

Entre narrativas experimentales y transmedia: (des)encuentros inmersivos e interactivos en el contexto de la nueva ecología de medios.

Between Experimental and Transmedia Narratives: Immersive and Interactive (Dis)Encounters in the Context of the New Media Ecology.

DOI: 10.32870/revistaargos.v13.n31.e0195

Daniel Arturo Samperio Jiménez

Universidad Autónoma Metropolitana - Azcapotzalco
(MÉXICO)

CE: dasj@azc.uam.mx

 <https://orcid.org/0000-0003-3103-1064>



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Recepción: 15/07/2025

Revisión: 26/10/2025

Aprobación: 15/04/2026

Resumen:

El artículo se ocupa del encuentro y desencuentro en torno a la inmersión y la interactividad entre las narrativas transmedia y las narrativas experimentales. Se analiza el caso de *Permanente obra negra* de Vivian Abenshushan como ejemplo paradigmático en que la narración trabaja elementos inmersivos e interactivos bajo el referente de la novela y el manejo de la base de datos. En el horizonte de la nueva ecología de medios, se aprecian convergencias con respecto a las narrativas transmedia en la manera como la obra de Abenshushan elabora a partir del activador cultural y la construcción de mundos, pero también de las divergencias en términos del posicionamiento frente al consumo cultural que sugiere lo literario de cara al mercado.

Palabras clave: Narrativa transmedia. Narrativa experimental. Inmersión. Interactividad. Base de datos.

Abstract:

The article deals with the encounter and mismatch around immersion and interactivity between transmedia narratives and experimental narratives. It analyzes the case of Vivian Abenshushan's *Permanente obra negra* as a paradigmatic example where the narrative works immersive and interactive elements under the reference of the novel and the management of the database. In the horizon of the new media ecology, convergences are appreciated with respect to transmedia narratives in the way Abenshushan's work elaborates from the cultural trigger and world-building, but also divergences in terms of positioning against cultural consumption that suggests the literary in the face of the market.

Key words: Transmedia narrative. Experimental narrative. Immersion. Interactivity. Database.

Introducción

En la actualidad, la emergente ecología de medios ha reconfigurado drásticamente la concepción y práctica de la lectura y la escritura, con lo que insta un campo dinámico donde la inmersión e interactividad adquieren nuevas dimensiones. Se puede apreciar cómo dicha ecología no sólo ha transformado los soportes y formatos mediante los cuales se accede a los textos, sino que también ha redimensionado las expectativas y experiencias como lectores. Esta metamorfosis invita a una reconsideración profunda de lo que entendemos por inmersión e interactividad. Cabe situarlas no únicamente en el centro de la narrativa transmedia, sino también como ejes fundamentales de las narrativas experimentales. Se propone, por tanto, explorar el entrecruzamiento de estas prácticas dentro del contexto de la nueva ecología de medios, no sin subrayar la necesidad de entender sus implicaciones en la forma en la que se concibe la producción y recepción literaria más actual.

A propósito de la nueva ecología de medios, vale partir de una idea básica: “las tecnologías —en este caso, las tecnologías de la comunicación, desde la escritura hasta los medios digitales— generan ambientes que afectan a los sujetos que las utilizan” (Scolari, 2015, p. 29). Es oportuno entender este fenómeno en el contexto reciente de las llamadas comunidades de ficción interactiva y la *fan fiction*. En el primer caso, se trata del “desarrollo de videojuegos y construcción de mundos, que involucra tanto la programación como a la escritura”, por lo que “un interactuante o jugador tipea acciones para que un personaje particular las realice” (Montfort & Short, 2015, pp. 3-4). No deja de suponer una lógica que funciona de acuerdo con el juego de rol de tablero en el estilo de *Calabozos y dragones*, la cual experimentó un nuevo giro con el incipiente uso extendido de la computación en los años ochenta y noventa. De esta manera, devino en lo que se conoció como aventuras conversacionales, cuyo desenvolvimiento se fundamentaba bastante en texto, cuando todavía no eran desplazadas hasta cierto punto por aventuras de experiencia lúdica más intuitiva y con gráficos más atractivos.

Se cuentan también ficciones interactivas en forma no tanto de videojuegos tan sólo, sino como novelas en línea, como *Tatuaje* (2015) de Rodolfo Jiménez Morales. A decir de Andrea Medina Téllez sobre el punto nodal de la interactividad en esta obra, llama la atención que

[...] el hipervínculo establece una ruta lectora que lleva a experimentar el texto como interactivo, ya que requiere de una acción por parte del usuario. Las producciones de ficción de este tipo se llaman narraciones o ficciones interactivas y pueden ser de distintas clases, de acuerdo con el nivel de interactividad e involucramiento del lector (2019, p. 168).

Sin embargo, el hipervínculo no parece, por sí solo, satisfacer con más amplitud la interactividad, pues el hecho de “que una novela recurra a la hipermedia no significa que sea altamente interactiva” (Medina Téllez, 2019, p. 168). Lo anterior lleva a pensar en qué medida la interactividad no dependería del todo directamente de las características del soporte de transmisión textual.

La transición hacia una nueva ecología de medios incita una reflexión crítica sobre la reconfiguración de conceptos como la interactividad e inmersión, no sólo en el ámbito de nuevas plataformas digitales, sino también en el contexto de la literatura contemporánea. Este cambio paradigmático, en el que conviven la letra impresa y los diversos medios digitales, ejerce una influencia notable sobre las subjetividades lectoras, con lo que desafía comprensiones previas y prácticas asociadas a la experiencia de la lectura. No deja de ser oportuno repensar estos conceptos para entender las potencialidades que la actual ecología de medios ofrece a la creación y recepción literaria.

La convivencia de las narrativas transmedia y experimentales en el actual panorama literario suscita un debate fundamental sobre la conceptualización de la inmersión y la interactividad dentro de estos dos dominios narrativos. La emergencia de la nueva ecología de medios ha propiciado un terreno fértil para el auge de las narrativas transmedia, caracterizadas por su capacidad para articular historias a través de múltiples plataformas digitales, con lo que se genera un nuevo modelo de inmersión e interactividad. Paralelamente, las narrativas experimentales, cuyos orígenes se hunden en las raíces de las vanguardias históricas, persisten en su empeño de renovar la narrativa mediante el juego con el lenguaje, la hibridación de géneros y la experimentación con distintos soportes. Esta relación entre lo transmedia y lo experimental plantea un desafío conceptual y metodológico significativo; hace pensar cómo se redefine la inmersión y la interactividad en el contexto de estas dos corrientes narrativas, o bien, de qué manera estas prácticas, aparentemente divergentes, pueden dialogar entre sí dentro de la literatura contemporánea. Este artículo se propone explorar estas interrogantes, no sin reconocer que la comprensión de estos términos exige una reconsideración profunda en el marco de la actual ecología de medios. Al hacerlo, se busca no sólo esbozar un trazo de las transformaciones en la narrativa contemporánea, sino también examinar cómo estas modificaciones afectan la experiencia lectora. Vale problematizar, asimismo, el encuentro entre las tradiciones experimentales y las nuevas formas transmedia de contar historias.

En el contexto de la nueva ecología de medios, la comprensión de la inmersión y la interactividad en las narrativas se encuentra en un punto de inflexión, particularmente al considerar las

diferencias y convergencias entre las narrativas transmedia y las experimentales. Se podría advertir tal vez que, mientras las primeras buscan generar inmersión e interactividad por medio de estrategias centradas en la búsqueda de significado en la construcción de mundos narrativos complejos y cohesivos, cierta narrativa experimental, como se aprecia en obras como *Permanente obra negra* de Vivian Abenshushan, no deja de deberse a una poética de la indagación sobre la producción del sentido. Asimismo, más allá del realismo y del pacto de verosimilitud, se trata de una propuesta que trabaja con la inmersión y la interactividad de cara al cuestionamiento, reorganización o, aun, invención de la realidad. Esta visión no se limita a discutir la autoría y desplazar la centralidad del narrador, sino que también propone una construcción narrativa y un mundo que se articulan como formas de contraconsumo cultural. Parece advertirse que, mientras las narrativas transmedia expanden la experiencia narrativa al exterior, hacia la creación de universos expansivos, las experimentales profundizan en el interior, desentrañando las capas de la producción de sentido, así como los soportes y medios de creación. El artículo se propone explorar cómo ambas formas narrativas responden y se elaboran bajo dinámicas culturales y mediáticas contemporáneas, con lo que se ofrecen distintas pero complementarias exploraciones sobre la inmersión y la interactividad, sus encuentros y desencuentros.

Búsqueda de significado y construcción de mundos desde las narrativas transmedia

En el capítulo “En busca del unicornio de papel” de *La cultura de la convergencia* (2006), Henry Jenkins busca describir el fenómeno generado por la película *Matrix* como narración transmediática. Parte de reconocer que aún no se dispone de criterios estéticos suficientes para evaluar obras como ésta; no obstante, el tratamiento del tema abre diversas aristas de comprensión del fenómeno en las que conviene detenerse. De cierta forma, ofrece puntos de acceso, como, por ejemplo, la noción de atractor y activador cultural como lógica de producción y circulación de significados que provienen de las antiguas mitologías y perviven en el amplio imaginario de la cultura. Se reconoce así una reinterpretación bíblica en *Matrix*, de modo que los consumidores por medio de la película brindan nueva difusión a esas mitologías. Hay que advertir que, como lo señala el propio Jenkins, si bien puede tratarse de una trivialización del mito, su reinterpretación termina funcionando porque, en el fondo, está la necesidad humana y social de encontrar un sentido en toda historia: “el valor dimana aquí del proceso de búsqueda de significado (y la elaboración de la historia por parte del público) y no solamente de la intencionalidad de los hermanos Wachowski. Lo que éstos hicieron fue provocar una búsqueda de significado” (2008, p. 127).

Un fenómeno mediático como *Matrix* funde el papel del autor, del lector y de los intérpretes. Hay una labor de interpretación colectiva y relacional en la que los espectadores comprenden mejor la película cuando comunican sus impresiones. Para Jenkins, esto no puede desmarcarse del término “inteligencia colectiva” que recupera de Pierre Lévy como “la capacidad de las comunidades virtuales de estimular el conocimiento y la pericia de sus miembros, a menudo mediante la colaboración y deliberación a gran escala” (2008, p. 80). Sin embargo, vale considerar en qué medida esta lógica opera en función del consumo cultural. Cuando diferentes medios atraen determinados sectores del mercado, entonces desde el cine, el manga, los videojuegos o los cortometrajes se aporta una entrada autónoma al contenido principal de *Matrix*. De este modo, el espectador vive la obra en diferentes plataformas una vez que el atractor y activador cultural funciona, porque principalmente constituye un mundo en el que puede darse esa colaboración entre autores y audiencia en un circuito de expresión:

Los hermanos Wachowski construyen un terreno de juego donde puedan experimentar otros artistas y que puedan explorar los fans. Para que esto funcione, los hermanos tuvieron que idear el mundo de *Matrix* con la suficiente consistencia como para que cada entrega fuera una parte reconocible del todo, y con la suficiente flexibilidad para que pudiera expresarse en todos esos diferentes estilos de representación (2008, p. 118).

En un texto posterior a propósito de “En busca del unicornio de papel”, Jenkins retoma la idea de construcción de mundos (*worldbuilding*) como uno de los principios de la narración transmediática. En “The Revenge of the Origami Unicorn” plantea, además, los siguientes: la expansión frente a la profundidad, la continuidad frente a la multiplicidad, la inmersión frente a la extraibilidad, así como la serialidad, la subjetividad y el *performance*. Para los propósitos del presente artículo, vale recuperar la construcción de mundos y la inmersión.

En el caso de la inmersión, es muy evocadora la imagen de las cajas panorámicas que Jenkins recuerda de una exposición sobre la historia del cine en el Museo Studio Ghibli. Refiere una cita de Hayao Miyazaki en una de las paredes de la sala en la que se exhiben tales cajas, lo que da pie para resaltar no tanto la velocidad de las imágenes del zoótropo que tanto había fascinado a Baudelaire, sino más bien esos pequeños mundos en miniatura encerrados en las cajas panorámicas y su potencial inmersivo: “Miyazaki sostiene, pues, que la inmersión —la capacidad de los consumidores de entrar en mundos ficticios— fue la fuerza impulsora de la creación del cine y ha alimentado el desarrollo de muchos medios posteriores” (Jenkins, 2009).

Con respecto a la construcción de mundos, advierte que se halla muy vinculado al impulso “enciclopédico” que subyace en las ficciones interactivas contemporáneas. Hay una firme voluntad de las audiencias para registrar todo lo que sea posible saber sobre esos universos de ficción, lo cual no deja de guardar una relación estrecha con el principio de la inmersión, “ya que ambos representan formas para que los consumidores interactúen más directamente con los mundos representados en las narrativas, tratándolos como espacios reales que se cruzan de alguna manera con nuestras propias realidades vividas” (Jenkins, 2009). Hay, con ello, un punto crucial para entender la construcción de mundos en un horizonte en el que los espectadores son capaces de participar en la misma y, aun, elaborar de acuerdo con sus necesidades.

En *Avatars of Story* (2006), la interactividad y naturaleza reactiva es considerada por Ryan como una de las propiedades de los sistemas digitales que tienen más relevancia para la narrativa y la textualidad. Otras propiedades que menciona son las siguientes: signos volátiles y visualización variable, múltiples canales sensoriales y semióticos, así como capacidades de red. Tal interactividad se entiende como “the computer’s ability to take in voluntary or involuntary user input and to adjust its behavior accordingly” (Ryan, 2006, p. 98). Ahora bien, más allá de la línea de la narrativa transmedia, Ryan plantea la transficcionalidad en términos de la voluntad que tienen lectores y público de liberar el mundo de ficción del control autoral. Esto, que desde luego no es un fenómeno nuevo, no obstante, experimenta profusión con las tecnologías digitales, como lo señala la autora.

Desde la transficcionalidad, se puede entender el *storyworld* como una noción que también propone Ryan para explicar las relaciones entre textualidad y ficción. Es decisivo reconocer, tal como lo señala Brenda Gil Cruz, lo siguiente:

[...] un *storyworld* —además de incluir una multiplicidad de textos que comparten unidades narrativas similares— implica la existencia de un *worldness*: un entramado de textos que pueden o no estar relacionados por una *storyline*, pero que son capaces de generar un mundo narrativo en donde es posible operar ejercicios de referencias cruzadas (2023, p. 149).

Una manera en la que se termina concibiendo el mundo narrativo consiste en dar vida a los personajes para que se sitúen en otras circunstancias, distintas al texto original, con lo que se abren líneas narrativas paralelas. En “From Possible Worlds to Storyworlds”, Ryan (2019) tiene presente que, sin el *storyworld*, es difícil justificar el comportamiento de la comunidad de fans de trazar mapas, elaborar enciclopedias, construir genealogías e, incluso, escribir *fan fic*, o bien, de usar indumentaria para hacer

cosplay. Esto manifiesta una fuerte necesidad de las audiencias no sólo de experimentar la inmersión en un *storyworld*, sino de compartirla y participar en su creación.

En “Fictional Worlds in the Digital Age”, Ryan (2013) ha partido previamente de reconocer que, de todos los placeres de la literatura, ninguno es más satisfactorio para la mente que la inmersión de ésta en un mundo ficcional. Advierte, asimismo, que, cada vez más, los videojuegos tienen lugar en un espacio que no es sólo un campo de diversión, sino un mundo ricamente diseñado que ofrece paisajes para explorar y objetos con los que interactuar, tal como fuera posible en la realidad. La inmersión se propicia en mayor medida por esto mismo, así como por el medio envolvente que proporciona la construcción de un *storyworld*.

Producción de sentido y problematización de la autoría en escrituras experimentales

La obra de Macedonio Fernández representa un hito fundacional en el ámbito de la escritura experimental, pues anticipa muchas de las prácticas que definirían la narrativa contemporánea. Con obras paradigmáticas en la literatura hispanoamericana como *Papeles de Recienvenido* (1929) y *Museo de la novela de la Eterna* (1967), destaca cómo Fernández desafió los lenguajes novelísticos tradicionales al optar por una estética no realista y la superación del argumento convencional, lo que condujo a una desaparición deliberada de la trama en favor de explorar nuevas dimensiones expresivas. Su obra prefigura una desmaterialización del texto literario, donde el desnudamiento del proceso creativo y el cuestionamiento de los límites entre autor, obra y lector se convierten en ejes centrales. Este enfoque no sólo desestabiliza las convenciones narrativas, sino que, además, es crucial para comprender el tránsito hacia formas narrativas que se inscriben en soportes distintos al libro, de manera que no está de más tener presente el hito que significó una propuesta narrativa como la del escritor argentino, en especial, por el influjo que tiene todavía en obras muy recientes, como *Permanente obra negra* de Vivian Abenshushan.

Hay una serie de principios que operan en la narrativa de Macedonio Fernández en los que merece la pena detenerse, como la máquina de narrar subyacente en su escritura generadora de la producción del texto. Esto no se puede desentender de una noción moderna del texto que se practica como una búsqueda del mecanismo productor de sentido. En esta dirección, se tiene una práctica escritural vuelta hacia su producción. El propio Noé Jitrik lo ha sugerido en términos de una “poética del pensar” como “la búsqueda de un punto en el que estilo, que ahora más propiamente llamaremos

‘escritura’, y pensamiento, se van organizando [...] práctica de una teoría que no preexiste sino que se constituye junto con la práctica, que también ahí va tomando forma” (1973, p. 41).

En términos de una potencialidad del texto, es muy significativo que Macedonio Fernández haya manifestado su poética antirrealista bajo una voluntad escritural de no hacer realismo, sino hacer realidad. Por tal motivo, se entiende que hay dos términos íntimamente ligados como la capacidad generadora del texto desde sí mismo y su incidencia como objeto de realidad en el mundo. No deja de ser llamativo, a propósito de esta propuesta narrativa, repensar las motivaciones que impulsan la generación textual, en especial, si se tiene en cuenta en qué medida subyace no una búsqueda de significado, sino del mecanismo productor de sentido. Es bastante sugerente atender estas particularidades que permiten entender y reflexionar sobre la obra de Macedonio Fernández en el horizonte de comprensión de las narrativas transmedia, cuando su soporte es tan distinto y poco se podía avizorar sobre las características que tomaría la textualidad en las plataformas digitales.

Una propuesta narrativa que da pie al análisis y la reflexión en tanto se ubica en el marco contemporáneo de comunicación digital, así como, en parte, se inspira en la obra de Macedonio Fernández, es la de Vivian Abenshushan. Su trayectoria se traza a partir del cuento, con el libro *El clan de los insomnes* (2004), con un intermedio ensayístico (*Escritos para desocupados*, 2013), y va hacia escrituras experimentales entre la narrativa y el ensayo que parten de un diagnóstico sobre la situación actual en la que el mercado parece haberse convertido en el único horizonte. Ante tal panorama de convenciones monótonas, sin asperezas ideológicas ni sobresaltos del lenguaje, se entiende su posicionamiento de formas híbridas de escritura, así como su participación en obras colaborativas y exposiciones colectivas.

Escritos para desocupados constituye la escritura de un yo que habla a un tú que podemos ser todos. El rasgo ensayístico de la obra se configura como espacio de libertad y vía de transgresión en un contexto de precarización laboral que se describe. Es llamativo, en este sentido, el síntoma que se advierte en la necesidad de recurrir al ensayo. Frente a condiciones socioeconómicas en las que lo literario queda sujeto a las dinámicas del mercado, habría una reacción de escrituras herméticas, condensadas, pero también de escrituras superporosas, extensas, divagantes, por igual no sujetas a cierta narratividad convencional. El libro también supone el manejo de una bitácora digital que reúne fragmentos, enlaces e imágenes “coleccionados” por medio de la divagación en la red, como una *flaneurie* digital. Dentro de su obra, se advierte desde aquí la voluntad de construir un artefacto de montaje, además de que se aprecia una escritura que admite al lector como colaborador. Asimismo, se

hace visible una supresión de la barrera entre lo literario y lo no literario. El montaje, el lector colaborador y la extensión, allende lo literario, pueden entenderse como estrategias textuales paradigmáticas de una narrativa en diálogo explícito con su contexto presente. Desde una perspectiva previa, se valora esta propuesta con el antecedente que significaron obras como *El autor como productor* de Walter Benjamin (1934), o bien, con manifestaciones y premisas del arte conceptual de mediados y finales de los años setenta, como el movimiento situacionista.

En la línea del autor como productor, hay que mencionar, con respecto al siguiente libro de Abenshushan, *Permanente obra negra*, el antecedente cercano —en cuanto a las prácticas artísticas en México— de *El arte nuevo de hacer libros* de Ulises Carrión, que reeditó en 2013 Tumbona ediciones, sello fundado por la propia autora. Esto resulta por demás significativo por el gesto implícito que problematiza la originalidad y la autoría, en esencia, su poética de la intervención como apropiación y reemplazo; esto es, la intervención en los textos otros y ajenos para suscitar sus potencialidades.

Junto con la obra de Macedonio Fernández, constituye un antecedente fundamental para comprender el carácter experimental de *Permanente obra negra*, por lo que se sitúa como un eslabón en la continuidad de las propuestas vanguardistas que han problematizado la autoría, el montaje y la concepción de lo literario desde sus soportes y medios de producción. La peculiaridad de esta obra, al ser analizada dentro del horizonte de las narrativas transmedia, reside en su capacidad para ofrecer una reinterpretación crítica de prácticas como la reescritura, el plagio y el consumo cultural, desplazando el eje narrativo hacia una reflexión sobre los procesos de creación y recepción en la literatura contemporánea. Al hacerlo, *Permanente obra negra* no sólo retoma las indagaciones de Fernández sobre la desestabilización de la figura autoral y el texto como entidad cerrada, sino que además amplía el campo de acción de la escritura experimental, explorando nuevas formas de interacción con el lector y la sociedad. Este enfoque se inscribe en una tradición de escritura que trasciende la mera producción textual para incidir en la manera en la que entendemos y nos relacionamos con el texto literario, sus contextos de producción y las dinámicas culturales en las que se inscribe, de manera que la obra de Abenshushan se ubica como un punto de confluencia crítico en el estudio de las narrativas experimentales y transmedia.

Inmersión e interactividad en *Permanente obra negra*

Como punto de partida para el análisis de la inmersión y la interactividad subyacentes en la obra de Abenshushan, es oportuno mencionar el juego que se establece entre la concepción de la novela y la

base de datos. En el primer caso, la obra no deja de tener presente el referente de la novela, si bien para ironizar al respecto, como se señala en el subtítulo “novela inexperta”. En el segundo, el hecho de que *Permanente obra negra* tenga otras presentaciones —además del formato de libro convencional—, como fichero, libro suajado y algoritmo, subraya una propuesta de trabajo artístico con la base de datos. Ello abre un cuestionamiento sobre cuáles podrían ser sus posibilidades narrativas.

Para despejar lo anterior, es inevitable remitirse a Lev Manovich y su concepción de la base de datos como nueva forma cultural y simbólica en contraste con la novela: “representa el mundo como una lista de elementos, que se niega a ordenar. En cambio, una narración crea una línea de causa y efecto para unos elementos (hechos) aparentemente desordenados. Por tanto, la base de datos y la narración son enemigos naturales” (2005, p. 291). De tal modo, habría que abrir la pregunta sobre cómo es la manera en la cual “se narra” por medio de la base de datos en una propuesta como *Permanente obra negra*, cuando, desde su subtítulo (al parecer, también provisional), juega con el género de la novela y, en su forma, se presenta igualmente como fichero y algoritmo. En la estructura de la obra, se establece este campo de tensión de acuerdo con seis series con su correspondiente tipografía:

- Bitácora de la novela (Baskerville)
- Archivo de escrituras negras (Bodoni)
- La novela inexperta (Corbel)
- El libro de los epígrafes (Adobe Caslon Pro)
- Los artistas de la ficha (Franklin Gothic Medium)
- Instrucciones de uso (Eurostile)

Como se puede advertir, cada una de las series proporciona el fragmento lo mismo de una trama que de una recopilación. En el primer caso, hay una historia en proceso alrededor del antagonismo entre la Autoría y los Negros Literarios en las series Bitácora de la novela y La novela inexperta. En el segundo, se tiene un dispositivo que almacena y pone a disposición toda una serie de apuntes, notas, citas, hojas sueltas, imágenes, recortes, etcétera, en las cuatro series restantes.

Se propone un análisis de *Permanente obra negra* de Vivian Abenshushan, en específico, con miras a sus modos de inmersión a través del manejo del archivo con un impulso enciclopédico y la construcción de mundos. También se pone atención en la interactividad por medio de la transfuncionalidad, así como de la automatización y programación inherentes a la base de datos. Esta

obra se erige como un caso paradigmático para examinar la legibilidad y la dinámica de cierta narrativa experimental dentro del panorama de la nueva ecología de medios, donde el texto trasciende su materialidad para interactuar con un universo de referencias, prácticas y lógicas mediáticas. La inmersión en *Permanente obra negra* no sólo se activa mediante la densidad de su contenido y la complejidad de su estructura, sino también mediante un diseño que invita al lector a navegar por diferentes capas de significado, con lo que se configura una experiencia lectora semejante a la exploración de un vasto archivo o un mundo construido meticulosamente. Por otro lado, la interactividad se manifiesta en la capacidad de la obra para establecer conexiones transficcionales. Se extiende así su universo narrativo más allá de sus propios límites textuales, y en su aprovechamiento de estrategias de automatización y programación, que cuestionan y redefinen el rol del autor y el lector dentro del proceso creativo. Este análisis busca no sólo arrojar luz sobre las peculiaridades de *Permanente obra negra* como texto emblemático de la literatura experimental contemporánea, sino también contribuir a una comprensión más amplia de cómo estas estrategias de inmersión e interactividad se insertan y dialogan con las condiciones de producción y recepción en la actual ecología de medios.

Se destaca cómo la obra encarna un impulso enciclopédico mediante su estructura de series que corresponden a una base de datos, en la cual resulta crucial la constitución de un archivo referente a la cita, las tecnologías de la escritura y sus dispositivos. Esta estrategia no sólo recupera, sino que también reflexiona y teoriza sobre los medios y prácticas de escritura a lo largo del tiempo, ubicándose en un cruce donde lo pre- y lo posliterario se encuentran y dialogan. La alusión constante al archivo apunta hacia una concepción de la escritura que trasciende sus manifestaciones tradicionales en papel para adentrarse en el ámbito de lo digital y tecnológico, con lo que se sugiere una continuidad y evolución de las prácticas letradas que se extienden más allá de los soportes convencionales. Este enfoque enciclopédico sobre la cita y las tecnologías de la escritura invita a los lectores a una inmersión profunda no sólo en la trama narrativa, sino también en una reflexión sobre la naturaleza misma de la literatura y su constante evolución en respuesta a los cambios tecnológicos.

Ahora bien, las series que delinean el esbozo de la “novela” subyacente funcionan como un mecanismo de construcción de mundo, el cual articula una narrativa sobre la opresión y emancipación de los Negros Literarios en su confrontación con la noción de Autoría: “¿Estos Negros quieren autogestionar la fábrica? ¿Quieren ser Autores?” (Abenshushan, 2019, p. 332). Esta construcción se apoya fuertemente en la reinterpretación de relatos y memorias asociadas al mercado de esclavos, pero

para transfigurar tales elementos en el ámbito literario mediante alusiones al respecto, como un “buque factoría” de la escritura. Este recurso metafórico no únicamente establece un paralelo entre la explotación histórica de los esclavos y la de los creadores marginados dentro de los sistemas literarios contemporáneos, sino que también invita a una reflexión crítica sobre las dinámicas de poder, propiedad y producción en el ámbito cultural y creativo. La obra, por tanto, mediante su compleja construcción de mundo, ofrece un espacio para la inmersión en un universo narrativo que es tanto un reflejo distorsionado como una crítica aguda de las prácticas autorales y de la mercantilización de la escritura, con lo que se sugiere un proceso emancipatorio por medio de la reconceptualización de la autoría y la narrativa. Este planteamiento proporciona una plataforma sugerente para la exploración de temas contemporáneos relacionados con la identidad, la autenticidad y la resistencia dentro de la ecología de medios actual que, no obstante, no deja de operar desde un atractor y activador cultural.

Permanente obra negra incorpora de manera innovadora procesos de automatización y programación en su estructura narrativa, que permiten y requieren la interacción activa para la construcción de la propia “novela” y la experiencia lectora. Esta aproximación se manifiesta mediante la organización de la obra en series que funcionan como una base de datos de microrrelatos y fragmentos, de modo que se ofrece al lector el papel de montador en el proceso de armado del texto: “El fichero configura, entonces, una obra para ensamblar, donde la lectora adquiere, gracias a la manipulación de los materiales, una dimensión nueva. La de coautora” (Abenshushan, 2019, p. 376). Tal mecanismo no sólo desafía la pasividad habitualmente asociada a la lectura, sino que también refleja las dinámicas de navegación y participación propias de la cultura digital, donde el usuario interactúa con bases de datos para generar contenido personalizado. Este armado de la obra, por un lado, enriquece la inmersión y la experiencia lectora por medio de un rol activo en la creación de significado; por otro, propone una reflexión metafórica sobre las nuevas formas de autoría y consumo cultural en la era digital. De este modo, la obra de Abenshushan se posiciona como un texto clave en el análisis de la interactividad, pues plantea cuestionamientos sobre la autoría, la participación del lector y los límites porosos del texto en la nueva ecología de medios.

Por lo demás, la invitación a la coautoría se convierte en un fascinante ejercicio de transfuncionalidad, en el que los límites entre el mundo de ficción y la realidad del lector se entremezclan y resignifican. Esta dinámica se revela particularmente potente en el contexto de la narrativa que explora la emancipación del Negro Literario frente a la estructura tradicional de la Autoría, de modo que se sugiere que el acto de liberar el mundo de ficción es, en sí mismo, un gesto

emancipador. La transficcionalidad aquí no se limita a un juego intertextual, sino que se expande hacia una práctica interactiva donde el lector, al asumir un papel cocreativo, participa en la redefinición y expansión de la propia obra. Este proceso no sólo desdibuja las fronteras entre autor y lector, sino que también plantea preguntas profundas sobre la propiedad de las historias y los personajes, y sobre cómo las narrativas pueden contribuir a la liberación de voces marginadas dentro y fuera del texto. De esta manera, la obra de Abenshushan se erige como un ejemplo emblemático de cómo la literatura contemporánea puede utilizar la transficcionalidad para fomentar una experiencia lectora interactiva que reflexiona sobre la autoría, la coautoría y, aun, la emancipación frente al mercado, tanto en el ámbito literario como en el más amplio cultural y social.

Conclusiones

En el presente artículo, se ha explorado la intersección entre las narrativas experimentales y transmedia, especialmente, en cómo estas últimas brindan cierta legibilidad a obras como *Permanente obra negra* de Vivian Abenshushan. Esta obra se erige no sólo como un ejemplo paradigmático de la literatura experimental contemporánea, sino también como un punto de interés en la comprensión y manejo de las estrategias de inmersión e interactividad de las narrativas transmedia. Mediante su análisis, se ha podido advertir que *Permanente obra negra* propone un modelo de contraconsumo cultural, fundamentado en el reciclaje y la reapropiación de contenidos, que desafía las convenciones del mercado literario y, por extensión, del consumo cultural en la era digital.

La obra de Abenshushan no se limita a buscar un significado dentro de los confines de su texto, sino que problematiza el proceso mismo de producción de sentido, cuestionando desde dónde y con qué medios se construye la narrativa. Este enfoque crítico hacia la generación de sentido y su relación con los mecanismos de consumo cultural se presenta como una respuesta directa a la saturación de contenidos y a la homogeneización de las experiencias lectoras en el contexto de la nueva ecología de medios. Al hacerlo, *Permanente obra negra* no sólo cuestiona el papel de la literatura frente al mercado, sino que también invita a reflexionar sobre las posibilidades de la literatura experimental para ofrecer alternativas al modelo dominante de producción y recepción literaria.

Además, esta obra destaca por su capacidad para integrar la inmersión y la interactividad en su estructura narrativa de una manera que trasciende los límites tradicionales del texto literario. Al incorporar estrategias de automatización y programación, Abenshushan redefine el rol del autor y del lector, situándolos en un espacio de cocreación que diluye las fronteras entre creador y consumidor.

Esta reconfiguración de roles no sólo amplía el universo narrativo de la obra más allá de sus límites textuales, sino que también establece un diálogo crítico con las condiciones de producción y recepción en la actual ecología de medios.

Finalmente, *Permanente obra negra* de Vivian Abenshushan representa un hito en la literatura contemporánea, al ofrecer una reinterpretación crítica de las estrategias de inmersión e interactividad características de las narrativas transmedia. Su enfoque en el contraconsumo cultural por medio del reciclaje y la reapropiación desafía las prácticas convencionales de consumo literario y, además, plantea preguntas fundamentales sobre la producción de sentido en la era digital. De tal modo, esta obra no se limita a contribuir a la renovación de la narrativa contemporánea, pues también ofrece valiosas reflexiones sobre el papel de la literatura y su capacidad para influir en la sociedad y la cultura en un mundo cada vez más mediado por la tecnología.

Referencias

- Abenshushan, V. [et al.]. (2019). *Permanente obra negra [título provisional]*. Sexto Piso.
- Gil Cruz, B. M. (2023). *Entre reciclajes y reconfiguraciones: una aproximación textual, transmedial y sociocultural al fenómeno de la fanfiction* [tesis de maestría, Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco]. Repositorio Zaloamati. <https://doi.org/10.24275/uama.7021.9993>
- Jenkins, H. (2008). En busca del unicornio de papel: *Matrix* y la narración transmediática. En *Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (P. Hermida Lazcano, trad.) (pp. 99-135). Paidós.
- Jenkins, H. (2009, 12 de diciembre). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday). *Pop Junctions*. https://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html
- Jitrik, N. (1973). *La novela futura de Macedonio Fernández con un "retrato discontinuo", una antología y una bibliografía*. Universidad Central de Venezuela.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital* (Ó. Fontrodona, trad.). Paidós.



- Medina Téllez Girón, A. (2019). *Tatuaje: ficción interactiva de una pesquisa hipermedial*. *Literatura Mexicana*, 30(2), 155-171.
<https://doi.org/10.19130/iifl.litmex.30.2.2019.1186>
- Monfort, N. & Short, E. (2015). *Comunidades de ficción interactiva: de su preservación a través de la promoción y más allá* (J. Raya, trad.). Centro de Cultura Digital.
- Ryan, M.-L. (2006). *Avatars of Story*. University of Minnesota Press.
- Ryan, M.-L. (2013). Fictional Worlds in the Digital Age. En R. Siemens & S. Schreibman (eds.), *A Companion to Digital Literary Studies* (pp. 250-266). Blackwell.
- Ryan, M.-L. (2019). From Possible Worlds to Storyworlds. On the Worldness of Narrative Representation. En A. Bell & M.-L. Ryan (eds.), *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology* (pp. 62-87). University of Nebraska Press.
- Scolari, C. A. (ed.). (2015). Introducción. Ecología de los medios: de la metáfora a la teoría (y más allá). En *Ecología de los medios: entornos, evoluciones e interpretaciones* (pp. 15-42). Gedisa.