



El objeto *libro* en tres ejemplos latinoamericanos. Sobre el formato y su contribución al juego de la literatura.

The *book* object in three Latin American examples: about the format and its contribution to the literary game.

DOI: 10.32870/argos.v7.n20.3b20

Lizarlett Flores Díaz

Universidad Bordeaux Montaigne.
CE: lizarlettflores@gmail.com
ID ORCID: 0000-0002-6688-6647

Guadalupe del Socorro Álvarez Martínez

Universidad Autónoma Metropolitana-Unidad Azcapotzalco. Número de registro
CE: guadalupe.al.martz@gmail.com
ID ORCID: 0000-0003-4064-0291

Recepción: 30/04/2020

Revisión: 19/05/2020

Aprobación: 16/06/2020

Resumen:

A través de los aspectos paratextuales en tres textos latinoamericanos: *Último round*, de Julio Cortázar, *La historia de mis dientes*, de Valeria Luiselli y *Tatuaje* del Centro de Cultura Digital, esta investigación aborda el concepto de libro-objeto y su transformación desde el boom latinoamericano hasta el libro electrónico del siglo XXI.

Gracias a la comparación entre las obras se ilustra cómo el texto y su formato refleja la multiplicidad de discursos característica del siglo XX y XXI, se analiza cómo la intermedialidad, es decir la hibridez entre soportes, tipografías, idiomas y discursos, es reflejo de realidades simultáneas que permiten crear textos a múltiples voces. Al requerir de la participación del lector, estas obras permiten la discusión sobre la figura del autor como una estructura policéfala, sobre todo llegado el siglo XXI cuando la literatura electrónica es producida tanto por software, ilustradores, animadores, y el propio escritor.

La investigación concluye con una reflexión en torno a la relación entre el texto y el libro, a través de ella podemos deconstruir las ideas preconcebidas de literatura y género. A pesar de que el formato del objeto-libro electrónico parece novedoso, en realidad es otra manifestación -acorde a los tiempos que corren- de los juegos literarios y los formatos que soportan un texto, por lo que se espera que este estudio sea útil a los interesados en las formas actuales y la evolución que la literatura ha sufrido para integrarse al medio en el que se desarrolla.



Palabras clave: Libro-objeto, Juego, Literatura, Hispanoamérica.

Abstract:

Through the paratextual aspects in three Latin American texts: *Last Round*, by Julio Cortázar, *The story of my teeth*, by Valeria Luiselli, and *Tattoo* from Centro de Cultura Digital, this research discusses the concept of book-object and its transformation since the Latin American Boom until the electronic book of the 21st century.

By comparing these works, it is illustrated how the text and its format are a reflection of the multiplicity of discourses, characteristic of the 20th and 21st centuries. Similarly, it is analyzed how intermediality, that is, the hybridity between supports, fonts, languages, and discourses, is a reflection of simultaneous realities that allow the creation of texts with multiple voices. By requiring the participation of the reader, these works allow the discussion about the figure of the author as a multi-headed structure, especially in the 21st century, when electronic literature is produced by the software, illustrators, animators, and the writer himself.

The research concludes with a reflection on the relationship between the text and the book, through it, we can deconstruct the preconceived ideas of literature and gender. Even though the electronic book-object format seems novel, it is another manifestation - in keeping with the times - of literary games and the formats that support a text. so it is hoped that this study will be useful to those interested in current forms and the evolution that literature has undergone to integrate into the environment in which it develops.

Keywords: Book-object, Game, Literature, Latin America.

Hablar de las implicaciones del juego en los diversos ejercicios literarios resulta siempre pertinente. De la misma forma que el juego infantil, la literatura permite representar aspectos sociales y humanos, crear un mundo propio con vínculos diferentes de los “lógicos.” En *Homo Ludens*, Johan Huizinga (2012) estudió la importancia del juego para el desarrollo cultural tanto de una sociedad como del individuo. Identificándolo como parte fundamental del desarrollo psicosocial. Particularmente, al centrarse en la poética y la literatura, concluye que el lenguaje poético tiene efecto e influencia vital sobre las imágenes de la vida cotidiana. Estas imágenes se ordenan bajo una lógica particular y el lenguaje poético las muestra como la respuesta de un enigma (Huizinga, 2012). En otras palabras, el juego es para el ser humano una válvula de escape, representación de la naturaleza humana y aproximación hacia el otro. Dicho ejercicio recreativo cambiará de rostro a lo largo de la vida del individuo, pero nunca lo abandonará.

Mediante el juego, la literatura tiene el poder de comunicar verdades en filigrana, a veces como un medio para velar realidades incómodas o para construir realidades alternas. Podríamos afirmar que, de diversas formas y a distintos niveles, el juego siempre ostenta un papel preponderante dentro del universo literario.



A lo largo de este estudio abordaremos al juego que adquiere formas tangibles, aquel que salta a la vista debido a que lo estructura la hibridez de soportes, tipografías e idiomas. En otras palabras, el juego que transforma al objeto *libro* y pone de manifiesto que el mensaje es el medio y viceversa. Si bien desde hace un par de siglos se ha abierto el debate que gira en torno a las posibilidades morfológicas del libro y a las potenciales lecturas que aquello representa; será hasta finales del siglo XX e inicios del siglo XXI que el juego de formatos pasará a la dimensión virtual, abriendo nuevas posibilidades para la experiencia de lectura y redefiniendo a la figura del autor y del escritor. Si bien para que la lectura suponga una entrada a un mundo lúdico debe acatarse de manera imperativa el pacto de verosimilitud. Sin embargo, en este juego en particular, se solicita una mayor participación del lector, llevando al límite el pacto de lectura y mostrando más que nunca a la figura del autor como una entidad policéfala.

Con la finalidad de nutrir este debate, nos centraremos en la propuesta lúdica del libro-objeto de la mano de tres obras representativas latinoamericanas que reflejarán momentos diferentes de la transformación del mismo.

Nuestro estudio se desarrollará en tres tiempos. En un primer momento nos centraremos en *Último round* del argentino Julio Cortázar, publicado en 1969. Esta obra centra la discusión del libro-objeto en el marco del *boom* latinoamericano al realizar una especie de *collage* de diversos textos. Cortázar los extrae de su ámbito tradicional y los conjuga en un solo discurso que pone de manifiesto la potencialidad literaria de otros discursos.

En la segunda parte abordaremos la novela *La historia de mis dientes* de la mexicana Valeria Luiselli, publicada en el 2013. Este libro-objeto por medio de la conjugación de texto, ilustraciones y fotografías que a primera vista parecen descontextualizadas, cuenta una historia aparentemente edulcorada de uno de los municipios mexicanos más violentos del país. Finalmente, veremos la pieza literaria digital *Tatuaje*, novela detectivesca hipertextual publicada digitalmente en 2015, novela que:

[...] explora diversos formatos y posibilidades narrativas. Un experimento, un sueño, un relato policiaco expandido, un conglomerado de mitos urbanos que circulan en la red, una sociedad secreta. *Tatuaje* conjunta lenguajes: literario, visual, de programación y sonoro. Palimpsesto cibernético, contiene un relato dentro de otro relato dentro de otro relato. (Centro de Cultura Digital [CCD], 2015)



Por medio del estudio comparativo de estas tres obras mostraremos las posibilidades evolutivas del libro-objeto en Hispanoamérica y pondremos de relieve que el incremento de las escrituras que juegan y oscilan entre formatos refleja las realidades simultáneas que caracterizan al siglo XXI. Dicha estrategia de escritura subraya las virtudes del discurso literario experimental como medio para aprehender el instante histórico en el que es escrito.

Antes de continuar, es necesario hacer una pausa y explicar lo que entendemos por libro-objeto. Si debiéramos representarlo con la seriedad matemática que nos compete sería más o menos así: $LO = [(C + C^1)^N]^M$, donde el concepto $Libro = (C + C^1)$ se ve modificado por la experimentación del autor (N) y este a su vez por la interactividad/presencia del lector (M). Si pensamos en los mitos originarios nos daremos cuenta de que la palabra escrita (C) estaba vinculada a lo sagrado. Al filo de los años el continente que alberga el mensaje se convirtió en libro (C^1). De tal manera que para los creyentes, la palabra de Jehová está condensada en la Biblia, la de Alá se preserva en las páginas del Corán y en la Torah está toda la tradición del pueblo judío. Una vez que el objeto *libro* es revestido de sacralidad, esta cualidad permea toda obra contenida entre cubierta y contracubierta. Tanto así que la literatura se convierte en sinónimo de canon y tradición.

Aunque podamos identificar las primeras intenciones lúdicas a través de las figuras literarias y sepamos que la experimentación “extrema” existe desde el siglo III, por citar un ejemplo, con la *Iliada* lipogramática de Néstor de Laranda, es hasta la llegada de la Modernidad, o más bien, con el fracaso de la Modernidad cuando los tótems y monumentos se derrumban, incluyendo la sacralidad del libro. El resquebrajamiento de las estructuras que soportaban a la sociedad diversifica los discursos. Los valores cambian, el Estado pierde credibilidad, la religión también y en resonancia a un constante cuestionamiento, el arte como pináculo de la creación humana también entra en conflicto. Así, las reglas de la gran literatura ya no se siguen y, en el mejor de los casos, se rompen. La experimentación literaria se multiplicará y con ello las definiciones del objeto *libro* y *autor* serán problematizadas, pensemos por ejemplo en el ensayo de Octavio Paz, *Los hijos del Limo* (1998):

Desde el Romanticismo la poesía moderna había hecho la crítica del sujeto. Nuestro tiempo ha consumado esa crítica. Los surrealistas otorgaron al inconsciente y al azar una función primordial en la creación poética; ahora algunos poetas subrayan las nociones de permutación y combinación. En



1970, por ejemplo, cuatro poetas (un francés, un inglés, un italiano y un mexicano) decidieron componer un poema colectivo en cuatro idiomas y que llamaron, a la japones, Renga. Combinación no sólo de textos sino de productores de textos (poetas). El poeta no es el “autor” en el sentido tradicional de la palabra, sino un momento de convergencia de las distintas voces que confluyen en un texto. La crítica del objeto y la del sujeto se cruzan en nuestros días: el objeto se disuelve en el acto instantáneo; el sujeto es una cristalización más o menos fortuita del lenguaje. (pp. 185-186)

El juego literario que juega integrando variedad de discursos, transforma el rostro del libro mismo y por consecuencia la noción moderna de autor. Difumina la concepción individualista de este último (Paz, 1977) y en su lugar lo erige como una colectividad o sociedad anónima. Característica común en cada una de las obras que estudiaremos y que, como iremos viendo, generará una nueva dimensión en la experiencia de lectura. Al exigir, como ya se ha dicho, una mayor implicación al lector.

Escritura a dos de tres caídas sin límite de posibilidades

Esperaremos hasta el siglo XVIII para atestiguar el nacimiento del objeto que nos atañe. Un nuevo juego literario en la prosa occidental que mezclará dibujos, tipografías, idiomas, géneros literarios e incluso pondrá en escena al propio juego. Hablamos del *Tristram Shandy* de Laurence Sterne publicado de 1759 a 1767 en nueve volúmenes y cuyas extremidades, en cuanto a ciertos aspectos formales se refiere, se prolongan hasta la obra de Cortázar. Citemos, por ejemplo, *La vuelta al día en ochenta mundos* publicado en 1967, en él puede constatarse que la influencia de Sterne permea el libro entero a través de la presencia de la pequeña mano que indica citas o referencias.

En el caso de la literatura escrita en español con relación a la experimentación lúdica entre formatos identificamos la influencia del citado ejemplo anglófono, así como de la influencia de la literatura francesa de fines del XIX y las vanguardias europeas del siglo XX. Es innegable la incidencia que ejerció la obra de finales del XIX del poeta simbolista Stéphane Mallarmé en la concepción del objeto *libro*. En *Acción Restringida* Mallarmé plantea el concepto *libro* como una “base para imaginar una forma de representación en la cual se pudiera contener visual y textualmente la experiencia externa del mundo, al tiempo que se trascendían sus límites mediante la experiencia más personal de la lectura” (Mallarmé, 1897, como se citó en Hellion, 2002, p.23). De tal manera que el objeto *libro*, no sólo ha sufrido cambios



que han hecho reflexionar sobre su fisonomía y la importancia de ésta en la transmisión de sentido; sino en la relevancia del mismo en cuanto a la experiencia lectora. Engranaje último que detona el juego literario que analizamos.

Así, la literatura escrita en español establecerá un juego cada vez más elaborado entre códigos, barajando no sólo la multiplicidad de discursos sino la experimentación con distintos lenguajes. Uno de los mayores exponentes de este y otros ejercicios lúdicos es el mencionado Julio Cortázar. En 1963 publica la novela *Rayuela*, que como su título lo indica se pretende lúdica al romper la linealidad de la lectura de la novela. Transmutando el brinco azaroso de casilla en casilla en brinco visual de un capítulo a otro. En cuanto a la experimentación y mistura de formatos sobresalen dos de sus obras: *La vuelta al día en ochenta mundos* (1967) y *Último round* (1969). Ambas obras consideradas como especies de misceláneas que desafían las fronteras de géneros y travesean encerrando un diálogo entre lenguajes diversos (música, literatura, arte...).

Como mencionamos, *Último Round* es una obra caleidoscópica creada a base de recortes de periódico, fotografías de graffiti, consignas de las huelgas estudiantiles, comunicados de radio y, por supuesto, escritos de Cortázar que van desde el ensayo hasta la narración autorreferencial. En otras palabras, *Último Round* es una obra que pretende llevar la literatura a sus últimas consecuencias.

La obra muestra diversos discursos, desmonta la gran literatura y las literaturas marginales. Todas las voces que aparecen en la obra tuvieron una resonancia política y social en su momento que, de haberse digerido para encajar en los estándares literarios habrían diluido su fuerza.

Además de la cantidad de discursos mezclados que se encuentran en *Último Round* el libro-objeto que lo contiene es particularmente interesante. Por lo general, la obra se presenta con una portada de periódico, y en algunas ediciones con las páginas divididas de forma horizontal, con lo que se despliegan dos, o más textos simultáneamente.

Así, el libro-objeto no es sólo el artefacto contenedor del discurso, sino que se convierte en sí mismo en discurso disruptivo. Deja de ser el contenedor pasivo de un discurso activo para convertirse en el medio que lo hace posible. No hay forma de que las obras mencionadas de Cortázar se presenten en otro formato, ni que las fotos se traduzcan a palabras, ni que los graffitis se coloquen en una fuente “académica” pues sería quitarles parte de su esencia.



De la misma manera en que la literatura hipertextual no puede existir sin el soporte de la interacción tecnológica, el libro-objeto es parte esencial del discurso presentado. Pero desarrollaremos esta idea en la tercera parte de la investigación.

Novela de construcciones perambulables¹

La historia de mis dientes nace como un encargo para el catálogo de la exposición *The hunter and the Factory* de la Fundación Jumex, (Luiselli, 2018, p. 203). Una de las fundaciones de arte contemporáneo más importantes del mundo. La obra compone el segundo hilo de una reflexión en tres tiempos:

1. La exposición *The hunter and the fabric/El cazador y la fábrica* (2013), exposición colectiva de la Fundación/Colección Jumex.
2. La novela *La historia de mis dientes* (2013) de Valeria Luiselli editada por Sexto Piso.
3. El libro *El cazador y la fábrica* (2013) editado por Fundación Jumex Arte Contemporáneo.

Desde su concepción, esta novela se encuentra en la encrucijada de la literatura y el performance. Se erige como una estrategia para responder al cuestionamiento sobre el rol del arte y sus actores en las sociedades actuales, subrayando el papel que juega el curador en un espacio como Ecatepec de Morelos. Rompe los alcances de difusión de un catálogo de arte, al tiempo que, en un movimiento anacrónico, la novela es elaborada al estilo de las novelas decimonónicas. Al igual que las novelas por entregas, la trama se escribía sobre la marcha desde Nueva York y era modificada a partir de los comentarios del grupo de lectura que se encontraba en el centro de México.

La historia de mis dientes despliega soportes diferentes para contar la historia de un individuo y su relación con determinado espacio, como lo podemos constatar desde la portada²: “Que contiene las parabólicas, hiperbólicas, elípticas, alegóricas y perambulaciones circulares e historia de vida de Gustavo Sánchez Sánchez Carretera” (Luiselli, 2013, p.3).

¹ PER. Preposición latina, que en castellano sólo tiene uso en las composiciones de nombres y verbos: y regularmente sirve para aumentarles la significación: como perdurable, perdonar, persignar, perorar. (TOMO V, 1737, Diccionario de Autoridades)

AMBULAR. Andar poco à poco, pasarse con sossiego. Es voz puramente Latina[...]. Es término jocoso y Poético. (TOMO I, 1726, Diccionario de Autoridades)

² Ilustrada por Daniela Franco, que desgraciadamente desaparece después de la primera edición.



La autora, al igual que la mayoría de los escritores hispanohablantes de su generación, se ha visto influida por la obra cortazariana, algo que se puede notar en el Libro IV Elípticas de la novela. Consideramos que de todos sus escritos *La historia de mis dientes*, establece puentes evidentes con la obra experimental de Cortázar; principalmente porque se trata de un libro-objeto que crece entorno a la reflexión del arte, problematiza el valor y la definición del objeto artístico. *La historia de mis dientes* coquetea con el género de la epopeya, la sátira y la picaresca, todo ello a través de tonalidades del habla barroca del personaje Gustavo Sánchez Sánchez *Carretera*, creando así una estética posmoderna.

Entre los materiales que la conforman, encontramos desde ilustraciones hasta fotografías varias y capturas de pantalla extraídas del *google maps*. Con esta novela, Luiselli presenta el concepto libro como una estructura maleable y porosa, capaz de absorber nuevos capítulos o perder ciertos pasajes dependiendo del público lector como puede comprobarse desde su primera edición hasta la última. De manera que dichas características de permeabilidad del libro son equiparables a la permeabilidad de la figura del autor en los libro-objeto de este tipo.

La heteroglosia de ilustraciones tipo decimonónicas, fotografías, referentes populares y cultos, proverbios, etc. se yerguen como estrategia última para poder dotar de una tradición artística y literaria a un espacio carente de significados literarios preexistentes, como lo es Ecatepec de Morelos, en las periferias de la Ciudad de México, es escenario de la novela y ubicación, en aquellos años, de la Fundación Jumex. Los elementos textuales y visuales cambian dependiendo del idioma de los lectores, potenciando así las interpretaciones posibles de lectura.

Al igual que la obra cortazariana, *La historia de mis dientes* a pesar del entrelazamiento de los formatos visuales y las referencias cultas, se distingue por tener una voluntad lúdica. Se pone de relieve el tono desenfadado y jocoso de la narración. La novela puede considerarse como un libro-objeto que en todo momento recorre la relación indisoluble, aunque poco evidente entre los obreros de una fábrica de jugos y una de las colecciones de arte contemporáneo más importantes del mundo: la Fundación Jumex de México.

Tatuaje. El libro-objeto virtual

De la misma forma que en su momento, el papel reemplazó al pergamino o la imprenta fue una técnica disruptiva ante el manuscrito, la tecnología de las computadoras y el internet llegaron al mundo literario



también como un parteaguas de la técnica de escritura. Nos interesa demostrar, o al menos sugerir, que la literatura electrónica es una evolución de la voluntad lúdica de la escritura.

Es hasta los años ochenta y principios de los noventa, que la introducción de la tecnología permite que surja el *web art*: modos de creación soportados y creados a partir de la red de internet (Prada, 2015).

Como parte del *web art* destaca la literatura hipertextual, donde *Afternoon, a story* (1987) de Michael Joyce es la obra paradigmática de su inicio. Escrita con el *software Storyspace* desarrollado por el mismo Joyce, la novela hace realidad la posibilidad de navegar entre diversas bifurcaciones de la historia presentada (Aarseth, 1997). Por medio de enlaces en determinadas palabras la narración se desarrollaba sin que el lector tuviera injerencia real en el desarrollo de la trama³. La novedad de *Afternoon, a story* fue la de mostrar cómo la red hipertextual podría materializar las redes que el lector crea mentalmente durante el proceso de lectura. *Afternoon, a story* fue pionera en mostrar los caminos del proceso relacional que implica la lectura.

Similar a *Afternoon, a story* en 2014 surge *Tatuaje*, obra colaborativa que enmarca el trabajo de diseñadores, diseñadores web, músicos y escritores. *Tatuaje* tiene como autor al Centro de Cultura Digital, espacio dedicado a la investigación de los fenómenos acontecidos dentro del ciberespacio, en la ciudad de México.

La historia de *Tatuaje* es sencilla: un investigador privado realiza un trabajo que termina mal. Se desmaya y despierta con un tatuaje en el pecho. La historia gira en torno a descubrir qué fue lo que sucedió.

Lo interesante de la historia no es sólo descubrir junto a Rolo lo que pasó, sino que la obra misma nos lo va develando. La pantalla se divide en dos. Del lado derecho está la narración y mediante hipervínculos la parte izquierda comienza a llenarse de las pistas que encontramos: una bandeja de entrada de correo electrónico, un archivo de fotos y otro de documentos, grabaciones de conversaciones telefónicas. Pero el juego va más allá del universo de *Tatuaje* y se traslada a nuestro mundo cotidiano: Rolo tiene Facebook y Twitter, podemos seguirlo, también podemos escuchar el playlist de Spotify que ameniza la investigación y navegar en las páginas de internet con las que Rolo va descubriendo la identidad de su némesis.

³ De la misma forma en que los libros para niños de los ochenta y noventa “Elige tu propia aventura” que enviaba a diferentes páginas dependiendo de las opciones elegidas por el lector, pero siempre llegando a un final preestablecido.



Los elementos extratextuales que presenta *Tatuaje* son tantos que la obra crece dentro de sí misma, incluso, antes de iniciar se nos pide crear una cuenta para guardar nuestro recorrido. Pronto la bandeja de entrada se va llenando de correos, el archivero de fotos, el mapa de lugares que visitar.

Si pensamos en las dos obras que presentamos al inicio del trabajo, se pone de relieve que ambas estructuran la narración de manera explícita apoyándose en discursos de otros; y con ello el concepto de autor entre una y otra se hace cada vez más poroso. En el caso de *Tatuaje* el concepto tradicional de autor se diluye por completo. Digamos que el autor como colectividad o S. A., nos permite centrarnos en la obra por la obra y no valorarla basados en el status de la figura del autor, ya que este no interesa ni aporta ni quita valor a la experiencia lectora.

Tatuaje, se perfila entonces como la encarnación de los ideales estéticos de nuestro tiempo, como lo ha señalado la investigadora en cibercultura, Marie-Laure Ryan (2004), citado por Vicente Luis Mora (2019, p. 277) el ideal artístico de nuestra época es la interactividad:

[...] la estética de la interactividad presenta el texto como un juego, el lenguaje como algo con lo que jugar y al lector como un jugador. La idea de arte verbal como juego que se sirve del lenguaje no es, desde luego, un invento reciente [...] Pero no fue hasta mediados del siglo XX, después de que el concepto de juego adquirió importancia al convertirse en tema de estudio de la filosofía y la sociología, y empezó a infiltrarse en muchas otras disciplinas, cuando los autores literarios desarrollaron la metáfora para convertirla en un programa estético. (Ryan, p. 34)

En otras palabras, el juego se impone como único medio para responder a los cánones literarios en la actualidad. Como podemos verlo, simplemente en el campo del nacimiento de la intermedialidad.

Conclusiones

La llegada de la literatura electrónica es un medio y un camino para aproximarse a los cánones lúdicos de la época posmoderna. No decimos con ello que los medios electrónicos sean el único camino evolutivo del libro objeto, pensemos simplemente en *Fabricar historias* (2012) de Chris Ware, (López-Aguirre, 2015) sin



embargo, el espacio digital parece ser el medio para democratizar y globalizar el acceso a este tipo de constructos literarios⁴.

Hemos hecho un recorrido sobre las posibilidades evolutivas del libro-objeto en hispanoamérica. Mismo que nos ha permitido mostrar el abanico de las posibilidades lúdicas de la literatura para alcanzar el ideal estético de la interactividad. Desde el formato palpable hasta el virtual, enfocados en la disolución del concepto moderno de autor. Consideramos que las tres obras entran en perfecta resonancia con el manifiesto artístico del post-escritor y teórico de arte mexicano, Ulises Carrión, *El arte nuevo de hacer libros* (1965). Según Hellion (2002) “Su título es una alusión al polémico poema del dramaturgo español Lope de Vega ‘El nuevo arte de hacer comedias’. Fue publicado en versión completa por primera vez en Plural nº 41, en la ciudad de México, en 1965” (p.310). De dicho manifiesto, podemos citar las primeras líneas para demostrar que la sociedad contemporánea exige del escritor una mayor performatividad en diversos ámbitos:

En el arte viejo, el escritor escribe textos.

En el arte nuevo, el escritor hace libros.

Hacer un libro es actualizar sus secuencias espacio-tiempo ideales por medio de la creación de una secuencia paralelas de signos, lingüísticos o no. (Carrión, 1975, pp. 33-34)

Para Carrión, los libros son una extensión de la obra, algo tan importante como el texto que transmiten ya que representan el mismo universo donde se da cita la literatura. Carrión, desde entonces insinúa la necesidad de que para que una obra sea completa, el creador debe de pensar también en el formato que la acompañará además de ser capaz de crear el objeto. Así, la edición y publicación de una obra no dependerá ya de una decisión editorial, sino que el autor debe estar igualmente inmiscuido en esta etapa del proceso creativo.

El maridaje entre el texto y el libro darán como resultado una obra completa que, finalmente influirá en la manera en la que el lector recibe la obra final. Debido a la intermedialidad, la unión de diferentes medios para la construcción de una obra nos obliga a deconstruir las ideas preconcebidas que tenemos del género y la literatura.

⁴ Sin embargo, las ataduras a lo físico continúan existiendo, pero en formatos distintos. Si bien, el objeto *libro* no es esencial para contener a la obra sí, se necesitan dispositivos en donde reproducirlos: computadoras, *tablets*, *e-readers* o celulares.



Con la tecnología, el género de una obra se difumina con mayor facilidad pues el libro-objeto-digital echa mano de diversos lenguajes y medios que amplían las interpretaciones y alcances de un texto, incluso sirven para crear una nueva obra a partir de una tradicional, como en el caso del reconocido escritor-programador argentino Milton Laüfer, (CCD, 2018) quien creó un algoritmo para “corregir” textos de la literatura canónica.

Como vimos al inicio de este estudio, juego y literatura son inherentes uno del otro y dicha característica se ha manifestado según las herramientas del momento, reflejando así el mundo interior del individuo y su relación con el mundo. En nuestro tiempo, los discursos se multiplican y cambian a tal velocidad que parece imposible seguir el paso de las nuevas expresiones literarias. Esta imposibilidad nos define y define nuestra relación con lo que nos rodea; de ahí la propagación de relatos que presentan tramas simultáneas con una amplia variedad de formatos. En conclusión, el libro-objeto palpable y virtual se yergue como una propuesta artística que encarna la fugacidad y complejidad de nuestro tiempo.

Referencias

- Aarseth, E. (2006). Sin sensación de final: la estética hipertextual. En Landow, G. P Aarset, E. & Bolter, J.D. (Eds.), *Teoría del hipertexto: La literatura en la era electrónica*, (pp. 93-120). Madrid: Arco/Libros.
- Carrión, U. (febrero, 1975). El arte nuevo de hacer libros [Versión electrónica]. *Plural*, núm. 41, 33-38.
- Centro de Cultura Digital. (12 de febrero de 2018). *Escribir y programar, esa doble vida Conversación entre Milton Läufer y Mónica Nepote*. <https://editorial.centroculturadigital.mx/articulo/escribir-y-programar-esa-doble-vida>
- Centro de Cultura Digital. (17 de abril de 2015). *Tatuaje*. <https://editorial.centroculturadigital.mx/pieza/tatuaje>
- Cortázar, J. (1973), *Último Round*. México: Siglo XXI.
- Hellion, M. (Coord.), (2002), *Libros de artista*. Tomo 1, México: TURNER.
- Huizinga, J. (2012) *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- López, C. (2015). *Fabricar Historias de Chris Ware: ¿el fin de la lectura lineal analógica?* <http://editorial.centroculturadigital.mx/articulo/fabricar-historias-de-chris-ware-el-fin-de-la-lectura-lineal-analogica>
- Luiselli, V. (2013). *La historia de mis dientes*, México: Sexto Piso.



Luiselli, V. (2018). *L'histoire de mes dents*, France: Éditions de l'Olivier.

Mora, V. L. (Mayo, 2019). La diversidad de interfaces inmersivas en algunas novelas españolas contemporáneas: la realidad virtual narrativa. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*. 1(8) <http://revistacaracteres.net/wp-content/uploads/2019/06/Caracteresvol8n1mayo2019-interfaces.pdf>

Paz, O. (1998). *Los hijos del Limo*. Barcelona: Seix Barral.

Prada, J. M. (2015). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal