medios audiovisuales y las prácticas audiovisuales, con especial énfasis en hechos artísticos como el videoperformance, el mapping o la videodanza y las nuevas prácticas escénicas. Ha sido performer en espectáculos como *Pánico* de Diana Pérez Custodio, y *Via Crucis para Jorge Rando* de Diana Pérez Custodio. Por otro lado, complementa esta labor con la de creadora audiovisual, con visuales para obras como *Si me juzgan las cortes de amor* (obra para flauta, Laboratorio de Arte Alameda. México DF, México), Trossingen, Alemania; Video *Travel-In* (La Casa Encendida, Madrid); *La cueva de Noctiluca* (espectáculo escénico Statliche Hochschule für Music, Trossingen, Alemania).

El presente artículo es resultado del encuentro I CIECI (Congreso Internacional de Estudios Culturales Interdisciplinarios) celebrado en febrero de 2018 en la Universidad Rey Juan Carlos (Madrid, España):

1. Introducción: Contemplación y episteme

El presente texto intenta por un lado escapar de los instrumentalismos epistemológicos y, en segundo orden reflexionar sobre los discursos que los artistas otorgan al paisaje, centrándonos en esa adecuación de la cultura visual actual en las modernas producciones audiovisuales representadas tanto en el videoarte como en el videoclip. Para ello, tal y como nos aconseja Bateson antes de decantarnos por la *episteme* desde la que comprender el paisaje o los paisajes en los nuevos formatos audiovisuales del videoarte y del videoclip, hemos seguido el camino de la contemplación sin finalismos, para luego aterrizar desde ésta en nuestras útiles cadenas epistemológicas.

Por otro lado, iniciar nuestra labor de producción de conocimiento científico en dos pasos, primero en la contemplación artística y luego pasar a la concreción epistemológica, adolece a ese modelo batesoniano, reforzado además por la creencia del carácter sanador o esclarecedor que ciertas producciones artísticas pueden cumplir. No obviemos como la producción artística, ésta que en su código se muestra, no es indiferente a un sistema de pensamiento, e inclusive como puede lo reformula. En definitiva, cuando nuestros problemas de delimitación epistemológica se dificultan ante su desbordante multiplicidad, el arte sigue siendo ese recurso redentor de la recuperación del saber, siempre y cuando sea auténtico, porque también el arte -aunque más escurridizo- es presa de la razón, que suele degradarlo o es simple alegoría a negocio publicitario.

En este primer paso de contemplación, si ya en la pintura tal y como Paul Claude dice “el ojo oye”, en la contemplación que

hemos llevado a cabo en nuestra muestra significativa de videoclips y obras de videoarte, la experiencia sensitiva se multiplica por la relación directa entre imagen y música que en el clip se establece mediante la correspondencia entre ritmo musical y visual en base a la llamada sincronía estética.

Otro aspecto a precisar en esta parte introductoria que explique los modos de dicha contemplación es el relativo a nuestra muestra de análisis. Debemos aclarar que la selección de nuestra muestra no vino marcada por la selección de videoclips u obras de videoarte que tuvieran como objetivo o tema principal el paisaje. La selección vino marcada por aquellas piezas que son objeto de una representatividad por parte de un público especializado y al margen de los aspectos cuantitativos están integrados en su particular imaginario colectivo. A modo de ejemplo de producciones musicales creadas con una clara y manifiesta relación con el paisaje, hacemos mención a la reciente obra *Human* del madrileño Henry Saiz. En este trabajo, cada canción se corresponde con una ciudad o paisaje; en concreto Saiz se inspira en Lanzarote, Australia, Dubai, Maassai Mara, Saigón, el desierto del Joshua Tree, Tokio, Europa, los Andes y la Antártida. De este modo no hemos buscado obras creadas de forma expresa y declarada desde el lugar, desde el territorio, desde los espacios, sino que hemos buscado el paisaje dentro de las piezas artísticas, pues como dice Javier Maderuelo, “la idea de paisaje se encuentra tanto en el objeto como en la mirada” (Maderuelo, 1997:10).

Por último, debemos reconocer el eje conceptual de nuestras cadenas epistemológicas: la triada paisaje-cuerpo-música. Esta triada es el eje reflexivo que desarrollaremos en este artículo, trasladando dicha triada en la pragmática del videoarte y el videoclip.

El planteamiento que defendemos es que la fuerza discursiva establecida en el plano musical, en el plano de la identidad corpórea y en tercer lugar, en el plano paisajístico, constituyen tres niveles de significación elaboradas desde una rica y diversa performatividad que va desde semantizaciones de subjetivación, hasta semánticas de resistencia o cambio social, expresadas todas ellas de forma explícita e implícita.

Tras la delimitación conceptual de los conceptos de paisaje /cuerpo y música en el videoarte y en el videoclip, pasaremos a presentar un primer esbozo de algunas representaciones que están presentes en esos discursos de resistencia o cambio. Uno de nuestros objetivos, es calibrar si en la performatividad de la tríada paisaje/cuerpo/música, existen narraciones múltiples y divergentes, así como empezar a vislumbrar las intencionalidades de éstas más allá de la mera reproductibilidad técnica. Un segundo nivel de análisis requerirá concretar las semánticas de dicha intencionalidad: ¿Estamos ante un discurso crítico y de resistencia, o estamos ante un discurso de proyectabilidad hacia el cambio social? En el tercer nivel de análisis, cabe plantearse si estos discursos son escritos desde el universo simbólico del artista o desde la referencia de su imaginario colectivo. En este caso detectaremos el nivel de originalidad en la propuesta de resignificaciones presentes en el panorama artístico, pues no podemos olvidar que todo artista es un individuo con un diseño biopolítico.

2. Tras la contemplación: Antecedentes

2.1. Delimitación conceptual del paisaje y cuerpo en la cultura visual: video arte y videoclip

En todo proceso de socialización el individuo experimenta una identificación progresiva con los lugares y espacios por los que transita y habita: el Paisaje. Entre las personas, los ciudadanos y el paisaje se establece una comunicación *vís a vis*; en tanto el Paisaje es una *totalidad orgánica y reflexiva*, un organismo vivo e integrado en el cosmos, y en el mundo vida, por tanto, presente en la realidad sociocultural y en nuestros imaginarios colectivos. Una totalidad que nos configura y con el que estamos en diálogo constante, pues la historia nos constata “la presencia de un proceso de retroalimentación en el que los hombres han conformado el medio natural, pero al mismo tiempo éste los ha conformado a ellos” (Álvarez Munárriz, 2015: 421). En continuidad con las palabras del profesor Álvarez Munárriz y respaldando la propuesta de Merleau-Ponty sobre el protagonismo de nuestra corporeidad, todo sujeto es un “sí-mismo corporeizado que se relaciona de manera dinámica y creativa con un entorno específico”. Desde otras disciplinas, Paul Claudel, argumenta y desarrolla en su obra *El ojo oye* (2015) esta *vis a vis* entre paisaje e individuo, por el que no sólo pisamos los territorios, sino que habitamos los lugares.

Pese a autores como Jorge Zuzulic para quienes el vídeo, la performance, así como la poesía, no se explican, no necesitan ser comprendidos, sólo se experimentan en su forma, frente a esta posibilidad, se defiende la posibilidad de extraer y entender (de oír) los discursos integrados en la obra y por ende del paisaje, cuándo éste forma parte de la labor artística.

Las tesis de Paul Claudel conectan y amplían el planteamiento de Stendhal, quien en el 1817 manifestó que “la pintura no es más que moral en forma plástica” (Stendhal, 1967: 141). A lo que Claudel le añadiría unas “pretensiones intelectuales” (Claudel 2015: 12), si bien Claudel en dichas pretensiones engloba también la propia voz de la obra. Desde su concepción de que la pintura

imita a la Naturaleza; no en vano Claudel espera oír a los cuadros, que le den argumentos para su alma. Para Claudel el “ojo oye” ante el paisaje, pues existe una comunicación irremediable e indestructible entre Naturaleza e Individuo, de la que parte la comprensión del espacio habitado y que es reflejada en la pintura, por eso en su análisis de la pintura holandesa del siglo XVII (Claudel, 2015:22), advierte como debemos renunciar a comprender a un país si antes no “se ha adentrado por completo y lleno, no experimenta bajo sus pies esta elasticidad secreta” del paisaje. Dicha comunicación se establece en la pintura no por mera curiosidad, sino según palabras de Claudel, por una consciente meditación o charla del pintor con el paisaje: “Creo, en efecto que entenderíamos mejor los países holandeses, esos temas de contemplación, esas fuentes de silencio, que deben su origen menos a la curiosidad que al recogimiento, si aprendiésemos a prestarles oído al mismo tiempo que por los ojos alimentamos nuestra inteligencia con ellos” (Claudel, 2015: 23).

Desde estos primeros referentes teóricos, el videoclip y el videoarte en sus *tableaux vivants* superponen a la carga semántica visual, toda la fuerza narrativa de la música, con el siguiente refuerzo performativo, tal y como pasamos a explicar en el siguiente epígrafe.

2.2. Música, paisaje y cuerpo en videoclip y videodanza

Como dice Maderuelo “la idea de paisaje se encuentra tanto en el objeto como en la mirada. No es lo que está delante sino lo que se ve” (Maderuelo, 1997: 10) aunque habría que añadir también en lo que se oye, a juzgar por las herramientas de composición musical con que cuenta el artista -el videoartista y el realizador de

videoclips- y que van desde la naturalización del sonido ambiental a través de la voz en off y el diálogo, hasta la generación musiconsonora en tiempo real a través de sintetizadores, software de postproducción de sonido... La relación de la música con el paisaje en los formatos audiovisuales de creación como el videoarte y videoclip puede describirse apuntando o describiendo el concepto de *paisaje sonoro*, término acuñado por Schafer para componer la naturaleza ambiental del sonido en el ecosistema tecnológico del ser humano contemporáneo (desde la segunda mitad del siglo XX), que se encuentra entre la música y el ruido.

En el caso del videoclip, se debe señalar su naturaleza estética con objetivo publicitario, como formato dependiente de la música popular. Así, el videoclip realiza una tentativa por sustituir o superar la fruición directa de la música en vivo, con un reemplazamiento de su recepción colectiva (en el concierto) por la doméstica e individual en una pantalla. Quizás sea el concepto de texto-estrella de Goodwin (*star-text*) (1992: 100), el que mejor define estas relaciones, en tanto se persigue una narrativa personal y específica, basada en un *look*, puestas en escena específicas y temáticas particulares, además de todo un entramado publicitario que contiene cartelera, apariciones en público y redes sociales, entre otros medios. Se trata de un concepto genérico diferenciador que supone una mezcla de ficción, narrativa e identidad. El videoclip es un componente básico en todo ello y de hecho, “las discográficas computan el éxito de los videoclips en función de los procesos de creación de una estrella, no en cuanto a la venta de singles” (Frith, 1988: 215). Todo ello apunta a que el videoclip puede entenderse como “maquinaria ideológica”, como una forma de elaborar representaciones sociales que moldean cuestiones de raza, sexualidad o género (Vernallis, 1998: 153). Taize Oliveira (2009) describe los sometimientos del cuerpo al discurso

postmoderno y ecléctico del videoclip y a sus asunciones desde la música popular, un intento de corporalizar visualmente el énfasis sobre el grano de la voz (como ya apuntó Barthes) que realiza toda la música popular. Como se ha señalado en otros trabajos (Sedeño, 2012, 2016) puede hablarse de una movilización del cuerpo por la música, y una fragmentación por las técnicas de realización y edición.

Desde la sociología de la música popular, Frith apunta a la *sincronía estética*, una forma de fusión perceptiva audiovisual que tiene el ritmo de las repeticiones su principal proceder: "coincidencia exacta en el tiempo de dos estímulos distintos que el receptor percibe perfectamente diferenciados" (Rodríguez, 1997), "una soldadura irresistible y espontánea que se produce entre un fenómeno sonoro y un fenómeno visual momentáneo cuando estos coinciden en un mismo momento" (Chion, 1993: 65). La implicación emocional generada en el espectador, resultado del placer visual y físico de este tipo de correspondencias, es empleada por los realizadores como técnicas de edición.

Nicholas Cook (2004) dispone su concepto de *multimedia musical* para indicar cómo la música moldea la imagen en todos los formatos audiovisuales contemporáneos (entre ellos el clip) y profundiza en esa voluntad integradora de formas de expresión para construir el sentido. En el video musical, la figura del cantante/*frontman* concentra estas significaciones, provenientes del discurso textual de la canción y del aporte visual del clip. En el primer caso, la canción con su letra y su estructura básica dentro del esquema de la música popular realiza una propuesta básica de significación. En el segundo, incluso en el caso de una falta de narrativa o una narrativa relajada, el caso de los videoclips conceptuales, la banda visual vehicula, en teoría, una serie de inquietudes (en el caso de los artistas más comprometidos con

ciertas temáticas) o temáticas que pretenden ejemplificarse en las puestas en escena, a modo de cuadros o *tableau vivant*. Es el caso de algunos videoclips de la artista Björk (prolija amiga del uso de la tecnología más novedosa aplicada a la generación del discurso visual alrededor de su persona-artista). En su video *Joga*, nos presenta la geografía de su país natal, Islandia. Como apunta Oliveira (2009) en su propuesta, resulta una fórmula de generación de textos visuales que permite hablar de cuerpos-mundo y cuerpos-música:

La geografía del país natal de Björk es recorrida desde arriba y, entre grietas y agujeros, se ve confundido en el clip el lugar del interior y del exterior, puesto que, a la vez que la cantante habita su país, él habita en su interior. Esa aproximación emocional de ambos cuerpos, impulsada por una voz melodiosa acompañada por violines, cellos y sintetizadores, trasciende el orden discursivo porque se trata de una experiencia: “No tienes que hablar, yo siento paisajes emocionales. (Oliveira, 2009: 76)





Figuras 1 y 2 Un par de momentos del videoclip Joga de la cantante islandesa Björk (Homogenic, 1997). Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=BBju9Sdh94k> (17-5-2018)

Pueden subrayarse algunas vías de desarrollo presentes de esta interrelación música-cuerpo-paisaje:

- Por un lado, las vertientes que llegan desde la experimentación radical, propiciada por la colaboración entre músicos electrónicos y diseñadores visuales, en torno al videoclip de música electrónica. En este sentido el trabajo *Howler Monkey* de Victor Doval y Meier y Merdman es el paradigma de generación e imagen y sonido en tiempo real, con objetivos de sincronía mediante técnicas de visualización de señales digitales de sonido, basadas en algoritmo de generación gráfica. Con los datos sonoros del track musical, se construyen picos, flores y valles mediante el lenguaje de programación Processing y el software de gráficos 3D Blender (<https://vimeo.com/211387965>).
- Por otro lado, se encuentra ese punto neurálgico que significa la coreografía en las obras de videodanza y en el

videoclip (la hibridación entre estos formatos se acentúa). Siguiendo a Simeon (1992), existen tres tipos de correspondencia: la correspondencia kinética, la correspondencia sintagmática y la correspondencia de contenido.

Es en la primera correspondencia kinética, referida a la velocidad de la música en relación con la velocidad de la acción, lo que suele referirse a fenómenos de tipo rítmico, donde se sitúan en su exploración los videoclips con danza contemporánea y obras de videodanza. En ellos, lo corporal dancístico/performativo -en su visualidad en la banda imagen- se articula en relación con algún parámetro musical. El modo básico de esta correspondencia, que establece tipos de analogía música/imagen, se produce entre cambio de plano/ritmo básico o en la duración de acciones/tempo musical.

Forest Awards: the Weick Gold (Benjamin Millepied) es una pieza hipnótica en el que el cuerpo y el paisaje son uno. El instrumento de raíz oriental con una textura homofónica es el único que establece la melodía, con tonalidad menor y en modalidad pentatónica. El cuerpo del bailarín, único elemento vivo y en movimiento, focaliza la atención en un encuadre centrado, único núcleo de interés en movimiento frente a un paisaje desértico, horizontal y homogéneo. Danza contemporánea frente a un paisaje y un cuerpo de raíz oriental.

La emocionalidad de la danza contemporánea permite una intensificación musical que es aprovechada por el realizador como estrategia sincrónica musicovisual y coreográfica en videodanzas como ésta: el cuerpo se deforma, se detiene y expande; resignifica la música (en su extrañamiento, por su configuración lejana de lo

convencional) sobre el paisaje del Mar Muerto en este videoclip del coreógrafo francés Benjamin Millepie.



Figura 3: Forest Swords: "The Weight Weight of Gold" by Benjamin Millepie. Fuente: <https://www.nowness.com/story/forest-swords-the-weight-of-gold?autoplay>. (12-4-2018)

3. Metodología y objetivos

El propósito del trabajo supone comenzar con una reflexión teórica y metodológica de acercamiento a la relación entre el paisaje, el cuerpo y música en los formatos videográficos de creación experimental, como son las obras videoartísticas y el videoclip musical.

Por ello se elige y cuenta con una muestra intencional, discrecional o por juicio. En la medida en que no estamos estudiando el alcance de estas puestas en escena en un universo completo, sino seleccionando casos específicos con los que describir el fenómeno. En este tipo de muestreo la "representatividad" no es medible o cuantificable, sino que la

determina el investigador de modo subjetivo. (Casal & Mateu, 2003). El sesgo de la muestra viene intrínseco por su elección como selección. En este caso, el investigador es una especie de curador, comisario... que, consciente de la imposibilidad de conocer todo el universo de textos en su totalidad, sabe que no hay más alternativa que la elección de casos-ejemplo.

4. Resultados: narraciones y performatividad de la tríada paisaje/cuerpo/música

Desde el planteamiento de la “maquinaria ideológica” presente en el videoarte y en el videoclip, en una primera aproximación, expondremos algunas obras para evidenciar la presencia de las principales narrativas localizadas. Son narrativas hechas desde una enunciación de denuncia social, de replanteamientos y resignificaciones identitarias que denominamos en nuestra categorización como *narrativas reflexivas de subjetivación*, así como también reproducimos una tercera categorización sobre *narrativas de resistencia romántica-distópica* en la triada paisaje-cuerpo-música que pese a seguir la lógica ya existente de estetización política del arte, utilizan no sólo nuevos códigos expresivos sino un nuevo giro hermenéutico.

4.1. 4.1. Crítica y resistencia “colectiva-testimonial” en la triada paisaje-cuerpo-música

Sin lugar a dudas, la denuncia y la crítica han estado presentes en el videoarte y las videoperformances desde sus orígenes (Gaona & Mateos, 2016). Desde esta tradición, construimos nuestra

primera categoría, en que la estética es dialéctica en grado superlativo. A modo de exposición visual de esta categoría tomamos como referente el encuentro artístico producido en unos lindes socioculturales muy lejanos, la Bienal de en Corea del Sur. En este evento, la defensa medioambiental fue un tema recurrente en las distintas propuestas artísticas, de ahí que el título de este certamen fuese *The Eighth Climate (What Does Art Do?)*. En la Bienal de Gwangju confluyeron 101 artistas, destacando una obra en particular de un artista español: la videoperformance de Fernando García-Dory *Lament of the Newt*. Esta producción artística está basada en una acción-ópera en el que Hansaebong Dure, el último arrozal de Gwangju, se convierte en el protagonista y gran escenario de la acción colectiva sobre las relaciones entre la ciudad y su ecosistema, destacamos como este arrozal se encuentra rodeado de torres de apartamentos en un aparente paisaje de oxímoros. Esta singular performance integra dos elementos olvidados en muchas de las producciones de videoarte, la tradición y la cultura popular, tal y como veremos a continuación en la breve descripción que reproducimos: El artista forma una compañía teatral con los vecinos de los edificios circundantes al campo, y desarrolla una representación en torno a los rituales alrededor del ciclo de cultivo del arroz, donde las posibles historias, personajes y escenas van emergiendo y son definidas por el grupo. Tomando las celebraciones tradicionales rurales de máscaras –tales como el Ga-Myun, la labor contracultural del “Movimiento de Pequeños Teatros” de los ochenta en Gwangju, las coreografías del sync poc y algunas manifestaciones agrarias recientes-, la acción pone en cuestión los modelos prevalentes de desarrollo urbanístico y las estructuras políticas y culturales que lo alientan. Esta acción-ópera apela al auto-reconocimiento de la resistencia que los vecinos llevan desempeñando desde décadas contra los planes de desarrollo

que amenazan al arrozal, y que llega a la ciudadanía de Gwangju como toma de conciencia sobre la importancia de los espacios agroecológicos. En otro nivel que no es objeto de este texto, sería interesante abordar el papel del artista como productor de cultura vida.



Figuras 4 y 5: Imágenes de la videoperformance de Fernando García-Dory *Lament of the Newt*. Fuente: Fotografías de las autoras, pertenecientes a la exposición Hybris. Una posible aproximación ecoestética, en el MUSAC (León).

En esta crítica línea discursiva está el trabajo llevado a cabo por la artista Regina José Galindo, si bien sólo a modo de ejemplo de su labor de denuncia nos centraremos en su video *Mazorca* (2014). Para entender esta obra, antes tenemos que reconstruir algunos referentes presentes en la memoria colectiva del pueblo guatemalteco. Por ello recordemos como durante la guerra en Guatemala, y como parte de la estrategia militar de *tierra arrasada*, el maíz fue cortado y quemado por el Ejército Nacional con la intención de destruir las comunidades indígenas, consideradas bases de la guerrilla. La paz fue firmada en 1996. El maíz resistió. Los pueblos resistieron. Con el tiempo y fruto de las injerencias capitalistas, en 2014 el Congreso de la República aprobó la ley de protección de obtención de vegetales, popularmente conocida como Ley Monsanto, que ponía en riesgo el futuro del maíz y la autonomía alimentaria del país. Fueron los pueblos indígenas los que más se opusieron, logrando la derogación de la ley. A modo de reconstrucción de la historia pasada, la artista, se mantiene oculta dentro de un maizal mientras cuatro hombres cortan con machete todo el maíz hasta descubrirla. Durante toda la pieza de video arte el cuerpo de Galindo permanece de pie sobre el maíz destruido, y va cobrando mayor visibilidad y mayor carga metafórica que supone la representación del cuerpo como proyecto político de resistencia.

4.2. Narrativas reflexivas de subjetivación

En otro registro temático, existen todo un grupo de artistas que desde el arte, bien como eje conductor de su obra o simplemente en una etapa concreta, activan la reflexividad aprehensiva del lenguaje (Sendín & Gaona, 2009: 42-43). Cabe entender la reflexividad desde un doble plano jerárquico: la reflexividad aprehensiva junto

con la reflexividad interrogativa (infinita y recursiva). El carácter de reflexividad aprehensiva se explicaría desde un interaccionismo simbólico, por la que el acto de conocer, aunque venga impuesto o direccionado desde el exterior del individuo, requiere de un momento íntimo de reflexión en el que toda persona interioriza y resignifica desde la subjetización su *alteridad*. Ésta última no viene delimitada desde la construcción del otro, sino desde una perspectiva fenomenológica, desde la que la alteridad es el conjunto de pensamientos, conocimientos y representaciones de nuestras autoimágenes, además conocemos desde la mediación de nuestra alteridad, puesto que conocemos desde nosotros mismos en la forma de yo como otro yo, sí mismo como yo mismo de Paul Ricoeur, como un alter ego cognoscitivo, al que desde el arte se le ha dado forma y luego estética. Tal es la lógica de la creación artística de Orlan Yayoi Kusama, Joan Jonas, o Ana Mendieta entre una infinita lista.

La icónica artista japonesa Yayoi Kusama, representante del “arte performance” desde los años 70, propone en su producción artística “la invención de un cuerpo: un cuerpo de puntos. Desde la construcción de espacios dotados de sentidos desde la constante presencia de aros y puntos siguiendo ambos patrones rítmicos a las estructuras formales en red. La propia Kusama manifiesta: “mi vida... un punto, es decir, una partícula entre millones de partículas. Fue en 1959 cuando presenté un manifiesto en el que declaraba que, mi arte, borraba y borraba a los otros en el vacío de una red tejida con una acumulación astronómica de puntos”. Yayoi Kusama inventa un cuerpo que va más allá del mero volumen del lazo.



Figura 6: *Infinity mirror room* de Yayoi Kusama. Fuente: En <https://hirshhorn.si.edu/kusama/infinity-rooms/> (18-5-2018)

La propuesta visual de la artista Joan Jonas desde su obra *Duet and Left side, Right Side* (1972) es toda una narrativa reflexiva de su corporeidad. En dicha obra, Joan Jonas, hace uso de un espejo y las propiedades del medio de video para investigar su propio cuerpo y autoimagen de una manera ingeniosa. El lado derecho del lado izquierdo está formado por primeros planos. Jonas señala con la mano para indicar lo que está bien y lo que queda: 'Este es mi ojo derecho, este es mi ojo izquierdo'. Debido a una construcción compleja, podemos ver, al mismo tiempo, una imagen de monitor a la izquierda y una imagen de espejo a la derecha, ambas filmadas por una única cámara estacionaria. De esta manera, Jonas se duplica a sí misma. Ante los ojos del espectador, se despliega un juego complejo y confuso entre la derecha y la izquierda, y entre la imagen de video y la imagen de espejo. ¿Qué es una imagen de video y qué es reflejo? Hasta que no podemos ver a Jonas "real" no se resuelve el misterio: Jonas está sentada con la cara vuelta hacia el monitor y el espejo, que están colocados uno al lado del otro. Una cámara, colocada directamente frente a ella, detrás del espejo y el monitor, está filmando sus movimientos y transmite esta imagen directamente al monitor. Una segunda cámara, parada

diagonalmente detrás de ella, registra la imagen que muestra tanto el monitor como el espejo. Durante el tiempo de reproducción de la cinta de video, la imagen que vemos alterna entre la del monitor y el espejo, y las tomas directas de Joan Jonas.



Figura 7: *Duet and Left side, Right Side*, por Joan Jonas, 1972, 7'37''. Fuente: En <http://www.li-ma.nl/site/catalogue/art/joan-jonas/leftside-rightside/2539> (12-5-2018)

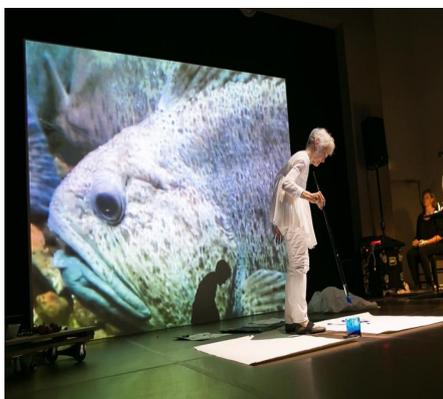


Figura 8: “Reanimation” (noviembre 2014) Video instalación y performance de Joan Jonas. Fuente: Fondo del MFA (Museum of Fine Arts’s Remis)

Joan Jonas, a lo largo de su obra parte de una reflexión identitaria corpórea en continuidad con el body art, y en su evolución estética integra como otro protagonista al paisaje. A

partir de los signos de espacio y cuerpo, la artista llega a integrar de una forma más directa el paisaje, en una especie de paisajización del espacio fusionada con la presencia corpórea (metáfora de la acción humana), desde ambas construye sus enunciaciones sobre el riesgo y la crisis medioambiental, como temática principal de sus últimas propuestas artísticas. El espacio en la obra de Joan Jonas, sigue esas narrativas reflexivas de subjetivación en fusión de las identidades cuerpo y espacio. Éste último es objeto de una particular forma estética, tal y como la propia Jona nos explica:

Space was always a primary concern, and in considering the space of the monitor I then dealt with the box-like structure, positioning it in relation to myself. I tried to climb into the box, attempting to turn the illusion of flatness into one of depth. The focus was off myself. (Meigh-Andrews, 2013:180).

Siguiendo esta misma lógica reflexiva, pero con propuestas formales por completo diferentes, estaría la obra de Fina Miralles (*El cuerpo cubierto de paja*, 1975) centrada en la relación entre el cuerpo y los elementos naturales. Esta autora explora las relaciones entre los seres humanos, la naturaleza y los objetos, y analiza la transformación y alienación de objetos naturales cuando se sacan de contexto. La artista trabaja con diferentes medios, incluyendo pintura, performance y video en una temática central de los eternos procesos de destrucción y renacimiento de la naturaleza en intersección está con el cuerpo. Nombramos la obra *El cuerpo cubierto de paja* (Sabadell 1975) que pertenece a una serie de 5 fotografías en la que el cuerpo del artista se fusiona con una gama de elementos naturales, formando una sola unidad de valores intercambiables que giran alrededor de los procesos eternos de destrucción y renacimiento de la naturaleza.

Desde unas narrativas más explosivas, no podíamos obviar las contribuciones del arte-carnal en Orlan, quien con su digamos estética del sacrificio deconstruye y crea nuevas identidades corpóreas y nuevos géneros. Y por último, citamos también otra artista muy referenciada en nuestra muestra, la artista cubana Ana Mendieta, en concreto dentro de su obra *Silueta, Imagen de Yagul*, de la serie *Silueta de México*, con una resignificación identitaria desde ser paisaje.

4.3. Resistencia romántica-distópica en la triada paisaje-cuerpo-música

Let england shake de PJ Harvey es quizás uno de los álbumes visuales que mejor ejemplifica esta comunión de arte, discurso visual y música popular: una serie de doce clips dirigidos por Seamus Murphy que acompañan al octavo álbum de estudio de la artista británica PJ Harvey. Su recorrido comienza cuando la cantante visita la exhibición *A Darkness visible*, de Seamus Murphy, una colección de fotografías tomadas desde 1994 a 2006 y le invita a realizar todos los clips y una exposición fotográfica como proyecto artístico paralelo a su álbum de estudio. Los doce vídeos se repite parecido formato en torno a tres tipos de puestas en escena: material cuasi documental de interiores casi siempre deshabitados, aparición *performance* de la artista en un entorno doméstico, con una estética amateur y sonido directo y personajes que recita parte de la letra de la canción posterior. Y en todo ello la oposición entre el interior (la casa, el territorio de la performance) y el exterior, paisajes urbanos y rurales (Sedeño, 2016).

El trabajo continúa la tradición artística inglesa en torno al paisaje (árboles, jardines, riberas...). La insistencia en el paisaje y

lo pastoril entronca el proyecto de PJ Harvey/Seamus Murphy con una tradición inglesa de rechazo de lo urbano y reivindicación de valores tradicionales y rurales que está en William Morris, Geoffrey Chaucer o William Blake y que remiten a una resistencia vivencial romántica en espacios personales y retirados frente a la hostilidad de la guerra exterior.



Figura 9: Imagen del videoclip *Let England shake*, de PJ Harvey. Fuente: En <https://www.youtube.com/watch?v=5tFBo1QunlA> (7-11-2017)

Hay en este trabajo un intento de establecimiento de una narrativa personal de cariz poético basado en la nostalgia por el pasado y el arraigo en una tradición paisajística con la inclusión de performances reducidas de la artista protagonista. En definitiva, un proyecto que se encuentra más allá del álbum, del proyecto video artístico de corta duración y de la exposición de fotografía.

5. Conclusiones

Es importante visibilizar las representaciones simbólicas, así como las narrativas sobre el Paisaje presentes en el videoarte y en el videoclip, para reivindicarlos como marcos reflexivos imprescindibles desde los que entender nuestra presente realidad cultural. Hay dos elementos que refuerzan este giro analítico. Por un lado, estas actuales producciones visuales son expresión renovada en nuestro mundo digital, al estar más próximos a los códigos comunicativos actuales de las poblaciones juveniles, así como de otros sectores; y por otro lado generan nuevos códigos comunicativos o nuevas poéticas de la imagen con una proyectabilidad transformadora más allá de la crítica.

Sus semánticas, suponen una mezcla de ficción, narrativa e identidad que pueden entenderse como maquinaria ideológica, como una forma de elaborar representaciones sociales que moldean cuestiones de nuestras memorias históricas, de sexualidad, de género, de tradición y entre otros de temas medioambientales. El arte como “maquinaria ideológica” hacia la acción y hacia la subjetivación, pues va mucho más allá de la simple crítica de las conocidas y futuras catástrofes medioambientales ocasionadas por la acción humana. Esos pasos hacia adelante, se encaminan por ejemplo a retomar discursos de la memoria colectiva silenciados en los relatos históricos oficialistas, y a diseñar nuevos modelos de habitabilidad.

Constatamos una pluralidad de intenciones estéticas que caracterizan estas producciones artísticas. En estas producciones videoartísticas el cuerpo se deforma, se detiene y expande; resignifica la música (en su extrañamiento, por su configuración lejana de lo convencional) sobre el paisaje desde una auténtica

Estética. Pero lo más importante es que las narrativas expuestas son prueba de que el cuerpo no ha quedado atrapado en el triunfo del espectáculo que caracteriza a las sociedades liberal-democráticas. Por el contrario, asistimos a unos nuevos códigos culturales que en su conjunto conforman toda una maquinaria discursiva de resistencia y de subjetivación.

Por tanto, no hemos contemplado meras prácticas artísticas, sino que hablaríamos de una estatización del paisaje-cuerpo-música. Desde el espectáculo de esta triada paisaje-cuerpo-música, se alcanza a deconstruir el género, visibilizar reivindicaciones sociales, denunciar nuevas alienaciones, rescatar y reconstruir la memoria histórica. Tras esa visibilidad exhibicionista del cuerpo-paisaje potenciado desde el lenguaje musical, existe una proyectabilidad hacia una nueva de pensar y relacionarse con el mundo.

6. Bibliografía

- Alvarez Munárriz, L. (2007). “Conciencia y conducta medioambiental: los paisajes culturales”. *Intersticios. Revista sociológica de pensamiento crítico* 1.
- Alvarez Munárriz, L. (2010). “El agua como geosímbolo”. Ed. C. Lisón Tolosana. *Agua y cultura*. Zaragoza: Fundear.
- Alvarez Munárriz, L. (2015). *Categorías Clave de la Antropología*. Sevilla: Signatura Demos.
- Casal, J., & Mateu, E. (2003). “Tipos de muestreo”. *Epidem. Med. Prev.* 1, pp. 3-7.

- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.
- Claudel, P. (2015). *El ojo oye*. Madrid: Vaso Roto.
- Cook, N. (2004). *Analysing Musical multimedia*. Oxford: Oxford University Press.
- Fernando García-Dory (s.f.). “Fernando García-Dory”. En *Laboral Centro de Arte*. <<http://www.laboralcentrodearte.org/es/recursos/personas/fernando-garcia-dory>> (15-2-2018).
- Frith, S. (1988). *Music for pleasure*. Nueva York: Routledge.
- Gaona, C. (2016). “Aproximación al paisaje desde una nueva propuesta: Self Territory 174, técnica etnográfica aplicada a la interacción paisaje-sujeto y experiencia de salud”. *Revista de Antropología Experimental* 16: pp. 413-429.
- Gwangju (2016). “Bienal”. En *Universes* <<https://universes.art/es/bienal-gwangju/2016/img/>> (21-2-2018).
- Goodwin, A. (1992). *Dancing in the distraction factory: Music television and popular culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Maderuelo, J. (1997). “Introducción al paisaje”. Dir. J. Maderuelo. *El paisaje: arte y naturaleza*. Huesca: Diputación de Huesca.
- Mateos, C. & Gaona, C. (2006). “Constantes del videoactivismo en la producción audiovisual. Rastreo histórico (1917-2014)” Eds. F. Sierra y D. Montero. *Videoactivismo y movimientos sociales. Teoría y praxis de las multitudes*. Barcelona: Gedisa. pp. 106-140.

- Meig-Andrews, Chris, (2013). "A History of Video Art". *A&C Black 7*.
- Oliveira de Araujo, T. (2009). *Videoclip y cuerpo. El entre-lugar de los cuerpos mutantes*. Trabajo no publicado. Universidad Autónoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/pub/trerecpro/2009/hdl_2072_48874/Treball_de_recerca.pdf>.
- Rodriguez, A. (1997). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Schafer, M. (2013). *El paisaje sonoro y la afinación del mundo*. Barcelona: Intermedio.
- Sedeño, A. (2012). "Video musical y cultura: propuestas para analizar el cuerpo en el videoclip". *Revista de Comunicación Vivat Academia* 120: pp. 91-101.
- Sedeño, A. (2016). "El álbum visual como nueva forma promocional de la industria de la música: el caso de Let England Shake de PJ Harvey y Seamus Murphy". *Palabra Clave* 19(1): pp.105-132.
- Sennet, R. (1997). *Carne y Piedra: el cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*. Madrid: Alianza Editorial.
- Stendhal, (1967). *Historia de la pintura en Italia*. Tomo I. Madrid: Espasa Calpe.
- Simeon, E. (1992). "Programmi narrative e stratificazioni del senso nella musica per film. Il caso di Entr'acte". Eds. R. Dalmont y M. Baroni. *Atti di Secondo Convegno Europeo di Analisi Musicale*. Trento: Università degli Studi di Trento. pp. 389-399.

Vernallis, C. (1998). "The Aesthetics of Music video: Analysis of Madonna's Cherish". *Popular music* 17 (2): pp.153-186.

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol7n2noviembre2018/paisaje>

{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. 1, mayo 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 15 de marzo 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.

Caracteres se edita en España bajo el ISSN 2254-4496 y está recogida en bases de datos, catálogos e índices nacionales e internacionales como **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier o DOAJ. Puede consultar esta información en la sección correspondiente de la web <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

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

PETICIÓN DE CONTRIBUCIONES – CALL FOR CONTRIBUTIONS

Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital is an independent **journal on Digital Humanities** with a renowned editorial board, international specialists in a range of disciplines as scientific committee, and a double blind system of article selection based on reports by external reviewers of a reliable academic and professional career. **The next issue (vol. 8 n. 1, May 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 March 15th, 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.

Caracteres is published in Spain (ISSN: 2254-4496) and it appears in national and international catalogues, indexing organizations and databases, such as **ESCI, ERIH Plus, Latindex, MLA**, Fuente Académica Premier or DOAJ. More information is available in the website <<http://revistacaracteres.net/bases-de-datos/>>.

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



Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital



<http://revistacaracteres.net>

Noviembre de 2018. Volumen 7 número 2
<http://revistacaracteres.net/revista/vol7n2noviembre2018>

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>