

El (video)juego-ensayo como forma: sobre *La puerta* de Eugenio Tisselli

Alejandro Del Vecchio

Ce.Le.His., Universidad Nacional de Mar del Plata

FECHA DE RECEPCIÓN: 28-04-2025 / FECHA DE ACEPTACIÓN: 30-06-2025

RESUMEN

La revolución digital propicia la emergencia de literaturas experimentales cuya materialidad compleja exige no solo redefinir categorías teóricas clásicas, sino diseñar un aparato conceptual idóneo para abordar su especificidad. La producción digital *La puerta* (2022) de Eugenio Tisselli se presenta, desde una suerte de “declaración de artista”, como (video)juego-ensayo. Si Alfonso Reyes juzgó el ensayo como “centauro de los géneros” y Juan Villoro refirió la crónica como “ornitorrinco de la prosa”, la propuesta de Tisselli parece mixturar ambas criaturas en una especie nueva: un ensayo que se va escribiendo mientras se juega, es decir, una textualidad intermedial cuya configuración e interacción prescinde de todo atisbo de linealidad, pero que además exige una inmersión lúdica –al modo del cronista– en el mundo/tema objeto del ensayo. Dicho mundo, por otra parte, se encuentra codificado como videojuego, hecho que, desde la perspectiva de los “Estudios críticos del código” (Marino), habilita la exploración de su código fuente como complemento ineludible para su análisis.

PALABRAS CLAVE

literaturas digitales, ensayo, videojuego, Eugenio Tisselli

The (video)game-essay as a form: about La puerta by Eugenio Tisselli

ABSTRACT

The digital revolution fosters the emergence of experimental literatures whose complex materiality not only demands the redefinition of classical theoretical categories but also necessitates the design of a conceptual framework tailored to address their specificity. The digital work *La puerta* (2022) by Eugenio Tisselli is presented, through a sort of “artist’s statement”, as a (video)game-essay. If Alfonso Reyes considered the essay the “centaur of genres” and Juan Villoro described the chronicle as the “platypus of prose”, Tisselli’s proposal seems to blend these two creatures into a new species: an essay that is written as it is played. In other words, it is an intermedial textuality whose configuration and interaction eschews any trace of linearity, while also demanding a playful immersion –akin to that of a chronicler– into the world/theme that is the subject of the essay. This world, moreover, is encoded as a video game, a fact that, from the perspective of “Critical

Code Studies” (Marino), enables the exploration of its source code as an essential complement to its analysis.

KEYWORDS

digital literatures, essay, videogame, Eugenio Tisselli

*[...] les entendió sus airadas voces,
según las cuales debían ocupar
barbechos, llanuras y ciudades, hasta
borrar de la tierra el rastro del hombre
y mecer un solo ramaje en urdimbre
cerrada, cual en los milenios del
Génesis [...]*

José Eustasio Rivera, *La vorágine*

La puerta (2022) constituye, en palabras de Eugenio Tisselli, “un *juego-ensayo* sobre el *antropoceno*”. En el guion que separa (y a la vez une) los términos de la fórmula (juego-ensayo) –aunque más preciso sería decir videojuego-ensayo– se cifra una complejidad legataria de la heterogeneidad constitutiva de las materialidades y discursos involucrados: videojuego y metatextos componen un objeto integral que trasciende la mera recomposición de sus fragmentos. De allí que, si aludo en el título de mi artículo al célebre texto de Theodor W. Adorno, es porque ante todo la *forma* resulta conmovida en este artefacto digital construido por Tisselli, hecho que el propio artista mexicano detecta cuando introduce esta palabra, inexistente en la versión original en inglés de *The Gate* (2017-2018), en “una breve nota sobre la forma del juego-ensayo” (Tisselli, 2022)¹ que oficia como uno de sus textos metapoéticos.

En términos generales, y siguiendo planteos de Juul Jesper en *Half Real* (2005), los videojuegos son una combinación de reglas y ficción. Las reglas –objetivas, obligatorias e inequívocas– determinan lo que el jugador puede y no puede hacer, a la vez que proponen desafíos y objetivos. Como la gramática de una lengua, el videojuego posee una sintaxis. Como el ensayo literario, prevé la bifurcación y la elipsis.² El juego, afirma Jesper, puede (o no), en simultáneo, proyectar mundos ficticios –subjetivos y ambiguos, más o menos abstractos– cuyos blancos de sentido (incompletitud también inherente a toda ficción) el jugador compensa con su imaginación,

¹ Debido a que se trata de una instalación digital, no se consignan números de página.

² Para Beatriz Sarlo, la elipsis es uno de los recursos privilegiados por el ensayista: “la elipsis atestigua una falta que señala la imposibilidad de lo pleno” (19). Las omisiones y la presentación de ideas de modo fragmentario generan una tensión entre lo dicho y lo no dicho que promueve la reflexión de un lector siempre activo.

interpretación y conocimientos.³ La proyección antedicha opera, en *La puerta*, mediante materiales sonoros, gráficos y verbales (y escenas cinemáticas, entre otras estrategias) para generar relatos lúdicos múltiples e interactivos –no exentos, como veremos, de lirismo– que propician (a la vez que requieren) la inmersión de un lector-jugador.

Las reglas o premisas del videojuego de *La puerta* son concisas: abandonar la selva antes de que la temperatura resulte insoportable. Para ello deberemos encontrar tres criaturas (evitando aquellas que pueden matarnos), escuchar sus voces, y aprender y repetir sus palabras ante el Guardián, quien –una vez cumplidas las tareas– nos dará permiso para atravesar la puerta. Además del calentamiento gradual del entorno, cada noventa segundos una de las criaturas se extingue, hecho que va reduciendo las posibilidades de completar el juego. Dichas reglas actúan como una máquina de estados que define el espacio lúdico del videojuego, donde el significado emerge en interacción con el mundo ficticio proyectado. Si el lector-jugador determina con sus decisiones los cambios de estado de la máquina, el desafío –el referente– planteados en *La puerta* se configuran (a partir de una estética minimalista y figurativa basada en *emojis*) a imagen y semejanza de la realidad extratextual: extinción y calentamiento global acechan dentro y fuera del videojuego para diseñar una puesta en abismo perturbadora.

Por su parte, la hibridez constitutiva del ensayo –figurado por Alfonso Reyes como “centauro de los géneros” donde “hay de todo y cabe todo, propio hijo caprichoso de una cultura que no puede ya responder al orbe circular y cerrado de los antiguos, sino a la curva abierta, al proceso en marcha” (400)– agrega capas a la densidad material implicada en la mixtura digital propuesta por Tisselli. Y destaco la referencia de Reyes a la apertura del ensayo porque, como señala Beatriz Sarlo, “el ensayo escribe (y describe) una búsqueda” (16). Búsqueda que, en *La puerta*, adquiere densidad semántica y procedimental a partir de las reglas y objetivos del videojuego mismo. Así como el jugador dibuja los trazos de una narración (y acaso también de una argumentación) mediante movimientos y acciones mientras juega, el movimiento del ensayo, en palabras de Sarlo, en tanto sistema de desvíos, “discurre en varias direcciones, exploratorio, muchas veces incierto” (16). Pero, sobre todo, *La puerta* desplaza el gesto conceptual del ensayista –quien prueba, experimenta, intenta– hacia un lector-jugador quien ilumina sentidos en el juego-ensayo –en palabras de Tisselli de “forma retroactiva y multilineal”– probando, experimentando, intentando completar la serie de tareas encomendadas por el Guardián de la selva. Parafraseando a Sarlo, el juego-ensayo del artista mexicano se escribe mientras se juega, o por lo menos, deja la impresión de asistir siempre a la

³ Jesper señala que Marie-Laure Ryan propone el “principio de mínima desviación”: cuando interpretamos un mundo alternativo, reconstruimos sus detalles y elisiones en consonancia con la realidad que conocemos (Ryan 1991: 48-60).

escena de un pensamiento en el momento en que ese pensamiento se está jugando (17).

De este modo, *La puerta* extrema aquello que Claudia Kozak caracteriza –en las literaturas digitales– como “convivencia extraña y forzosa de distintos regímenes de escritura y lectura” (7). Lo intermedial irrumpe como acontecimiento desestabilizador en relación con una zona intersticial, maleable, proteica –dirá Kozak– en la que medios y lenguajes establecen relaciones cambiantes y heterogéneas para construir nuevos objetos. En el artefacto diseñado por Tisselli, ensayo/videojuego *fuera-de-sí*, confluyen regímenes y materialidades *des-generados* (si pensamos –acaso ya anacrónicamente– en categorías y géneros literarios clásicos).

El texto que funciona como declaración de artista y la “breve nota sobre la forma del juego-ensayo” invitan a una suerte de inmersión (cercana a la del cronista) en un videojuego de progresión o aventuras que simula el contexto configurado verbalmente, a saber “un bosque moribundo en algún lugar del planeta tierra, en un futuro no muy lejano [...] en una situación de colapso mundial” (Tisselli, 2022). No obstante, el concepto de “círculo mágico” acuñado por Johan Huizinga en *Homo Ludens* y retomado por Katie Salen y Eric Zimmerman en *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2003), explica (más allá de, como veremos, la ruptura de la “cuarta pared digital”) la escisión insalvable entre el adentro y el afuera del juego, determinada por el sistema de reglas, que acotan un contexto espaciotemporal específico de aplicación. Dentro del “círculo mágico” (representado por la pantalla y los dispositivos de entrada) las reglas del mundo real se suspenden para otorgar exclusividad a las del juego. Así, permite al jugador concentrarse en la experiencia del videojuego sin preocuparse por las consecuencias que sus acciones podrían tener en el mundo real. El círculo mágico diseña, entonces, un espacio experimental seguro, en el que resulta factible explorar diferentes estrategias y tomar riesgos sin temor a las repercusiones. Por eso los intentos fallidos forman parte esencial del juego-ensayo y las distintas muertes posibles también ofrecen aspectos significativos para su construcción conceptual. En *La puerta*, la retórica de final es múltiple: muerte por temperatura, muerte por ataque de criatura o pasaje exitoso por la puerta (interior).⁴ El *game over* por calentamiento extremo, por ejemplo, despliega el siguiente texto:

La sensación de piel quemada, abrasada. El olor a proteínas quemadas.
Sin sabor: la lengua se vuelve piedra. Sediento, mortalmente seco.

⁴ Dos valores controlan, en el código de *La puerta*, la condición para morir por ataque animal: cada vez que interactuamos con una criatura, la variable *nInteractions* se incrementa en 1. A su vez, cada especie tiene una cantidad límite de interacciones asignada en la constante *interactionsBeforeAttack*. Cuando *nInteractions* supera ese límite, el jugador muere. Analizando el código podemos determinar que las criaturas capaces de matarlo son: el escorpión (después de 4 interacciones), el lobo (después de 3 interacciones), y el oso y el león (después de 2 interacciones respectivamente).

Sin sonido: tu cabeza palpitando violentamente. El mundo gira salvaje alrededor.

Todo se vuelve rojo. Todo se oscurece. Se vuelve rojo oscuro.

Oscuro. Rojo. Oscuro. Rojo. Oscuro. Oscuro. Oscuro. Oscuro, hirviendo.

Más allá del horror de la escena, el estatus de esa escritura resulta indecible, pero sobre todo genera un efecto inquietante. Podría pensarse como sujeto ensayístico, proyectado desde los metatextos, o como narrador en segunda persona del relato multilíneal e interactivo desplegado en el videojuego. Sin embargo, es precisamente esa interactividad –¿es el Guardián quien (nos) habla?– la que le confiere al fragmento un rasgo cercano a la oralidad, acentuado por su tono lírico. La atmósfera mortífera, acaso onírica, se configura a partir de la impugnación de los cinco sentidos y la inmovilidad del avatar, sugerida en el poema mediante la yuxtaposición de sintagmas nominales y oraciones con verbos pronominales. La repetición del final modula un ritmo hipnótico, un ciclo de sufrimiento que atrapa al jugador, reforzado desde lo semiótico por la pantalla que oscila indefinidamente de negro a rojo sobre un espacio vacío. No es el amarillo terroso de Rulfo, sino el rojo que tiñe los mapas de calor de la NOA (National Oceanic and Atmospheric Administration) o de la IPCC (Intergovernmental Panel On Climate Change).

Asimismo, más allá de la materialidad fenomenológicamente observable, es decir, de los sentidos emergentes *de* y *en* la superficie textual y su interfaz, existe en *La puerta* una materialidad oculta, ligada con el código informático: algunos aspectos significantes del videojuego solo pueden ser esclarecidos mediante una lectura especializada de dicho código, programado, en este caso, en la herramienta Processing, basada en JavaScript.⁵ Si bien el diseño isométrico del laberinto selvático y la ubicación de sus diversos habitantes (león, gato, gorila, zorra, oso, lobo, rata, salamandra, escorpión, hormiga y flor) y del búho Guardián son invariables, otros elementos se generan de modo aleatorio, a partir del empleo de la función *random*.

Por ejemplo, la frase o aforismo que se renueva cada cuarenta segundos en la fila central del cuadro inferior de la interfaz del videojuego.⁶ Consideradas diacrónicamente, dichas frases constituyen los versos de un poema aleatorio, hecho que –además de imposibilitar en forma definitiva toda lectura o experiencia lineal de *La puerta*– introduce el discurso lírico como variable adicional en el cruce de regímenes de lectura y escritura. Destaco algunas: “Lo que te rodea no está ni vivo ni muerto” / “Embrujado por los espíritus de un millón de máquinas muertas” / “Abandona el

⁵ Los “Estudios críticos del código” (CCS en su sigla original en inglés), campo incipiente en continua expansión, indagan su polisemia aplicando “una hermenéutica crítica a la interpretación del código informático, la arquitectura del programa y la documentación dentro de un contexto sociohistórico” (Marino 2020: 39).

⁶ Sarlo lo considera uno de los recursos del ensayo: el aforismo, breve y contundente, introduce una perspectiva aguda y original sobre el tema, pero sin pretensión de agotarlo.

lenguaje. Hay partes de ti que hablan ya en otros cuerpos” / “El suelo del bosque está sembrado con carcasas de teléfonos muertos” / “Ruido de nubes-motor: pesadilla lúcida, enfermedad” / “Hazte un nido de voces animales”.



Versos efímeros, en tanto fulguran de modo intermitente en la pantalla, marcados –como la textura misma de la obra– por lo liminal. Versos que modulan desde el discurso hacia la configuración pronominal de una segunda persona que –como en *Amazon* (2019)– nos enfrenta a la distopía y tecnoparanoia de encontrar nuestro reflejo en el “espejo negro” de las frías pantallas de los dispositivos electrónicos que invaden paredes, escritorios y, sobre todo, las palmas de nuestras manos.

Ocurre que el estatuto ambiguo de esa segunda persona –puede referir deícticamente al personaje (es decir, al avatar, figura que de por sí implica una representación del jugador) o al jugador empírico mismo– rompe la “cuarta pared” del videojuego. Denis Diderot consolidó este concepto en el siglo XVIII en relación con el drama: esta “cuarta pared” invisible que separa el espacio de la obra teatral del mundo real de los espectadores garantiza la ilusión dramática y sostiene su verosimilitud. En los videojuegos, otra “cuarta pared” (digital) separa el mundo del juego del jugador, pero su ruptura genera, en cambio, un efecto paradójico: profundizar la sensación de inmersión.

Por otro lado, si estos versos son generados de forma aleatoria y, a la vez, el propio videojuego impone límites temporales, cabe preguntarse qué ocurre entonces con los versos que nunca se escriben en la interfaz. Indagar, abrir la “caja negra” de *La puerta* permite recuperar los restos de un poema no escrito *para y por* el lector-jugador. Los 34 versos contenidos en el vector *phrasesList* responden también a esa liminalidad –“espectralidad”, diría Tisselli en consonancia con su poética– a la que me referí hace un momento. Como el gato de Schrödinger (salvadas las diferencias del caso), mientras la

“caja” está cerrada, cada verso está vivo y muerto al mismo tiempo, en tanto su estado depende de la observación del lector-jugador-“hacker”⁷, rasgo tematizado por el escritor mexicano en uno de los metatextos:

todas las criaturas en “la puerta” existen en un plano espectral, modelado según los escritos del filósofo timothy morton y el novelista antoine volodine. en dicho plano todos los seres son espectros, puesto que no se encuentran ni vivos ni muertos: una cualidad intermedia a la que nos arroja la inminencia de catástrofes como la extinción masiva o el calentamiento global (Tisselli, 2022: s/p).

En la cita, asimismo, resuena la metáfora epistemológica de la “malla” [*mesh*], propuesta por Timothy Morton en *El pensamiento ecológico* (2018) y que remite a una interconexión profunda entre todas las cosas vivas y no vivas.⁸ Intrincada y omnipresente, donde cada punto es centro y borde, la malla impugna toda distinción y jerarquía entre adentro y afuera para develar la interdependencia radical entre elementos nunca irrelevantes. Al carecer de interior o exterior bien delimitados, manifiestan una cualidad espectral: “La malla se compone de conexiones infinitas y diferencias infinitesimales. [...] La escala es infinita en las dos direcciones: infinita en tamaño e infinita en matices. Y cada ser de la malla interacciona con otros. La malla no es estática” (50). ¿Qué nos impide pensar, entonces, la materialidad de *La puerta* a partir de esta metáfora? Si la malla desestabiliza categorías utilizadas para la comprensión del mundo (binarismos como natural/artificial, humano/animal, interior/exterior se vuelven difusos y exigen abandonar ideas preconcebidas para desarrollar una comprensión fluida y relacional de la realidad), la pieza de Tisselli –como anticipé– impugna conceptos tradicionales de la teoría literaria (género, escritura, lectura, soporte, entre muchas) en tanto su forma intermedial –inestable e interdependiente– y su productividad semiótica desbordan todo límite.

No sorprende, en esta línea, que las onomatopeyas articuladas por las criaturas de la selva –incluidas las flores– se generen, en *La puerta*, como producto de combinaciones aleatorias de sílabas y fonemas predeterminados⁹. Ni que, por lo tanto, cada especie animal o vegetal posea en *La puerta* una lengua generativa que, como la humana, combina unidades discretas. Una de las principales dificultades del videojuego –con

⁷ El carácter generativo del poema deja residuos inaccesibles, que constituyen otro(s) texto(s). Incluso las frases asignadas en posiciones fijas del vector pueden leerse como otro poema.

⁸ “«Malla» se refiere a los agujeros de una red y a los hilos que la forman. Sugiere tanto fortaleza como delicadeza. Se usa en biología, matemáticas, ingeniería, tejeduría e informática: medias y diseño gráfico, metales y tejidos. [En inglés], se relaciona con *máscara* y *masa*, lo que sugiere tanto la densidad como el engaño. Por extensión, *malla* significa una situación compleja o una serie de hechos en los que una persona se ve envuelta, una concatenación de fuerzas o circunstancias restrictivas; una trampa. En otras palabras, es perfecto” (Morton 2018: 47).

⁹ Así, por ejemplo, las del gato: me / ow / mm / ee / oo / ar / mee / ra / mi / mia / ma / i.

implicancias en su experimentación— consiste en recordar/registrar por escrito (para “devenir-otro” a través del lenguaje) las secuencias que necesitaremos repetir ante el Guardián de la selva, epítome del “extraño forastero” (en términos de Morton) cuyo rasgo distintivo reside en su capacidad para comunicarse con el jugador en su misma lengua.¹⁰ De allí que, si el fundamento teórico de *La puerta*, siguiendo a Donna Haraway, consiste en “aprender a coexistir y formar todo tipo de alianzas con las criaturas no-humanas más improbables” (Tisselli, 2022), Tisselli se pregunte “¿cómo tejer esos vínculos cuando las lenguas habladas por nuestrxs posibles aliadxs son radicalmente extrañas e inaccesibles para nosotrxs?”¹¹. Pregunta cuya respuesta acecha —desde una forma heteróclita y elástica— para retroalimentar el efecto persuasivo de la obra, una de las pulsiones neurálgicas de todo ensayo.

A tal efecto, Tisselli no oculta nunca el sistema de creencias e ideas entretejido que sustenta conceptualmente la obra. Por el contrario, lo explicita a partir de referencias (Haraway, Morton, Volodine, Eliade) que, más que concebirse como citas de autoridad, constituyen incitaciones a la lectura en una red que, como la “malla” de Morton, carece de centro o cuyo centro, en todo caso, se desplaza, refracta, oscila, desde la materialidad verbal hacia las reglas del videojuego y el mundo ficcional que proyecta (y viceversa):

[...] si un ensayo es considerado como una forma de escritura en la cual el autor juega experimentalmente con ideas al someterlas a procedimientos inéditos, entonces el acto de codificar y producir un ensayo en forma de juego no es solamente algo plausible, sino tal vez una alternativa deseable a su forma tradicional, lineal y basada exclusivamente en lenguaje escrito [...] solamente una forma narrativa multilineal, como la de un juego, haría la máxima justicia al empeño radicalmente abierto del ensayo.

El ensayo gamificado de Eugenio Tisselli, acaso fundacional¹², tracciona y resignifica, asimismo, el archivo del ensayo vanguardista-existencialista: “ensayo del yo-tú”, diría David Lagmanovich, evocando, en palabras de

¹⁰ Mircea Eliade explica que los chamanes se asocian con frecuencia a espíritus auxiliares que adoptan formas animales. Estos espíritus actúan como guías, protectores y consejeros durante ceremonias y viajes extáticos. No es azaroso que Tisselli elija la figura del búho para el Guardián de la puerta.

¹¹ En este sentido, en el volumen *Autobiografía de un pulpo y otros relatos de anticipación* (2022) de Vinciane Despret, un glosario explica que el término terolingüística, formado a partir del griego *ther*, “animal salvaje”, designa una rama de la lingüística consagrada a estudiar y traducir la producción escrita de los animales y las plantas, ya sea bajo la forma literaria de la novela, de la poesía, de la epopeya del panfleto o incluso del archivo. La primera aparición de la palabra *terolingüista* data de 1974. Fue acuñado por Ursula K. Le Guin en un relato de anticipación titulado “The Author of the Acacia Seeds. And Other Extracts from the Journal of the Association of Therolinguistics” (25-26).

¹² El propio Tisselli publicaría en 2023 otro “juego-ensayo” titulado *Líneas de fuerza*, cuyo análisis excede el propósito de este artículo.

Earle, “la conciencia de ser y estar vivo en un contexto histórico” (16). Por eso *La puerta*, en tanto pieza de *artivismo*, también ordena un programa derivado de un diagnóstico del presente y de especulaciones sobre el futuro. Un llamado a la acción que, lejos del panfleto, se sustenta en la puesta en escena de una salida plausible ante la inminencia de una catástrofe global. Si *La puerta* establece un diálogo implícito con una segunda persona configurada desde las frases y noticias que emergen en la pantalla, es en la figuración del lector-jugador, representada visualmente en el videojuego (como vimos) por un emoji-avatar, donde la operatoria gana espesor:

[...] de manera distinta a los ensayos escritos de forma tradicional, en los que las intenciones y preguntas guía se establecen desde un inicio, la cuestión crucial de “la puerta” se plantea solamente después de que el juego ha sido completado, es decir, cuando la persona que *juega-lee* ha cumplido con una serie de tareas sin morir en el intento. es solamente al final cuando se revela la tesis central de “la puerta”

Los impulsos argumentativo y persuasivo, por ende, dependen no solo de la interactividad –efímera y cambiante– sino de la narración que es capaz de escribir el ahora jugador-lector-escritor. Por eso, la forma de *La puerta* (y eso le habría gustado mucho a Adorno) deviene asistemática, propicia lo nuevo (como lo piensa Kozak, en términos de “experiencia de un acontecimiento” distante de la “novedad” de la mercancía) y su “pensamiento no avanza en un solo sentido, sino que los momentos se entretejen como los hilos de un tapiz” (Adorno 2003: 22).

Bibliografía

- Adorno, Theodor W. (2003). “El ensayo como forma”. En *Obra completa, 11. Notas sobre literatura*. Madrid: Akal.
- Carrión, Jorge (2020). “Simbiosfera: hacia otro modo de entender lo humano”. *The New York Times*, 16/8/2020. Disponible en: <https://www.nytimes.com/es/2020/08/16/espanol/opinion/coronavirus-arte.html>
- Carrión, Jorge (2021). “La nueva conversación con el reino animal”. *The New York Times*, 14/2/2021. Disponible en: <https://www.nytimes.com/es/2021/02/14/espanol/opinion/lenguaje-no-humano.html>
- Despret, Vinciane (2022). *Autobiografía de un pulpo y otros relatos de anticipación*. Bilbao: Consonni.
- Eliade, Mircea (1976). *El chamanismo y las técnicas arcaicas del éxtasis*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Jesper, Juul (2005). *Half Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.*, Massachusetts: The MIT Press Cambridge.
- Kozak, Claudia (2017). “Escribir la lectura. Hacia una literatura fuera de sí”. *Chuy*, 4. 33–46.
- Lagmanovich, David (1984). “Hacia una teoría del ensayo hispanoamericano”. *El ensayo hispánico*. Columbia: University of South Carolina.

- Marino, Mark (2020). *Critical Code Studies*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Morton, Timothy (2008). *El pensamiento ecológico*. Barcelona: Paidós.
- Reyes, Alfonso (1959). "Las nuevas artes". En *Obras Completas IX*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Ryan, Marie-Laure (1991). *Possible worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press.
- Sarlo, Beatriz (2001). "Del otro lado del horizonte". *Boletín/9 del Centro de Estudios de Teoría y Crítica Literaria*, diciembre de 2001. 16-31.
- Tisselli, Eugenio (2019). *Amazon*. Disponible en: <https://www.motorhueso.net/wuwei/amazon/>
- Tisselli, Eugenio (2018). *La espectralidad del lenguaje*. Disponible en: <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Tisselli, Eugenio (2022). *La puerta*. Disponible en: <https://www.motorhueso.net/wuwei/la-puerta/>
- Tisselli, Eugenio (2023). *Líneas de fuerza*. Disponible en: <https://www.motorhueso.net/wuwei/lineas-de-fuerza/>



Esta obra se encuentra bajo licencia de Creative Commons