

# Letras Hispanas

## Volume 11, 2015

**SPECIAL SECTION:** Paperless text: Digital Storytelling in Latin America and Spain (1976-2016)

**TITLE:** Estéticas digitales y cibercultura: un análisis a partir de dos casos de literatura digital en Chile

**AUTHOR:** Carolina Gainza

**E-MAIL:** carolina.gainza@udp.cl

**AFFILIATION:** Universidad Diego Portales; Escuela de Literatura Creativa, Facultad de Comunicación y Letras; Vergara 240; Piso 6; Santiago, Chile

**ABSTRACT:** The article's aim is to explore the existence of a digital aesthetic and identify its characteristics. In order to do that, we will analyze two contemporary works from Chilean literary production, highlighting their relation to the uses of digital technologies. The first work that I will present is *Pentagonal: incluidos tú y yo* by Carlos Labbé, a digital hypertext meant to be read in an electronic device. The second work corresponds to *Synco* by Jorge Baradit, published in print, where the relation to the digital is in its thematic as well as in the circulation networks that are connected to the process of production and promotion of the literary work. In the last process described, a creative-interactive community is formed through social networks such as Facebook, Twitter and Youtube. Through the revision of the transformations in the practices of creation, circulation and reading that we can observe in this two literary experiences we will discuss the existence of a digital aesthetics and its characteristics.

**KEYWORDS:** Digital Literature, Chilean Literature, Digital Technologies, *Pentagonal*, *Synco*, Aesthetics, Cultural Practices

**RESUMEN:** El artículo busca identificar elementos que permitan caracterizar una estética de lo digital a partir del estudio de dos obras literarias chilenas contemporáneas y su relación con los usos de las tecnologías digitales. La primera obra a analizar es *Pentagonal: incluidos tú y yo* de Carlos Labbé, un hipertexto digital pensado para ser leído en un dispositivo electrónico. La segunda obra corresponde a *Synco* de Jorge Baradit, publicada en formato impreso, donde la relación con lo digital está presente tanto en la temática del relato, como en las redes de circulación que se conectan con el texto impreso y que buscan conformar una comunidad creativa-interactiva a través del uso de redes sociales como youtube, facebook y twitter. Las transformaciones en las prácticas de creación, circulación y lectura que podemos observar en estas dos experiencias literarias nos permitirán discutir la existencia de una *estética digital* y sus características.

**PALABRAS CLAVE:** literatura digital, literatura chilena, tecnologías digitales, *Pentagonal*, *Synco*, estéticas, prácticas culturales

**BIOGRAPHY:** PhD in Hispanic Languages and Literatures from the University of Pittsburgh, Sociologist and MA in Latin American Studies from University of Chile. Currently, she works as assistant professor at the Escuela de Literatura Creativa, Universidad Diego Portales (Santiago, Chile), and is the editor in chief of *Revista Laboratorio* ([revistolaboratorio.udp.cl](http://revistolaboratorio.udp.cl)) and *Laboratorio de Escrituras* ([www.laboratoriodeescrituras.cl](http://www.laboratoriodeescrituras.cl)). Her research interests are related to digital culture and digital literature in Latin America, cultural studies, postproduction, posthumanism, and networks and subjectivities in the digital era. She is currently doing research on digital culture in Chile, focusing on music, cinema and literature.

## Estéticas digitales y cibercultura: un análisis a partir de dos casos de literatura digital en Chile

Carolina Gainza, Universidad Diego Portales

Los usos de las tecnologías digitales en diversos ámbitos de la producción artística han generado cambios profundos en las materialidades, la circulación de las obras, su producción y su recepción (Chartier 2012). En la literatura, estos cambios se materializan en la instalación de lo digital en diferentes momentos del proceso creativo, lo cual es visible en la existencia de obras que dialogan con lo digital en distintos ámbitos de su producción, aun cuando el resultado sea, en algunos casos, su distribución en formato impreso. Frente a esta entrada de lo digital en la literatura, nos preguntamos en el artículo por la existencia de una “estética digital” y sus características, a través del análisis de dos obras vinculadas a la literatura digital.

La producción literaria digital en Chile será el contexto dónde se desarrollará la presente discusión.<sup>1</sup> En el artículo se trabajará con las obras de dos autores chilenos, las cuales están vinculadas a lo digital de distinta manera. El objetivo del trabajo es identificar prácticas relacionadas con los usos de las tecnologías digitales en estas obras, lo cual nos permitirá establecer ciertas características relacionadas con una experiencia estética marcada por un potencial participativo que sobrepasa el papel activo del lector propuesto por los teóricos de la recepción. Nos referimos a una experiencia marcada por la posibilidad de una intervención en el “hacer” de la obra, en su materialidad, lo cual se suma a la construcción de su sentido.

La novela hipertextual *Pentagonal: Incluidos tu y yo* de Carlos Labbé, publicada en el año 2001 es una de las obras seleccionadas para el análisis. Labbé es un escritor, crítico literario, guionista y músico chileno. Ha publicado novelas, cuentos y poemas. Entre sus novelas, además de *Pentagonal*, destacan *Libro de plumas* (2004), *Navidad y matanza* (2007, con edición en alemán en el 2010) y *Locuela* (2009). Su novela *Pentagonal* es un texto pensado para ser leído en la pantalla de un computador y presenta características relacionadas con la interactividad, uso de hipervínculos, fragmentariedad, conexiones e inmaterialidad. Además, su circulación ocurre únicamente a través de Internet, lo cual refiere a las nuevas formas de circulación de la producción cultural. La interactividad inherente a esta práctica de escritura y lectura convierte a las obras en “relacionales” (Bourriaud, *Relational Aesthetics* 2009), en cuanto es necesario que el lector active códigos y juegue con las distintas posibilidades de lectura que la obra presenta, generando un sentido de participación y colaboración.

La otra novela seleccionada es *SYNCO*, de Jorge Baradit, publicada en el año 2008 de forma impresa y que pone de manifiesto los vínculos que se han ido generando entre este formato y el digital. La novela construye una distopía afterpunk relacionada con el golpe militar de Augusto Pinochet contra el presidente Salvador Allende. En la novela, el golpe militar es anulado por fuerzas leales al

ejército, lo que permite poner en marcha el proyecto SYNCO—proyecto cibernético del gobierno de Allende que tuvo existencia real y que no se realizó—y convertir a Chile en una potencia tecnológica a nivel mundial, al mismo tiempo que este desarrollo involucra nuevas fuerzas opresivas. Además de presentar una temática central asociada a las tecnologías digitales en la novela, el autor utiliza estas tecnologías para producir un contacto directo con sus lectores y hacer circular material multimedia relacionado con la obra en youtube, facebook, twitter y en la web de la novela.

Luego de presentar las principales características de las obras a analizar, en relación con la experiencia que se genera en el sujeto y con un modo de producción donde la creación, la circulación y la recepción de los textos adquieren características particulares, se discutirá la existencia de una *estética digital*, resaltando sus principales características.

### *Pentagonal: incluidos tú y yo:* El placer de navegar

En una entrevista realizada en el año 2010, Carlos Labbé señalaba lo siguiente respecto a la literatura hipertextual: “La narración hipertextual, en mi caso, tiene como punto de partida consciente para mí la imagen imposible de la multiplicidad, de la infinitud, de la eternidad, de la ubicuidad y de la simultaneidad” (*Entrevista 2010*). Como señala el autor, el hipertexto remite a una red de textualidades, cuya potencialidad pareciera hacerse manifiesta en el uso de los medios digitales. La literatura hipertextual creada

para ser leída en formato digital no solamente establece conexiones dentro de una narrativa particular, sino que es posible extender sus redes más allá del texto, hacia otras textualidades y actores. Si bien esto también es posible en el formato impreso, la diferencia es que en el formato digital es posible visualizar esas redes, experimentarlas materialmente y no sólo en términos interpretativos o contemplativos. Así, el sentido de lo múltiple y lo infinito se manifiestan en cada *clic* que nos abre diversas opciones de lectura y caminos textuales por donde transitar.

En efecto, en *Pentagonal: Incluidos tú y yo* encontramos la potencialidad de lo múltiple, el caos de una narrativa inaprensible en su variedad de caminos posibles de lectura, el sentido de la infinitud. Un laberinto donde la salida nunca es la misma. Su nombre, *Pentagonal*, hace referencia a la figura del pentágono, polígono de cinco lados y cinco vértices. Las conexiones entre estos vértices pueden multiplicarse si dibujamos un pentagrama dentro de él, donde obtenemos cinco líneas. Estas líneas se conectan a través de los cinco vértices del pentágono. De esta forma, *Pentagonal* es una historia que contiene cinco vértices que corresponden a las noticias presentadas en la interfaz inicial. Al pinchar sobre ellas, se abren líneas narrativas que si bien contienen relatos independientes, al mismo tiempo se encuentran conectadas a través de los vértices producto del accidente al que se hace referencia en la noticia principal. Así, la figura del pentágono funciona como metáfora de este hipertexto compuesto por cinco historias que podemos ver entrelazadas desde el comienzo, en la interfaz principal de esta hipernovela, como muestra la siguiente figura:

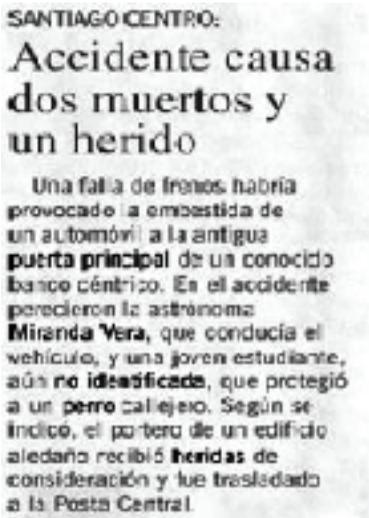


Imagen 1. Captura de pantalla *Pentagonal: in-cuidados tú y yo*.

El relato se inicia en la página de un diario, en cuyo extremo inferior derecho se lee “accidente causa dos heridos y un muerto.” En el texto de la noticia vemos resaltadas cinco palabras, donde el lector debe elegir por dónde comenzar. El corte de los frenos de un auto provoca un accidente de magnitudes: el auto choca con la puerta principal de un banco, lo cual corresponde al primer enlace que el lector va a encontrar en la noticia. Dos personas han muerto en el accidente automovilístico: la astrónoma Miranda Vera que conducía el vehículo, quién atropella a una estudiante que se lanzó a la calle para proteger a un perro de ser atropellado. Hay un herido, el portero de un edificio cercano. Los enlaces textuales nos permiten seguir los trazos que vinculan la vida de estos personajes.

Quizás porque la tendencia del lector es comenzar por el primer enlace, en este caso “puerta principal,” el texto que se abre al *click* sobre el mismo reflexiona sobre la relatividad de los puntos de partida y la aleatoriedad de los enlaces hipertextuales:

Qué ocurre cuando la puerta no es entrada ni salida. Una estrella que

veíamos cuando éramos chicos y estábamos acostados en el pasto de tu jardín mirando la noche, nos queríamos tocar pero sobre todo queríamos [tener eso](#) que está tan lejos y que el dedo no puede alcanzar. La estrella. Su luz, me dijiste, su luz algo tiene que indicar, que hay un [sistema](#) alrededor, dice la astrónoma, que hay [vida](#), me dices, acaso hay vida en la luz, en lo que no podemos tocar ni nos puede tocar. ¿Está vivo Dios como nosotros estamos [vivos](#)?, te pregunté después de la Iglesia. ¿Es puerta aquella, que no se abre ni se cierra? Creo en tu réplica: no sé, todos la llamamos puerta. (Pentagonal, S/N)

En este sentido, esta puerta no es la principal, sino que los diferentes enlaces y sus diferentes historias permiten que podamos comenzar por cualquier parte y que se genere el efecto de la inexistencia de principio o fin.<sup>2</sup> Corriendo el riesgo de perderse en la narrativa—y nos preguntamos si no es ese el objetivo de todo hipertexto—el lector puede entrar una y otra vez a los mismos enlaces y seguir caminos de lectura distintos. El lector puede vincular una o más historias o no llegar a vincularlas nunca. Muchas veces nos encontramos, como lectores, dando vueltas en círculos, lo que da la idea de estar inmersos en un laberinto textual, siendo interpelados a buscar una salida, al mismo tiempo que vamos configurando significados e interpretaciones diversas.

George Landow (2006) define el hipertexto como un texto compuesto por bloques de texto interconectados a través de enlaces electrónicos. Esta definición, tal como lo establece Landow, proviene de la tradición crítica post-estructuralista: Barthes, Derrida y Foucault conciben el texto en términos de una red de conexiones textuales y semánticas (Landow 2006). En el formato impreso, el libro contiene enlaces a otros textos que permiten generar un diálogo intertextual, los cuales pueden ser descubiertos por un lector entrenado o que posee cierta experticia. Sin embargo, esos enlaces funcionan como referencias y

no forman parte de la estructura material del libro como objeto. O, como en el caso de *Rayuela* (2006), una novela hipertextual en formato impreso no permite que, si un capítulo referencia a otro dentro del texto, éste pueda aparecer inmediatamente ante nuestros ojos. En este sentido, el formato impreso establece otro tipo de redes textuales, que demandan un tipo de acciones diferentes del lector y que se desarrollan en otro espacio-tiempo: pasar de una página a otra, consultar los textos referenciados en un espacio concreto llamado biblioteca, dialogar interpretativamente con el texto. En este sentido, el objeto libro y su contenido produce una experiencia estética vinculada principalmente a la interpretación, y, aunque en las vanguardias se realizaron ejercicios experimentales que buscaban involucrar al lector en la producción de la obra para producir una experiencia interactiva y lúdica, los ejercicios estaban limitados por la materialidad del libro. Como señala Douglas: “If the book is a highly refined example of a primitive technology, hypertext is a primate example of a highly refined technology, a technology still at the icebox stage” (15).

En este sentido, un hipertexto digital amplía la experiencia estética del hipertexto—que ya se había ensayado en el formato libro—hacia otros espacios y textualidades; se estructura como una red, donde cada bloque de texto es un nodo de aquella red que se conecta con otro o con varios otros, permitiendo múltiples combinaciones, en un espacio-tiempo que se ha llamado virtual, donde las conexiones se realizan de forma inmediata ante los ojos del lector. En este sentido, el hipertexto digital se asemeja más a la estructura rizomática descrita por G. Deleuze y F. Guattari (2009), donde no existe un centro que opera las conexiones, sino que los enlaces entre textos, sujetos, cosas, existen en un plano inmanente que produce relaciones de multiplicidad. Lo anterior unido a las redes tecnológicas que transmiten información entre distintos artefactos electrónicos (computadores, celulares, video-juegos, e-readers, entre otros), hacen de las redes el paradigma

de nuestra época. La literatura electrónica, al incorporar (se) a las redes y experimentar en la relación con ellas, da cuenta de este cambio de época.

Este entretreído de conexiones textuales, esta red textual llamada hipertexto digital, configura una estética particular. De acuerdo al análisis de Espen Aarseth, un cibertexto es un texto dinámico, donde:

Trying to know a cybertext is an investment of personal improvisation that can result in either intimacy or failure [...]. The cybertext reader is a player, a gambler; the cybertext is a game-world or a world-game; it is possible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery. (4)

*Pentagonal* posee esta estructura dinámica, donde el lector es invitado a operar el texto, a manipularlo. Para que las conexiones textuales se desplieguen ante el lector, es necesario que éste las active, las navegue, interactúe con ellas. Es así como el texto digital cobra sentido. El lector de textos electrónicos debe saber jugar con el texto, explorarlo y ejecutar sus códigos. Lo anterior no es exclusivo de la literatura electrónica y, al decir esto, queremos dejar claro que no estamos diciendo que el lector de literatura impresa es pasivo y aquel que lee literatura electrónica es activo. Roland Barthes (1987) señala que el acto de leer no puede ser entendido como consumo, sino como una acción de interpretación activa, un proceso de apropiación donde el lector “pone en marcha” el texto y, en este proceso, lo produce. En este sentido, el autor señala:

De hecho, *leer*, en el sentido de *consumir*, no es *jugar* con el texto. Hay que tomar la palabra “jugar” en toda su polisemia, en este caso: el texto en sí mismo “juega” (como una puerta, como cualquier aparato en el que haya un “juego”); y el lector juega por

su parte dos veces : “juega” al texto (sentido lúdico), busca una práctica que le re-produzca; pero para que esta práctica no se reduzca a una *mímesis* pasiva, interior (el texto es precisamente lo que se resiste a esta reducción), *ejecuta* el texto[...]. (80)

Sin embargo, la materialidad de los textos electrónicos requiere de manera más inmediata y concreta de un lector-jugador como un imperativo práctico. Cuando Barthes habla de la ejecución, se refiere al acto de interpretación y a los procesos de re-significación de los textos, lo cual ocurre a través de las prácticas de apropiación que están asociados al proceso de lectura. En una narrativa hipertextual, el lector está obligado a jugar con la obra, a afectarla materialmente. Esta característica de manipulabilidad que obedece, en términos de la caracterización de Manovich (2005), a su reproductibilidad numérica, refiere a un proceso que, según el autor, tiene que ver con la forma en que la capa informática y la capa cultural se influyen mutuamente “en su organización, en sus géneros emergentes y en sus contenidos” (93). En este sentido, *Pentagonal* ha sido producida en la interacción de dos lenguajes: el de códigos, que permite producir redes semánticas, y el lenguaje de signos tradicional, que nos permite leer e interpretar la obra. El lector es interpelado a activar el lenguaje de códigos para poder leer el texto. Sin esta forma de interacción no hay interpretación ni construcción de significado.

La estética que podemos observar en *Pentagonal*, entonces, está vinculada estrechamente a lo interactivo y, como consecuencia de la disponibilidad inmediata y manipulación de lo digital, a la cultura del remix. Si bien en *Pentagonal* hay un autor que ha determinado los caminos de lectura a través del diseño del hipertexto, las múltiples combinaciones que se presentan al lector funcionan como una analogía de lo que los sujetos pueden hacer con las redes en general: no sólo combinarlas, navegarlas y armar sus propias trayectorias, sino además crear nuevas redes interpretativas y subvertir las

redes ya creadas. La mayoría de los contenidos presentes en las redes son susceptibles de ser manipulados, remezclados, utilizados, transformados. Las redes textuales de esta hipernovela funcionan de esa manera, es decir, invitan al lector a armar, conectar, navegar y construir significados. Las cinco historias que nos presenta *Pentagonal* se multiplican a través no solo de sus múltiples conexiones y de las interpretaciones de los lectores, sino que también existe una potencialidad de que sean mezcladas con otros textos, de que sean re-escritas, de que este hipertexto sea vinculado con otras historias. En este sentido, la *virilidad* intrínseca a las redes digitales está presente en esta novela como una potencialidad.

La importancia que adquiere el lector en esta estética digital no significa que el autor ha desaparecido, sino más bien que ambos roles se reconfiguran. El lector es un lector participante, jugador. Como señala Doménico Chiappe, “el lector se transforma en un DJ” (223), que mezcla no sólo textos, sino que crea significados, así como también obras, a través de “remixear” la cultura. El autor funciona como un facilitador, diseña un recorrido que luego el lector armará a su manera y que incluso puede modificar, ya sea dentro de la obra (obras abiertas que permiten modificar el relato) o fuera de ella (remix, reescritura). Al respecto, Labbé señala en una entrevista donde se le pregunta si conoce todos los caminos de lectura de la novela:

No. Me gusta perderme yo mismo en la potencialidad, que es otra manera de hablar de sentido literario. Desde un punto de vista numérico *Pentagonal*: *incluidos tú y yo* tiene exactamente 307.010.375 x 10234 posibles caminos de lectura, si consideramos que la sola relación entre dos bloques textuales ya es una lectura. (*Entrevista* 2010)

El hipertexto funciona, entonces, como un “modelo para armar,” como dice el título de la novela de Julio Cortázar. Es un rompecabezas compuesto de múltiples entradas, y carece de una forma correcta de armarlo. La forma la

entregan las combinaciones que los lectores/jugadores realizan a través de su lectura. En *Pentagonal* es posible observar una estética que tiene como una de sus principales características la hipertextualidad. Sin embargo, esta hipertextualidad no sólo tiene que ver con la existencia de múltiples caminos de lectura, sino que más allá de eso, expresa el tipo de relaciones sociales que establecemos en esta época: interacciones extendidas y multiplicadas por las características materiales de las nuevas tecnologías y las redes sociales. En efecto, las características interactivas y, en algunos casos, participativas de las obras digitales son conceptualizadas por Nicolás Bourriaud (*Relational Aesthetics* 2009), en el contexto del arte, como “estéticas relacionales,” en cuanto estas obras no solo reflejan, sino que crean relaciones sociales, entre los espectadores, la obra, los creadores y entre los espectadores mismos. En las obras literarias digitales podemos identificar una estética y una práctica creativa que afecta las subjetividades tanto del autor y del lector, así como también hay una resignificación de la tecnología. El lector se convierte en un operador de códigos, el autor se aleja cada vez más del genio creador y deja su obra en manos del lector, y la tecnología adquiere otros significados culturales en el contexto de la experiencia del texto digital y los usos que la tecnología adquiere en términos de estructura que facilita la comunicación, la colaboración y la interacción.

*Pentagonal*, en este sentido, da cuenta de la forma en que se producen y circulan los textos en la era digital. Kenneth Goldsmith ha acuñado el concepto de “uncreative writing” en relación con las escrituras digitales, el cual se vincula a “the composition of texts based on rules that force the writer to swerve from the authenticity of self-evaluation and/or self-justification, the mystery of beauty and truth, and the aura of creative genius and timeless masterpieces” (Citado en Morris and Thomas 24). Lo hipertextual no solamente estructura los textos digitales, donde el texto se extiende, se recicla información, se enlaza con

otras obras, etc., sino que además, estas redes hipertextuales conforman una estética particular de lo digital relacionada con formas de colaboración, participación e interacción entre las obras, la máquina, los autores y los lectores, a lo cual volveremos en la última parte de este artículo.

En este sentido, el placer del texto se encuentra más en el acto de crear, participar e interactuar, que en la lectura individual y contemplativa. La lectura en sí misma es transformada por estas prácticas interactivas y participativas, convirtiéndose en un acto que requiere un operador, un lector en movimiento, una lectura performativa. En este sentido, el hipertexto funciona como la estructura textual que refiere a la viralidad y la multiplicidad de prácticas de producción, circulación y recepción de la cultura, donde las relaciones explotan, se hacen visibles y al mismo tiempo inaprehensibles.

## Estrategias de circulación y recepción alternativas en *SYNCO* de Jorge Baradit

Esta forma de lectura y la estética interactiva a los que se ha hecho referencia en el análisis de *Pentagonal* están también presentes en el trabajo literario del escritor chileno Jorge Baradit. Baradit ha publicado varias novelas, entre las cuales cabe destacar: *Ygdrasil* (2005), *SYNCO* (2008), *Policía del Karma* (2011) y *Lluscuma* (2013). El género más trabajado por Baradit es el de la ciencia ficción, lo cual lo ha convertido en uno de los representantes más conocidos de este género en el país. Si bien todas sus novelas han sido publicadas y han circulado principalmente en formato impreso, lo digital está presente no sólo como temática en algunas de sus novelas (*SYNCO*, *Policía del Karma*, *Ygdrasil*), sino que las redes sociales se han convertido en un elemento fundamental en las formas de composición y circulación de su obra. Internet y las redes sociales constituyen un espacio que

permite la interacción con los lectores, donde si bien estos no intervienen en el relato presente en el producto final—la novela impresa—si se relacionan con el proceso creativo a través de blogs, facebook, youtube y twitter, las cuales permiten que los lectores se involucren en el proceso creativo.

La novela *SYNCO* es una ucronía en la cual el golpe de estado de 1973 es detenido gracias a la intervención de Augusto Pinochet quien lidera la ofensiva de las Fuerzas Armadas para detener a los golpistas. Así, el Gobierno de Allende logra continuar su proyecto socialista en Chile, ahora convertido en un cybersocialismo—o “cyberbolivarismo” como lo define el personaje de Fernando Flores en la novela (85)—gracias a la implementación del proyecto tecnológico *SYNCO*. Este proyecto es un elemento gravitante en el relato: su implementación y desarrollo es lo que permite que Chile se convierta en una potencia cybersocialista.

El proyecto fue conocido con dos nombres: CYBERSYN (sinergia cibernética) y *SYNCO* (sistema de información y control). Fue un proyecto ambicioso, desarrollado entre 1971 y 1973, que buscaba transmitir información en tiempo real entre las empresas del Estado y el gobierno central, y así coordinar todas las empresas que habían sido estatizadas.<sup>3</sup> La información era procesada en la “sala de operaciones,” la cual era hexagonal y estaba compuesta por siete sillas giratorias, que contaban con una pantalla y diversos dispositivos para procesar información. Toda esta estructura fue destruida por el golpe militar de 1973, lo cual intervino el desarrollo de uno de los proyectos cibernéticos más prometedores de esa época a nivel mundial.

Los encargados de *SYNCO* y el mismo Allende estaban conscientes de las implicancias que podría tener el proyecto. A pesar de que el sistema nunca logró implementarse completamente, si se demostró eficaz en su primera y única utilización, al coordinar el transporte de alimentos ante el paro de camioneros ocurrido en el país en octubre de 1972. En el discurso que pronunciaría Stafford Beer—director científico del proyecto y considerado uno de los

padres de la cibernética—en la inauguración que nunca llegó a realizarse, señalaba:

Hemos encontrado que en los llamados países avanzados, el poder de la ciencia no ha sido utilizado aún. Hemos desarrollado un sistema con nuestro propio espíritu. Lo que escucharán hoy día es revolucionario—no simplemente porque esto es la primera vez que se realiza en el mundo. Es revolucionario porque estamos ante un esfuerzo deliberado para darle a la gente el poder que la ciencia nos da, en una forma en la cual la gente podrá usarla libremente (citado en Rivera, Ossa et al. S/N).

Es quizás en este discurso acerca del poder que significaba la implementación del proyecto y, por extensión, el uso de la ciencia y el desarrollo de tecnologías, que Baradit se apoyó para desarrollar un relato distópico acerca de *SYNCO* en el contexto del proyecto socialista de Allende. En la novela, el proyecto se concibe como la base que ha hecho posible que Chile se convierta en potencia mundial, lo cual permitiría finalmente la liberación de América Latina de la dependencia económica. En eso consiste el Cyberbolivarismo que se describe en la novela: una red interconectada que permite coordinar la producción, borrar fronteras y distribuir mejor los servicios, tanto en Chile como en América Latina.

El milagro político y económico que representaba el proyecto cybersocialista provoca que otros países quieran analizar su desarrollo y replicarlo. En este contexto, Martina, hija de un general del Ejército chileno que había abandonado el país cuando asciende la UP al poder, es enviada a Chile por el gobierno de Venezuela a entrevistar a Fernando Flores—quien tuvo el cargo de director político de *SYNCO* durante el gobierno de Allende—y otros personeros de gobierno sobre el proyecto cibernético implementado en Chile, para ver la posibilidad de replicar el modelo en su país. En esa tarea, Martina va descubriendo cómo el proyecto esconde un sistema de control sobre los ciudadanos, que incluye

entre otras cosas, muertes, trabajos forzados, vigilancia extrema y la creación de cyborgs y niños-soldados programados y controlados por el sistema tecnológico. Así, la promesa de progreso que promete un sistema político y económico avanzado tecnológicamente se convierte en una pesadilla para quienes intentan develarlo, al ser utilizado para manipular la historia, suplantando identidades y borrar todo rastro de memoria.

Más allá de las implicancias políticas de la ucronía de Baradit, en cuanto distopía tecnológica y política, está el control biopolítico que ejerce la tecnología. Baradit da cuenta del control que las tecnologías de la información y la comunicación ejercen sobre el cuerpo y la mente de los sujetos.<sup>4</sup> En la novela, el sistema de dominación convierte a los cuerpos en elementos de un solo cuerpo correspondiente al sistema tecnológico que ahora los controla: “Chile existe no como una abstracción: ahora tiene un cuerpo que respira algoritmos y produce como la naturaleza produce. Hemos creado el paraíso socialista, la cumbre de la revolución industrial. La historia termina aquí, compañera Aguablanca, lo que resta es que el mundo se sume” (SYNCO 84).

Aunque en la novela las tecnologías digitales son tratadas como sistema de control biopolítico en manos del poder, un poco en la línea de 1984 de Orwell, en la forma de producción de la novela y su circulación, las tecnologías juegan un papel diferente, que contribuyen a acercar a los lectores al proceso creativo. De esta forma, podemos apreciar ese doble estatus de la tecnología, donde los significados que adquiere dependen de los usos que se hacen de ella. Tal como planteamos respecto a Pentagonal, la interactividad es un componente definitorio de las prácticas que ocurren en la cultura digital y en la literatura que utiliza estas tecnologías. Baradit aprovecha el potencial interactivo de lo digital en la producción de sus novelas, utilizando una estrategia que busca involucrar a sus lectores en la creación y circulación de sus obras. Los blogs, páginas web y, sobre todo, las redes

sociales han sido fundamentales en esto. La multimedialidad se transforma en una característica del aparato de producción y circulación de las novelas de Baradit, donde el autor incorpora lo visual y lo sonoro a las prácticas de lectura tradicional, a través de la generación de una red de lectura que va más allá del libro impreso y se extiende por youtube, facebook, twitter, blogs y las webs de cada una de sus producciones.

La red de recursos asociados a la novela impresa consisten en una página web, un grupo en facebook, tres trailers de la novela en Youtube, un soundtrack descargable en el sitio web del netlabel<sup>5</sup> *Pueblo Nuevo* y la cuenta de Twitter de Baradit. Para el autor, esta red de comunicación constituye un elemento importante en su proceso creativo, en cuanto le permite formar una “comunidad creativa” en la que participan los lectores. El relato se nutre de las opiniones, críticas y diferentes intervenciones de quienes siguen al autor en Twitter, aquellos que forman parte del grupo en Facebook y quienes opinan en los videos en Youtube. La opinión del autor respecto al uso de las redes sociales es que éstas permiten generar una inteligencia colectiva, donde surge una comunidad en torno al proceso creativo:

Para mí ha resultado una vía perfecta para alcanzar un objetivo personal de siempre: involucrar a los lectores en el proceso creativo de la obra. Hacerlos parte de manera que hagan suyos los contenidos y generar de esa manera comunidad. Producir vida comunitaria en torno a la etapa creativa, generar inteligencia colectiva en múltiples estadios y formatos de la obra. A través de twitter se me han integrado escritores, audiovisualistas, músicos y artistas plásticos a la creación de los mundos que produzco en etapas tempranas. Luego el mismo twitter sirve como campana de resonancia y feedback directo, nuevamente todo en tiempo real, *‘surfeando la ola’* como me encanta decir. (Entrevista 2012)

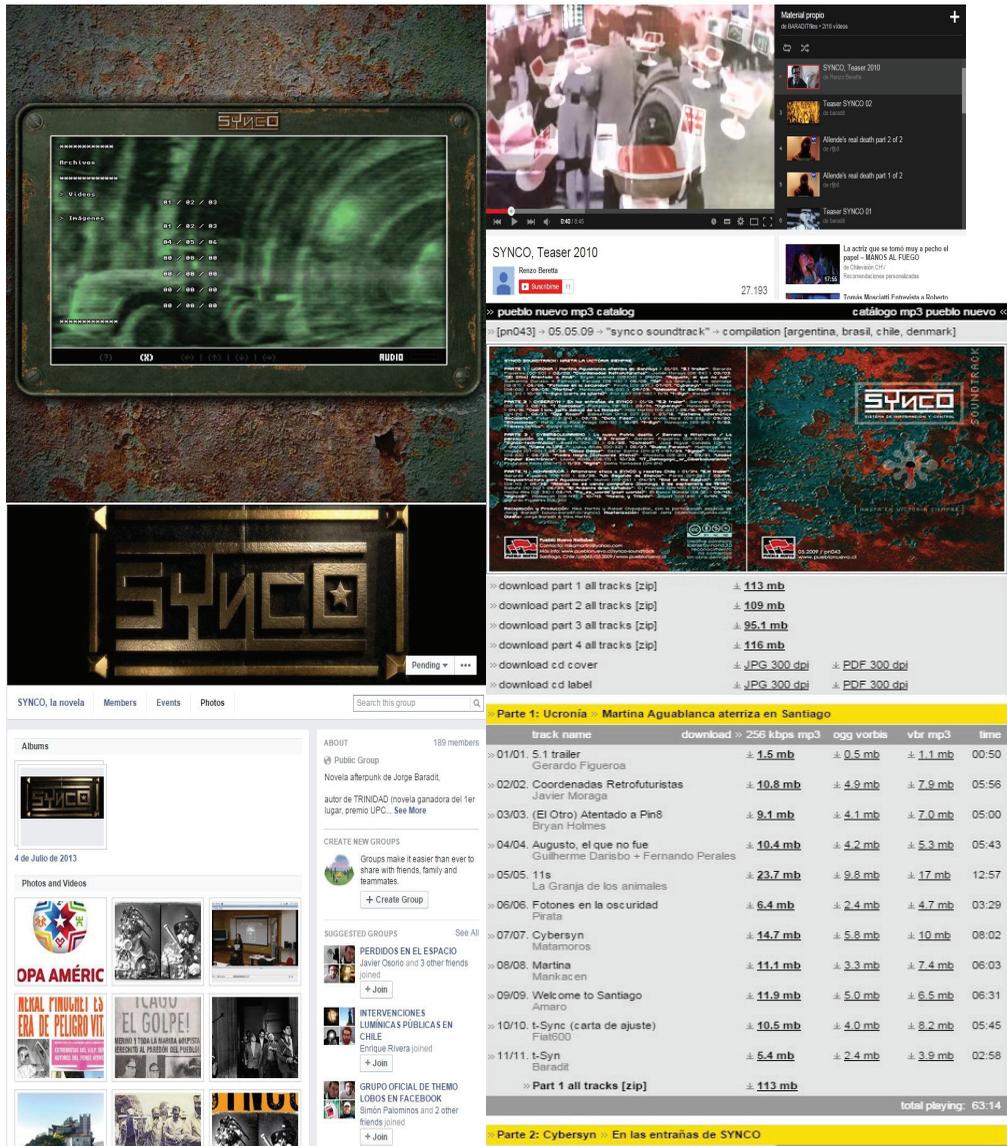


Imagen 3. Captura de pantalla: Facebook, Netlabel, Web, Youtube de SYNCO.

La estrategia multimedia que vemos no solo en SYNCO es una muestra no sólo de la creación de espacios alternativos de circulación y creación literaria, sino que, además, lo multimedia evidencia una forma distinta de experiencia lectora. En la literatura digital es cada vez más patente que la lectura, los libros y la escritura están asociados estrechamente a la imagen, la pantalla, la oralidad y lo sonoro.

En este contexto, las tecnologías digitales —y sus plataformas narrativas y de creación— están marcando nuestras experiencias de lectura al encontramos enfrentados a diversas formas de escritura, lenguajes y textualidades que circulan y se producen en circuitos culturales alternativos a los tradicionales.

De esta forma, las estrategias de producción y circulación utilizadas por Baradit,

tanto en *SYNCO* como en otras novelas de su autoría, dan cuenta que las tecnologías digitales no son solo técnicas de consumo, sino que materialidades que se traducen en nuevos soportes de escritura que afectan la reproducción, circulación y recepción de los textos, modificando la experiencia y la construcción de las subjetividades del autor y del lector.

## Estéticas digitales: redes, interacciones y políticas

Así como la producción industrial marcó un quiebre en la experiencia estética del sujeto,<sup>6</sup> queremos sostener aquí, y en relación con las obras analizadas, que el modo de producción cultural asociado a lo digital—donde las distinciones entre producción, circulación y recepción se vuelven borrosas—y las maneras en que los sujetos se apropian de las tecnologías, marcan una experiencia estética vinculada con la interacción y la participación. Walter Benjamin es uno de los teóricos más importantes dentro del análisis de la experiencia estética durante el siglo XX pues logra registrar un cambio en los modos de percepción que afectan la experiencia del sujeto en relación con el arte: las nacientes tecnologías de la imagen, como el cine y la fotografía, modifican las formas de representación y las maneras en que el sujeto “aprecia” y significa la obra de arte.

En “la obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” (1989), Benjamin analiza el paso de una estética de la contemplación a una estética de la reproducción, provocada por el desarrollo de tecnologías como el cine y la fotografía. En la primera, el sujeto se construye como espectador de un fenómeno artístico, el cual se presenta ante él con una autoridad dada por la tradición, lo que permite afirmar su autenticidad. Por su parte, en la estética de la reproducción la obra de arte pierde su aura al interpelar al sujeto a vincularse con ella de forma más participativa por medio de una intervención del original, proceso en el cual la obra de arte se sumerge en la colectividad y es apropiada.<sup>7</sup> Es el

paso de una estética donde la experiencia está marcada por la contemplación de un objeto en que el sujeto se sumerge, a una experiencia estética relacionada con el uso, donde el sujeto absorbe la obra y es capaz de manipularla.

La experiencia estética “tradicional” a la cual refiere Benjamin está relacionada con lo íntimo y lo privado. Mientras que las tecnologías de la reproducción generan en el espectador una experiencia de la colectividad que no existía antes de la época industrial ni del surgimiento de las tecnologías de la imagen. Al respecto, el autor señala:

Un cuadro ha tenido siempre la aspiración eminente a ser contemplado por uno o por pocos. La contemplación simultánea de cuadros por parte de un gran público, tal y como se generaliza en el siglo XIX, es un síntoma temprano de la crisis de la pintura, que en modo alguno desató solamente la fotografía, sino que con relativa independencia de ésta fue provocada por la pretensión por parte de la obra de arte de llegar a las masas. (45)

La experiencia de la cual nos habla Benjamin está en estrecha relación con las vanguardias, donde se busca interpelar al sujeto a participar y a jugar con la obra, una obra que busca provocar al espectador y hacerlo partícipe de un proceso de creación de significado colectivo. Benjamin es capaz de ver el potencial político que esta experiencia representa, el cual pasa por la apropiación por parte de las “masas” de estas nuevas tecnologías, subvirtiéndolo dentro del proceso de producción industrial y cultural.

Volvemos a Benjamin para hablar de la experiencia estética en lo digital porque lo que observamos en las obras digitales es un cambio en los modos de percepción que afectan la experiencia del sujeto, lo cual es especialmente aplicable a la literatura y sus prácticas contemporáneas. La experiencia estética descrita por Benjamin en la época de reproductibilidad técnica se radicaliza en lo digital porque, como mencionamos páginas atrás en el análisis de las obras literarias

digitales, la materialidad de lo digital vuelve más manipulables las distintas textualidades. Esto conlleva que los sujetos no sólo se relacionen con el texto escrito, sino también con imágenes estáticas y en movimiento, con elementos sonoros y orales, entre otros, los cuales se entrelazan en una red textual que exige del lector si es que aún podemos llamarlo así explorar y jugar con la obra, en otras palabras, manipularla. Por otra parte, no sólo estamos ante un cambio en la materialidad de la tecnología que acoge al texto literario, sino también en sus modos de producción, circulación y recepción. Las nuevas tecnologías y sus lenguajes permiten crear textos-red, una red que se expresa tanto en sus textualidades (hipertextos e hipermedias), como en la forma en que circulan y en la manera en que el receptor los manipula y los experimenta.

De esta forma, el placer del texto ya no se encuentra en una actitud contemplativa o en su interpretación. Tampoco en buscar sus significados escondidos o en descifrar sus juegos semánticos. El placer del texto, la manera en que experimentamos estas hipertextualidades, está relacionado con la posibilidad de hacer efectivo un deseo de escritura y participación que las tecnologías digitales permiten realizar. El lector como escritor del que hablaba Benjamin ronda más que nunca en estas obras.

En la cultura digital todas las obras son potencialmente hackeables. El hipertexto representa la posibilidad de la extensión y de la modificación de las obras. *Pentagonal* genera en el lector la experiencia de creación, donde cada lector deja su marca al armar su propio camino de lectura. Esto es algo que en otras experiencias literarias en la red se concretiza, como en el fenómeno del *fanfiction*,<sup>8</sup> donde se borran las distinciones entre productor y receptor, y donde no existen intermediarios que dominen la circulación de textos,<sup>9</sup> papel ejercido por las industrias culturales por más de medio siglo. Synco busca generar esta experiencia en el lector también, al acercarlo al proceso creativo a través de los usos de las redes sociales.

La infinitud de conexiones presente en una obra como *Pentagonal* representa la posibilidad latente que podemos encontrar en las redes digitales: la de la extensión de los textos hasta el punto que tratar de ejercer un acto de propiedad sobre las obras que circulan por la red es prácticamente imposible. Todo el material disponible es potencialmente sujeto de transformación y material de producción de nuevas escrituras. En este sentido, los usos de las nuevas tecnologías en la creación literaria modifican la experiencia del sujeto al hacerlo sentirse/ser partícipe del proceso de producción. Incluso en aquellas obras en que el sujeto sólo interactúa, como en las obras que analizamos acá, se produce en éste la experiencia de la participación. El deseo que se alimenta en el sujeto no debe ser subestimado: la interacción con la obra produce/activa un deseo de participar e intervenir la obra. El remix, la copia y las diversas técnicas de apropiación y reescritura, junto a la demanda del sujeto actual por una mayor interacción, son expresión de ese deseo. En este sentido, estas prácticas representan un cambio en los modos de producción de la cultura.<sup>10</sup>

A través del análisis de *Pentagonal* y *SYNCO*, en relación con las maneras en que éstas han sido producidas, sus estrategias de creación, la estructura de sus relatos y sus formas de circulación, podemos afirmar la instalación de una estética asociada a los usos de las nuevas tecnologías. La estética de lo digital está estrechamente vinculada a la interacción posibilitada por la materialidad de las nuevas tecnologías. Esta interacción ocurre en diversos momentos: en el de la creación, la circulación y las diversas prácticas de recepción-lectura relacionadas con una forma de leer que involucra no solo la palabra escrita, sino también lo sonoro, lo visual y la activación de códigos.

En *Pentagonal* la interacción con el código informático es evidente, como elemento a activar para hacer posible la lectura como forma de navegación en el texto. En tanto, en *SYNCO*, la recepción del texto se relaciona con una práctica de participación que ocurre

en las redes sociales, durante el proceso de creación, donde los lectores pueden opinar sobre algunos aspectos en el desarrollo del relato y se les involucra en juegos, por ejemplo, buscar pistas. Sin embargo, el resultado final es una novela impresa, un producto cerrado que no pueden intervenir materialmente. Se trata de dos formas diferentes de interacción posibilitada por las nuevas tecnologías, no exentas de conflictos, siendo el principal el participar de una intervención “imaginaria” del proceso creativo, el que finalmente ha sido programado por el autor en todas sus facetas. La verdadera transgresión ocurre en relación con la posibilidad que ofrece lo digital para transgredir la propiedad intelectual, donde las redes de participación abiertas por los autores pueden ser extendidas por los lectores en diversos procesos de reescritura, copia, piratería, repetición y remix.

En ambos textos, la estética digital refiere al placer de crear, participar, activar, jugar con una textualidad que ofrece diversas posibilidades. La llamamos *estética digital* para enfatizar que se trata de un fenómeno propio de la cultura digital, en relación con sus materialidades y modos de producción, relacionado con una experiencia de afectar materialmente el texto o su proceso de creación. En este sentido, si bien encuentra muchas similitudes con otras conceptualizaciones sobre la estética en la época contemporánea, como la estética relacional de Nicolás Bourriaud (2009) o la estética de la emergencia de Reynaldo Laddaga (2010),<sup>11</sup> nuestro intento es poner énfasis en la existencia de una materialidad, la digital, que provoca estos cambios, la cual es apropiada y resignificada en las prácticas literarias que aquí hemos mencionado y analizado. La materialidad de las tecnologías digitales permite radicalizar la experiencia de la interacción, la posibilidad de una relación inmediata, la potencialidad de la participación y la intervención sin mediadores.

El análisis presentado apunta a la existencia de un potencial político en esta *estética digital*, fuertemente vinculado a la posibilidad de transgredir la propiedad intelectual. En las

dos experiencias literarias analizadas, tanto en el terreno de la producción como en el de la circulación, se puede observar una subversión de los significados de las tecnologías digitales vinculada a formas de participación, interacción, intercambio y colaboración. Esto se da en el terreno de la creación y en el de las relaciones sociales que se establecen a través de estas obras, por medio de formas de recepción que se generan a partir del uso de las redes sociales e internet. Estas estéticas-políticas de lo digital permiten visualizar un modo de producción cultural—que Nicolás Bourriaud ha llamado *postproducción*<sup>12</sup> (2009)—que transgrede las formas de producción del capitalismo informacional, al abrir espacios para el surgimiento de mundos, éticas, estéticas y relaciones sociales alternativas.

## Notas

<sup>1</sup>El análisis presentado en este artículo es parte de los resultados del proyecto de investigación desarrollado por la autora de este artículo, titulado “Estéticas digitales: análisis de literatura digital chilena,” financiado por la Universidad Diego Portales, años 2014-2015.

<sup>2</sup>La experiencia del hipertexto como un relato sin principio ni fin que desconcierta al lector ha sido analizada por varios teóricos. Algunos de los autores que analizan esta experiencia estética desde distintas perspectivas son David Bolter en su ya clásico *Writing space* (1991), Espen Aarseth en *Cybertex. Perspectives on Ergodic Literature* (1997) y Jane Yellowlees Douglas en *The end of books—or books without end?* (2000).

<sup>3</sup>Fernando Flores, director General de la Corporación de Fomento de la Producción (CORFO) junto a Raúl Espejo, quien también trabajaba en CORFO, se contactaron con Stafford Beer, a quien se le encargó el diseño e implementación del sistema entre los años 1972 y 1973. Más información sobre el proyecto Synco en el libro de Edén Medina, *Revolucionarios cibernéticos. Tecnología y política en el Chile de Salvador Allende*, y en la web que contiene los resultados del proyecto desarrollado por Enrique Rivera, Catalina Ossa et al: <http://www.cybersyn.cl/castellano/cybersyn/index.html>

<sup>4</sup>La relación entre las tecnologías digitales y el desarrollo de nuevos mecanismos de control

ha sido discutido ampliamente por autores como Michael Hardt y Antonio Negri, quienes toman como punto de partida las sociedades de control descritas por M. Foucault. Si bien en este artículo nos interesan las implicancias políticas de las tecnologías, entendemos que éstas abarcan diversos aspectos relacionados con la producción literaria contemporánea. El aspecto al que hacemos referencia en este artículo refiere al relato elaborado en la narrativa de Baradit, el cual es interesante para comprender cómo las tecnologías digitales han sido utilizadas por los poderes con fines de vigilancia, donde en el último tiempo se han revelado varios casos al respecto (por ejemplo, el caso wikileaks y el de Edward Snowden). Sin embargo, y sin quitar importancia a este tópico, en el artículo queremos enfatizar el aspecto político de las prácticas culturales relacionadas con la experiencia estética de la interacción y la participación, contexto en el cual las tecnologías digitales constituyen materialidades manipulables por los sujetos, con un potencial de apropiación y creación que afecta el modo de producción cultural, lo que será desarrollado en la tercera parte del artículo.

<sup>5</sup>Los netlabels son espacios de difusión musical en internet utilizados generalmente por artistas emergentes. Se trata de formas de organización sin fines de lucro donde se congregan músicos que encuentran en estos espacios una plataforma para dar a conocer y difundir su música.

<sup>6</sup>Si bien existen múltiples interpretaciones respecto a la experiencia estética en la época contemporánea, consideramos que la propuesta Benjaminiana es la que más se acerca a la propuesta que queremos presentar en este artículo, dado que vincula el modo de producción cultural con una experiencia estética, como se argumentará en este capítulo.

<sup>7</sup>En efecto, Benjamin señala: “quien se recoge ante una obra de arte, se sumerge en ella; se adentra en esa obra, tal y como narra la leyenda que le ocurrió a un pintor chino al contemplar acabado su cuadro. Por el contrario, la masa dispersa sumerge en sí misma a la obra artística” (53)

<sup>8</sup>El fanfiction es un fenómeno de escritura relacionado con el deseo de los fans de extender o modificar ciertos aspectos relacionados con sus obras literarias, películas, series de televisión o artistas favoritos. En el caso de específico de la literatura, no se trata de un fenómeno nuevo, dado que, por ejemplo, los fanzines han existido con anterioridad a lo digital, o la existencia de obras apócrifas es tan antigua como la literatura misma.

Sin embargo, la materialidad digital ha permitido potenciar el fenómeno de reescritura y su masificación. En el fanfic, el lector es también escritor, al mismo tiempo que realiza su propia labor de difusión de sus obras y se relaciona directamente con sus lectores sin intermediarios. En este sentido, la figura del lector y escritor por separado da paso a la figura del “prosumidor,” es decir, aquel que concentra ambas figuras. La práctica puede ser definida como un fenómeno de “hackeo,” por parte de los fans, de sus obras favoritas, donde subvierten en la red los derechos de propiedad intelectual que no les permiten realizar este ejercicio en papel. La masividad del fenómeno en internet es impresionante. Los sitios de fanfiction más importantes son fanfiction.net y wattpad, donde se calcula que existen varios millones de fanfic (aún no existen datos exactos) y los niveles de lectura de fanfics no son menos impresionantes. El éxito de ventas “50 sombras de Grey” es el resultado de un fanfiction proveniente de la saga de libros de vampiros “Crepúsculo.”

<sup>9</sup>El fenómeno de las comunidades de fans (fandoms) y el fanfiction, ha sido profundamente estudiado por Henry Jenkins en diversos libros y artículos, tales como *Piratas de textos* (2010), *Fans, bloggers y videojuegos* (2009), y en su libro más conocido, *Convergence culture* (2006).

<sup>10</sup>Este tema fue analizado en mi tesis doctoral *Escrituras electrónicas en América Latina. Producción literaria en el capitalismo informacional* (2012), donde propongo la tesis de que existe una relación entre el modo de producción capitalista informacional y las formas de creación literarias digitales, donde éstas últimas son afectadas profundamente por ese modo de producción y al mismo tiempo se generan formas de apropiación de las nuevas tecnologías en la generación de obras interactivas, participativas y colaborativas, donde se produce una resignificación de las redes. Por supuesto hay fenómenos más radicales que otros. Hay una diferencia entre la experiencia de “completar la historia” que tiene los lectores al interactuar con una obra hipertextual y efectivamente afectar el proceso creativo. Actualmente, en la investigación sobre cultura digital en Chile que estoy desarrollando (Fondecyt de iniciación 2015-2017), hemos observado que existen fenómenos como el fanfiction donde la línea divisoria entre autor y lector se difumina, y no existen intermediarios que manejen la circulación de los textos. En las obras que analizamos en este trabajo esto ocurre como potencialidad, es decir, se genera en el lector una

experiencia relacionada con la posibilidad de intervención, pero que en realidad ocurre de forma limitada. El caso de la música es otro ejemplo de cambio importante. La materialidad de las nuevas tecnologías permitió que se generaran nuevos circuitos culturales, como el sistema de compartir archivos P2P y el streaming, donde la gente puede bajar música libremente, fenómeno que llevó a muchas disqueras a la quiebra. Por otra parte, esta misma materialidad digital ha permitido que la gente pueda hacer sus propias mezclas, producir música fácilmente y subirlas a la red haciendo su propia difusión, lo cual ha dado paso a la proliferación de músicos y bandas emergentes en distintos sitios de internet.

<sup>11</sup>Ambos autores intentan identificar el componente colectivo y colaborativo en la producción artística actual, la sensibilidad de una época, pero no discuten suficientemente el papel que juegan las tecnologías digitales en hacer posible una potencialidad que existía en la producción artística y literaria mucho antes del advenimiento de las tecnologías digitales.

<sup>12</sup>En efecto, uno de los elementos más subversivos de esta estética es lo que he llamado “hackeo cultural,” el cual apunta principalmente a la subversión de los derechos de propiedad intelectual por medio de prácticas creativas que incluyen la reescritura, el remix y la apropiación, entre otras. Nicolás Bourriaud señala que la postproducción, o el modo de producción característico de la cultura digital, se refiere justamente a esto: “(la postproducción) se trata de apoderarse de todos los códigos de la cultura, de todas las formalizaciones de la vida cotidiana, de todas las obras del patrimonio mundial, y hacerlos funcionar. Aprender a servirse de las formas, a la cual nos invitan los artistas de los que hablaremos, es ante todo saber *apropiárselas y habitarlas*” (14). En este sentido, quisimos expresar que en el modo de producción cultural digital, la literatura se convierte en un nodo en el marco de un contexto más amplio relacionado con diversas experiencias creativas colaborativas, lo cual es representado en los bloques textuales conectados por las redes hipertextuales de *Pentagonal*.

## Bibliografía

- Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins UP, 1997. Impreso.
- Baradit, Jorge. *SYNCO*. Santiago: Ediciones B, 2008. Impreso.
- . Entrevista. *Twitter y los escritores latinoamericanos: una fiebre que crece*. Por Francisca Allende. El Mercurio online, 2012. Web, enero 2015, <<http://www.baradit.cl/blog/2012/02/el-escriptor-y-twitter/>>
- Barthes, Roland. *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Buenos Aires: Paidós, 1987. Impreso.
- Benjamin, Walter. “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica.” *Discursos interrumpidos I. Filosofía del arte y de la historia*. Argentina: Taurus, 1989. Impreso.
- Bolter, David. *Writing Space. The computer, hypertext, and the history of writing*. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, 2001. Impreso.
- Bourriaud, Nicolás. *Post producción: la cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, 2009. Impreso
- . *Relational Aesthetics*. France: Les presses du réel, 2009. Impreso.
- Cortázar, Julio. *Rayuela*. Buenos Aires: Suma de letras S.A., 2006. Impreso.
- Chartier, Roger. “Leer la lectura.” En: Plan Nacional de Fomento de la Lectura. *Actas del seminario Internacional, ¿Qué leer? ¿Cómo leer? Perspectivas sobre lectura en la infancia*. Santiago: Ministerio de Educación, 2013. Impreso.
- Chiappe, Doménico. “Creative Processes in Hypermedia Literature: Single Purpose, Multiple Authors.” Pitman, Thea y Claire Taylor. *Latin American Cyberculture and Cyberliterature*. Liverpool: Liverpool UP, 2006. Impreso.
- Deleuze, Gilles y Felix Guattari. *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009. Impreso.
- Douglas, Jane Yellowlees. *The end of books—or books without end?* Ann Arbor: Univ. of Michigan Press, 2000. Impreso.
- Gainza, Carolina. *Escrituras Electrónicas en América Latina. Producción Literaria en el Capitalismo Informacional*. Tesis para optar al grado de Phd en Hispanic Languages and Literatures. University of Pittsburgh, 2012. Web, junio 2015. <<http://d-scholarship.pitt.edu/16833/>>
- Hardt, Michael y Antonio Negri. *Imperio*. Buenos Aires: Paidós, 2000. Impreso.

- Laddaga, Reinaldo. *Estética de la emergencia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editores, 2010. Impreso.
- Landow, George. *Hipertext 3.0. Critical Theory and New media in an Era of Globalization*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2006. Impreso.
- Labbé, Carlos. *Pentagonal*. Web, Octubre 2014, <<http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/pentagonal/>>
- . Entrevista. *No existe una manera correcta de leer una hipernovela*. Por Irene Serrano. *Letras.S5*, 2010. Web, Enero 2015, <<http://letras.s5.com/cl251010.html>>
- Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2005. Impreso.
- Medina, Edén. *Revolucionarios cibernéticos. Tecnología y Política en el Chile de Salvador Allende*. Santiago: LOM ediciones, 2013. Impreso.
- Morris, Adalaide y Thomas Swiss. *New Media Poetics. Contexts, Technotexts and Theories*. Cambridge: MIT press, 2006. Impreso.
- Rivera, Enrique, Catalina Ossa, et al. *CYBERSYN, Sinergia cibernética*. Investigación desarrollada con Fondos del FONDART y CORFO. Santiago, 2006. Web, enero 2015. <<http://www.cybersyn.cl/castellano/home.html>>