



## Del cordel a la pantalla: la participación lectora en dos textos vernáculos

 Andrea Medina Téllez Girón  
[amedinatg@gmail.com](mailto:amedinatg@gmail.com)  
Universidad Veracruzana  


**RESUMEN:** Este artículo tiende un puente entre los textos de cordel y los textos digitales de infoentretenimiento con base en su designación de vernáculos, ya que alcanzan a un amplio público lector. Se ha partido del supuesto de que a estos textos se les denomina vernáculos por su diseño visual y de contenido que incorporan la participación implícita de sus lectores. El proceder metodológico fue cualitativo de corte comparativo, para lo cual se emplearon tres ejes de análisis: acumulación, archivo y construcción. Se encontró que la participación implícita impone tareas específicas al lector, tales como: reconocer las referencias con las que se construyeron los textos; su rol de poseedor y difusor de contenido; y su habilidad de fluir con el texto. La importancia de este estudio comparativo es resaltar la delgada línea de continuidad en la participación implícita del lector del siglo XVI y el del siglo XXI.

**PALABRAS CLAVE:** Lectura; literatura popular; participación; intercambio cultural; medio electrónico.

## From the Street to the Screen: Reader Engagement with Vernacular Texts

**ABSTRACT:** This article establishes a connection between Spanish chapbook literature and digital infotainment texts, as both are considered vernacular due to their wide readership. The starting point is the assumption that these texts are called vernacular because of their visual design and content, which incorporates the implicit participation of their readers. A comparative methodological approach was taken, using three axes of analysis: accumulation, archiving and construction. The findings were that implicit participation imposes specific tasks on the reader, such as recognizing the references with which the texts were constructed, their role as co-editor and disseminator of content, and their ability to flow with the text. This comparative study highlights the continuity of implicit reader participation from the 16th century to the present day.

**KEYWORDS:** Reading; popular literature; participation; cultural exchange; electronic media.

**Traducción del abstract:** Andrea Medina Téllez Girón / Universidad Veracruzana

### CÓMO CITAR:

Medina, A. (2026). Del cordel a la pantalla: la participación lectora en dos textos vernáculos. *Culturales*, 14, 1399. <https://doi.org/10.22234/recu.202614.1399>

## Introducción

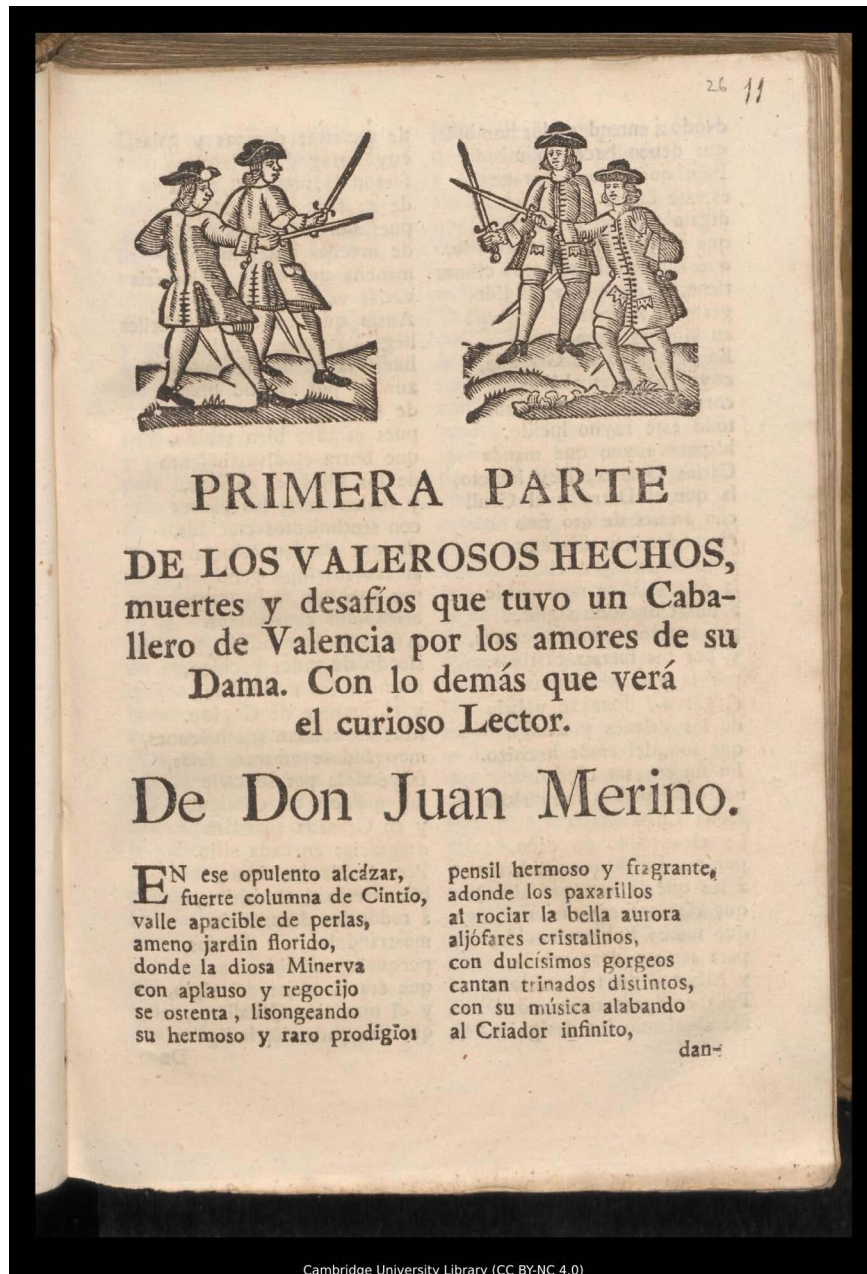
El objetivo de este artículo es identificar las características en común de la literatura de cordel y los textos digitales de infoentretenimiento a nivel de contenido y diseño que fomentan la participación lectora. Así mismo, se intenta contribuir a crear un diálogo interdisciplinario entre los estudios literarios, los de medios, la historia del libro y de la lectura. La importancia de este estudio comparativo es resaltar la delgada línea de continuidad en la participación implícita del lector del siglo XVI y el del siglo XXI, que se plantea en el diseño visual y de contenido de la literatura de cordel y los textos digitales de infoentretenimiento.

¿Qué ocasiona que la literatura de cordel y los textos digitales de infoentretenimiento tengan tan alta recepción y la preferencia que tienen del público-lector que es diverso? La literatura de cordel y los textos digitales de infoentretenimiento son vernáculos porque alientan la participación implícita de sus lectores por medio de su diseño visual y construcción de contenido, lo cual promueve que los lectores hagan circular estos textos y tengan una amplia recepción en la sociedad.

Este artículo se estructura en siete apartados. El primero es una introducción a los puntos de contacto entre los textos digitales de infoentretenimiento y la literatura de cordel. El segundo aborda el concepto de la participación y la participación implícita; además, expone el proceder metodológico en tres ejes de análisis: acumulación, archivo y construcción. Los resultados se presentan del tercer al quinto apartado. En el tercero, se muestran los puntos comparativos en el eje de acumulación: actualización, reciclaje y ensanchamiento textual. En la cuarta sección se explica el eje de archivo en sus componentes: almacenamiento y circulación. En el quinto apartado se desarrolla el eje de construcción del diseño y contenido. La sexta sección corresponde a la interpretación de los hallazgos en los tres ejes de análisis. El séptimo apartado es un recuento.

Se entiende como literatura de cordel a toda la literatura impresa de baja calidad en pliegos sueltos durante el siglo XV hasta el XIX. Botrel (2015) la identifica como un género ligado a características particulares de la imprenta como nuevo medio de comunicación de masas. Entre las características más destacadas se encuentran, continuando con el autor: textos no canónicos, considerados ilegítimos, fue una literatura heterogénea, de escasa extensión, fragmentados, de precio módico muy inferior al del libro, con descuido ortotipográfico, de relativa abundancia, textos híbridos, pues se construyeron en una zona fronteriza entre lo oral y lo escrito, lo escrito y lo visual, fue una "literatura callejera" (Figura 1). En este artículo se emplea la literatura de cordel en un sentido amplio que abarca toda la producción, además de impresa, de objetos y otras manifestaciones artísticas que se desprendieron de ella.

Figura 1. Primera página del pliego de Don Juan Merino



Nota: Tomado de Cambridge Digital Library, colección Spanish Chapbooks. <https://cdl.lib.cam.ac.uk/view/PR-07743-C-00114-00026/1>

Los textos digitales de infoentretenimiento son textos electrónicos, hipertextos, mediados por interfaces que tienen el propósito de contar historias con un enfoque personal en lugar de presentar información de manera impersonal. Los textos digitales nacieron con el nuevo medio de comunicación, la computadora y el internet. Kellner (2003) calificó a los textos digitales de infoentretenimiento de ser un espectáculo producto del tecnocapitalismo, los cuales integran una historia, cultura visual y sistemas interactivos para que su contenido tenga resonancia emocional y relevancia

cultural (Frost, 2023). En los textos digitales de infoentretenimiento se diluyen las fronteras entre el contenido y la publicidad, entre lo noticioso y el negocio, entre el interés y la economía del medio digital (Dowling, 2025), envueltos en una narración ficticia, o no. Esto abarca un amplio número de textos que se presentan en diferentes plataformas, especialmente en las redes sociales (Figura 2). Se prefiere el uso de textos digitales sobre electrónicos para ganar comprensión y el uso de infoentretenimiento sobre *soft news* para mantener el uso del español.

Figura 2. Captura de pantalla de evento noticioso



Nota: Tomado de CNN Español <https://www.instagram.com/cnnee/>

Estos textos son disímiles por el medio de comunicación en el que se originaron, la sociedad productora y receptora, el contexto económico y cultural, el diseño, el contenido, los formatos, el costo, los sistemas de distribución y circulación textual. Sin embargo, existe una gran similitud entre ellos: ambos han sido un punto de reestructuración de la mediosfera. Con el término mediosfera se entiende el espacio creado en la simbiosis humano-medios de comunicación. El ingreso de un nuevo medio trae consigo un reajuste a este espacio y acarrea reconfiguraciones culturales, sociales, económicas, políticas, entre otras. En la mediosfera cada medio ha alcanzado diversos nichos de lectores y han reestructurado el mercado de la lectura.

De ahí que a la literatura de cordel y los textos digitales de infoentretenimiento se les considere vernáculos, del “populacho”, identifico tres razones: por sus lectores ávidos de contenido, su baja competencia lectora y porque los textos dominan un espacio informal.

En lo que concierne a la primera razón, se considera que el amplio público es impaciente por la sustancia del contenido; en los textos digitales de infoentretenimiento, las plataformas que más crecen son las que ofrecen *fast content*, como se evidencia por la tendencia a consumir información en *reels*, videos brevísimos, infografías, entre otros. En la literatura de cordel, ya escribiría Lope de Vega sobre el arte nuevo: “tenga cada acto cuatro pliegos solo que doce están medidos con el tiempo y la paciencia del que está escuchando” (Lope de Vega, 1976, v. 338-340).

Sobre la segunda razón, los textos en cuestión son vernáculos porque atienden a las necesidades de una clase social calificada de ser un “ignorante vulgo” (Lope de Vega, 1976, v. 140), en la literatura de cordel. Los textos digitales de infoentretenimiento se caracterizan porque sus consumidores manejan pocas habilidades lectoras (Salado *et al.*, 2019), emplean un vocabulario pobre (Espinosa, 2017) que corresponde al tipo de espacios de los que son usuarios (Rodríguez-Martínez y Arango, 2021; IAB México, 2022).

Por su parte, en la tercera razón, los textos digitales de infoentretenimiento y la literatura de cordel dominan el espacio informal. Cassany (2011) definió los textos digitales de “vulgares” (p. 92) debido al contexto informal de lectoescritura en la *web* que se identifica con el entretenimiento. Por su parte, Caro (1990) relacionó la literatura de cordel con el espacio público en el que se recitaban, “la España de pandereta”.

Chartier (2010) plantea que la lectura de textos digitales es heredera del *códex* por su discontinuidad y segmentación, más precisamente heredera de la literatura de cordel, *colportage*, *chapbooks*, *bibliothèque bleue*, entre otras denominaciones. La relación entre la literatura de cordel y la naturaleza de los textos digitales de infoentretenimiento se aborda desde la perspectiva de la lectura. La literatura de cordel se aprecia como una herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje enfocada a los procesos lectores (Dos Santos *et al.*, 2000; Morgado *et al.*, 2025); como herramienta para potencializar el desarrollo de habilidades crítico-analíticas (de Castro, 2025). Además, se le ha considerado una estrategia por su amplio alcance para impulsar desde la ciudadanía, participación democrática, matemáticas y hasta temas relacionados con la salud (Belém *et al.*, 2025; Alves *et al.*, 2025; Silva *et al.*, 2024; Procópio, 2021). El hecho de que la literatura de cordel haya crecido en una zona marginal a la “alta cultura” le ha dado la libertad de hibridar diferentes géneros, al punto de que se requiera plantear estrategias de clasificación bibliotecaria (Leblanc, 2023; Perdigão, 2021) y la libertad de evolucionar junto a la red (Severino da Silva y da Silva, 2014).

La intención de manifestar una continuidad de la participación implícita del lector no implica que los textos digitales de infoentretenimiento remedien a la literatura de cordel, en el sentido de un medio que incluye a otro. Ni tampoco los textos digitales de infoentretenimiento son una versión innovadora de la literatura de cordel. Los textos, así como los medios en el sentido de canales de comunicación, son mixtos. Si pensáramos que la literatura de cordel remedió los libros iluminados y estos remediaron a los frescos egipcios, llegaríamos al punto, como escribiera J. W. Mitchell, en señalar que el cerebro que los dibujó no es sino un medio mixto. La imagen en el fresco es mixta, ya que el pintor empleó más de un medio y modalidad para expresar o transmitir esas ideas (véase Elleström, 2021). En este artículo se reconoce a los textos digitales de infoentretenimiento y a la literatura de cordel, no como cadena trófica, sino textos únicos que pertenecen a una tradición de representación, a una ruptura de ella, que están ligados a sus contextos y al medio físico que los propaga; plantean una forma particular en la que el ser humano percibe, organiza y crea su cultura (véase Kittler, 1990).

### La cultura de la participación

Abordar la cultura participativa,<sup>1</sup> puesta en boga por Jenkins, se enfrenta con la cultura de participación<sup>2</sup> que le precedía, ligada a la democracia, colaboración y comunidad. En principio, porque el internet cambió el panorama del circuito cultural, por lo que el rol del usuario/lector se articuló también como un productor/escritor. El término de cultura participativa, como lo expresó Jenkins (2016), se confunde con la arquitectura de la web 2.0, diseñada para interactuar y fomentar la participación en diversos grupos en distintas plataformas.

En segundo lugar, la cultura participativa que Jenkins delineó (2007; Jenkins *et al.*, 2013) se basó en un usuario particular, el *fandom*. Sin embargo, surgieron y existen otros tipos de culturas que participan sin fines consumistas y de posproducción de contenido, que se organizan para hacer un cambio social. La cultura participativa cultivada en las plataformas digitales, basada en los principios de inteligencia colaborativa y colectiva, creó altas expectativas como un agente efectivo de cambio. Autores como Jenkins (2016) y Burgess (2006,) esperaban que la cultura de participación fuera un contrapoder frente a las grandes industrias culturales e instituciones de poder. Mientras que otros veían una participación precaria (Butler, 2016), una participación

<sup>1</sup> La cultura participativa hace referencia a las acciones de los usuarios de la red que consumen, comparten, crean contenido y lo hacen circular –dispersándolo, a veces, en diferentes plataformas–, y que es valioso para ellos y los conecta. Abarca diferentes comunidades: grupos formales e informales, comunidades en línea, expresiones creativas de diferente tipo, colaboración en resolución de problemas, trabajo colaborativo, inteligencia colectiva, entre otras.

<sup>2</sup> La cultura de participación, siguiendo a Christopher Kelty, se arraiga en raíces platónicas recuperadas por la democracia del siglo XIX. El problema central es que no existe un consenso conceptual, ya que la participación se ha definido según su función social y disciplinaria. De tal forma, el autor propone un término multidimensional basado en la experiencia individual y colectiva.

bastarda (Schäfer, 2011) por ser una extensión de las instituciones o una participación limitada (Keltie, 2017). Con este término Keltie definió el control al valor agregado producido por los usuarios encauzado dentro de la producción cultural. Kelty (2012, 2016, 2017, 2019), un gran defensor de deslindar la cultura participativa de la cultura de participación enarbolada por la equidad social, la democracia y la comunidad, propuso el término de autonomía contributiva. Dicho concepto refiere al tipo de participación ejercida en los siglos xx y xxi en Europa y América del Norte. La autonomía contributiva resalta la relación entre la participación y la persona, entre decidir participar y participar en decisiones (Clark *et al.*, 2014)

¿Qué relación tiene la participación con la lectura y los textos? Todo acto lector se considera una participación, en el sentido de que el lector se involucra con el texto que lee. La lectura desencadena procesos cognitivos como la activación del conocimiento previo, esquemas, memoria de trabajo, inferencias, creación de un texto base, representación mental, etc. Kalantzis y Cope (2020) consideran que la participación es la creación de significado, ya sea para representar significados para uno mismo o comunicarlos y que sean accesibles a otros o para interpretar o dar sentido a un texto. La decisión del lector de involucrarse con su lectura depende mucho de la condición de diseño del texto para incluirlo. Schäfer (2011) identifica dos niveles de participación: explícita e implícita. La participación explícita es una práctica consciente de los lectores comprometidos con el texto. La participación implícita forma parte del diseño del texto, está incorporada en él. El diseñador construye el texto a partir de ciertos hábitos y habilidades de los consumidores/lectores, previamente identificados, y lo configura de manera que propicie una reacción en ellos. Los textos con participación implícita estimulan el uso de aplicaciones y plataformas para que el lector se transforme en productor de contenido. Hay un amplio espectro de la participación implícita, desde compartir información, enviar copia de archivos, ver un video, subir archivos, poner títulos, descripciones, entre otras acciones similares. Como se aprecia, este tipo de participación se ubica en la decisión de participar, la cual es conceptualizada por Kelty como parte de la autonomía contributiva.

Los textos con participación implícita, al mismo tiempo que estimulan al lector para crear, también lo limitan porque fluye entre las opciones y características que le brinda el diseño, sin salir de él ni modificarlo. Esto significa que muchas interacciones no se consideran acciones, sino reacciones del lector-productor, motivadas por el diseño y contenido del texto. En lo sucesivo me referiré a lector dando por sentada su faceta de productor.

La participación implícita fomenta en los lectores una interacción reactiva, pasiva, en la que se relacionan a nivel sentimental e identificativo con el texto. Aun cuando el lector genere contenido, lo hará sin afectar el diseño predeterminado. Esta es la razón de que los textos digitales, de infoentretenimiento y la literatura de cordel,

sean considerados vernáculos, en el sentido de que alcanzan a un amplio público y este fluye sin tropiezos por el contenido; es tan asequible que no se preguntan el qué, cómo o por qué.

El procedimiento metodológico tiene un enfoque cualitativo de perspectiva inductiva de indagación que empleará los ejes propuestos por Schäfer (2011) como herramientas de análisis comparativas: acumulación, archivo y construcción, por medio de los cuales se pretende resaltar los puntos bisagra entre la literatura de cordel y textos digitales de infoentretenimiento. En cada apartado se definirán estas categorías y su comparación. A grandes rasgos, la acumulación se refiere a la cantidad de material textual y su reciclaje que forma un ecosistema discursivo. El archivo es la reacción ante el material textual por la recirculación de los textos. La construcción remite a la forma en la que están contruidos y la manera en que pueden ser apropiados.

La selección de textos literatura de cordel y textos digitales de infoentretenimiento obedeció a la perspectiva inductiva de utilidad exploratoria para comprender el fenómeno de la participación implícita; también a la accesibilidad de los textos de cordel. Esto implica la presencia de un sesgo que limita la validez externa de los resultados, aunque no la del análisis.

#### **Acumulación: material reciclado**

La acumulación es el resultado de las múltiples versiones de un texto fuente o un acontecimiento que, en conjunto, crea una red de textos y, por ende, un ecosistema. Baranda (1999) llama al efecto de los textos al acumularse sobre la fuente dinamismo textual; Navas (2012) lo llama *remix*, y Ryan (2017), proliferación narrativa. Esta propiedad textual es producto de técnicas de edición como modificación, sustracción, adición o trasposición, que toman en cuenta el contexto cultural del lector y la legitimación de la misma cultura sobre la versión del texto. En este apartado se ejemplifican tres tipos de dinamismo textual de la literatura de cordel y textos digitales de infoentretenimiento: actualización, *remix* y ensanchamiento, según la participación implícita de los lectores.

La participación implícita se aprecia en la actualización de los textos para que el público pueda comprender y acceder al contenido. En la literatura de cordel los textos fuente (originales) los custodiaba una elite que los financiaba, coleccionaba o compraba. La literatura de cordel renovaba los textos anticuados, de registro culto o inaccesibles al público. Por ejemplo, en 1480 se publicó "Coplas por la muerte de Don Rodrigo Manrique, Maese de Santiago" por Jorge Manrique, su crítico Alonso Cervantes calificó el poema de erudito en el siglo XVI (Beltrán, 2005). La llegada de la imprenta y de los pliegos de cordel rompió este cerco clasista.

Algo semejante sucede con los textos digitales de infoentretenimiento que se basan en tramas de literatura clásica y, al hacerlo, acumulan versiones sobre ellas. Un ejemplo es la narración interactiva *A web Odyssey* (Bouchardon *et al.*, 2021). En ella, el autor reactualiza en un nuevo formato el lenguaje, narración y contenido de *La Odisea*, el internauta es Odiseo y debe enfrentar varios problemas al navegar por internet para llegar a su *e-thaca*. Tanto los videojuegos como las series y demás formatos de textos digitales de infoentretenimiento emplean estructuras de tramas literarias. Algunos de estos textos, como los videojuegos, no solo adaptan las tramas literarias, sino también las estructuras (Martín y Navarro, 2021) en las que se involucra al receptor en otro tipo de nivel como la percepción.

El *versionismo* tiende a deformar el texto fuente, esto provoca descontento en unos autores y, en otros, felicidad de sentirse reeditados. Sobre el primer grupo, Calderón de la Barca fue muy referenciado en los pliegos de cordel por el tema de las relaciones de pareja (Baldellou, 2014). Ante esto, Calderón escribió: “Yo, Señor, estoy tan ofendido de los muchos agravios que me han hecho Libreros y Impresores [...] puedo asegurar á V.E. que, aunque por sus títulos conozco mis Comedias, por su contexto las desconozco...” (citado por Montero, 1948). Esta queja no es exclusiva de la literatura de cordel, en los textos digitales de infoentretenimiento, una escena de la película *Der Untergang* (2004) la modificaron usuarios de internet con el nombre de “Hitler se entera”. El director, como Calderón, se pronunció contra la posesición constante, pues trivializaba el Holocausto: “Hitler no es una caricatura” (CBSNews, 2010). Llamas (2025) explica que el reciclaje cultural posdigital es un proceso; el material que resulta del reciclado tiene un significado y una función que dependen de la interacción entre las condiciones del mercado, el medio o canal y las operaciones estéticas de su procesamiento.

La participación implícita considera las referencias del horizonte cultural para mezclarlas y formar un nuevo texto, esto se conoce como *remix*. Las ideas en sí mismas se van reciclando, nadie escribe o crea desde una *tabula rasa*. En la literatura de cordel los impresores empleaban módulos textuales (segmentos) de los dramas para hacer sus propias re combinaciones. Cortés (2019) rescató estos *remixes* en la literatura de cordel, aunque él no los nombre, del pliego “Glosas y seguidillas” (p. 162) en el que se aprecia la unión de títulos de comedias, impreso por Félix de Casas y Martínez, en el que un amante explica su amor.

El modo de querernos  
 nadie lo entiende,  
 pues soy *Galán fantasma*  
 tu *Dama duende*.  
 Y en este arte,  
 prosigamos, y vaya  
*Trampa adelante*.

Cortés identifica con las palabras en cursivas los títulos de obras dramáticas, las dos primeras de Calderón, la tercera de Agustín Moreto. El autor de estas estrofas recicló los títulos para caracterizar a los personajes. Es decir, los títulos sirvieron de referencias para que el lector pudiera entender cómo era él, ella y la situación. El *remix* de los módulos textuales de Calderón con otros o reciclarlos con referencias de obras de otros autores convirtió a Calderón y a otros escritores en “una referencia cultural que tiene una carga semántica” (Cortés, 2019, p. 15), y los lectores sabían a qué se refería el poema. Este tipo de remezclas es común en poesía cento o *collage*, pues juega con la intertextualidad al igual que los poemas creados con inteligencia artificial. El siguiente poema fue elaborado por SPAR, una inteligencia artificial detrás de la que está Gervás (2010).

Las brasas multiplican en maravillas  
y el tacto sólo palpa y halla duro  
trofeo de muerte un nuevo Orfeo [...]

El primer verso pertenece al poema “Las tres musas últimas castellanas” de Francisco de Quevedo; el tercer verso es del poema “Mil veces callo” de Francisco de Aldana. Un ejemplo más cercano es el poema de Salva Soler, “De cine” (2018). La participación del lector está implícita en los textos, ya que puede detectar las referencias, alusiones; de lo contrario, solo habrá comprendido el mensaje de manera parcial. El reciclaje posee diferentes técnicas y se ha convertido en una nueva escritura popular (Knobel y Lanckshear, 2011) en la que se mezclan imágenes, sonido y video, empleadas a libre albedrío del autor para expresar sus ideas.

Los lectores, al participar implícitamente en los textos, demandan que estos se ensanchen. La repetición de temas, motivos, estructuras, etc., forma una red entre los textos que están conectados por el texto fuente. López (1950) apreció el ensanchamiento textual de *Atala*, novela de Chateaubriand, en pliegos, pliegos de aleluyas, abanicos, ópera, librillos de papel de fumar, tirantes bordados. Esta situación es habitual en los textos digitales de infoentretenimiento, ya que cualquier fenómeno cultural tiene el potencial de ser comercializado y convertirse en infoentretenimiento. Tal fue el caso de la coronación de Carlos III de Reino Unido, que desbordó en mercadería variopinta. Carlos III transitó en la edición de hamburguesas, la coronación de Lego, series relativas a la casa real, el ensanchamiento por parte de Neil Mason o Alison Jackson y mucho más. Tanto los eventos noticiosos como las narraciones ficticias que se configuran transmedia se piensan como una narrativa transversal, consideran la economía del don, la economía política de la convergencia mediática y la adaptación de formas narrativas (Mensah, 2025). El ensanchamiento es una parte cultural activa, si un texto no se ensancha fue irrelevante al interés de los lectores.

El ensanchamiento textual se logra por la transmediación y transfuncionalidad. En el caso de la literatura de cordel, Botrel (2015) la califica de transgénero. Para el teórico significa que el texto se conoce a partir de las diversidades textuales que posee, “El género de cordel se encuentra, pues, en una encrucijada de textos y formas y prácticas y no se puede disociar de su ambiente: la perspectiva ha de ser necesariamente ecológica” (2015, p. 2). A lo que Botrel llama ambiente es un ecosistema textual formado por una red intertextual. El ecosistema se forma por el ensanchamiento del texto fuente; el cual acumula contenido sobre sí mismo en sus diferentes remezclas, público, sociedad, autores a lo largo del tiempo. La literatura de cordel muta a otros géneros como la novela, el teatro, la tradición oral, la prensa e incorpora una mezcla de información con ficción. Estas características las poseen los textos digitales de infoentretenimiento, primero por la convergencia en el medio digital en el que se pueden encontrar diferentes géneros e incluso nuevos como el blog. Segundo, porque la huella posmoderna que continuamos viviendo es panficcional (Ryan, 1997), ya sea la ficción que es información (posverdad) o la información que se ficcionaliza (noticias falsas), entre otras.

#### Archivo: etiquetado para compartir

La participación implícita del lector se manifiesta en que este guarda el texto para poseerlo o compartirlo. Chartier (1992) documenta que había lectores que recortaban las imágenes de la literatura de cordel para colorearlas y guardarlas. El hecho de que las imágenes no estuvieran iluminadas dio espacio para la participación implícita del lector en su papel de poseedor. En los textos digitales de infoentretenimiento existen muchos programas para editar imágenes (Midjourney, Snapchat...), videos o fotos, *deep fake* y *covers*. La participación implícita del lector está en el margen de acción que le ofrece el programa y el tipo de versión, gratuita o premium. De igual forma, lo implícito se aprecia cuando se trabaja sobre un prediseño que es modificable. Sea cual fuere el tipo de suscripción, la posesión siempre estará limitada por el mismo programa. La economía de la suscripción ha aumentado porque prioriza la creación de valor a través de la interacción continua (Verma *et al.*, 2025). La economía de la suscripción pone a disposición software, salud, entretenimiento, entre otros contenidos, tratando de retener a sus lectores con beneficios como descargas ilimitadas, acceso sin conexión, para fomentar la lealtad.

Los ciegos fueron los pilares de la cultura de memorización y recitación. Díaz (2000) explica que ellos heredaron el quehacer de los trovadores, recopilando y memorizando un cúmulo de literatura de cordel que recitaban en voz alta y vendían por escrito. El contenido era reiterativo por lo que permitía mantener un núcleo narrativo apto para memorizarse y transmitirse oralmente (véase Nilsson, 1972, p. 19). En los textos digitales de infoentretenimiento la memoria se basa en la capacidad de

los servidores para preservar el contenido, en las *cookies* de seguimiento que guardan las búsquedas del usuario y en los diferentes algoritmos que personalizan el contenido que se muestra al usuario. Llamas (2025) escribe que los algoritmos de recomendación se basan en un criterio emocional y económico, y son capaces de construir una memoria colectiva e individual.

Los textos se almacenan con el propósito de emplearlos y ponerlos en circulación. Hall (2005) llamó al proceso de comunicación, un circuito de circulación, "Si no se obtiene un significado, no puede haber consumo. Si el significado no se articula en la práctica, entonces no tiene ningún efecto" (p. 117). Una vez que el texto llega a los lectores, es traducido-transformado en prácticas sociales para que el texto haya cumplido su cometido. Este circuito se observa en la literatura de cordel, el propósito de memorizar-almacenar los textos era que circularan por medio de la transmisión oral del texto impreso. Esto involucró la participación implícita del lector, ya que la lectura de los textos era oralizada. Cortés (2005) analizó el elemento oral en la literatura de cordel e identificó dos niveles sobre el circuito del pliego. El primero es la transmisión por la oralidad que nutría la literatura de cordel, los textos eran dictados, impresos, vendidos oralmente y leídos de la misma manera. El segundo nivel se enfoca en la oralidad del contenido del pliego, pues incluía marcas orales como: los títulos, grabados, fórmulas de inicio y final. La literatura de cordel se memorizaba o se leía para compartirla con otros y de esta manera se ponía en circulación. La lectura oralizada se empleó para estar en relación con un otro: el servicio al amo, intercambio conyugal, obediencia filial, educación paterna, taberna como pasatiempo y diversión (Chartier, 1992). Los textos escritos no tenían la función inamovible ni fija que tienen ahora (Cortés, 2005), de tal forma que la misma impresión se prestaba a que los textos fueran difundidos y modificados, no anquilosados en estos.

En los textos digitales de infoentretenimiento existe una creciente preferencia por lo oral: notas de voz (Cárdenas-Rica *et al.*, 2024), audiotexto (Li y Ensafjoo, 2024), podcast (López, 2024; Oslawski-López y Kordsmeier, 2021), hay que agregar a los asistentes virtuales controlados oralmente. Estos textos sirven de cohesión social, se comparten las vivencias, expectativas, intrigas, emociones, lo que es gracioso o se presta a burla. Muchos de ellos son modificados por los mismos usuarios, así que el texto deja de estar anquilosado y muta constantemente, no hay una versión final.

Tanto en la literatura de cordel como en los textos digitales de infoentretenimiento se aprecia que poseen un costo social de intercambio, alrededor de él se construye una comunidad que comparte textos y los modifica por el "[...] mero placer del intercambio, el beneplácito de la relación así establecida [...] la sociabilidad de las lecturas habladas y escuchadas [...]" (Chartier, 1992, p. 135) y vistas. El beneplácito del intercambio es un pilar de la economía (Braun y Eklund, 2019; Pouri y Hilty, 2021), la alta propagación de los textos obedece a las mismas reglas del juego digital/impresores,

editores, los proveedores de redes sociales/ciegos y el mensaje en sí (véase Olan *et al.*, 2022). En el caso de las noticias falsas, al igual que la literatura de cordel, se mezcla la ficción con hechos reales y se ejecutan mecanismos de censura inconstantes y débiles.

La alta circulación de los textos por transmisión oral, las múltiples versiones y adaptaciones creó, en palabras de Díaz, “una homogenización entre los poblados geográficamente aislados o distantes” (2000, p. 26). La circulación de los textos por medio de las traducciones y las versiones formó un *corpus* de *remix* de la literatura de cordel. Tal como muestra García (1994) al analizar *Historia de Pierres de Provenza y de la linda Magalona*. Este texto tiene versiones según el contexto, la época, la tradición oral y la cultura de cada latitud a la que fue traducida y adaptada, en diferentes idiomas, incluso migró a otros géneros (balada, cuento, novela, comedia). En la *Historia* se mantuvo la línea argumental de la narración, cambiando los rasgos que la aclimataban al país, como nombres, lugares, descripciones físicas, entre otros. De esta manera, las composiciones de la literatura de cordel, aunque no eran tradicionales, sí eran popularizadas, este gran alcance convirtió a la literatura de cordel en un patrimonio común (Lorenzo, 1984). Según Díaz (1999) la difusión de la literatura de cordel era tan amplia que las tiradas eran de 6,000 ejemplares por imprenta, aproximadamente y redituaban de por vida (véase Gomis, 2015).

La alta circulación de los textos digitales de infoentretenimiento es un gran catalizador de homogenización de diferentes localidades, pensemos en los *memes*. En estos textos se mantienen los rasgos generales en tanto los personajes se adaptan al contexto. La circulación y la recirculación de los textos digitales de infoentretenimiento le confiere un valor legítimo, no es solo la intensificación de la visualización o cómo el material de versiones se acumula sobre sí mismo, sino la funcionalidad de este en términos de su cualidad (Llamas, 2025) Sin embargo, este tipo de propagación cuando se rebasa a sí misma, es problemática, tal es el caso de Netflix con *Squid Game* en Corea del Sur o la alta demanda de contenido que trae consigo riesgos en los servidores (Vermeulen *et al.*, 2023) o estrés en los usuarios (Kim *et al.*, 2025).

Tanto en la literatura de cordel como en los textos digitales de infoentretenimiento la participación del lector está implícita en la interfaz. El diseño de la interfaz persigue que los lectores archiven, clasifiquen y organicen textos. La circulación da vida a los textos, cuanto más transiten, más posibilidad existe de que se imprimen en la sociedad y a la postre manifiesten una parte de esta. Para que un texto se haga parte de la cultura ha de mantenerse en circulación por un tiempo prolongado, ha de sobrevivir su viralización (Rushkoff, 1994) y convertirse en diseminación (Jenkins *et al.*, 2013). La diferencia estriba en que la viralización es una etapa en la circulación del texto que lo convierte en una tendencia; mientras que la diseminación es la atención sostenida en la que el texto se extiende a otros y permea diferentes ámbitos culturales. Así el texto llega a convertirse en una referencia de una época.

### Construcción: el diseño textual

En la construcción de los textos, la participación implícita se incorpora en el diseño del contenido y de la interfaz. El diseño de la interfaz conecta al lector con el texto por medio de la concisión, coherencia y atractivo visual. La coherencia crea patrones. En la literatura de cordel estos se componen de las formas de expresión y de los subgéneros. Botrel (2015) identifica patrones en el título discursivo, el título gráfico y fórmulas introductorias como: "Aquí comienza(n)", "Aquí se da cuenta", "Aquí se contiene(n)", "este es un romance/a continuación, cinco romances". La producción de diferentes temáticas, a lo largo del tiempo, permitió la construcción de subgéneros en el interior del pliego, por ejemplo, el aleluya, hagiográficos, las coplas, entre otros.

Los textos digitales de infoentretenimiento tienen patrones de uso en los que la información está dispuesta de manera similar. Todos los textos tienen un título llamativo, subtítulos o palabras clave remarcadas, imágenes, hipervínculos; una red social tendrá botones de reacción, de redacción, de circulación, etc. Es decir, tienen la meta de llegar a un amplio público, por lo que el texto debe tener un bajo costo/esfuerzo de interacción y altos beneficios para el lector (Whitenton, 2014). El lector se acostumbra a la estructura de representación que integra su participación y espera encontrar algo semejante en otro texto de la misma especie.

La concisión ayuda a mantener la atención prolongada del lector en el texto, para ello se dosifica la información en cada pliego, lo cual le da continuidad en el siguiente. En los textos digitales de infoentretenimiento hay contenidos segmentados como las series; o una exposición sostenida de textos similares con la opción de "otros contenidos análogos" o mediante hipervínculos que abren la posibilidad de que el lector siga alimentando su sentimiento benéfico con otros textos.

El atractivo visual de los textos ayuda a que el lector conserve la atención en ellos. La literatura de cordel mezcló, como los libros iluminados, la modalidad visual de la imagen y la sonora-visual de la escritura. Las imágenes tenían el cometido de ilustrar el contenido, ayudar a la entrada a la cultura escrita, ya que facilitaban la comprensión (Chartier, 2005) y reforzaban el tema. En los textos digitales de infoentretenimiento las imágenes son esenciales, acompañan al texto escrito con el que se intercalan. En la literatura de cordel y los textos digitales de infoentretenimiento existe una jerarquía visual, se inicia con una imagen que detona la actividad lectora para ir tras el contenido escrito o consultar otros. La participación del lector está implícita en el diseño porque su visita y el tiempo de lectura determinan lo atractivo, vendible y redituable. Esto es un factor clave para aumentar el tráfico de textos.

En el diseño de contenido los pliegos y los textos digitales de infoentretenimiento usan secuencias breves. En el primero se observa cómo las formas de presentación de contenido fueron modificándose conforme dejaban de ser orales. Serralta (1978) da cuenta de ciertas transformaciones como la eliminación de palabras arcaicas, supre-

siones de la petición de ayuda divina, desaparición de menciones históricas y geográficas entre otras; para realzar las emociones y sensaciones de los personajes. Todo esto apunta a una limpieza del texto para quedarse con el contenido esencial.

En los segundos, deben poseer legibilidad, fácil lectura, comprensibilidad y funcionalidad (Nielsen, 2015). La legibilidad se refiere a los caracteres del texto, la tipografía. Para lograr la facilidad lectora, el texto debe tener oraciones simples que rechacen estructuras complejas (*readability*). La comprensibilidad tiene que ver con un lenguaje sencillo, accesible, minimizando toda carga cognitiva de tecnicismos, lo cual hace funcional al texto. Existe una fragmentación visual del texto intercalado con otras modalidades. El porcentaje del texto escrito es menor al visual; el escrito posee oraciones claves en negritas, de tal manera que, sin leer de forma íntegra el texto, el lector sabe de qué trata.

Muchos textos digitales de infoentretenimiento y pliegos se caracterizan por la cohesión mínima de su contenido. Es decir, existen incoherencias, rupturas, omisiones, fallas ortotipográficas, incoherencia entre el contenido y la imagen, estilo pobre, falta de vocabulario, monotonía (Botrel, 2015). Chartier (2007) identifica estas características en la literatura de cordel, y pululan en los textos digitales de infoentretenimiento incluidos los generados por la inteligencia artificial, que poseen muchos errores. La participación del lector está implícita en el contenido porque uno de los objetivos es redactar contenido “amigable” que garantice la estancia del lector con una lectura rápida y funcional.

## Discusión

La participación implícita en la literatura de cordel y en los textos digitales de infoentretenimiento se opone a la tradición escrita de largo aliento, creando, “[...] un estilo propio de leer que movilizó [...] la voluntad de conquistar el saber y el placer de jugar con las reglas.” (Chartier, 2007, p. 114). Este estilo propio juega con las reglas de los textos largos; breves, multimodales, basados en el diseño, en la economía textual y monetaria. La participación implícita es el sostén de los textos. Leer-escribir es una mezcla personal de entretenimiento más información por medio de la cual la persona consume, modifica y comparte los textos de manera fragmentada (multiplataforma).

El común denominador, tanto en la acumulación, archivo y construcción, es que el lector participa en el texto porque se emplea un registro lingüístico concreto. Wheelwright (1973) lo denominó “estenosignificados” (pp. 32-38). Los estenosignificados forman un lenguaje cerrado con el propósito de librarse de la ambigüedad del lenguaje, establecen una precisión semántica para ser compartida por un amplio público, limpian el lenguaje de cualquier atisbo que pueda caer en los problemas de interpretación. La familiaridad de los significados provoca que exista un bajo procesamiento mental, por lo que la comprensión del texto es de manera literal, se entiende por

aquello que está dicho y no sugerido. Aquí se aprecia cómo lo que es vernáculo se ha desplazado de la arena burgués/popular y cultura alta/folclor a la confrontación de espacios formal/informal, y al tipo de lenguaje sea cerrado/tensivo y pensamiento concreto/abstracto. Esto explica lo que Chartier (1992) escribió sobre los lectores de los pliegos que podían hacer un desciframiento lineal pero no global. Algo semejante se ha encontrado en los lectores juveniles que pueden entender lo que se les dice, pero no por qué (Medina, 2022).

La participación implícita se sintetiza en el título del ensayo de Chartier (2007), "Lectores y lecturas populares, entre imposición y apropiación". Él manifiesta que el "populacho" compraba los textos de cordel, no porque reflejaran sus preocupaciones o inquietudes, sino porque eran asequibles y les permitían formar una vida social. En la acumulación, el archivo y la construcción de los textos se observa una imposición de contenido y diseño que, a lo largo del tiempo, fue asimilada a los gustos y necesidades de los lectores; incluso, si en un principio no fue así. La democratización de las formas y el contenido bajo la bandera de un bienestar común, asequible o entendible, corre el riesgo de formar una falsa conciencia, como llamaría Theodor Adorno a lo que Chartier identifica por imposición de los gustos. Se denomina falsa conciencia a las inclinaciones e ideas que el individuo cree originales, pero están determinadas por su horizonte histórico, económico y también por las lecturas que consume y que le ayudan a comprender, explicar y pensar su mundo. Pero si todo es imposición para estos autores, ¿dónde queda espacio para que los textos (obras) nazcan?, aquellas que no son producto de la reproducción de las imposiciones ideológicas de una industria cultural que amasa una fortuna con los gustos, tendencias, preferencias, búsquedas de la población.

Adorno (2009) da la respuesta, en el tipo de audiencia experta y la manera en la que esta se involucra con el texto, es decir, en la participación. La creación de un texto depende del tipo de relación que el lector tiene con los textos por su grado de interacción: con el medio técnico, el contenido y su socialización, no tan solo sociabilidad. Los textos tienen el poder de tender lazos sociales, fortalecerlos, crear comunidad y formar parte de la economía.

### Recuento

Este artículo ha partido del supuesto de que el alcance de la literatura de cordel y de los textos digitales de infoentretenimiento, que se han considerado vernáculos, se debe a la participación implícita de sus lectores incluida en el contenido y el diseño. Se propusieron tres ejes de análisis: acumulación, archivo y construcción. Estos ejes parecen estar en espejo, pues reflejan características similares en la literatura de cordel y los textos digitales de infoentretenimiento, pese a su variedad y diferencias materiales. Los textos tienden a acumularse sobre los textos fuente, ya sea para actualizar su contenido,

para hacer remezclas entre ellos o con el fin de ensanchar el contenido. La participación implícita del lector yace en que puede identificar las referencias con las que está fabricado el texto. En el eje de archivo se comparó la importancia del etiquetado y la memoria, el trabajo del lector como poseedor, el papel de la oralidad y el compartir contenido como lazo social, sin olvidar el impacto económico que conlleva. En el eje de construcción se analizaron las expectativas que los lectores tienen por la forma de presentación y representación, el alto nivel de tolerancia a erratas y errores ortotipográficos.

El análisis apuntó a que las similitudes identificadas entre la literatura de cordel y los textos digitales de infoentretenimiento permiten establecer una continuidad en la participación implícita del lector del siglo XVI y el XXI. Esto no minimiza las diferencias de la sociedad, los tiempos, ni resta importancia a los medios ni a los cambios paulatinos de lo que está “entre” ambos. La perspectiva comparativa radica en que los textos digitales de infoentretenimiento continúan incorporando el núcleo de la participación implícita del lector explotándolo gracias al diseño técnico del medio y al modelo comercial dominante. Los textos al incorporar la participación implícita, aun cuando están inscritos en un tipo de representación, no son definitivos; siempre están mutando, transformándose, son materia maleable con la que se continúa trabajando. En otras palabras, un texto termina de escribirse al ser publicado, pero eso no significa un punto final; alguien más lo renviará, responderá, lo citará, hará un meme, en pocas palabras: lo pondrá en circulación. Por esta razón es que el texto siempre estará mutando, diversificándose, cambiando, ampliándose.

La participación de los lectores, que está implícita en los textos, nos regresa a una situación anterior a la escrita “pero en otra escala y en otra orbita” como escribiera Lévy (1997, p. 91). La participación se convierte en un factor primordial de la sociabilidad, ya que las historias en línea hacen compartir el mismo contexto, el mismo hipertexto vivo entre los interlocutores, pese a que el texto está inscrito no se anquilosa ni se toma como última “verdad”. Los textos tienen el poder de tender lazos sociales, fortalecerlos, crear comunidad y formar parte de la economía digital. Tanto ayer como hoy, no importa que las versiones desvirtúen el original, sí para los autores y los acuerdos legales de creación; pero no para el público que disfruta de los textos deformes, atropellados, remezclados y hasta falsos. Este público es ávido de vivencias, experiencias, sentimientos al límite, sensaciones. El valor que se le otorga al texto no está en relación con la fidelidad al “original”, sino en el potencial que posee de crear una nueva sensación, un nuevo sentimiento, una nueva experiencia o un catalizador de socialización. El público ama la posverdad, que ya pregonaba Baudrillard desde la década de 1980.

El problema de fondo no es que los textos vernáculos limiten al lector por su participación implícita, sino que el receptor comprenda y consuma únicamente este tipo de textos y acceda a ellos de una única forma. Queda el reto, dentro de la academia, de

emplear estos tipos de textos vernáculos como iceberg para profundizar y desarrollar habilidades superiores de pensamiento en los jóvenes lectores.

Algunos temas para futuras investigaciones son los siguientes. La acumulación, el reciclaje y la alta circulación de la literatura de cordel y los textos digitales de infoentretenimiento plantean la problemática de la pérdida del primer referente. El lector no conoce ya las primeras referencias porque convive en un mundo textual de composiciones mezcladas, en las que coexisten diferentes "pedazos". Lorenzo (1984) escribió que los lectores de la literatura de cordel ya no eran conscientes de la procedencia del saber que acumulaban, ¿qué pasa entonces con los textos digitales? Se puede ampliar la discusión con ejemplos de los diferentes entornos a los de la literatura de cordel y textos digitales de infoentretenimiento, además de los estudios de recepción de los textos digitales de infoentretenimiento por plataformas. Otro tema a investigar es la urdimbre del origen de nuevos géneros, como los textos digitales de infoentretenimiento y la literatura de cordel, por el ingreso de un nuevo medio, las leyes de producción y el público lector. Otro tema podría versar sobre la posesición, ya que cada vez se aplican más seguros para restringir la apropiación. La censura de la manipulación textual limita al texto solo para ser únicamente leído y fuerza al lector a aplicar otras estrategias de posesición, ¿cuáles son?, ¿cómo se está reestructurando el rol del lector en calidad de poseedor?, ¿se mantendrá esta cultura en la consolidación del futuro del internet?

#### **Contribución específica de la autora:**

Conceptualización, selección de datos, análisis, investigación, metodología, visualización, redacción, revisión y edición: AMTG

#### **Declaración responsable de uso de la inteligencia artificial (IA):**

Esta investigación no empleó inteligencia artificial en ninguna de sus etapas.

#### **Conflicto de interés:**

No hay conflictos de interés de la autora del artículo.

#### **Referencias bibliográficas**

- Adorno, Th. (2009). *Disonancias. Introducción a la sociología de la música*. Trad. Gabriel Menéndez Torrellas. Akal.
- Alves, J.; Barros, C. y Arruda, M. (2025). Literatura de cordel para educação em saúde sobre doenças infectocontagiosas no contexto da Atenção Primária à Saúde: protocolo de *scoping review*. *Brazilian Journal of Development*, 11(4), 1-12. <https://doi.org/10.34117/bjdv11n4-036>
- Baldellou, D. (2014). Realidad y ficción: la literatura de Calderón en la sociedad de finales del siglo XVII". En C. Mata (Ed.), *"Sapere Aude" Actas del III Congreso Interna-*

- cional Jóvenes Investigadores Siglo de Oro* (pp. 11-23). Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra.
- Baranda, N. (1999). El dinamismo textual en la prosa de cordel: A propósito de la "Reina Sebilla", *Thesaurus*, LIV, 1, 268-288. [https://cvc.cervantes.es/lengua/thesaurus/pdf/54/TH\\_54\\_001\\_296\\_o.pdf](https://cvc.cervantes.es/lengua/thesaurus/pdf/54/TH_54_001_296_o.pdf)
- Belém, J.; Vieira, C.; Ferreira, A.; Machado, S. y Silva, M. (2025). Saúde Pública e Saúde Coletiva (com)versadas em literatura de cordel: possibilidades para o processo ensino-aprendizagem. *1/21 Interface*, 29: e240574. <https://doi.org/10.1590/interface.e240574>
- Beltrán, V. (2005). Los primeros pliegos poéticos: alta cultura/Cultura popular, *Revista de Literatura Medieval*, 17, 71-120. <http://hdl.handle.net/10017/5447>
- Botrel, J-F. (2015). Cordel (literatura de). En M. Garrido (Ed.), *Diccionario español de términos literarios internacionales*. Academia Argentina de Letras. <http://www.proyectos.cchs.csic.es/detli/sites/default/files/Cordel.pdf>
- Bouchardon, S.; Ammar-Boudjelal, S.; Charannat, A.; Colombani, L.; De Balmann, A. y Truong, A. (2021). A *Web Odyssey*. <https://a-web-odyssey.utc.fr/index.html>
- Braun, J. y Eklund, J. (2019). Fake News, Real Money: Ad Tech Platforms, Profit-Driven Hoaxes, and the Business of Journalism, *Digital Journalism*, 7(1), 1-21. <https://doi.org/10.1080/21670811.2018.1556314>
- Burgess, J. (2006). Hearing ordinary voices: Cultural studies, vernacular creativity and digital storytelling, *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 20(2), 201-214. <https://doi.org/10.1080/10304310600641737>
- Butler, M. (2016). Net-Works: Collaborative Modes of Cultural Production. In A. Hausman y A. Kirchner (Eds.), *Precarious Alliances: Cultures of Participation in Print and Other Media Account* (pp. 19-31). Verlag.
- Cárdenas-Rica, M.; Sequera-Díaz, R. y Martín-Ramallal, P. (2024). Generación Mute. Un estudio sobre el envío y la recepción de audios en WhatsApp. *Observatorio Journal*, 18(3), 197-215. <https://doi.org/10.15847/obsOBS18320242375>
- Caro, J. (1990). *Ensayo sobre literatura de cordel*. Akal.
- Cassany, D. (2011). *En línea. Leer y escribir en la red*. Anagrama.
- CBSNews (April 21, 2010). Hitler 'Downfall' Parodies Removed From YouTube. <https://www.cbsnews.com/news/hitler-downfall-parodies-removed-from-youtube/>
- Clark, J.; Couldry, N.; de Kosnik, A.; Gillespie, T.; Jenkins, H.; Kelty, C.; Papacharissi, Z.; Powell, A. & van Dijck, J. (2014). Participations: Dialogues on the Participatory Promise of Contemporary Culture and Politics, *International Journal of Communication*, 8, 1446-1473. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/2905/1143>
- Cortés, S. (2005). Elementos de oralidad en la literatura de cordel, *Acta Poética*, 26, 281-311. <https://doi.org/10.19130/iifl.ap.2005.1-2.173>
- Cortés, S. (2019). Pliegos de cordel en títulos de comedias: juguetes poético-edi-

- toriales, *Boletín de Literatura Oral*, 2, 157-164. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7151079>
- Chartier, R. (1992). *El mundo como representación. Estudios sobre historia cultural*. Trad. Claudia Ferrari. Gedisa.
- Chartier, R. (2005). *El presente del pasado: escritura de la historia, historia de lo escrito*. Trad. Marcela Cinta. Universidad Iberoamericana.
- Chartier, R. (2007). Lectores y lecturas populares. Entre imposición y apropiación, *Co-herencia*, 4(7), 103-117. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77413255007>
- Chartier, R. (2010). Aprender a leer, leer para aprender, *Nuevo Mundo Mundos Nuevos*. <https://doi.org/10.4000/nuevomundo.58621>
- de Castro, E. (2025). O Cordel como Potencializador na Interpretação Textual: Modos de Ensinar e Aprender no 7º Ano. En D. Pereira (Comp.), *Ensino de Leitura e Produção Textual: Práticas Pedagógicas Inovadoras II* (pp. 21-37). <https://doi.org/10.47573/aya.5379.2.431.2>
- Díaz, L. (1999). La imprenta y la voz. De la compleja oralización de la Literatura de Cordel en España, *Actas del Coloquio Internacional "Antropología y Música. Diálogos 2"*, 53-68. <https://digital.csic.es/handle/10261/382434>
- Díaz, L. (2000). *Palabras para el pueblo I: Aproximación general a la Literatura de Cordel*. Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- Dos Santos, M.; Domingos da Silva, E. y Santana, K. (2000). Leitura e leitores: a literatura de cordel como texto mediador. *Anais do XIV Xolóquio Internacional "Educação e Contemporaneidade"*, XIV (3), 2-19 <http://dx.doi.org/10.29380/2020.14.03.38>
- Dowling, D. (2025). *News, INC. Brand and Advocacy Journalism Across Media*. Routledge.
- Elleström, L. (2021). *Beyond Media Borders*. Vol. I. Palgrave Mcmillan.
- Espinosa, A. (2017). Profesores "migrantes digitales" enseñando a estudiantes "nativos digitales", *MediSur*, 15(4), 463-473. <https://bit.ly/4hWwMhQ>
- Frost, K. (2023). *Infotainment Unleashed*. Book Bound Studios.
- García, M. (1994). Historia cultural de un libro popular. Las reescrituras de la "Historia de Pierres de Provenza y la linda Magalona", *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, 49(1), 179-198. <https://doi.org/10.3989/rdtp.1994.v49.i1.283>
- Gervás, P. (2010). Diez poemas emocionales generados por un computador. ¿Puede un computador escribir un poema de amor? En D. Cañas y C. González, *Tecnorromanticismo y poesía electrónica* (pp. 191-198). Devenir.
- Gomis, J. (2015). *Menudencias de Imprenta Producción y circulación de la literatura popular (Valencia, s. XVIII)*. Institució Alfons el Magnànim.
- Hall, S. (2005). *Culture, Media, Language*. Routledge.
- IAB México (2022). *Estudio de Consumo de Medios y Dispositivos, 2022*. <https://bit.ly/4fMhZV8>
- Jenkins, H. (2007). *Convergence Culture*. New York University Press.

- Jenkins, H.; Ford, S. & Green, J. (2013). *Spreadable Media*. New York University Press.
- Jenkins, H. (2016). Participation? It's Complicated (A response to Martin Butler). In A. Hausman y A. Kirchner (Eds.), *Precarious Alliances: Cultures of Participation in Print and Other Media Account* (pp. 33-46). Verlag.
- Kalantzis, M. y Cope, B. (2020). *Adding Sense: Context and Interest in a Grammar of Multimodal Meaning*. Cambridge University Press.
- Keltie, E. (2017). *The Culture Industry and Participatory Audiences*. Palgrave Mcmillan.
- Kelty, C. (2012). From participation to power. En A. Delwiche y J. Jacobs (Eds.), *The Participatory Cultures Handbook* (pp. 22-31). Routledge.
- Kelty, C. (2016). Participation. In B. Peters (Ed.), *Digital Keywords. A Vocabulary of Information Society and Culture* (pp. 227- 241). Princeton UP.
- Kelty, C. (2017). Too much democracy in all the wrong places: towards a grammar of participation, *Current Anthropology*, 58(15), 77-90. <https://doi.org/10.1086/688705>
- Kelty, C. (2019). *The Participant: A Century of Participation in Four Stories*, University of Chicago Press.
- Kellner, D. (2003). *Media Spectacle*. Routledge.
- Kim, H.; Choi, J. & Bao, T. (2025). Why Does Netflix Syndrome Occur?: A Study on the Effect of Content Choice Deferral on Stress, *Asian Journal for Public Opinion Research*, 13(1),3-29.
- Kittler, F. (1990). *Discourse Networks 1800/1900*. Trad. Michael Metter y Chris Cul-lens. Stanford University Press.
- Knobel, M. y Lanckshear, C. (2011). Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization. *International Literacy Association*, 25(1), 22-33. <https://doi.org/10.1598/JAAL.52.1.3>
- Leblanc, E. (2023). Modelling of a Heterogeneous Corpus: The Example of Chapbook Literature. *Digital Studies / Le champ numérique* 13(1). <https://doi.org/10.16995/dscn.8091>
- Lévy, P. (1997). *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. Trad. B. Campillo; I. Chacón y F. Martorana. Anthropos.
- Li, J. y Ensafjoo, M. (2024). Media Format Matters: User Engagement with Audio, Text and Video Tweets. *Journal of Radio & Audio Media*, 32(1), 128-148. <https://doi.org/10.1080/19376529.2024.2303482>
- Lope de Vega, F. (2003/1976). Arte nuevo de hacer comedias en este tiempo. En J. Rozas (Ed.), *Significado y doctrina del arte nuevo de Lope de Vega*. Sociedad General Española de Librería. <https://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/ARTE%20NVO%20DE%20HACER%20COMEDIAS.pdf>
- López, A. (1950). Pliegos sueltos románticos Pablo y Virginia, Atala y Corina en España. *Bulletin Hispanique*, 52(1-2), 93-117. <https://bit.ly/3CqYblj>
- López, P. (2024). El video podcast en Spotify España. Un formato dirigido a la generación Z que marca tendencia en la industria del audio digital. *Mediterránea*, 15(1), 235-249 <https://doi.org/10.14198/MEDCOM.25498>

- Lorenzo, A. (1984). Temas y motivos tradicionales en pliegos de cordel (siglos XVIII y XIX), *Revista de Folklore*. Tomo 41, 37, pp. 16-22. <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcgno05>
- Llamas, M. (2025). Postdigital Cultural Recycling. En M. Llamas y J. Vollmeyer (Eds.), *Cultural Recycling in the Postdigital Age* (pp. 15-73). Peter Lang.
- Martín, M. y Navarro, V. (2021). La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble boomerang. *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, 31, 7-32.
- Medina, A. (2022). Literacidad transmedia, una propuesta transversal al currículo. *Sinéctica*, 59, 1-16. [https://doi.org/10.31391/s2007-7033\(2022\)0059-013](https://doi.org/10.31391/s2007-7033(2022)0059-013)
- Mensah, E. (2025). Transmedia Storytelling and Adaptation Studies: New Horizons for a Convergent Era. *Literary Horizons Review*, 1(1), 27-32. <https://doi.org/10.64229/bbmeq644>
- Montero, L. (1948). Calderón, al duque de Veragua. En J. Hartzenbusch (Ed.), *Comedias de don Pedro Calderón de la Barca I*, Rivadeneyra BAE, XL-XLI. <https://bit.ly/4fHfYcC>
- Morgado, E.; Licursi, B. y Leonido, L. (2025). "Cordel Literature": A Narrative and Systematic Approach with a Pedagogical-Didactic Framework. *Cadernos De Educação Tecnologia E Sociedade*, 18(1), 269-283. <https://doi.org/10.14571/brajets.v18.n1.269-283>
- Navas, E. (2012). *Remix Theory. The Aesthetics of Sampling*. Springer.
- Nielsen, J. (November 15, 2015). Legibility, Readability, and Comprehension: Making Users Read Your Words, *Nielsen Norman Group*. <https://bit.ly/3UQhsJH>
- Nilsson, M. (1972). *The Mycenaean Origin of Greek Mythology*. University of California Press.
- Olan, F.; Jayawickrama U.; Ogiemwonyi E.; Suklan, J. & Liu, S. (2022). Fake news on Social Media: the Impact in Society, *Information Systems Frontiers*. <https://doi.org/10.1007/s10796-022-10242-z>
- Oslawski-Lopez, J. & Kordsmeier, G. (2021). "Being Able to Listen Makes Me Feel More Engaged": Best Practices for Using Podcasts as Readings, *Teaching Sociology*, 49(4), 335-347. <https://doi.org/10.1177/0092055X211017197>
- Perdigão, M. (2021). O folheto de política na literatura de cordel: a peleja da querela com o esclarecimento na classificação temática, *Revista Internacional de Folkcomunicação*, 19(42), 50-70. <https://doi.org/10.5212/RIF.v.19.i42.0003>
- Pouri, M. y Hilty, L. (2021). The digital sharing economy: A confluence of technical and social sharing. *Environmental Innovation and Societal Transitions*, 38, 127-139, <https://doi.org/10.1016/j.eist.2020.12.003>
- Procópio, S.; Galindo, P. y de Souza, N. (2021). Covid-19 e literatura de cordel: educação em saúde pela via da folkcomunicação. *Revista Internacional de Folkcomunicação*, 19(43), 247-265. <https://doi.org/10.5212/RIF.v.19.i43.0014>
- Rodríguez-Martínez, G. y Arango, C. (2021). Uso da internet e redes sociais no marco da contingência Covid-19 na Colômbia: análise da população jovem consideran-

- do seu nível socioeconômico. *Texto Livre*, 15, 1-21. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2022.34828>
- Rushkoff, D. (1994). *Media Virus! Hidden Agendas in Popular Culture*. Random House.
- Ryan, M-L. (1997). Postmodernism and the Doctrine of Panfictionality. *Narrative*, 58(2), 165-187. <https://www.jstor.org/stable/20107114>
- Ryan, M-L. (2017). The Aesthetics of Proliferation. En M. Boni (Ed.), *World Building, Transmedia, Fans, Industries* (pp. 31-46). Amsterdam UP. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1zkjzom.4>
- Salado, L.; Amavizca, S.; Richart, R. y Rodríguez, R. (2019). Alfabetización digital de estudiantes universitarios en las modalidades presencial y virtual. *Revista Electrónica de Investigación e Innovación Educativa*, 5(1), 30-47. <https://doi.org/10.6018/red.438721>
- Schäfer, M. (2011). *Bastard Culture!* Routledge.
- Serralta, F. (1978). Poesía de cordel y modas literarias: tres versiones decimonónicas de un pliego tradicional, *Criticón*, 3, 32-47. [https://cvc.cervantes.es/literatura/criticon/PDF/003/003\\_034.pdf](https://cvc.cervantes.es/literatura/criticon/PDF/003/003_034.pdf)
- Severino da Silva, J. y da Silva, R. (2014). Cordel digital: interfaces hipertextuais da literatura de cordel. *Revista Uniabeu Belford Roxo*, 7(16), 75-87.
- Silva R.; Lopes, F.; Medeiros, I.; Lima, T. y Rolim, A. (2024). A literatura de cordel como recurso pedagógico na Pós-Graduação em Saúde Coletiva. *Interface*, 28: e230319. <https://doi.org/10.1590/interface.230319>
- Verma, R.; Khound, K. y Mishra, V. (2025). Subscription Economy and the Transformation of Ownership: A Review of Value Perceptions and Retention Strategies, *Advances in Consumer Research*, 5, 935-951. <https://acr-journal.com/article/subscription-economy-and-the-transformation-of-ownership-a-review-of-value-perceptions-and-retention-strategies-1772/>
- Vermeulen, K.; Salamatian, L.; Kim, S.; Calder, M. y Katz-Bassett, E. (2023). The Central Problem with Distributed Content. *Twenty-Second ACM Workshop on Hot Topics in Networks*. <https://doi.org/10.1145/3626111.3628213>
- Wheelwright, P. (1973). *Metaphor and Reality*. Indiana University Press.
- Whitenton, K. (March 30, 2014). Satisficing: Quickly Meet Users' Main Needs, *Nielsen Norman Group*. <https://t.ly/Wf1px>

**ANDREA MEDINA TÉLLEZ GIRÓN**

Mexicana. Doctora por la Universidad Autónoma del Estado de Morelos, con especialidad en tecnología y modos de aprendizaje. Maestría en narrativa latinoamericana en Letras Modernas por la Universidad Iberoamericana. Actualmente se desempeña como posdoctorante en la Universidad Veracruzana. Líneas de investigación: procesos lectores en medios y cultura digital. Últimas publicaciones: Coautora en "Porous Border: The Intersemiosis in Efe de Froy's Visual Remix" (2025), *Lectura de narraciones transmedia: ruptura de fronteras y flujo de sentido* (2025).