

Ensayo académico

Libros de literatura combinatoria no lineal del siglo XX

Un análisis interdisciplinario desde el diseño, la literatura y la estética

*Non-linear combinatory literature books of the 20th Century:
An analysis from Design, Literature, and Aesthetics*

*Livros de literatura combinatória não linear do século XX:
uma análise a partir do design, da literatura e da estética*

Recibido : 17 de septiembre de 2025

Aceptado: 11 de marzo de 2026

Jorge Armando Cabrera Herrera

Facultad de Artes y Diseño | Universidad Nacional Autónoma de México

<https://orcid.org/iD: 0009-0001-3774-4797>

jorge.a.cabrera.herrera@gmail.com

Resumen • Abstract • Resumo

Este ensayo examina la intersección del diseño, la literatura y la estética en obras combinatorias no lineales del siglo XX, enfatizando la manera como el diseño editorial influye directamente en la experiencia de lectura. Se enfoca en ejemplos de libros que rompen con los formatos tradicionales para fomentar la participación activa del lector como *Cent mille milliards de poèmes* (1961), de Raymond Queneau, y *Composition No. 1* (1962), de Marc Saporta, para ilustrar cómo su estructura combinatoria y fragmentada en unidades o sintagmas independientes permite múltiples lecturas y transforma al lector en co-creador. Finalmente, relaciona dichos conceptos con las teorías de la obra abierta de Umberto Eco y la estética de la participación de Adolfo Sánchez Vázquez, con lo que destaca la relevancia de estas innovaciones en el contexto de la posmodernidad y su anticipación a las narrativas interactivas digitales contemporáneas.

Palabras clave: recepción, participación, obra abierta, virtualidad, interdisciplina.

*This article examines the intersection of design, literature, and aesthetics in 20th-century non-linear combinatorial works, emphasizing how editorial design directly influences the reading experience. It focuses on examples of books that break with traditional formats to foster active reader participation, such as Raymond Queneau's *Cent mille milliards de poèmes* (1961) and Marc Saporta's *Composition No. 1* (1962). The analysis illustrates how their fragmented, combinatorial structure, composed of independent units or syntagmas, allows for multiple readings and transforms the reader into a co-creator. Finally, the article relates these concepts to Umberto Eco's theory of the open work and Adolfo Sánchez Vázquez's aesthetics of participation, highlighting the relevance of these innovations within a postmodern context and their anticipation of contemporary digital interactive narratives.*

Keywords: reception, participation, open work, virtuality, interdisciplinarity.

*Este artigo examina a interseção entre design, literatura e estética em obras combinatórias não lineares do século XX, enfatizando a forma como o design editorial influencia diretamente a experiência de leitura. O foco está em exemplos de livros que rompem com os formatos tradicionais para fomentar a participação ativa do leitor, como *Cent mille milliards de poèmes* (1961), de Raymond Queneau, e *Composition No. 1* (1962), de Marc Saporta. A análise ilustra como a sua estrutura fragmentada e combinatória, composta por unidades ou sintagmas independentes, permite múltiplas leituras e transforma o leitor em um co-criador. Por fim, o texto relaciona esses conceitos com as teorias da obra aberta, de Umberto Eco, e da estética da participação, de Adolfo Sánchez Vázquez, destacando a relevância dessas inovações no contexto da pós-modernidade e sua antecipação às narrativas interativas digitais contemporâneas.*

Palavras-chave: recepção, participação, obra aberta, virtualidade, interdisciplinaridade.

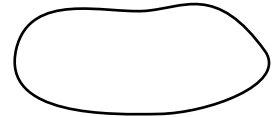


Ensayo académico

Libros de literatura combinatoria no lineal del siglo xx

**Un análisis interdisciplinario
desde el diseño, la literatura
y la estética**

— *Jorge Armando Cabrera Herrera*



El libro alternativo como objeto de estudio del diseño

El análisis, desde el arte y el diseño, de libros literarios alternativos, impresos, de circulación comercial dentro de la industria editorial, ha tendido a enfocarse exclusivamente sobre su producción técnica. Esto ha dejado de lado la perspectiva fenomenológica y estética que permite comprender desde el diseño la particular experiencia de participación que estos libros impresos propician en el lector. Lo anterior intenta demostrar que al participar de la experiencia estética, el diseño puede ser analizado también desde los principios teóricos de la Estética y, con ello, arrojar luz, no sólo sobre los procesos creativos y productivos que se enfocan en la obra y el autor, sino también, sobre el impacto que tiene durante el proceso de recepción que recae en el lector-espectador.

Como parte de la investigación del autor dentro de la Maestría en Diseño y Comunicación Visual del Programa de Posgrado en Artes y Diseño de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México en torno al diseño de libros no convencionales e interactivos, y como egresado de la Licenciatura en Lengua y Literaturas Hispánicas de la Facultad de Filosofía y Letras de la misma UNAM, el presente estudio tiene como objetivo principal comprender, desde una base teórica, el fenómeno de la estética de la participación en obras literarias abiertas, en casos específicos de apertura designadas por Umberto Eco como obras en movimiento.

Para ello, establece una relación conceptual entre la literatura, la estética y el diseño, analiza un corpus de obras posmodernas de la segunda mitad del siglo XX. Se centra en obras literarias impresas cuyo diseño, al romper con el formato tradicional del libro, provoca la apertura que permite al lector elegir la secuencia poético-narrativa, participando activamente en la configuración del contenido. Así, el ensayo tiene como propósito hacer evidente la interdisciplinariedad que surge del cruce del trabajo conjunto entre el diseño y la literatura en la creación de las obras abiertas.

Durante el análisis ha sido esencial abordar los conceptos teóricos de *obra abierta* y *obra en movimiento*, de Umberto Eco, y la *estética de la participación*, de Adolfo Sánchez Vázquez, ambas teorías vinculadas a la creación literaria y al proceso de lectura en el contexto de la posmodernidad durante la segunda mitad del siglo XX en la que fueron producidos estos libros. Por último, es necesario mencionar que estas obras están emparentadas con el arte combinatorio cuyas raíces históricas podemos hallarlas en Ramón Llull y Gottfried Wilhelm Leibniz.

Dispersión, fragmentación y combinatoria

Frente a la constante evolución tecnológica, el libro como objeto de la cultura ha sufrido muy pocos cambios en su formato tradicional. Su diseño –con su lomo, páginas numeradas y encuadernación– es un reflejo de su peso histórico y cultural. Esta estabilidad no es una casualidad, sino que revela la eficiencia “casi perfecta” que ha alcanzado para su propósito gracias a su formato, a tal grado que “nos aferramos a los libros como si creyéramos que el pensamiento humano coherente sólo es posible en páginas numeradas y encuadernadas”.¹ Entrecomillamos la frase “casi perfecta” porque, a pesar del carácter hierático del libro como forma canónica, su transgresión a través de la fragmentación del discurso poético-narrativo en elementos sintácticos mínimos combinables en algunas obras del siglo XX, es una respuesta a las preocupaciones artísticas de la época y a los cambios de paradigma del pensamiento posmoderno frente a

¹ Janet H. Murray, *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio* (Barcelona: Paidós, 1999 [1997]), 21.

nuevos parámetros para concebir la realidad y representarla, ante lo cual el formato tradicional del libro resultaba ineficiente. Es así que, en estas obras, un número reducido y limitado de unidades lingüísticas –*lexias* para George Landow² y Roland Barthes³ o *textons* para Espen J. Aarseth–,⁴ tales como versos independientes en tiras de papel o capítulos en hojas sueltas, permite generar de manera exponencial una gran variedad de versiones de la misma obra gracias a su diseño combinatorio y sus capacidades hipertextuales. Esta combinatoria no es un simple recurso técnico, sino una estrategia deliberada de diseño por parte de los autores para derribar las barreras tradicionales entre el lector, el escritor y la obra.

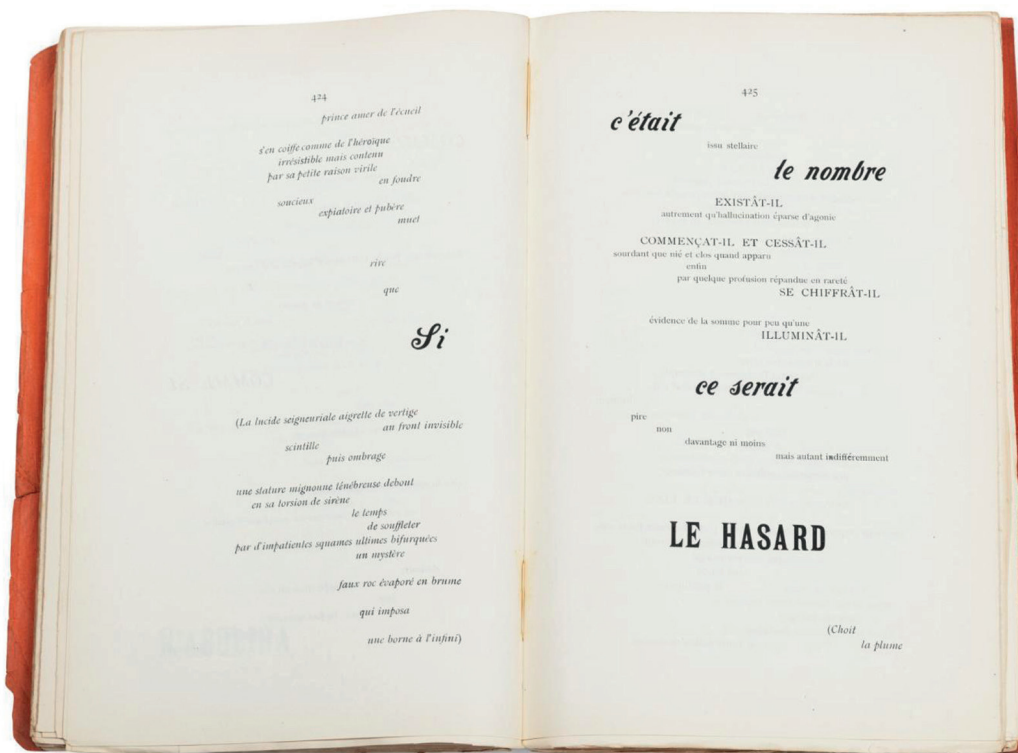


FIGURA 1. Stéphane Mallarmé, *Coup de dés jamais n'abolira le hasard* (1897), publicado originalmente en Cosmopolis, mayo de 1897. Imagen tomada de Jérémie Fesson, "D'où vient le modernisme? 3 – À la recherche de la neutralité et de l'universalité (1910-1920)", en *Graphéine* (2022), acceso el 22 de marzo de 2026, <https://grapheine.com/magazine/histoire-du-modernisme-3-recherche-neutralite-universalisme/>.

² George P. Landow, *Hipertexto 3.0. La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*. Trad. por José Antón Fernández (Barcelona: Paidós, 2009 [2006]), 25.

³ Roland Barthes, *S/Z*. Trad. por Nicolás Rosa (Buenos Aires: Siglo XXI editores, 2004 [1970]), 9.

⁴ Espen J. Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (Londres: The Johns Hopkins University Press, 1997), 62.

El antecedente de la literatura combinatoria en formatos no convencionales

Aunque la deconstrucción de los elementos formales en el arte comenzó con las vanguardias desde finales del siglo XIX, a través del juego de perspectivas, la experimentación con materiales y los juegos tipográficos de dispersión sobre el soporte –como el revolucionario poema visual de Stéphane Mallarmé, *Un coup de dés jamais n'abolira le hasard* (1897) o las palabras en libertad de Filippo Tommaso Marinetti–, no fue sino hasta la segunda mitad del siglo XX que se multiplicaron las obras cuyo diseño editorial invitaba a la participación activa del lector.

Sería el propio Mallarmé con su obra no publicada *Livre* el primer antecedente de fragmentación del formato, considerada por Umberto Eco como una obra arquetípica en el ámbito literario debido a su apertura, así como al movimiento mecánico derivado de su condición fragmentada y su capacidad de permutación: “Si nos dirigimos al sector literario para buscar un ejemplo de obra en movimiento, encontramos, en vez de un *pendant* contemporáneo, una asombrosa anticipación: se trata del *Livre* de Mallarmé”.⁵

FIGURA 2. Stéphane Mallarmé, *Le Livre* (Fascículo II). Imagen tomada de “The first Reading of Mallarmé’s The Book”, en *Mimosa House*, 20 de febrero de 2018, acceso el 22 de marzo de 2026, <https://www.mimosahouse.co.uk/2018/2/20/the-first-reading-of-mallarmes-the-book>.

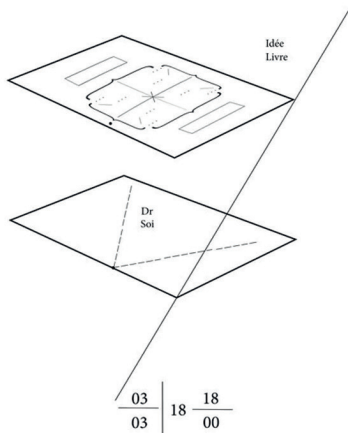


FIGURA 3. Klaus Scherübel, Mallarmé: *Le Livre*, 2005. Imagen tomada de Klaus Scherübel, “Mallarmé: Le Livre. Técnica mixta”, acceso el 22 de marzo de 2026, https://klauscheruebel.com/files/gimsgs/17_06ksmallsmakdp11pbs.jpg.

⁵ Umberto Eco, *Obra abierta : forma e indeterminación en la poética contemporánea* (México: Planeta, 1992 [1962]), 86.

Eco continúa con la explicación de la lógica conceptual y operativa de esta obra, en la que resalta la transgresión, subversión y ruptura con el diseño del formato del libro, liberándolo del yugo que significa el encuadernado y su lomo, permitiendo la reconfiguración libre de sus elementos por intervención del lector:

En el *Livre* las mismas páginas no habrían debido seguir un orden fijo: habrían debido ser relacionables en órdenes diversos según leyes de *permutación*. Tomando una serie de fascículos independientes (no reunidos por una encuadernación que determinase la sucesión), la primera y la última página de un fascículo habría debido escribirse sobre una misma gran hoja plegada en dos que marcase el principio y el fin del fascículo; en su interior, jugarían hojas aisladas, simples, móviles, intercambiables, pero de tal modo que, en cualquier orden que se colocaran, el discurso poseyera un sentido completo.⁶

Ya no se trata solamente de la movilidad natural, inconsciente o automática de la mirada que genera la lectura de la poesía visual a modo de escaneo, barrido o recorrido de la página en la que el ojo va brincando de una mancha tipográfica o línea textual a otra, sino de una movilidad mecánica de los componentes del libro y sus *lexias* o *textons* que pueden ser sorteados a entera libertad y discreción del lector mediante su participación: “El *Livre* debía ser un monumento móvil, y no sólo en el sentido en que era móvil y ‘abierta’ una composición como el *Coup de dés*, donde gramática, sintaxis y disposición tipográfica del texto introducían una poliforme pluralidad de elementos en una relación no determinada”.⁷

Aunque el *Livre* de Mallarmé representó un antecedente temprano hacia finales del siglo XIX, fue el surgimiento de las teorías en torno a la posmodernidad durante la década de 1960 y la consciencia de la época lo que motivó la experimentación y publicación de obras con diseños editoriales no convencionales.

⁶ Eco, *Obra abierta...*, 86-87.

⁷ Eco, *Obra abierta...*, 86.

Raymond Queneau, *Cent mille milliards de poèmes* (1961)

Raymond Queneau, escritor, poeta, novelista y matemático francés, una figura central de la literatura experimental del siglo XX y fundador en 1960 del grupo OuLiPo, interesado en conjuntar la literatura y las matemáticas aplicando reglas aritméticas y combinatorias a la creación literaria, publicó en 1961 *Cent mille milliards de poèmes* (Figura 4), una obra de poesía combinatoria gracias a su formato mecánico concebido por el propio autor y diseñado por Robert Massin, diseñador gráfico, director de arte de la editorial francesa Gallimard y tipógrafo francés, célebre por su uso innovador de la composición tipográfica para explorar nuevas formas de expresión y experimentar con las formas del libro.

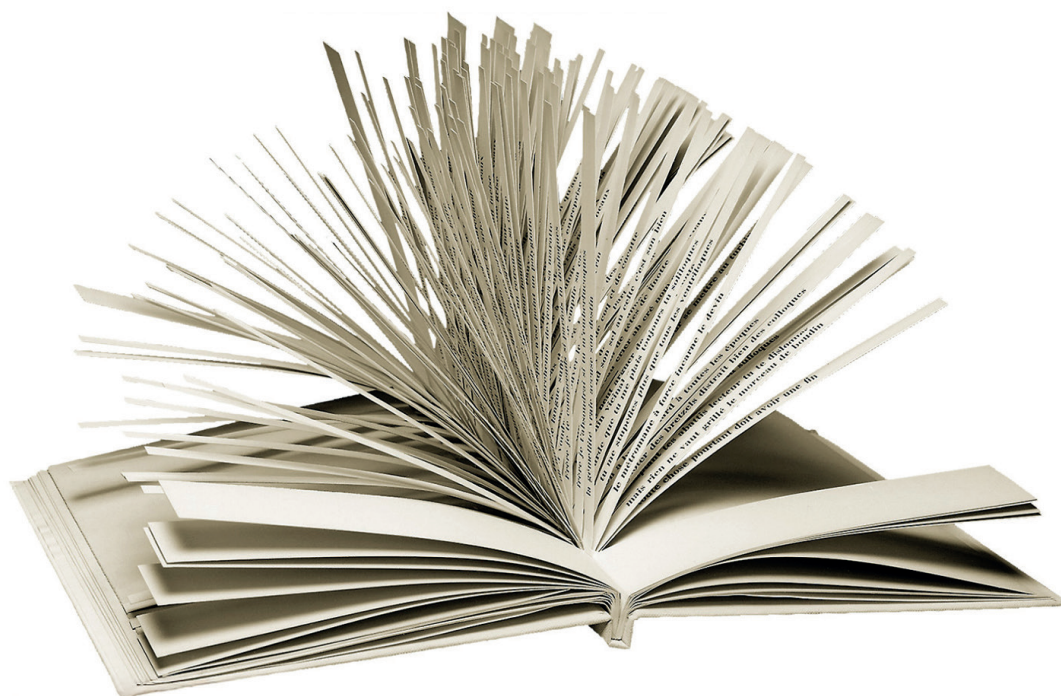


FIGURA 4. Raymond Queneau, *Cent mille milliards de poèmes* (1961). Edición de tiras recortadas de Gallimard. Imagen tomada de Redacción Clarín, "Cien mil millones de poemas: el libro imposible de terminar de leer", *Clarín*, 10 de agosto de 2022, acceso el 22 de marzo de 2026, https://www.clarin.com/internacional/-cien-mil-millones-poemas-libro-imposible-terminar-leer_0_VRGp717yUW.html.

Aunque el libro impreso cuenta con una encuadernación tradicional con lomo, su innovación consiste en que cada uno de los 14 versos de los 10 sonetos es una tira de papel independiente, lo que faculta al lector para combinarlos libremente, permitiendo la creación de hasta 10^{14} –100 000 000 000 000– versiones distintas de poemas, mostrando en la práctica el potencial ilimitado de la combinatoria.

Marc Saporta, *Composition No. 1* (1962)

Marc Saporta, novelista, ensayista y crítico literario francés, publicó en 1962 *Composition No. 1*, considerado un hito en la literatura experimental: 150 páginas sueltas en una caja, sin encuadernar y sin numerar, que permiten al lector elegir libremente el orden de lectura, convirtiéndolo en “co-creador” de la narración al influir en el desarrollo de los eventos. Cada página contiene una narración autónoma y según la postura de Saporta, el orden determinará si los eventos tienen un final afortunado o desdichado. Según el autor, “*Une vie se compose d’éléments multiples. Mais le nombre des compositions possibles est infini*” [“Una vida se compone de elementos múltiples. Pero el número de composiciones posible es infinito”. Traducción propia].⁸ Con esta frase Saporta intenta reforzar la idea de que la realidad no es unívoca y que la literatura debe ser capaz de representar la relatividad, multiplicidad, pluralidad e individualidad a la que se enfrenta el ser humano, en contraposición al racionalismo y la idea del Absoluto propios de la modernidad.

FIGURA 5. Marc Saporta, *Composition No. 1* (1962), edición de Visual Editions, 2011. Fotografía de la edición en hojas sueltas. Imagen tomada de “Visual Editions [Profile, iPad]”, *Creative Applications Network*, 11 de agosto de 2011, acceso el 22 de marzo de 2026, <https://www.creative-applications.net/wp-content/uploads/2011/08/VE08.jpg>.



⁸ Marc Saporta, *Composition No. 1* (París: Éditions du Seuil, 1962), s. p.

A lo largo de su carrera, Saporta exploró la idea de que la vida y la narrativa no siguen un camino fijo, sino que están compuestas por elementos múltiples y la secuencia en la que ocurren es tan importante como los eventos mismos.

Max Aub, *Juego de cartas* (1964)

El escritor, dramaturgo y crítico literario de origen franco-alemán Max Aub, publicó en 1964 *Juego de cartas*, una obra presentada en formato de páginas sueltas con el diseño de una baraja. Al igual que en otros ejemplos de literatura participativa, se cede al lector la libertad de determinar el orden de lectura invitándolo a colaborar activamente en la construcción de la historia ya que cada naipe contiene un fragmento de texto que el lector puede barajar al igual que un mazo de naipes. La obra destaca por el aspecto lúdico que establece la intertextualidad directa de su formato con el de una baraja, convirtiendo la lectura en un juego de azar muy en conexión con el aspecto aleatorio e incierto en el que transcurre la vida.



FIGURA 6. Max Aub, *Juego de cartas* 1964. Edición de Alejandro Finisterre con ilustraciones de Jandro (Alejandro Sirvent). Imagen tomada de "Max Aub, deudas de juego", *Blog de Jesús Marchamalo*, 11 de noviembre de 2010, <https://jesusmarchamalo.wordpress.com/2010/11/19/max-aub-deudas-de-juego/>.

Julio Cortázar, *Rayuela* (1963)

Rayuela (1963), de Julio Cortázar, sirve también como ejemplo de la relación entre literatura y juego. Mediante la intertextualidad que establecen el título y su innovador tablero de dirección con el juego popular del mismo nombre, evoca una estructura lúdica que anticipa el objetivo del autor: que el lector brinque entre capítulos no consecutivos para romper con la linealidad aristotélica y participar activamente en la configuración del orden del discurso.

Si bien *Rayuela* rompió con la lectura monolineal, es importante señalar que su experimentación se limitó al plano textual. Al publicarla con un encuadernado tradicional, la novela de Cortázar no modificó el diseño ni las convenciones editoriales del libro, lo que la distingue de los ejemplos de obras abiertas en movimiento que se abordan en el presente ensayo.

Nanni Balestrini, *Tristano* (1966)

Publicada en 1966, la novela *Tristano*, de Nanni Balestrini –escritor, poeta y artista visual italiano–, posee una estructura que, si bien se presenta en un diseño de formato tradicional de encuadernación con lomo al igual que *Rayuela*, está basada en la combinación aleatoria de sus sintagmas narrativos. La novela comprende 10 capítulos cada uno con 15 párrafos que se combinan con un algoritmo computacional aleatorio en cada copia que se imprime por encargo. De tal forma que existen –virtualmente, es decir, sólo en potencia como se verá más tarde– 109 027 350 432 000 variaciones posibles de la misma obra narrativa, de las cuales ninguna versión se puede imprimir dos veces.

Aunque las cuatro únicas variantes propuestas por Cortázar en *Rayuela* –seguir el “tablero de dirección”, leyendo sólo hasta el capítulo 56, leerla de forma lineal o en el orden que el lector desee– parecen menores en comparación con los billones de variantes de *Tristano*, ambos casos representan un cambio significativo en la recepción de la literatura que se alinea con el pensamiento posmoderno, que entiende la realidad como una construcción relativa y no como una verdad única.



FIGURA 7. Nanni Balestrini, *Tristano*, edición de Verso Books, 2014. Ejemplo de la estructura algorítmica y aleatoria de los párrafos donde cada ejemplar de esta edición presenta una combinación de texto única. Imagen de portada de Nanni Balestrini, *Tristano* (Londres: Verso, 2014 [1966]), tomada de Barry Schwabsky, "The First Novel Where Every Copy Is Unique", *Hyperallergic*, 15 de mayo de 2014, acceso el 22 de marzo de 2026. <https://hyperallergic.com/a-story-of-sentences-nanni-balestrinis-ever-changing-novel/>.

B. S. Johnson, *The Unfortunates* (1969)

Publicada en 1969, el diseño de la obra *The Unfortunates* de Bryan Stanley Johnson, innovador escritor británico, consiste en 27 cuadernillos sueltos en una caja que, al igual que las obras de Saporta y Aub, invitan al lector a leerlos en cualquier orden excepto el primero y el último. La restricción de mantener el primer y el último capítulo fijos en *The Unfortunates* no es un capricho técnico, sino una decisión narrativa fundamental para que el experimento de B. S. Johnson tenga sentido. El primer capítulo ("First"), es indispensable porque establece el disparador de la memoria. Sin él, el lector no entendería por qué el protagonista comienza a recordar a su amigo fallecido (Tony). Este capítulo sitúa al lector en la estación de tren, marcando el inicio físico del viaje y el inicio psicológico de la introspección. El último capítulo ("Last"), funciona como la resolución del día y de la reflexión sobre la muerte. Proporciona el cierre necesario a la experiencia del duelo y al evento del partido de fútbol. Leer este capítulo en cualquier otro momento rompería la progresión emocional del protagonista, quien finalmente debe abandonar la ciudad (y el pasado) para regresar a su realidad.

Aunque la obra busca representar el caos de la memoria, el relato está enmarcado en una situación temporal lineal: un periodista deportivo llega a Nottingham para cubrir un partido de fútbol, pero el diseño de Johnson diferencia entre la anarquía de los recuerdos y la inevitable linealidad de la vida. Johnson utiliza los 25 cuadernillos centrales para imitar cómo funciona la mente humana: los recuerdos de Tony, el cáncer, el pasado compartido y el presente se mezclan sin una secuencia lógica. Sin embargo, para que ese “caos” sea legible, necesita un contenedor conceptual donde el primer y último capítulo actúan como las tapas físicas de un libro que ha perdido su encuadernación. Representan la “llegada” y la “partida”, lo cual es un proceso lineal biológico y físico que no puede ser alterado, a diferencia de los pensamientos, que son erráticos.

De esta manera, la fijeza de estos capítulos permite que la obra sea una “obra abierta” en su núcleo, pero mantenga una coherencia narrativa que evita que el texto se convierta en un simple conjunto de fragmentos sin propósito.

El autor diseñó este formato para representar la naturaleza deficiente de la memoria, que evoca los recuerdos de forma no lineal y fragmentada, algo similar al planteamiento de Saporta con *Composition No. 1*. De esta manera, la estructura aleatoria de la lectura se convierte en un reflejo de la fragmentación del recuerdo, lo que establece un vínculo conceptual directo entre el diseño de la forma del libro y su temática.

De lo anterior se desprende que el diseño fragmentado de estos libros obliga al lector a tomar decisiones que afectan directamente el desarrollo del discurso y el sentido de la obra. Esta fragmentación no sólo invita a una lectura activa, sino que hace de la participación un requisito fundamental para que la obra pueda concretarse.



Umberto Eco y la obra abierta

Hay una coincidencia notable entre la aparición de estas obras y la teoría que las describe. Para ello es importante distinguir dos perspectivas teóricas que, aunque confluyen en un mismo fenómeno, centran su enfoque en dos de los tres elementos que forman parte de la tríada de todo fenómeno estético: el artista, la obra y el receptor. Mientras que la teoría de la obra abierta se centra en el objeto producido, la estética de la participación lo hace en la interacción del espectador-lector con dicho objeto durante el proceso de recepción. La primera tiene por objeto de estudio la obra, la segunda al público.

A la par que estos libros eran publicados, Umberto Eco definió el término de apertura en su libro *Obra abierta: forma e indeterminación en la poética contemporánea* (1962), en el que reconoce que toda obra genera una apreciación individualizada en cada sujeto durante el proceso de recepción. A su vez, dentro del concepto de *obra abierta*, Eco reconoce un tipo específico al que denomina obra en movimiento la cual se caracteriza por permitir al lector reconfigurar la estructura y orden del discurso, transformándose momentáneamente en “co-autor” al determinar la obra misma durante el proceso de lectura.

El subtítulo del libro de Eco, *forma e indeterminación en la poética contemporánea*, es ya una pista del contexto artístico de la época, marcado por la falta de determinación en formatos, técnicas, categorías y géneros en el arte propiciado por la experimentación y cambios en el paradigma científico, cultural e intelectual. En su definición de la obra abierta, establece tres niveles de apertura que caracterizan el fenómeno estético y artístico:

1) las obras "abiertas" en cuanto *en movimiento* se caracterizan por la invitación a hacer la obra con el autor; 2) en una proyección más amplia (como *género* de la *especie* "obra en movimiento"), hemos considerado las obras que, aun siendo físicamente completas, están, sin embargo, "abiertas" a una germinación continua de relaciones internas que el usuario debe descubrir y escoger en el acto de percepción de la totalidad de los estímulos; 3) *toda* obra de arte, aunque se produzca siguiendo una explícita o implícita poética de la necesidad, está sustancialmente abierta a una serie

virtualmente infinita de lecturas posibles, cada una de las cuales lleva a la obra a revivir según una perspectiva, un gusto, una *ejecución* personal.⁹

Si bien las siete obras de literatura combinatoria analizadas aquí manifiestan apertura en los tres niveles mencionados por Eco, la mayoría son ejemplos contundentes del primer nivel y deben ser consideradas *obras en movimiento* ya que no sólo permiten, sino que exigen, la participación del lector en el proceso (re)creativo. Eco define este tipo específico de apertura como un novedoso tipo de obra: “[...] que, por su capacidad de asumir diversas estructuras imprevistas físicamente irrealizadas, podríamos definir como “obras en movimiento”.¹⁰

La intención de los autores de estas obras abiertas sería el rechazo de un orden singular por una pluralidad de órdenes posibles; el rechazo de un orden único en favor de una pluralidad de composiciones potenciales, asumiendo así la polisemia y polifonía intrínsecas del lenguaje: “[...] en las producciones del arte ‘informal’ hay una clara tendencia a la apertura, una exigencia de no concluir el hecho plástico en una estructura definida, de no determinar al espectador a aceptar la comunicación de una configuración dada, y de dejarlo disponible para una serie de goces libres en los que él escoja los resultados formales que le parezcan oportunos”.¹¹

Esto da pauta para que Eco establezca la diferencia entre la obra abierta en movimiento y la obra abierta “tradicional”. Según el autor la obra abierta “tradicional” es aquella en la que el espectador “debe interpretar libremente un hecho de arte ya producido, ya organizado según una plenitud estructural propia (aun cuando esté estructurado de modo que sea indefinidamente interpretable),” mientras que en la obra abierta en movimiento “el usuario organiza y estructura, por el lado mismo de la producción y de la manualidad el *discurso* [...] Colabora a hacer la obra”.¹²

⁹ Eco, *Obra abierta...*, 98.

¹⁰ Eco, *Obra abierta...*, 84-85.

¹¹ Eco, *Obra abierta...*, 259.

¹² Eco, *Obra abierta...*, 84.

Lectura	Formato	Elementos combinatorios	Autor y obra	Número de elementos combinables	Lecturas posibles
Multilineal combinatorio	Alternativo	Fascículos sueltos sin encuadernar	Stéphane Mallarmé • <i>Le Livre</i> (no publicada)	200 hojas organizadas de forma aleatoria en 24 fascículos o cuadernillos	Sin determinar • El "Maître" usaría el azar (una tirada de dados) para decidir el orden de las hojas
		Párrafos o fragmentos narrativos • Páginas sueltas, sin encuadernar	Marc Saporta <i>Composition No. 1</i> (1962)	150 páginas	5.7×10^{262}
			Max Aub • <i>Juego de naipes</i> (1964)	52 páginas	8.06×10^{67}
		Capítulos • Cuadernillos sueltos sin encuadernar	B. S. Johnson • <i>The Unfortunates</i> (1969)	27 cuadernillos	1.55×10^{25}
	Tradicional Codex (encuadernación con lomo)	Versos poéticos • Tiras independientes encuadernadas al lomo	Raymond Queneau • <i>Cent mille milliards de poèmes</i> (1961)	10 páginas con 14 versos combinables cada uno	$10^{14} = 100\,000\,000\,000\,000$
		Párrafos narrativos • Combinados por computadora encuadernados al lomo	Nanni Balestrini • <i>Tristano</i> (1966)	Sin elementos móviles • (10 capítulos con 15 párrafos combinados por computadora)	109 027 350 432 000
		Capítulos narrativos • Tablero de dirección encuadernados al lomo	Julio Cortázar • <i>Rayuela</i> (1963)	Sin elementos móviles • (56 capítulos en 2 posibles lecturas)	2* *Lineal o atendiendo las indicaciones del autor en su tablero de dirección

FIGURA 10. Tabla comparativa de las obras analizadas en este ensayo. Elaboración propia.

Esto significa que, en una obra abierta en movimiento, la responsabilidad del receptor va más allá de la simple recepción y configuración del sentido; también abarca la composición material, sintáctica y morfológica de la misma. El lector asume una doble función: además de interpretar el sentido de la obra por medio de la concreción cognitiva, es responsable de ordenar los elementos formales del soporte para producir una de sus potenciales versiones a través de la concreción física o tangible.

La estética de la participación de Adolfo Sánchez Vázquez

En este contexto específico, el término “participación”, con fuertes vínculos a la teoría marxista, pareciese más apropiado para las teorías del arte y la literatura que el de *interactividad*, un concepto acotado actualmente a lo digital. Esta preferencia se debe a que la “participación” permite analizar una gama más amplia de fenómenos artísticos en los que el lector-espectador se involucra en la configuración material de la obra.

Adolfo Sánchez Vázquez es una figura clave en la estética marxista. En sus libros *Las ideas estéticas de Marx*,¹³ *Estética y marxismo*¹⁴ y principalmente en *De la estética de la recepción a una estética de la participación*,¹⁵ defiende que el arte no es sólo un reflejo pasivo de la sociedad, sino una fuerza que puede impulsar la conciencia y la acción. En esta última obra, Sánchez Vázquez identificó un cambio crucial: la relación del público con la obra de arte había pasado de una recepción pasiva a una participación activa. Dicha reflexión subraya la urgencia de teorizar sobre la intervención del receptor, cuya figura ha evolucionado hasta convertirse en “co-creador”, especialmente a partir de la irrupción de las tecnologías digitales. Asimismo, Sánchez Vázquez sostiene que las teorías existentes –como el formalismo, el estructuralismo y la propia estética de la recepción– eran ya insuficientes para explicar esta nueva forma de colaboración del receptor.

¹³ Adolfo Sánchez Vázquez, *Las ideas estéticas de Marx* (México: Era, 1965).

¹⁴ Adolfo Sánchez Vázquez, *Estética y marxismo* (México: Era, 1970).

¹⁵ Adolfo Sánchez Vázquez, *De la estética de la recepción a una estética de la participación* (México: UNAM-FFyL, 2005).

La recepción, de acuerdo con Hans-Robert Jauss y Wolfgang Iser, es un proceso mental de construcción simbólica de significado en el que, debido a la naturaleza limitada del soporte y del medio, el autor de toda obra literaria es incapaz de ser totalmente exhaustivo al describir personajes, contextos o situaciones narrativas. Esto da lugar a *puntos de indeterminación* y *espacios vacíos* que el lector debe llenar mentalmente a través de un proceso de concreción cognitiva a partir de sus propios horizontes de expectativas, su experiencia vital, su conocimiento interiorizado y su contexto particular al momento de leer, lo que convierte a cada lectura en una experiencia única e irrepetible.¹⁶ Lo anterior correspondería al tercer nivel de apertura que menciona Eco: toda obra es abierta debido a su capacidad para generar una lectura distinta derivada de la interpretación singular de cada lector.

En cambio, la estética de la participación propuesta por Adolfo Sánchez Vázquez, implica la constante reconstrucción y transformación tangible de la obra. Esta intervención práctica del lector, propiciada por el diseño del libro, no sólo afecta el significado de la obra sino también su estructura formal (morfológica) y compositiva (sintáctica) a nivel textual y visual, sin importar el medio ni el canal. Así, las propiedades materiales e interactivas de estas obras provocan que la recepción dé paso a la participación activa:

[...] aún reconociendo que la Estética de la Recepción reivindica el papel activo, creador del receptor, hay que considerar también que su actividad y creatividad sólo la refiere [...] al aspecto significativo o interpretativo de la obra. Pero, ¿es posible la participación del receptor que afecte también a sus otros dos aspectos –el formal y el material, sensible, o sea: al artefacto, según la terminología de Mukarovsky? De ser posible, ello exigiría la necesidad de pasar de la Estética de la Recepción a una estética de la participación, entendiendo por ésta la intervención del receptor en el proceso creador mismo al afectar con ella a la obra no sólo en su aspecto

¹⁶ Hans-Robert Jauss, *La literatura como provocación*. Trad. por Juan Godo Costa y José Luis Gil Aristu (Madrid: Gredos, 1970 [2013]); Wolfgang Iser, *El acto de leer: teoría del efecto estético*. Trad. por José Antonio Gimbernat (Madrid: Taurus, 1976 [1987]); José Antonio Mayoral, *Estética de la recepción* (Madrid: Arco/Libros-La Muralla, 2015 [1987]); Dietrich Rall, *En busca del texto. Teoría de la recepción literaria* (México: UNAM-IIS-CELE, 2011 [1987], y Rainer Warning, *Estética de la recepción* (Madrid: Visor, 1989).

significativo, sino también como objeto sensible, material, dotado de cierta forma.¹⁷

Con este cambio de paradigma, gracias a la participación e intervención tangible sobre la obra, el lector o espectador se considera colaborador del proceso creativo sin el cual la obra no puede concretarse y, por lo tanto, existir. El crítico de arte Frank Popper, de quien Sánchez Vázquez retoma varios conceptos, lo ejemplifica diciendo: “El estatuto de la «obra de arte» se ha desmoronado progresivamente. El artista ha elegido asumir nuevas funciones más próximas al mediador que al creador y se ha encargado de enunciar propuestas [...] no concluyentes, abiertas. En cuanto al espectador, ha sido llamado a intervenir en el proceso de creación estética de una forma totalmente nueva”.¹⁸

Así, estos artistas menos preocupados por producir un objeto, se enfocaron en diseñar la experiencia de interactividad y participación con dicho objeto, con lo que sentaron las bases de lo que en la actualidad corresponde al campo del diseño de experiencia.

El académico noruego Espen J. Aarseth, reconocido como una figura clave en los campos de los estudios de videojuegos y la literatura electrónica, creó y definió el concepto de literatura ergódica¹⁹ –fusión de los vocablos griegos *ἔργον* (trabajo o esfuerzo) y *σδός* (camino o recorrido)– para referirse a los textos que exigen un “esfuerzo relevante” para ser “leídos o atravesados” por parte del lector, quien debe tomar decisiones que afecten el recorrido y la experiencia de la lectura, obligándolo a participar activamente en la construcción del texto. Aarseth contrasta este tipo de literatura con la no ergódica o tradicional, donde el recorrido del texto es “trivial e intrascendente”, pues sólo se requiere pasar las páginas. Es así que la obra de arte deja de ser un objeto de mera contemplación para ser un objeto de interacción que alberga múltiples posibilidades formales.

¹⁷ Sánchez Vázquez, *De la estética de la recepción...*, 79.

¹⁸ Frank Popper, *Arte, acción y participación. El artista y la creatividad de hoy*. Trad. por Eduardo Bajo (Madrid: Akal, 1989 [1975]), 10-11.

¹⁹ Aarseth, *Cybertext...*, 1.

La combinatoria como propiciadora de la virtualidad

El estatus de virtualidad de estas obras de literatura ergódica no radica en su soporte o el medio en que se difunden, sino en el hecho de que su existencia depende de la potencia –posibilidad o capacidad– de ser actualizada por la participación del lector que la hace realidad –la actualiza– a través del proceso de lectura e interacción.

Una de las ideas centrales del libro de Pierre Lévy, *¿Qué es lo virtual?*, es que: “Lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad solo son dos maneras de ser diferentes”.²⁰ Lévy profundiza en esta idea al explicar que la palabra “virtual” tiene su origen etimológico en el latín medieval *virtualis* (fuerza, virilidad, virtud), que deriva a su vez de *virtus*, que significa fuerza, poder o potencia. Potencia a su vez se opone al término “acto” con la que establece una relación dialéctica (*in potentia* vs. *in actu*). De tal manera que lo virtual es aquello que existe en potencia, que tiene el potencial de ser, pero que aún no se ha manifestado de manera concreta. Por ejemplo, la semilla es virtualmente el árbol. Por su parte lo actual es la manifestación concreta de esa potencia. El árbol ya crecido es la actualización de la semilla.²¹

Basándonos en lo anterior, los siete “libros” analizados son, en esencia, obras virtuales, pues su cualidad de obras abiertas en movimiento permite que existan en múltiples estados posibles. Su existencia se encuentra en un estado de potencia, que sólo se actualiza en cada una de sus variantes gracias a la participación del lector al combinar sus elementos sintagmáticos, *lexias* o *textons*.

La posmodernidad como contexto del proceso creativo

Estas obras son el resultado de la influencia de la posmodernidad sobre el arte, cuyas bases recaen en la evolución y deconstrucción de los conceptos fundamentales de la modernidad.

²⁰Pierre Lévy, *¿Qué es lo virtual?* Trad. por Diego Levis (Barcelona: Paidós, 1999 [1995]), 9.

²¹Lévy, *¿Qué es lo virtual?*, 11.

Para el filósofo francés Jean-François Lyotard la posmodernidad no se define por un estilo artístico o una época, sino como “el estado de la cultura después de las transformaciones que han afectado a las reglas de juego de la ciencia, de la literatura y de las artes a partir del siglo XIX [...] con relación a la crisis de los relatos”²² o precisamente “como la incredulidad con respecto a los metarrelatos”²³ que legitimaban el saber y la historia en la modernidad.

Por su parte, estos grandes relatos o metarrelatos unificadores están asociados al concepto de lo *Absoluto* que en las esferas de lo social corresponden a la verdad, la razón, la moral, la libertad o el progreso; en las artes a lo bello, lo lineal, la proporción o la perspectiva; en lo espiritual a la eternidad, a Dios; y en las esferas de la ciencia al tiempo y al espacio, sólo por mencionar algunos.

Durante todo el siglo XX, todos estos conceptos han pasado por un proceso de deconstrucción que los ha llevado a ser concebidos de manera relativa, dependientes de la perspectiva múltiple de cada observador. Así la verdad ya no es unívoca, como tampoco lo bello es la única categoría estética, ni la proporción y la perspectiva están determinadas por una singularidad geométrica. Baste pensar en el cubismo o el futurismo y sus múltiples perspectivas simultáneas que provocaron la crisis de la perspectiva renacentista como gran metarrelato de la modernidad y dieron paso a la ruptura “con la tradición pictórica, para la que el cuadro [era] un punto de vista único en el mundo”.²⁴ Como bien señala Umberto Eco: “En un contexto cultural en que la lógica tiene dos valores ([...] entre verdadero y falso [...]), no es ya aquélla el único instrumento posible del conocimiento, sino que la lógica se abre paso a muchos valores que permiten la entrada, por ejemplo, a lo *indeterminado* como resultado válido de la operación cognoscitiva”.²⁵

²² Jean-François Lyotard, *La condición postmoderna. Informe sobre el saber*. Trad. por Mariano Antolín Rato (Madrid: Cátedra, 2000 [1979]), 9.

²³ Lyotard, *La condición postmoderna*, 11.

²⁴ Popper, *Arte, acción y participación...*, 47.

²⁵ Eco, *Obra abierta...*, 91.

En su lugar, surgen una multiplicidad de saberes, lenguajes y narrativas fragmentadas que no buscan una verdad universal, sino que coexisten y compiten entre sí generando una imagen caleidoscópica del mundo, como coexisten en un mismo plano las múltiples perspectivas del *Guernica* (1937) de Picasso, o las múltiples posibles lecturas de *Cent mille milliards de poèmes* de Queneau.

Podemos rastrear los antecedentes que llevaron a estos cambios de paradigma por un lado en la teoría de la relatividad de Albert Einstein que revolucionó la manera de concebir el tiempo y el espacio. Por otro, en las nuevas tecnologías de la imagen, como la fotografía y el cine, que alteraron tanto la manera de representar visualmente estas dimensiones físicas como nuestra forma de comprender el movimiento y el cambio. Por una parte el tiempo dejaría de ser percibido como un continuo y, por otra, el espacio ya no sería más una dimensión singular. Términos como “absoluto” y “determinado” fueron sustituidos por lo “relativo” y lo “indeterminado”: “[...] es frecuente que [...] los artistas contemporáneos se acojan a ideales de informalismo, desorden, aleatoriedad, indeterminación de resultados [como] reacción del arte y de los artistas (de las estructuras formales y de los programas poéticos que las rigen) ante la provocación del Azar, de lo Indeterminado, de lo Probable, de lo Ambiguo, de lo Plurivalente”.²⁶

Este cambio de paradigma se vio reforzado por el Romanticismo y por el surgimiento del psicoanálisis de Sigmund Freud y Carl Gustav Jung a inicios del siglo XX, que permitieron considerar al sueño y al inconsciente como manifestaciones igualmente válidas de la realidad, lo que nos permite comprender el objetivo de B. S. Johnson al concebir *The Unfortunates* e intentar reproducir, a través del diseño fragmentado de la obra, la forma en que funcionan la memoria y el inconsciente.

Literatura y arte combinatorio

De esta manera, la crisis de una concepción unívoca de la realidad y el surgimiento de un paradigma basado en su relatividad y en la multiplicidad de perspectivas simultáneas, tuvieron un

²⁶ Eco, *Obra abierta...*, 34-35.

correlato directo en el ámbito literario y sus formatos de diseño editoriales. Como bien menciona Eco:

El mundo multipolar de una composición serial –donde el usuario, no condicionado por un centro absoluto, [...] en el cual no existen puntos privilegiados, sino que todas las perspectivas son igualmente válidas y ricas de posibilidades– aparece como muy próximo al universo espacio-temporal imaginado por Einstein [para quien] la relatividad está constituida por la infinita variabilidad de la experiencia, por la infinitud de medidas y perspectivas posibles.²⁷

Esta nueva sensibilidad se manifestó en la literatura a través de obras diseñadas para la multiplicidad de lecturas cuya polise-mia dependía activamente de la intervención del lector, para romper con la narrativa monolineal artistotélica y promover una lectura no secuencial. Ya no es una obra única, sino una multiplicidad de posibilidades virtuales a partir de un número reducido de elementos sintagmáticos, de tal forma que “la *obra en movimiento*, como en el universo einsteiniano, [niega] que haya una única experiencia privilegiada”.²⁸

Así, ante múltiples actualizaciones de una obra, tanto la idea de autor como la del discurso dejan de ser absolutos, pues como bien menciona Janet H. Murray: “en la cultura de la imprenta pensamos en la autoría como algo fijo e invariable. A algunos puede parecerles que un mundo mutable y calidoscópico carece de autor”.²⁹ Al utilizar un conjunto finito de elementos lingüístico-textuales, *lexias* o *textons*, cada una de ellas es capaz de generar una vasta cantidad de variantes. Este principio, que se asemeja al del alfabeto del pensamiento de Leibniz, les permite construir no sólo múltiples obras, sino también una diversidad de realidades alternas.

Retomando las propuestas del *Ars magna* de Ramón Llull y el *Computatio sive Logica* de Thomas Hobbes, en 1666 Gottfried Wilhelm Leibniz sentó las bases del arte combinatorio en su *Dissertatio de arte combinatoria* con la cual buscaba elaborar un “alfabeto de los pensamientos humanos” –*Alphabeto cogitatio-*

²⁷ Eco, *Obra abierta...*, 94-95.

²⁸ Eco, *Obra abierta...*, 96.

²⁹ Murray, *Hamlet en la holocubierta...*, 283.

num humanarum– con el que se pudieran representar las ideas más básicas mediante un sistema reducido de signos. La premisa de su trabajo era que, al igual que como las palabras se forman a partir de un conjunto reducido de letras, todas las ideas y conceptos son el resultado de la combinación de un conjunto reducido y limitado de elementos simples. De esta manera, este sistema permitiría fragmentar los conceptos, verdades e ideas en sus elementos básicos facilitando su análisis y con ello evitar el equívoco.

El diseño como mediador

De esta forma, el diseño desempeña un papel crucial en este fenómeno, pues hizo posible la materialización de estas obras, lo que genera una experiencia estética más intensa para el lector que la que ofrece un libro tradicional, ya que, a través de su participación, percibe el “libro como un proceso de mediación y no sólo como uno de contención”.³⁰

Gracias al diseño, las ideas conceptuales de los escritores –como la de potenciar las posibilidades combinatorias del lenguaje y reproducir con ello la multiplicidad de perspectivas de una historia– se convierten en objetos tangibles. Estos escritores, y a la vez diseñadores editoriales, lograron representar la multiplicidad y relatividad de la realidad al diseñar formatos flexibles sin encuadernación, que permiten la permutación y variación constante de sus elementos, lo que posibilita una multitud de versiones que dependen enteramente de la voluntad del lector. El conocimiento de los escritores sobre las posibilidades que brindan el diseño y la edición fue fundamental para este propósito, pues, como afirma Samuel Gordon, “cuando el poeta es, a su vez, tipógrafo conocedor de las artes gráficas, sus propuestas, resultan sin duda, más sofisticadas y atractivas visualmente”.³¹

Si bien la publicación de una obra abierta está sujeta a la industria cultural de la que forma parte –una línea editorial en nuestro caso–, el diseño y la edición son, ante todo, el resultado

³⁰ José Roberto Cruz Arzabal, *Cuerpos híbridos. Presencia y materialidad en la escritura mexicana reciente* (tesis doctoral, UNAM, 2018), 124.

³¹ Samuel Gordon, *La poesía visual en México* (México: UAEM, 2011), 28.

del concepto artístico original del escritor. Al concebir el plan o concepto de edición que define la forma de la obra, el poeta o novelista asume el rol de diseñador editorial. De lo anterior también se desprende la afirmación de que las formas del libro, es decir su diseño, impactan en la recepción de la obra escrita. Al respecto Espen Aarseth afirma que “*a text cannot operate independently of some material medium, and this influences its behavior*” [“un texto no puede funcionar independientemente de un medio material, y este influye en su comportamiento”. Traducción propia].³²

Del libro físico al nodo hipertextual

La transición del soporte analógico al entorno digital no supuso una ruptura, sino la evolución técnica de las estructuras combinatorias preexistentes. Si en las propuestas de Queneau, Saporta o B. S. Johnson la obra abierta de Eco dependía de la manipulación física, el surgimiento de la informática trasladó esta capacidad de decisión al código. Un hito temprano en esta genealogía es ELIZA (1966), de Joseph Weizenbaum, uno de los primeros programas computacionales de procesamiento de lenguaje natural, diseñado para simular una conversación humana mediante el reconocimiento de patrones y la sustitución de palabras clave que permitió una interacción dialógica precursora entre humano y máquina. ELIZA se vincula con la obra abierta al trasladar la participación del lector desde la selección de fragmentos físicos hacia una interacción algorítmica dinámica. En este sistema, el texto no es un objeto estático, sino un campo de posibilidades que sólo se concreta a través del *input* del usuario; así, la obra en movimiento deja de ser una metáfora de diseño editorial para convertirse en un proceso de co-creación en tiempo real. Esta transición es clave, ya que prefigura la interactividad digital contemporánea, donde el autor no entrega un mensaje cerrado, sino un protocolo de respuesta que requiere de la intervención del otro para existir como fenómeno estético.

Con la llegada del ordenador personal y el *software* Storyspace, la literatura hipertextual encontró obras paradigmáticas como *Afternoon, a story* (1987), de Michael Joyce, y, de manera muy

³²Aarseth, *Cybertext...*, 62.

significativa, *Patchwork Girl* (1995), de Shelley Jackson, que utiliza la metáfora del monstruo de Frankenstein para representar un texto “cosido” por fragmentos y enlaces, donde el cuerpo de la narrativa es, literalmente, una construcción multilínea a cargo del lector.

Simultáneamente, el género lírico experimentó una metamorfosis hacia la poesía cinética y generativa. Hitos como *First Screening* (1984), de bpNichol, introdujeron el movimiento del verso mediante código programado, mientras que la naturaleza efímera de *Agrippa (A Book of the Dead)* (1992), de William Gibson, radicalizó la experiencia de la lectura como un evento irrepetible. Esta evolución hacia lo algorítmico se consolida en la poesía infinita de *Taroko Gorge* (2009), de Nick Montfort, donde el texto se genera perpetuamente en pantalla. Junto a la sátira colaborativa *The Unknown* (1998), esta estética de la participación analizada por Sánchez Vázquez alcanzó nuevas dimensiones multimedia.

Futuro de la literatura y narrativas combinatorias

En 2018 Netflix lanzó la primera película interactiva en *streaming*, *Black Mirror: Bandersnatch*, donde el espectador a través de su control remoto debía tomar las decisiones del personaje y con ello intervenir en el destino del mismo, trasladando la lógica de la experiencia inmersiva de los videojuegos al cine.

Esto sucede 56 años después de la publicación de *Composition No. 1* de Saporta, y 40 años después de la publicación de la serie “Elige tu propia aventura”, de Edward Packard, en 1979, en la que el lector debe tomar las decisiones del protagonista en una estructura arbórea de bifurcaciones en la que irá saltando entre páginas construyendo su propio camino narrativo, migrando la lectura de un acto pasivo a una experiencia participativa.

La lógica en *Black Mirror: Bandersnatch* es la misma que en estas obras. El espectador, ahora también usuario, puede elegir entre una serie de opciones que le permiten decidir el destino del personaje principal. El concepto estético y artístico es el mismo: el espectador sigue teniendo el mismo poder de participación que en los libros impresos. Pero el canal y el medio han cambiado,

lo que provoca que el nivel de realismo e implicación aumente. La inmersión³³ del usuario en la película interactiva es mayor que en el libro, un peldaño previo al de la Realidad Virtual (RV) y la Realidad Aumentada (RA) que nos lleva a traspasar nuestros dispositivos y a habitar el mundo digital. Sobre la inmersión Sánchez Vázquez menciona que: “Estamos, pues, ante una participación que no sólo afecta a la obra, como en el caso de la "obra abierta" desde fuera, sino de la participación integrada o inmersa en ella. Y el receptor se siente tanto más integrado o inmerso, cuanto más interviene en lo que sucede [...]”.³⁴

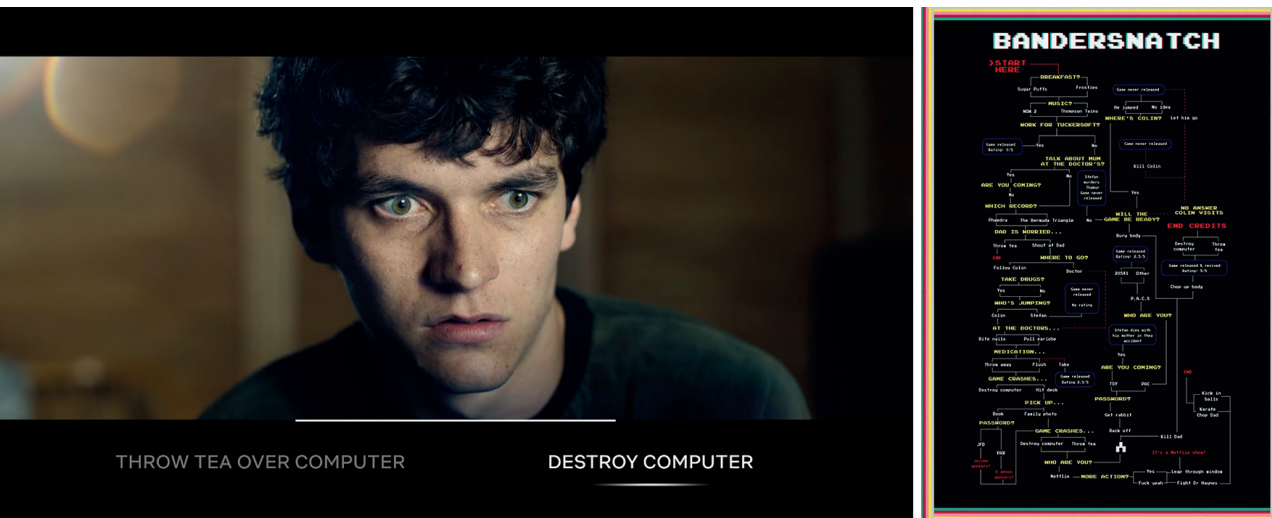


FIGURA 8. Izquierda. Bifurcación por toma de decisiones en *Black Mirror Bandersnatch* - Interactive Film. Imagen tomada de *Black Mirror: Bandersnatch*, en Netflix. Derecha. Mapa de bifurcaciones propuesto por @KubricksCube. Captura de pantalla tomada de Antoine Daer, “Tous les chemins mènent à Netflix”, *Cosmo Orbus*, 15 de mayo de 2020, acceso el 22 de marzo de 2026, <https://cosmo-orbus.net/blog/bandersnatch-the-illusion-of-choice/>.

³³ Andrew Darley, *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Trad. por Enrique Hernando Pérez y Francisco López Martín (Barcelona: Paidós, 2002 [2000]); Simón Marchán Fiz, comp., *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Trad. por Marta Pino Moreno (Barcelona: Paidós/Fundación Carolina, 2006); Murray, *Hamlet en la holocubierta...*; Marie-Laure Ryan, *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Trad. por María Fernández Soto (Barcelona: Paidós, 2004 [2000]), y Núria Vouillamoz, *Literatura e hipertexto. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica* (Barcelona: Paidós, 2000).

³⁴ Sánchez Vázquez, *De la estética de la recepción...*, 94-95.

Black Mirror: Bandersnatch lleva al espectador a un nivel más profundo de implicación: la inmersión. El concepto no es nuevo ni ajeno al mundo literario. Ya en el siglo XIX “Charlotte Brontë concibe la inmersión como la proyección del cuerpo del lector en un mundo textual”.³⁵ Definida desde la fenomenología de lectura por Marie-Laure Ryan la inmersión es “una experiencia corpórea [en la que] es imprescindible la proyección de un cuerpo virtual, o mejor aún, la participación de uno real, para que nos sintamos integrados en un mundo artístico”.³⁶ Según la autora, la inmersión “aniquila la distancia imaginaria entre el espacio discursivo y el mundo de la historia y funde las conciencias del lector y el narrador en un mismo acto de percepción”, al mismo tiempo significa el “hundimiento de la distinción entre el mundo real y el mundo ficcional”.³⁷ De esta forma, el público es a la vez usuario, espectador y actor de la obra narrativa; mientras que el director, el guionista, el editor y el programador desempeñan el papel de diseñador de experiencia (UX/UI). Ya no se trata de un profesional meramente editorial, sino de un diseñador de experiencia.

A modo de conclusión

Independientemente de si se trata de interfaces impresas o electrónicas, analógicas o digitales, el diseño siempre estará disponible para definir las formas del discurso, adaptarlas a la naturaleza del medio, mediar la participación del lector-espectador y propiciar el espacio para la interactividad. Quizá no ya sólo desde una perspectiva editorial, sino incluso UX/UI.

La aparición de la hipermedia, los dispositivos electrónicos y los medios digitales han modificado nuestra percepción del arte y revolucionado la manera como producimos nuestros relatos y participamos en su recepción, pero los acercamientos para implicar al lector dentro de la obra literaria son anteriores a estas nuevas interfaces. Hoy la poesía y la novela habitan los canales digitales, lo que potencia sus capacidades creativas y formales.

³⁵ Ryan, *La narración como realidad virtual...*, 116.

³⁶ Ryan, *La narración como realidad virtual...*, 39.

³⁷ Ryan, *La narración como realidad virtual...*, 88.

Con este análisis, hemos trasladado a nuestro campo de estudio –el diseño y las artes plásticas– un tema fundamental para la investigación fenomenológica. El diseño ejerce una influencia directa en los usuarios y, en este caso, en la experiencia de los lectores de obras abiertas en movimiento o participativas.

Aún es oportuno reflexionar sobre los aspectos emocionales y fenomenológicos del diseño, superando el nicho que limita nuestra investigación a las técnicas y los materiales. Esta ha sido la intención del presente ensayo: trascender las preguntas sobre los aspectos meramente técnicos de nuestro quehacer y explorar un terreno más profundo para fomentar el conocimiento interdisciplinario.



BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, Espen J. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (Londres: The Johns Hopkins University Press, 1997), 62.
- Barthes, Roland. *S/Z*. Traducido por Nicolás Rosa. Buenos Aires: Siglo XXI editores, 2004 [1970].
- Black Mirror: Bandersnatch*. Dirigida por David Slade, escrita por Charlie Brooker, estrenada el 28 de diciembre de 2018 en Netflix. <https://www.netflix.com/title/80987064>.
- Cruz Arzabal, José Roberto. *Cuerpos híbridos. Presencia y materialidad en la escritura mexicana reciente*. Tesis doctoral, UNAM, 2018.
- Daer, Antoine. “Tous les chemins mènent à Netflix”, *Cosmo Orbus*. 15 de mayo de 2020. Acceso el 22 de marzo de 2026. <https://cosmo-orbus.net/blog/societe-technocritique/black-mirror-bandersnatch/>.
- Darley, Andrew. *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Traducido por Enrique Hernando Pérez y Francisco López Martín. Barcelona: Paidós, 2002 [2000].
- Dequadros, John. “Choose Your Own Adventure: The Retro Box from Chooseco”. *Toy Tales*. Acceso el 10 de junio de 2025. <https://toytale.ca/choose-your-own-adventure-the-retro-box-from-chooseco/>.
- Eco, Umberto. *Obra abierta: forma e indeterminación en la poética contemporánea*. México: Planeta, 1992 [1962].
- Fesson, Jérémie. “D’où vient le modernisme? 3 – À la recherche de la neutralité et de l’universalité (1910-1920)”. *Graphéine* (2022). Acceso el 22 de marzo de 2026. <https://grapheine.com/magazine/histoire-du-modernisme-3-recherche-neutralite-universalisme/>.
- Gordon, Samuel. *La poesía visual en México*. México: UAEM, 2011.
- Iser, Wolfgang. *El acto de leer: teoría del efecto estético*. Traducido por José Antonio Gimbernat. Madrid: Taurus, 1976 [1987].
- Jauss, Hans-Robert. *La literatura como provocación*. Traducido por Juan Godo Costa y José Luis Gil Aristu. Madrid: Gredos, 1970 [2013].
- “Johnson, B. S. The Unfortunates. A Novel”. *Treloar's Rare Books*. Acceso el 22 de marzo de 2026. <https://www.treloars.com/pages/books/122099/b-s-johnson/the-unfortunates>.
- Landow, George P. *Hipertexto 3.0. La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*. Traducido por José Antón Fernández. Barcelona: Paidós, 2009 [2006].

- Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Traducido por Diego Levis. Barcelona: Paidós, 1999 [1995].
- Lyotard, Jean-François. *La condición postmoderna. Informe sobre el saber*. Traducido por Mariano Antolín Rato. Madrid: Cátedra, 2000 [1979].
- Marchán Fiz, Simón, comp. *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Traducido por Marta Pino Moreno. Barcelona: Paidós/Fundación Carolina, 2006.
- Mayoral, José Antonio. *Estética de la recepción*. Madrid: Arco/Libros-La Muralla, 2015 [1987].
- "Max Aub, deudas de juego". *Blog de Jesús Marchamalo*. 11 de noviembre de 2010. <https://jesusmarchamalo.wordpress.com/2010/11/19/max-aub-deudas-de-juego/>.
- Murray, Janet H. *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Traducido por Susana Pajares. Barcelona: Paidós, 1999 [1997].
- Popper, Frank. *Arte, acción y participación. El artista y la creatividad de hoy*. Traducido por Eduardo Bajo. Madrid: Akal, 1989 [1975].
- Rall, Dietrich. *En busca del texto. Teoría de la recepción literaria*. México: UNAM-IIS-CELE, 2011 [1987].
- Redacción Clarín. "Cien mil millones de poemas: el libro imposible de terminar de leer". *Clarín*. 10 de agosto de 2022. Acceso el 22 de marzo de 2026. https://www.clarin.com/internacional/-cien-mil-millones-poemas-libro-imposible-terminar-leer_0_VRGp717yUW.html.
- Ryan, Marie-Laure. *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Traducido por María Fernández Soto. Barcelona: Paidós, 2004 [2000].
- Sánchez Vázquez, Adolfo. *Las ideas estéticas de Marx*. México: Era, 1965.
- _____. *Estética y marxismo*. México: Era, 1970.
- _____. *De la estética de la recepción a una estética de la participación*. México: UNAM/FFyL, 2005.
- Saporta, Marc. *Composition No. 1*. París: Éditions du Seuil, 1962.
- Scherübel, Klaus. "Mallarmé: Le Livre. Técnica mixta". Acceso el 22 de marzo de 2026. https://klausscheruebel.com/files/gimgs/17_06ksmallsmakdp11pbs.jpg.
- "The first Reading of Mallarmé's The Book". *Mimosa House*. 20 de febrero de 2018. Acceso el 22 de marzo de 2026. <https://www.mimosahouse.co.uk/2018/2018/2/20/the-first-reading-of-mallarms-the-book>.

- Schwabsky, Barry. "The First Novel Where Every Copy Is Unique". *Hyperallergic*. 15 de mayo de 2014. Acceso el 22 de marzo de 2026. <https://hyperallergic.com/a-story-of-sentences-nanni-balestrinis-ever-changing-novel/>.
- "Visual Editions [Profile, iPad]". Creative Applications Network. 11 de agosto de 2011. Acceso el 22 de marzo de 2026. <https://www.creativeapplications.net/wp-content/uploads/2011/08/VE08.jpg>.
- Vouillamoz, Núria. *Literatura e hipermèdia. La irrupció de la literatura interactiva: precedents i crítica*. Barcelona: Paidós, 2000.
- Warning, Rainer. *Estética de la recepción*. Madrid: Visor, 1989.