



Cuadernos del CILHA n 36 – 2022 | publicación continua

ISSN 1515-6125 | EISSN 1852-9615

<https://revistas.uncu.edu.ar/ojs3/index.php/cilha>

CC BY-NC 4.0 internacional

Recibido: 18/10/2021 Aprobado: 02/11/2021 | pp. 1-21



<https://doi.org/10.48162/rev.34.043>

## La metaficción como juego: reapropiación duchampiana y autorreferencialidad en *El Gran Vidrio* de Mario Bellatin

*Metafiction as Play: Duchampian Reappropriation and Self-Referentiality in Mario Bellatin's El Gran Vidrio*

Petra Báder  0000-0002-6389-8271

Universidad Eötvös Loránd

 [bader.petra1@gmail.com](mailto:bader.petra1@gmail.com)

Hungría

### Resumen:

El presente estudio analiza una de las novelas clave de Mario Bellatin, *El Gran Vidrio* (2007), homónimo a la obra maestra de Marcel Duchamp. Tras una introducción en la que se presenta un esbozo de la dificultad de interpretación de la obra bellatiniana, siguiendo el estudio de Patricia Waugh (1984) se ofrece un breve apartado teórico sobre la metaficción como juego. Posteriormente, partiendo principalmente del ensayo clásico de Octavio Paz sobre la obra del vanguardista (1973), se presentarán las analogías temáticas y estructurales principales entre texto e imagen, para argumentar después sobre el método reapropiativo bellatiniano y los elementos metaficcionales de su novela. Así se llegará al apartado último, dedicado a las conclusiones, donde se argumentará que *El Gran Vidrio* pertenece a la categoría de la metaficción radical.

**Palabras clave:** Metaficción, Juego, Bellatin, Duchamp, Reapropiación.

**Abstract:**

This paper proposes to analyze one of the key novels of Mario Bellatin, *El Gran Vidrio* (2007), homonymous to Marcel Duchamp's masterpiece The Big Glass. After an introduction where we present an outline of the interpretational difficulties of Bellatin's work, following Patricia Waugh's book (1984) we offer a brief theoretical section on metafiction as game. Basing our analysis on Octavio Paz's classic essay about the avant-garde artist (1973), we will reveal the principal thematic and structural analogies between text and image, in order to argue later about Bellatin's method of reappropriation and the metafictional components of his novel. Thus, we will arrive to the last section, dedicated to conclusions, where we explain why *El Gran Vidrio* is a radical metafiction.

**Keywords:** Metafiction, Game, Bellatin, Duchamp, Reappropriation.

En 2007, Mario Bellatin publica *El Gran Vidrio: tres autobiografías* un libro homónimo a la obra maestra de Marcel Duchamp (*El Gran Vidrio*, que también se titula *La novia desnudada por sus solteros... aún*). El artista francés trabajó en su obra, “definitivamente inacabada” (Paz, 2008, p. 17) entre 1915 y 1923, y luego la acompañó con la publicación de *la Caja Verde* en 1934, que incluye 93 documentos: dibujos, cálculos y notas preliminares para la creación del vidrio. La obra pictórica representa el encuentro erótico entre la Novia, que se desnuda en el panel superior ante los Solteros “tímidos”, del panel inferior, rodeados por diferentes aparatos. El mero título de la obra bellatiniana incita al lector a buscar analogías, hecho que se complica con el argumento y los demás paratextos del libro. El paradójico subtítulo promete tres autobiografías. El primer párrafo de la contraportada, escrito por el propio autor, resume el significado del título de la siguiente forma: “es una fiesta que se realiza anualmente en las ruinas de los edificios destruidos en la ciudad de México, donde viven cientos de familias en brigadas que impiden su desalojo”. En la portada aparece una fotografía realizada por Julio Vivas que ilustra los daños causados por el gran terremoto de 1985 en la capital mexicana. Sin embargo, en ninguna de las autobiografías propuestas se encuentran estos elementos; de esta forma, los paratextos sirven más bien como desviación de la atención del lector. Esta desviación, complementándose con las tres identidades autobiográficas (¡imposibles!), apunta al principio de indeterminación en el que se fundamenta la obra bellatiniana y que, según Sáenz y Singler (2014) corresponde a los principios constructivos de los libros-maleta de Duchamp, que “son condensados como



si fueran muestrarios, y los textos que los componen son breves, como un parpadeo” (p. 50).

Y estos son, hasta ahora, solo los primeros problemas con los que se enfrenta el lector de la novela de Bellatin. El subtítulo *Tres autobiografías* evidencia que no se respetará el pacto autobiográfico, bien conocido del ensayo teórico de Lejeune (1994). El sujeto autobiográfico se disgrega, y así, se nos revela una estructura tripartita. La primera parte del libro, “Mi piel luminosa... en los alrededores de la tumba del santo sufí” se presenta desde el punto de vista de un niño que cuenta las vicisitudes de su vida —su exposición en baños públicos por su propia madre, a cambio de objetos de valor— desde una institución mental donde está recluido. En la segunda autobiografía, que lleva por título “La verdadera enfermedad de la sheika”, un personaje denominado Mario Bellatin presenta un sueño vislumbrado durante el giro derviche, y de cómo vendió su versión escrita a la revista Playboy. La última parte del libro, “Un personaje en apariencia moderno”, es la más difícil de resumir, puesto que a veces es narrada por una voz femenina, una chica convertida en marioneta por su propio padre, y otras veces por una voz masculina, un personaje llamado Mario Bellatin que habla de proyectos futuros (como el de preparar una autobiografía filmada) y de cuestiones tan prosaicas como la búsqueda de un Renault.

A primera vista, *El Gran Vidrio* poco tiene que ver con la obra duchampiana y menos con el tema propuesto en este ensayo: la metaficción como juego. Por la misma razón, el objetivo principal del artículo será no solo buscar las analogías supuestas entre las dos obras, sino también explorar el tema de la metaficción como juego, intrínseca a la mayoría de las obras bellatinianas que, tal como esta, proponen una autorreferencialidad y una consciencia escritural que, apoyándose en el recurso de la autotextualidad, llega a cuestionar los límites entre una obra y otra. En las siguientes páginas, tras ofrecer un apartado teórico sobre la metaficción como juego, se examinarán los paralelismos temáticos, estructurales y metaartísticos entre las dos obras homónimas. Además de los estudios teóricos y críticos que se citarán para fundamentar el trabajo, igualmente este se apoyará en *Apariencia desnuda*. La obra de Marcel Duchamp, ensayo lúcido de Octavio Paz quien, siendo “traductor” del vanguardista (Sáenz Negrete, 2012a), ofrece varias claves de interpretación tanto de la obra como de la teoría de Duchamp. En *El Gran Vidrio* de Bellatin, principalmente se

enfocará en revelar los elementos autorreferenciales y metaficcionales, para poder reflexionar sobre su método reapropiativo, en este caso, a partir de la imagen y los textos duchampianos.

### La metaficción como juego y el concepto de la apropiación

Los estudios sobre las analogías entre el juego y la literatura, así como la necesidad de crear un marco teórico que permita entender la literatura como un tipo especial de juego surgen en los años 70. En 1981 Robert R. Wilson recalca la ausencia de criterios uniformes para fundamentar dicha reflexión y pocos años después, concretamente en 1986, surgen textos como el de Ronald E. Foust que logran aplicar la teoría del juego no solo para analizar sistemáticamente obras literarias, sino también como parateoría de la propia teoría literaria. Es más, entre las dos fechas asimismo surgen obras teóricas que ya dan por sentado la correspondencia entre juego y literatura para aplicarla a ciertos géneros, modalidades o motivos literarios. En este sentido, cabe destacar la aportación de Patricia Waugh (1984), quien en su *Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction* dedica un subcapítulo a aclarar las correspondencias entre el juego y la metaficción, siendo este segundo elemento el tema principal de su libro.

Aunque los estudios que se enfocan en el tema de la literatura como juego suelen partir de las definiciones 'clásicas' del juego como actividad humana, en lo que sigue se adapta la lógica inversa: se empieza con una definición y la enumeración de las características principales de la metaficción, para luego acercarlo a la idea del juego. Según considera Waugh, la metaficción es

a term given to fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artefact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality. In providing a critique of their own methods of construction, such writings not only examine the fundamental structures of narrative fiction, they also explore the possible fictionality of the world outside the literary fictional text (1984, p. 2).

Parafraseando la cita se podría argumentar que la metaficción no es un género literario, sino un tipo o modalidad de escritura autoconsciente y autorreferencial que, presentando sus propios métodos de construcción, cuestiona la relación entre ficción y



realidad. Según Waugh, aunque la metaficción es una de las prácticas preferidas de la literatura postmoderna, su nacimiento es mucho anterior: es una práctica tan antigua como la novela misma (1984, p. 5). Sus propósitos son plurales: desea subvertir la forma novelesca, colocar un espejo ante la escritura, la literatura y el arte mismo, y rechazar la concepción tradicional de la figura del autor (Waugh, 1984, pp. 11, 14 y 16).

Según considera Waugh, el *frame analysis* o el análisis de marcos y la teoría del juego, ambos métodos multidisciplinares de investigación, son dos áreas de la investigación social contemporánea que subrayan los rasgos principales de la metaficción y su sensibilidad ante los cambios culturales (1984, p. 49). El denominador común entre el análisis de marcos y la teoría del juego serían, por un lado, las convenciones literarias que aparecen en varios niveles del texto y que la metaficción subvierte consciente y continuamente (Waugh, 1984, pp. 28-33), y por el otro, la necesidad de la existencia de metaniveles que posibilitan la transición de un mundo —la realidad— a otro —la ficción o el juego—, y viceversa (p. 36). De esta forma, la metaficción se encarga de llamar la atención en el proceso de recontextualización que ocurre cuando el lenguaje es utilizado ‘de modo lúdico’ (Waugh, p. 36).

A continuación, Waugh explora algunos textos clásicos que reflexionan sobre el juego como elemento social. Con respecto al *Homo ludens* de Johan Huizinga opina que su definición del juego corresponde al carácter lúdico de las novelas metaficcionales (1984, p. 41), mientras que de *Los juegos y los hombres* de Roger Caillois subraya la conciencia que el juego tiene de sí mismo, para hacerla coincidir con la conciencia que tiene cada obra metaficcional de su propio carácter metaficcional (p. 41). Como conclusión y recurriendo a la analogía entre juego y literatura, Waugh razona que la metaficción examina las reglas originales o convencionales para descubrir nuevas posibilidades en el juego (1984, p. 42). De esta forma, en las siguientes páginas consideraremos la metaficción como juego con ciertas convenciones —genéricas, estructurales, narrativas— de la novela, ‘reglas’ (de un juego literario) cuya construcción será mera ilusión, ya que el propósito principal será su subversión o destrucción para crear reglas nuevas.

Se puede argumentar que Bellatin utiliza un método apropiacionista cuando en cierta forma repite en *El Gran Vidrio* la obra duchampiana. Para hablar de reapropiación, se

recurre al estudio de Arnd Schneider (2003), quien reconceptualiza dicha noción para ofrecer un mejor entendimiento de las prácticas del arte global. Aunque se enfoca en las artes visuales, en su trabajo problematiza el significado del término con la ayuda de conceptos como 'identidad', 'autoría' y 'propiedad intelectual y cultural', por lo que su acercamiento parece aplicable también a los fenómenos literarios, siendo estos mismos conceptos claves de la poética bellatiniana. El punto de partida de Schneider es la definición que ofrece el *Diccionario de Arte y Artistas Thames and Hudson*: "The direct duplication, copying or incorporation of an image (painting, photograph, etc.) by another artist who represents it in a different context, thus completely altering its meaning and questioning notions of originality and authenticity" (2003, p. 2016). Es decir, se trata de una duplicación de alguna imagen —en este caso, la de Duchamp— por otro artista —Bellatin— que la representa en un contexto diferente —el literario— y de este modo altera completamente su significado, es más, cuestiona nociones como 'originalidad' y 'autenticidad'.

Pero Schneider da un paso más: concibe la apropiación no solo como una forma de recontextualización, y así, resignificación de algún producto o manifestación cultural, sino también como procedimiento hermenéutico. Según este segundo punto de vista, el concepto debe mantener la naturaleza 'comprensiva' del acto de acercamiento; en otras palabras, apropiarse sirve para entender al otro y a sí mismo. Esta práctica subyacente a cualquier intercambio cultural reconcilia, según el investigador, el elemento de agencia con el elemento de comprensión, por lo que la apropiación se reconceptualizaría como un proceso bidireccional o, básicamente, un diálogo, en el que hay una dualidad inherente entre la aceptación del Otro o de la Otredad (Schneider, 2003, pp. 7-11). De este modo y siguiendo la definición que ofrece el propio Schneider en el resumen de su estudio, la 'apropiación' sería un proceso hermenéutico, un acto de entendimiento dialógico en el que los actores individuales logran una posibilidad de acceder a y traficar con elementos simbólicos que no cuentan con significado fijo. Esta noción no solo será útil para entender las analogías entre la obra bellatiniana y duchampiana, sino también para aplicarla a las convenciones que subvierte el autor siguiendo su método apropiativo.



## Los elementos del juego: convenciones y analogías

El breve esbozo teórico que se acaba de presentar contiene las claves de la metaficción y su relación con el juego, y de esta forma tematiza indirectamente los elementos del juego bellatiniano que se fundamenta, en la mayoría de sus obras, en la apropiación de prácticas textuales (intertextualidad) y artísticas (intermedialidad). *El Gran Vidrio* no es la simple transposición literaria de la obra maestra de Duchamp, sino su reapropiación a partir del método de la metaironía duchampiana que, como lo evidencia el subtítulo, el autor mexicano-peruano aplica al género autobiográfico. Pero tal como lo son los elementos paratextuales, la autobiografía también es una trampa en la que es posible caer de inmediato: convención genérica, regla de un juego con las características principales del género (el pacto autobiográfico, la pretensión de verdad<sup>1</sup>, la correspondencia entre el narrador y el autor) que muy pronto se ven refutadas por la propia obra. Recurriendo a las palabras de Inés Sáenz Negrete, “las tres autobiografías de *El Gran Vidrio* [...] rompen con las coordenadas tradicionales del pacto autobiográfico y juegan con la identidad del autor” (2012a, p. 542). Se trata de una práctica metaficcional bien conocida: el autor en tanto director del juego nos introduce en una ilusión sustentada por modelos bien conocidos que posteriormente combina, permuta, subvierte o hasta elimina (Waugh, 1984, p. 44). El lector tiene el papel del jugador confundido que pronto se da cuenta de que no conoce las reglas del juego, por lo tanto, debe seguir jugando para poder revelar las reglas nuevas que rigen el mundo novelesco.

Uno de los elementos clave del juego bellatiniano lo ofrece el título: el homónimo de Duchamp, que al mismo tiempo tematiza las reglas de otro juego, a saber, sus métodos de creación. El lector se enfrenta a la duplicación de las reglas, por lo que, buscando analogías entre las dos obras, debe revelar cuáles son las reglas que Bellatin se apropia de Duchamp. Según la interpretación de Octavio Paz, la obra del francés se basa en un vaivén entre la negación y la afirmación, la subversión y la continuación simultáneas del concepto moderno del arte. En el caso de Bellatin, el uso del género autobiográfico se aproxima al método duchampiano: como anticipa el subtítulo, *El Gran Vidrio* no es una

---

<sup>1</sup> Conviene agregar que Robert Detweiler define la ficción como una forma elaborada de la pretensión, que es asimismo parte fundamental del juego (1976, p. 51).

autobiografía ni una autoficción de un único plano, sino la ficcionalización tripartita de posibles sujetos autobiográficos. Como ya se ha explicado, este procedimiento lúdico se asociaría con el método metairónico duchampiano, una ironía “que destruye su propia negación, y así, se vuelve afirmativa” (Paz, 2008, p. 19). La metaironía sería, entonces, “la óptica desde la cual puede mirarse la obra artística que se resiste a dar un significado fijo y que exige de su público una mirada activa, una participación creadora” (Sáenz Negrete, 2012a, p. 543). Esa mirada a la que aluden tanto Paz como Sáenz Negrete puede ser tanto la del lector como la del propio autor, y en lo que sigue se procurará justificar dicha hipótesis.

Para empezar, conviene enumerar las analogías entre las dos obras homónimas, es decir, buscar las estrategias o pistas que el autor incluye para manejar la atención del lector (Foust, 1986, p. 9). En su estudio sobre *El Gran Vidrio* de Bellatin, Sáenz Negrete (2012a) menciona tres elementos comunes. Primero, la investigadora considera que, mientras Duchamp “crea un arte que se aleja de lo retiniano”, por su lado Bellatin “crea una narrativa que no narra en el sentido tradicional de una trama legible anclada en coordenadas espaciotemporales identificables (sean o no reales)” (2012a, p. 549). En este sentido, el hecho de mencionar de forma implícita a Duchamp puede ser interpretado como la tentativa de conceptualismo: una literatura donde el argumento carece de importancia y prevalece la estructura, la construcción narrativa, la idea. Después, la investigadora mexicana argumenta que, “al igual que Duchamp en el plano plástico, [Bellatin] explora aquel lenguaje que des-significa” (2012a, p. 549). Y, por último, Sáenz Negrete destaca “el travestismo en el juego de las identidades”: “Así como Bellatin, al hablar de sí puede pasar de ser ‘él’ a ser ‘ella’, Duchamp tomaba en ocasiones el nombre de Rose Sélavy” (2012a, p. 549).

No obstante, además de los denominadores comunes señalados por la investigadora, se pueden encontrar más analogías entre las dos obras. Por ejemplo, se puede asociar el uso de la estructura tripartita de *El Gran Vidrio* bellatiniano con dos detalles de la obra maestra duchampiana. Por una parte, tanto la Novia como los Solteros cuentan con tres denominaciones: respectivamente, Motor-Deseo, Avispa, Ahorcado hembra y Aparato Soltero, Nueve Moldes Machos, Cementerio de Libreas y Uniformes. Por otra parte, según considera Paz, podemos ver tres florecimientos de la Novia: el primero es su desnudamiento por los solteros, que podría corresponder al niño expuesto en los



baños públicos; el segundo es su propio desnudamiento imaginado, que así coincidiría con la narración del escritor que se sueña a sí mismo en la segunda autobiografía bellatiniana; el tercero y último es el ‘florecimiento cinematográfico’ que podríamos corresponder a la tercera autobiografía cuya narradora quiere adaptar su propia biografía a la pantalla. Tal como en otras obras de Bellatin, estas correspondencias muestran la supresión de los límites que dividen las ramas artísticas, estrategia que no solo esconde posibilidades narrativas insólitas y recónditas, sino también señala la inestabilidad del libro como medio único de comunicación literaria. Cabe añadir que, en su proyecto editorial de “Los cien mil libros”<sup>2</sup>, Bellatin cambia el título de la primera autobiografía a *La novia desnudada por sus solteros... aún*, título original de *El Gran Vidrio* de Duchamp, lo que da lugar a nuevas interpretaciones por la explicitación concreta del paralelismo.

La obra duchampiana, según la considera Paz, es “Mito de la Crítica, [...] pintura de la Crítica y crítica de la Pintura. Es una obra vuelta sobre sí misma, empeñada en destruir aquello mismo que crea” (2008, p. 89). La autorreferencialidad<sup>3</sup> explícita de *El Gran Vidrio* se repite en la novela de Bellatin, donde el juego de los reflejos y espejismos implica la ruptura y subversión del carácter unitario, homogéneo del sujeto autobiográfico: el yo se hace transparente y se podría decir que se difumina detrás de las diferentes identidades propuestas en las tres partes del texto. Como señala Vicente Luis Mora (2012), en las obras de Bellatin, el motivo del espejo es frecuentemente vinculado con la muerte. En *El Gran Vidrio*, a pesar de que el espejo no aparezca entre los objetos alrededor de los cuales se organiza la narración, llama la atención el carácter especular de la novela que da lugar a un juego entre lo textual y lo visual, así como a la introducción de lo lúdico que reside en la muerte en su sentido amplio (la del sujeto autobiográfico o la de la autoría).

---

<sup>2</sup> Se trata de un proyecto en el que Bellatin autoedita cien títulos, cada uno en mil ejemplares y con el mismo diseño modesto, para fortalecer el intercambio intelectual con el lector, quien podrá regatear el precio con el mismo autor. El proyecto fue presentado en el festival de arte Documenta13, organizado en Kassel.

<sup>3</sup> Cabe añadir que, después de Waugh, Foust también menciona la autorreflexividad como estrategia principal de los *logos game* (juegos del *logos*), que a su parecer funciona como pista que dirige la atención del lector hacia la homología entre realidad e imaginación (1986, p. 9).

El concepto del relato especular ha sido acuñado por Lucien Dällenbach (1991), quien en su detallado estudio sobre las implicaciones del *Nouveau Roman* reflexiona sobre las posibilidades de la *mise en abyme* (originalmente *terminus technicus* de la heráldica que se refiere a la imagen de un escudo que recoge en su centro una réplica de sí mismo en miniatura), cuyas relaciones con el espejo se evidencian en las obras de André Gide. Dällenbach es el primero en utilizar el concepto de lo especular para referirse a la obra que se vuelve sobre sí misma, tal como el reflejo del hombre que se contempla en el espejo. A pesar de que la intención principal de este artículo no es la de presentar un análisis fundamentado en la tipología que ofrece Dällenbach, parece conveniente el uso del término sobre el que medita, y no solo por la tematización concreta del motivo del espejo, sino también por el enfatizado carácter autorreferencial de la novela bellatiniana que se viene analizando, puesto que el investigador francés relaciona el desdoblamiento interior de la estructura con la posibilidad del desdoblamiento del sujeto.

Con el uso de un sujeto autobiográfico fundamentalmente disgregado, Bellatin no solo violenta el archiconocido pacto autobiográfico lejeuneiano (1975) según el cual autor, narrador y personajes prometen ser la misma persona, sino también tematiza la no-fiablez del autobiógrafo: el narrador del primer texto no puede o no quiere contar la historia de su familia porque no recuerda a su padre ni a sus hermanos, de esta forma, su autobiografía queda fragmentada. Tampoco se llega a saber gran cosa de la vida del narrador del segundo relato, quien se limita a explicar detalladamente su sueño. Es más, en la última autobiografía, el narrador-marioneta que lleva el nombre del escritor revela al lector que está mintiendo: “[c]reo que soy algo mentirosa. Repito que no es cierto que haya tenido una novia alemana y nunca, además, he pensado en la posibilidad de comprar un auto. [...] Tampoco es cierto que todas las veces nos echaran de las casas por medio de órdenes judiciales” (Bellatin, 2007, p. 135). En esta cita breve se puede observar uno de los procedimientos narrativos generalmente utilizados por Bellatin: la des-narración, la anulación de lo anteriormente afirmado. La tematización de la mentira y del engaño es anticipado por el título de la tercera autobiografía bellatiniana, *Un personaje en apariencia moderno*, en el que el sustantivo ‘apariencia’, intencionalmente o al azar, concuerda con la primera palabra del monográfico paciano sobre Duchamp: *Apariencia desnuda*.



Se pueden detectar otros elementos textuales que juegan con la transparencia del sujeto, entre ellos, el narrador de la segunda autobiografía cuenta cómo había fingido ser una mujer indígena en busca de trabajo doméstico, o el mismo narrador del tercer texto, que se presenta como mujer, pero después, siendo ya el escritor Mario Bellatin, finge ser minusválido para poder viajar de forma gratuita en el metro del Distrito Federal. El sujeto autobiográfico se esconde detrás de varias identidades ficticias, sin embargo, su conciencia textual-escritural —siendo principio del conceptualismo literario— se hace evidente en el acorde final de la última autobiografía: “[n]o digo la verdad con respecto a mis aficiones. En realidad me interesa escribir libros” (Bellatin, 2007, p. 147). Unas páginas más adelante, el autor parece desenmascarar las mentiras y el engaño del lector: “¿[q]ué hay de verdad y qué de mentira en cada una de las tres autobiografías? Saberlo carece totalmente de importancia” (Bellatin, 2007, p. 159). Por lo tanto, lo que se cuestiona en *El Gran Vidrio* no solo es la verosimilitud, sino también la credibilidad del universo ficcional, cuyo medio principal es el uso del narrador no fiable.

La literatura autorreflexiva de Mario Bellatin no excluye al lector del proceso creativo, sino que lo reta al juego de armar el rompecabezas que es *El Gran Vidrio*. La escritura narcisista se ve diluida por la introducción de identidades ficticias y la combinación de hilos narrativos que el lector debe desatar. Semejantemente al *ready-made*, el propósito de la novela bellatiniana también es la destrucción del mito del artista y la idea del gusto y de la obra de arte como objeto, que se relaciona con la destrucción y la construcción ficticia de las identidades —del sujeto autobiográfico, del propio autor—, es más, igualmente se vincula con la dicotomía legibilidad/ilegibilidad: la prosa de Bellatin se caracteriza por el uso de un lenguaje simple, casi puritano, mientras que la estructura, los hilos y los niveles narrativos son sumamente complejos. Hasta se puede observar la mención del lector en la segunda autobiografía: “[l]os protagonistas del último libro que he publicado, curiosamente se sienten satisfechos con la obra” (Bellatin, 2007, p. 73). La cita da testimonio de una metalepsis literaria que coloca en el mismo nivel al escritor-narrador y al lector, que revela el papel que este último debe desempeñar leyendo la obra, define su rol como jugador, y que se asocia con la participación del espectador duchampiano.

El lector-jugador sigue buscando analogías entre las dos obras. La figura principal de *El Gran Vidrio* duchampiano es la Novia, expuesta a los Solteros. Dicho motivo es importante porque tematiza la mirada, asociando la escena con el teatro y el espectáculo ferial. En el caso de Bellatin, se puede observar la importancia de la mirada tanto en la primera como en la tercera autobiografía: desde el punto de vista fenomenológico, esto tiene que ver con la cosificación del sujeto por la mirada del otro. En la obra de Duchamp, la Novia es cosificada en tanto juguete sexual de los Solteros; esto genera una expectativa en el lector de la novela bellatiniana por encontrar un elemento semejante. En la primera autobiografía, se presenta a un niño expuesto en los baños públicos, pero Bellatin va más allá de la mera tematización de la mirada: con la hiperbolización de los genitales del joven, rompe su unidad corporal<sup>4</sup>. Pero también se hiperbolizan los labios de la madre del niño, lo que podría asociarse con la interpretación paciana de *El Gran Vidrio* duchampiano, según la cual la obra del francés es la versión moderna del mito de la Virgen, la Diosa o la Madre. Con la exposición del cuerpo del niño, el lector podría ofrecer una lectura moral del texto bellatiniano, de la relación madre-hijo, que se repite en la tercera autobiografía: un padre hace de su hija una marioneta para que esta, bailando delante de los arrendatarios de la casa, evite su desalojo. Con esto, Bellatin básicamente duplica el motivo de la exposición a la mirada del Otro. A pesar de que es el padre quien convierte a su hija en marioneta, según el texto, esta muñeca se mueve voluntariamente, hecho que la aproxima al funcionamiento de un antimecanismo duchampiano: “[e]n el techo de la sala mi padre había instalado un ingenioso sistema, integrado por delgadísimas cuerdas de nailon que daban la impresión de que mis pasos eran comandados por alguien con mucho talento en aquel arte” (Bellatin, 2007, pp. 126-127). Se puede observar, entonces, que el lector-jugador se enfrenta a un rompecabezas que debe resolver a partir de las reglas del juego duchampiano, en sí muy complejo, y que va modificando Bellatin en su texto.

---

<sup>4</sup> Cabe añadir que en la primera autobiografía aparece otra reapropiación, pero esta vez no de la imagen duchampiana sino de otro texto bellatiniano, *Salón de belleza* (1994): la dialéctica de espacios cerrados y abiertos. En este apartado del texto, el espacio cerrado del baño público conlleva una reducción notable de la perspectiva, puesto que focaliza la mirada en un único punto: los genitales del niño. Paradójicamente, esto sirve para enfatizar e hiperbolizar un miembro corporal que debería quedar escondido.



Otro elemento del juego propuesto es la construcción del yo ficticio, que se lleva a cabo por el cambio de géneros, un procedimiento duchampiano bien conocido, quien utiliza el pseudónimo Rose Sélavy en diversos proyectos suyos. En el caso de Bellatin, el texto se convierte en su propia crítica, siguiendo y rechazando a la vez el género autobiográfico. Aunque la novela responde a las expectativas del lector al presentar a un personaje que se llama Mario Bellatin, igualmente aparecen otros sujetos autobiográficos que, por una parte, subrayan el carácter ficcional del autor como personaje y, por otro lado, engañan al lector al subvertir el pacto autobiográfico, violando las reglas del juego literario. Siguiendo la búsqueda de analogías entre las dos obras, el lector puede asociar la creación de diversas identidades ficticias de un sujeto supuestamente autobiográfico al concepto duchampiano del *ready-made*. Según Györgyi Földes (2015), quien se basa a su vez en un ensayo de Robert Rogers, el autor de la autobiografía siempre requiere un alter ego, y por eso, mediante la autoobservación, disgrega su propio yo en varios egos parciales para poder personificar en estos sus propios conflictos vitales mentales y espirituales (p. 35). En este sentido, las identidades ficticias de Bellatin corresponden a los objetos de uso de Duchamp: el autor se ficcionaliza saltando de una autobiografía a otra, de una identidad a otra, de un fragmento textual a otro, es decir, colocándose en diferentes contextos. Este proceso corresponde a la afirmación más importante de Octavio Paz: la distinción entre la ‘apariciencia’, a la que corresponde la parte inferior de *El Gran Vidrio* habitada por los Solteros, y la ‘aparición’, parte superior de la obra, habitada por la Novia.

Para colocar lo anteriormente dicho en el contexto de la teoría del juego, se puede argumentar que la creación de egos parciales —en vez de un único yo autobiográfico— responde a la intención de pretender y a la vez subvertir reglas genéricas, uno de los juegos literarios más frecuentes según Detweiler (1976). El investigador argumenta que la ficción lúdica deja traslucir la ‘autoconsciencia artística’ del autor, quien estando al tanto de la naturaleza ilusoria y la potencial de la novela, manipula los componentes narrativos para mostrar al lector el carácter artificial de su obra (p. 51). De esta forma, el lector-jugador de *El Gran Vidrio* de Bellatin, tras entender que las reglas del pacto autobiográfico fueron subvertidas, busca analogías con la obra de Duchamp, y así hace corresponder a los autobiógrafos ficticios bellatinianos a los Solteros del artista francés. En los dos casos se trata de formas cambiantes, ‘apariciencias’, egos parciales que dependen del (con)texto.

## Las reglas del juego: reapropiación y metaficcionalidad

Según la interpretación de Paz, la *oeuvre* duchampiana es la meditación sobre la imagen, siendo todas sus obras sus propios autorretratos. Sáenz Negrete (2012a) ofrece varios argumentos al respecto de que no solo es el ensayo de Paz el que corresponde al concepto del autorretrato, sino también la obra bellatiniana. No es de extrañar que se tematice el espejo/vidrio, ya que, como se ha visto anteriormente, apropiarse sirve para entender al otro y a sí mismo. De ahí que la prosa autorreflexiva de Bellatin manifieste una aspiración metaficcional parecida a las metamágenes del vanguardista francés, interés que se puede interpretar como el pilar de una literatura conceptual fundamentada en lo visual (en vez de lo textual), una especie de inversión del arte conceptual centrada en la palabra. Como en el caso de *El Gran Vidrio*, también en otras obras de Bellatin —*Escuela del dolor humano de Sechuán* (2001), *Underwood portátil modelo 1915* (2005), *Disecado* (2011) o *Carta sobre los ciegos para uso de los que ven* (2017)— se descubren metaelementos que enfatizan el proceso escritural y la presencia de una suerte de teoría literaria en la que se fundamenta la práctica bellatiniana.

En cuanto a los métodos aplicados por Duchamp y Bellatin, no solo es de importancia clave la metaironía, sino también la técnica de composición del *assemblage*. Para discutir este motivo, cabe aludir a la última obra del vanguardista, *Dados 1º: La Cascada, 2º. El Gas de Alumbrado*, en la que trabaja en secreto entre 1946 y 1966, en los últimos veinte años de su vida. Para su composición, recurre a la técnica del ensamblaje que, utilizando la idea del *collage*, juega con la yuxtaposición y el amontonamiento de diferentes objetos de uso diario (y no artístico); de esta forma, la obra se construye a partir de fragmentos claramente separados, piezas que forman un conjunto, un todo. Para escribir *El Gran Vidrio*, Bellatin igualmente acude a un juego parecido: proyecta la reapropiación del ensamblaje artístico con la yuxtaposición paradójica de tres sujetos autobiográficos. Además de este método, Catalina Quesada Gómez (2011) señala la apropiación del *sampling* en otra novela del autor: *Lecciones para una liebre muerta*, que se construye de fragmentos anteriormente usados en otros textos del autor, que la investigadora asocia con el fenómeno del autoplagio lúdico. Por su parte, Vittoria Martinetto (2012) considera clave la aplicación narrativa del palimpsesto para poder interpretar las obras de Bellatin. Los tres métodos revelan el hecho de que no se trata de seguir técnicas narrativas acostumbradas, sino de construir



un texto de prosa a partir de la reapropiación de procedimientos conocidos de las vanguardias históricas. Aunque la estructura tripartita de la novela bellatiniana puede ser interpretada como un ensamblaje de tres capas, la creación de la unidad, de un todo, se queda en el aire: en la tercera autobiografía (en el tercer nivel del ensamblaje) reaparecen todos los hilos narrativos anteriores, pero el autor rompe la unidad con la introducción de otros títulos suyos, que evidentemente se encuentran fuera de los marcos de la novela.

La estructura novelesca de *El Gran Vidrio*, que se fundamenta en la yuxtaposición apropiada de las experimentaciones lúdicas vanguardistas, va de la mano de elementos metaficticiales que sugieren una autorreflexividad autoral. Es como si el propio Bellatin se sintiera más a gusto escondiéndose detrás de las diferentes identidades ficticias o máscaras que va creando. Las últimas dos frases de la novela pueden referirse a lo mismo: “[q]uiero, a partir de ahora, *reproducir* las imágenes fragmentadas que me rodean y que no llevan, como mi vida, a ninguna parte. Aunque para lograrlo deba usar, quizá por última vez, mi gracioso traje de pequeña muñeca de fantasía” (Bellatin, 2007, p. 164, la cursiva es nuestra). El verbo ‘reproducir’ sugiere repetición, reiteración, de esta manera, la circularidad duchampiana<sup>5</sup> llega a crearse tanto verbal como visualmente en la novela de Bellatin. El autor explicita su propia ficcionalización y su desaparición posterior, una y otra vez, detrás de tres disfraces, tres identidades ficticias. Cada una de las tres autobiografías anticipa el proceso de su desaparición o muerte: el título de la primera alude al niño que da una vuelta alrededor de una tumba; en la segunda aparece el giro de los derviches en un entierro; en la tercera se destruye la casa familiar que tiene como consecuencia la pérdida de identidad del narrador-marioneta. Parece que Bellatin se imagina disuelto en la escritura por su propia des- y re-contextualización. En otro estudio sobre la novela, Inés Sáenz (2012b) destaca tres características del sujeto de *El Gran Vidrio*: por una parte, constata que el yo es un avatar en continua transformación, por otra parte, atribuye esto al distanciamiento de la instancia narrativa y, por último, llega a la conclusión de que el yo bellatiniano rompe

---

<sup>5</sup> El motivo de la circularidad aparece en una nota de la *Caja Verde* que, posteriormente, fue tachada por el propio artista. Explica que, inmediatamente antes del orgasmo de la Novia, los Solteros desaparecen, por lo que la operación circular que comienza en el Motor-deseo de la Novia termina en ella, creando de esta forma (con la ayuda del motivo de la circularidad) un mundo autosuficiente (véase Paz, 2008, p. 74).

con el aura de sacralidad creada por los escritores del humanismo clásico. Esta caracterización, muy acertada de la poética bellatiniana, podría ser válida para el género autoficcional en general. El yo que se cuenta y que se ficcionaliza en la novela de Bellatin encuentra alter egos para poder verse en el espejo, se convierte en objeto contemplado por sí mismo y, de manera semejante a la marioneta de la tercera autobiografía, pierde en parte su carácter subjetivo (como se ha visto, se cosifica por la mirada del Otro, tal como la Novia de Duchamp).

En realidad, todos los sujetos bellatinianos funcionan a la manera de la marioneta, ya que son simultáneamente dirigidos y voluntarios, forzados y sometidos. Esto se complica por la autoficcionalización del propio Bellatin, proceso que desemboca en convertir el yo (su imagen corporal) en escritura. Todo esto se relaciona con la subversión del concepto de la autoría y del sujeto unitario, fragmentando el yo en tres añicos mayores. Un sujeto que, experimentando consigo mismo como con un objeto contemplado, se concibe como material que puede ser modificado, transformado, metamorfoseado y distorsionado. Craig Epplin (2012) afirma sobre la obra del autor en general que en ella se encarna repetidamente la figura del performer: un cuerpo que se exhibe en espacios experimentales, en relaciones sociales. De esta forma, se hace posible interpretar *El Gran Vidrio* como espacio (cerrado) de la experimentación (libre, abierto) del sujeto autobiográfico-autoficcional, que se acerca a sí mismo con la ayuda de la palabra, haciéndose escritura, fragmentándose y deformándose en los posibles reflejos del libro-espejo, dirigiéndose a sí mismo como si se acercara a un objeto o bien al otro. De esta forma, la autorreferencialidad de la obra se convierte en elemento metaficcional: poética bellatiniana que reescribe las reglas del juego.

Otro elemento metaartístico duchampiano que se observa en *El Gran Vidrio* es la tematización y análisis del movimiento, y la tentativa consecuente de la representación narrativa que se desprende de la identidad fragmentada y mutante. Según considera Sáenz Negrete (2012a), la estructura de la novela bellatiniana “tiene una proximidad mayor con el movimiento, el trayecto, el cambio, la mezcla y la repetición de las historias, frases, personajes y palabras que se transforman dependiendo del contexto en el que se encuentran. Hay un desplazamiento constante del sentido de las historias que se relatan” (p. 548). Sin embargo, según la interpretación de Octavio Paz, el afán de Duchamp no es representar el movimiento, sino el de analizarlo, descomponerlo y



por tanto representar estáticamente el proceso, como en caso del *Desnudo bajando una escalera*. En dicho cuadro se puede contemplar una sola escena del proceso: la descomposición del cuerpo en desplazamiento y la yuxtaposición de cada uno de sus movimientos. La dicotomía de estatismo / movimiento se detecta igualmente en la novela de Bellatin, recorre cada una de las tres autobiografías y hace posible la de(con)strucción de la identidad original de su autor. La reapropiación narrativa del ensamblaje artístico conlleva la yuxtaposición de diferentes capas de identidad y de realidad ficticia, que se puede interpretar como la representación de las fases de un solo proceso, de un solo movimiento.

Como consecuencia, con la deconstrucción de las identidades ficticias del sujeto autobiográfico se crea un doble movimiento: de su identidad descompuesta, el autobiógrafo construye tres identidades ficticias aparentemente autobiográficas, que al mismo tiempo se ven anuladas por los elementos autorreflexivos y metaficcionales del acorde final. En el nivel de la imagen textual, este mismo proceso lúdico se realiza de la siguiente forma: la primera autobiografía se descompone en 360 frases numeradas que corresponden a los 360 grados de la circunferencia, al que también alude el término ‘alrededores’ del título de este primer relato. Las frases numeradas desaparecen de la segunda y tercera autobiografía, y se reemplazan por párrafos cada vez más largos, en los que dominan varios fenómenos y procedimientos narrativos, entre ellos, la digresión y la intertextualidad. Estos últimos crean un movimiento hacia dentro y hacia fuera del texto: rompiendo la diégesis, se alejan y luego se aproximan de nuevo al argumento principal. Comparten una relación paradójica con la aceleración, puesto que dificultan la narración de la autobiografía, no obstante, el vaivén narrativo que causan da un impulso al texto que conlleva la mezcla total no solo de las tres autobiografías, sino también de la *oeuvre* bellatiniana.

Este movimiento vuelve a manifestarse en la representación narrativa del cuerpo humano, principalmente el de la primera autobiografía. Pero lo curioso es que, para rastrearlo y para poder entender las nuevas reglas del juego, se debe recurrir a la biografía bellatiniana, tal como se debe recurrir a las notas de la *Caja Verde* para entender *El Gran Vidrio* de Duchamp. Como en *Nagaoka Shiki: una nariz de ficción* (Bellatin, 2003), se está frente a un miembro corporal hiperbolizado. La relación entre la hiperbolización y el movimiento no parece a primera vista evidente, pero como se ha

visto, sí que se crea un vaivén causado por la reciprocidad de la mirada del narrador y de la que se dirige a su miembro corporal enfatizado. De esta forma, se puede ver cómo el movimiento y la aceleración se redescubren en varios niveles del texto (identidades, hilos narrativos, cuerpo textual y humano), debido a la desaparición del sujeto autobiográfico que, paradójicamente, enfatiza su presencia en otras identidades. En este sentido, el movimiento no es más que elemento metaficcional que no solo revela de forma implícita la lógica de la estructuración de la novela, sino asimismo desenmascara la reapropiación de los elementos metaartísticos duchampianos. Inés Sáenz (2012a, 2012b) y Véronique Pitois-Pallares (2011) son las únicas que destacan la presencia del movimiento narrativo en *El Gran Vidrio*, haciendo recaer la atención del lector en la estructura narrativa más que en la trama. Sáenz explica la proximidad del movimiento y del trayecto con la ausencia de una identidad estable y fija, que tiene que ver con la idea del contexto migrante del *ready-made* duchampiano. En base a esto, la cohesión textual se logra por la repetición de variantes sin que haya jerarquía en el relato: se pueden destacar motivos relevantes, pero ningún acontecimiento que sea más enfático que los otros, de esta forma, el interés se desplaza a la escritura que, al mismo tiempo, se nutre de discursos intermediales.

El yo que se presenta de forma degradada y en cambio constante posibilita un juego escritural, así, la representación del cuerpo tendrá sus repercusiones en la estructura narrativa, sin poder hablar de una estabilidad textual. Sáenz llega a la conclusión de que “[e]l movimiento de esta escritura es perpetuo, sin meta ni destino, sin punto de partida o llegada. Es una escritura nomádica, dinámica, fluida, que privilegia el proceso, el *intermezzo*” (2012b, p. 148). Sin embargo, el último concepto propuesto en el fragmento citado no tiene tanto que ver con el proceso, sino justo con su interrupción: con las digresiones, con la fragmentación del discurso, con la auto-intertextualidad. Esta “escritura en pleno despliegue” (Sáenz, 2012b, p. 153) se relaciona de manera estrecha con el sujeto inestable e incierto. Si se acepta la tesis de Enikő Bollobás (2012) según la cual la escritura que marca y transforma el cuerpo es medio adecuado para la construcción del yo (pp. 30-31), parece que Mario Bellatin toma al pie de la letra la teoría butleriana de la performatividad del sujeto. La ecuación barthesiana “la vida nunca hace otra cosa que imitar al libro, y ese libro mismo no es más que un tejido de signos, una imitación perdida, que retrocede infinitamente” (Barthes, 2009, p. 81) se



puede cambiar, quizás, por una influencia borgeana ejercida en la narrativa de Bellatin: el libro es la vida, y la vida es el libro.

### **A modo de conclusión: El *Gran Vidrio* como metaficción radical**

Poner un signo de ecuación entre libro y vida, ficción y verdad, es uno de los métodos predilectos de la escritura metafictional, que explora la posible ficcionalidad del mundo fuera del texto literario (véase Waugh, 1984, p. 2, y Foust, 1986, p. 9). La novela metafictional está construida según el principio fundamental de la oposición: la construcción de una ilusión ficcional y su posterior revelación. Tal como los otros procedimientos metafictionales que revelan los marcos principales de la escritura bellatiniana —los elementos paratextuales paradójicos, los sujetos autobiográficos imposibles, la reapropiación de métodos vanguardistas, como el ensamblaje, o propios de Duchamp, como el movimiento—, la construcción y destrucción de la ilusión ficcional no necesariamente sirve para engañar al lector-jugador, sino más bien para confundirlo. El juego consiste en buscar cuáles son las nuevas reglas que rigen la lógica de *El Gran Vidrio*.

El “escribir sin escribir” bellatiniano, del que habla en varias entrevistas y en su texto “Lo raro es ser un escritor raro” (Bellatin, 2006), también tiene que ver con las posibilidades que abre la intermedialidad dentro y desde la literatura: una experimentación con lo visual, siendo ruptura de lo textual. Una preocupación antigua que Bellatin lleva hasta los extremos con la eliminación de las fronteras del texto y de la literatura propiamente dicha. El “escribir sin escribir” se refiere a la supresión de los límites genéricos, pero también a los que separan las artes, causando una hibridación alucinante y, por ende, la amplificación del concepto de literatura: una suerte de grafomanía que se aleja, como puede, de la textualidad. Esta paradoja implica que el cuestionamiento del sistema literario *desde dentro* no necesariamente significa su eliminación, sino más bien la necesidad de ensancharla, dejando que cualquier manifestación artística entre en sus marcos: que los límites de lo literario se supriman por la inclusión y reapropiación de discursos que generalmente suelen ser considerados extra e incluso iliterarios.

La narrativa de Bellatin da testimonio de la tematización constante del proceso escritural, y esta autorreferencialidad, complementada por la puesta en tela de juicio

de la figura autoral, y así, del concepto de la autoría, implica un enmascaramiento de la frontera entre realidad y ficción: “*El Gran Vidrio* juega con diferentes posibilidades de escribir-se” (Sáenz Negrete, 2012a, p. 547). En este sentido, la poética bellatiniana puede corresponderse a la relativización de las categorías teóricas y estéticas preestablecidas en el postmodernismo, como el cuestionamiento de la verdad (en este caso, de los autobiógrafos), lo que posibilita una lectura que entienda la narración autobiográfica como fallida o paradójica. De esta manera, el recurso del narrador no fiable no se relaciona con el cuestionamiento de la verdad o verosimilitud, sino con las convenciones literarias relacionadas con el género. Se modifican las reglas de un juego bien conocido, y el lector queda atrapado en el texto.

Para concluir, argumentamos que Bellatin podría ser representante de la metaficción radical que, según Waugh, niega el acceso del lector a un centro que le oriente (1984, p. 137). Esta práctica se fundamenta en la contradicción que nunca se resuelve, donde no hay certeza final (Waugh, 1984, p. 138). La contradicción implica simultaneidad, ofreciendo una colección de historias alternativas como si fueran una sola historia (Waugh, 1984, p. 138). Lo mismo podemos ver en *El Gran Vidrio* que, reapropiando elementos temáticos, estructurales y conceptuales de la obra duchampiana y fundamentándose en el principio de incertidumbre (Sáenz 2012a, 2012b) destruye las reglas conocidas y transfiere al lector a un tablero complejo, hasta laberíntico, de donde no hay salida.

## Referencias

- Barthes, R. (2009). La muerte del autor. En *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y de la escritura* (págs. 75-83.). (C. Fernández Medrano, trad.). Paidós.
- Bellatin, M. (2006). Lo raro es ser un escritor raro. En *Pájaro transparente* (págs. 105-124). Mansalva.
- Bellatin, M. (2007). *El Gran Vidrio*. Anagrama.
- Bollobás, E., (2012). *Egy képlet nyomában. Karakterelemzések az amerikai és a magyar irodalomból*. Balassi Kiadó.
- Dällenbach, L. (1991). *El relato especular*. (R. Buenaventura, trad.). Visor. (Original publicado en 1977).
- Detweiler, R. (1976). Games and Play in Modern American Fiction. *Contemporary Literature*, XVII/1, 44-62.
- Epplin, C. (2012). Mario Bellatin y los límites del libro. En J. Ortega y L. Dávila (eds.), *La variable Bellatin. Navegador de lectura de una obra excéntrica* (págs. 99-117). Universidad Veracruzana.

- Foust, R. E. (1986). The Rules of the Game: Para-Theory of Literary Theories. *South Central Review*, 3(4), 5-14.
- Földes, Gy. (2015). Az önéletrajzi regény a korporális narratológia tükrében. *Filológiai Közöny*, XLI/1, 33-39.
- Lejeune, P. (1994). *El pacto autobiográfico y otros estudios*. (A. Torrent, trad.). Megazul-Endymion.
- Martinetto, V. (2012). Palimpsestos en el universo Bellatin. En J. Ortega y L. Dávila (eds.), *La variable Bellatin. Navegador de lectura de una obra excéntrica* (págs. 15-33.). Universidad Veracruzana.
- Mora, V. L. (2012). Las mutaciones mórbidas: el espejo y la muerte en la obra de Mario Bellatin. En J. Ortega y L. Dávila (eds.), *La variable Bellatin. Navegador de lectura de una obra excéntrica* (págs. 71-98). Universidad Veracruzana.
- Paz, O. (2008). *Apariencia desnuda. La obra de Marcel Duchamp*. El Colegio Nacional; Ediciones Era. (Original publicado en 1973).
- Pitöis-Pallares, V. (2011). *El arte del fragmento: El Gran Vidrio de Mario Bellatin*. Editorial Universidad de Sonora.
- Quesada Gómez, C. (2011). Mutatis mutandis: de Severo Sarduy a Mario Bellatin. *Boletín Hispánico Helvético*, 17-18, 297-320.
- Sáenz Negrete, I. (2012). El juego de la autorrepresentación. La visión del artista en Apariencia desnuda. La obra de Marcel Duchamp de Octavio Paz y El Gran Vidrio de Mario Bellatin. En P. Botta, A. Garribba, M. L. Cerrón Puga y D. Vaccari (eds.), *Rumbos del hispanismo en el umbral del Cincuentenario de la AIH*, vol. 6. (págs. 542-553). Bagatto Libri.
- Sáenz, I. (2012). Hacer zapping de sí mismo: Bellatin y el yo hipermoderno. En J. Ortega y L. Dávila (eds.), *La variable Bellatin. Navegador de lectura de una obra excéntrica* (págs. 135-161). Universidad Veracruzana.
- Sáenz, I., & Singler, C. (2014). Marcel Duchamp / Mario Bellatin: trayectos de El Gran Vidrio. *IBERC@L*, 5, 49-58.
- Schneider, A. (2003). On "Appropriation". A Critical Reappraisal of the Concept and its Application in Global Art Practices. *Social Anthropology*, XI/2, 215-229.
- Waugh, P. (1984). *Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. Routledge.
- Wilson, R. R. (1981). Three Prolusions: Toward a Game Model in Literary Theory. *Canadian Review of Comparative Literature*, VIII/1, 79-92.