

## Borges y la Web Borges and The Web

Guillermo Cegna<sup>1</sup>  
UNMDP/UNR

### Resumen:

Este artículo se propone mostrar avances de investigación respecto de las formas en las que son llevadas a cabo transposiciones semióticas de textos de Borges a otros medios y soportes. Menciona algunos casos de estudio de transposiciones a otras artes -las visuales y audiovisuales, y en especial las digitales- de textos de Borges.

Interesa rastrear la conexión de la obra de Borges de los años 40 y 60 con elementos del medio digital y el hipertexto. Pretendemos explorar un marco teórico vinculado al estudio de las producciones multimedia y transmedia y las adaptaciones en general (cómic, pinturas, dibujos, videos, films) para analizar algunos casos de transposición semiótica de textos de Borges a otros formatos y soportes. Como caso precursor mencionamos el CD Rom de 1997, *La biblioteca total*, que propone una interactividad lúdica interactiva, mediante la metáfora visual de la biblioteca de Babel, generando una interesante inmersividad multimedia interactiva para el usuario.

**Palabras clave:** Borges; transposición semiótica; adaptaciones a otros soportes; new media; hipertexto; transmedialidad; Biblioteca Total.

### Abstract:

This article aims to present research advancements regarding the semiotic transpositions of Borges' texts into other media and formats. It mentions several case studies of transpositions into visual and audiovisual arts, with a particular emphasis on digital forms. The objective is to explore the connection between Borges' works from the 1940s and 1960s and elements of the digital medium and hypertext. The article intends to explore a theoretical framework related to the study of multimedia and transmedia productions, as well as adaptations in general (comics, paintings, drawings, videos, films) in order to analyze some cases of semiotic transpositions of Borges' texts into other formats and mediums. As a precursor case, the article mentions the 1997 CD-ROM "La Biblioteca Total" which proposes interactive ludic interactivity through the visual metaphor of the Library of Babel, generating an intriguing immersive multimedia experience for the user.

---

<sup>1</sup> Guillermo Cegna es Profesor en letras por la UNMDP (Universidad Nacional de Mar del Plata). Actualmente finaliza su Maestría en Comunicación Digital interactiva, por la UNR (Universidad Nacional de Rosario). Es Formador por el CIIE de Villa Gesell, en el área Prácticas del Lenguaje y Literatura. Dictó clases en la UNPSJB (Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco), como auxiliar de Teoría y Práctica Discursiva, y como JTP de Literatura Latinoamericana I y II, de la misma casa de estudios. Como graduado realizó investigaciones como adscripto a la cátedra Cultura y Literatura Argentinas II (UNMDP) y el Grupo de investigación Cultura y Política en la Argentina (Celehis). Ha publicado trabajos críticos sobre Carlos Fuentes, Maiakovsky, Julio Cortázar, Mariano Blatt, entre otros escritores. Ha participado en diferentes ediciones del Congreso Celehis (UNMDP) y coordinó Congresos del Illpat (UNPSJB).

**Keywords:** Borges; semiotic transposition; adaptations to other médiums; new media; hypertext; transmediality; Total Library.

### **Borges y la web**

En los últimos años se difundió una imagen recurrente vinculando a Borges (¿la obra de Borges? ¿Algunos textos? ¿El *universo* Borges?) con la web.<sup>2</sup> A partir del concepto de Hipertexto y del postestructuralismo en la teoría literaria -y en las humanidades-, se empezó a señalar la obra del escritor argentino como precursora del texto digital y su lógica específica de funcionamiento.

Indagando en las relaciones entre los lenguajes digitales y algunos cuentos de Borges nos interesa leer producciones audiovisuales y, en especial, digitales, que reescriben (o producen a partir de) los relatos borgeanos, considerados nodales en su poética, como son los de los años 40, 50 y 60.

“El Aleph”, “El jardín de senderos que se bifurcan”, “La biblioteca de Babel” - con más frecuencia que “Tlon, Uqbar, Orbis, Tertius” o “Funes el memorioso”, o “Pierre Menard, autor del Quijote”- son frecuentemente citados y usados por teóricos de lo digital (Manovich, 2013; Ryan, 2014; Landow, 1995) como *prefiguraciones* o relatos precursores del hipertexto y el lenguaje hipermedial.

Las transposiciones digitales de textos de Borges suelen experimentar con el lenguaje del propio medio de producción, y tienden a remarcar la multiplicidad -o lo múltiple-, y/o a poner de relieve las múltiples entradas de los textos de Borges, las

---

<sup>2</sup> La cuestión está siendo abordada nuevamente, incluso en los diarios hay notas en las que Borges “es” el creador de la web. Este acercamiento genera una discusión interdisciplinar al respecto de qué observar en esta asociación, al parecer tan *obvia*. En el ensayo de Brown (2009) se enfoca un aspecto interesante, si tomamos como cierta esta idea de que Borges es precursor de la web, ¿en qué sentido beneficia o aclara algo sobre la lectura de Borges?; por lo que el autor lamenta estas faltas de los libros sobre Borges y la web. Más allá de estas cuestiones interpretativas de la obra borgeana, discusión por demás interesante, no deja de ser llamativo el interés que los científicos tienen por Borges. La asociación de Borges con la Física cuántica puede verse también en los ensayos de De Toro. Las ciencias computacionales se interesan cada vez más en el autor. Reciente es un libro que asocia su obra con el Big Data.

bifurcaciones, “the forking paths”.<sup>3</sup> Como sostiene Brown (2009) en su ensayo sobre dos libros vinculando a Borges y la web:

As Cohen’s article shows, there is a strong interest in reading Borges as a strangely prescient intellectual, and both books provide strong critical apparatuses for exploring that characterization. I also applaud their ability to provoke rethinkings of how we do Borges criticism and to suggest opportunities for the study, not only of Borges, but also of how Borges is re-purposed and re-tasked in the digital world. (239)

### **Experimentos digitales con textos de Borges**

El experimento digital de Helft y Ferro, *el CD rom La biblioteca total (1996)*, tempranamente para la historia de los medios digitales, en los años 90, propone un recorrido interactivo por el archivo de la Fundación San Telmo y diferentes entradas y recorridos por el “universo borgeano” (usando las palabras de Almeida, 1997). El CD es tanto un juego para el usuario como un instrumento de interés para los investigadores de la obra borgeana.

“El Aleph” de Narcisa Hirsch plantea un film de 1 minuto con imágenes y sonidos y la lectura o narración en off del fragmento donde Borges describe la visión que le dio el Aleph. La yuxtaposición y los efectos sonoros aparecen como un experimento narrativo que apunta al núcleo mismo del relato, el problema de contar lo que vio en forma sucesiva, en palabras. Este tipo de paradojas de los relatos de Borges interesan a los artistas del medio digital y sus teóricos.

---

<sup>3</sup> Se publicaron entre 2008 y 2009 dos libros vinculando a Borges con los New Media. Son reseñados por Brown, J. (2009) Los libros analizados en el ensayo son Perla Sasson Henry (2009) *Borges 2.0*; y Ivan Callus (ed.) y Stefan Herbrechter (ed.) (2008) *Cy-Borges: Memories of the Posthuman in the Work of Jorge Luis Borges*.

En los Dibujos para la biblioteca Nacional al centenario de Borges (2020) (Figura 5) nos parece que se pueden ver traducciones al lenguaje de la imagen muy interesantes. Remarcando también las figuras laberínticas, la remisión entre los espacios y los tiempos y las yuxtaposiciones espacio temporales.

### **Transmedialidad como característica del texto borgeano**

De Toro (2018) reflexiona sobre sus diferentes modos de leer y releer la obra de Borges:

Lo que yo describía muy en un comienzo (1992) como transtextualidad, transmedialidad, algo más tarde como hipertexto o la web, era en realidad la reflexión y predominante cuestión sobre el tiempo y sus relaciones, como así también la expansión y/o infinitud dinámica del universo que nos lleva a la argumentación sobre la concepción de dios de Whitehead . (13)

De Toro (2006) también experimentó con la producción de *Borgesdigital*, trabajo fotográfico digital con el artista plástico Jürgen Maier, donde intentaron capturar imágenes imposibles, basados en el hipervolumen o multiuniverso de los relatos de Borges que reescriben, e interpretan. Ya desde 2006 sostenía:

“El Aleph” (1943), “El jardín de senderos que se bifurcan” (1941) y “Tlön, Uqbar Tertius Orbis” (1940), representan las primeras ideas de la *Many Worlds Theory* de Hugh Everett III que formula entre 1955-1957, del sistema Web y del Hipertexto, lo que luego es confirmado en “El libro de arena” (1975). *El término hipervolumen habla de por sí*. En la trasgresión de las disciplinas y en la visión de mundos en otros campos que el de la literatura radica la fascinación de los relatos de Borges (9).

Y en otra parte del texto muestra los presupuestos de la obra digital (Ver figuras 1 y 2):

*Borgesvirtual* expone la más perfecta representación medial de la escritura, la recreación de mundos absolutamente mediales y virtuales, pensados con y por medio de la escritura. Borges anticipa en los años 30 la internet, el concepto del hipertexto y la teoría de los mundos diversos de Everett.

*Borgesvirtual* es el intento de Jürgen Meier y mío de visualizar los mundos híbridos y virtuales, atemporales y no-espaciales que a raíz de la linealidad y causalidad de la lengua no son literariamente representables, sino tan solo descriptibles. (2018: 22)

El crítico recalca esta característica singular del texto borgeano que lo “reposiciona” -como señala Brown (2009)- en el mundo actual de la convergencia digital:

Borges crea con su procedimiento y su estructura participante una red espacial constituida de referencias a autores y textos en forma de una tarjeta perforada- rizoma-laberinto-web-hipertexto, de un espacio sin centro. Esta es la enciclopedia navegante, siempre en expansión a raíz de las multirreferencias y de la participación del lector/usuario. Borges es el codificador que pone la red a disposición del lector/usuario. Ambos, el codificador Borges y el decodificador lector/usuario pueden permanentemente navegar, manipular, recodificar, transformar, variar, reducir y ampliar sobre la base de infinitas relecturas y re-escrituras, de un proceso de oscilaciones las referencias y unidades hacia la derecha, izquierda, arriba, abajo, etc. Así, Borges construye con su práctica literaria una red salida de un mundo mental de la fantasía, creando un espacio simbólico que luego los New Media llamarán “virtual”, hipertextual o Web . (2018: 19)

### **El mundo virtual abierto**

Para referirse a las múltiples opciones que propone lo digital, Ryan (2004) remite al texto de Borges “El jardín de senderos que se bifurcan”, asociándolo con los avances en las propuestas de inmersividad e interactividad de la Realidad Virtual (RV):

Como el jardín de los senderos que se bifurcan —parafraseando el título de un cuento de Borges que se ha convertido en objeto de culto entre los teóricos de la literatura interactiva— el mundo virtual está abierto a todas las historias que puedan desarrollarse a partir de una situación dada, y cada visita al sistema convierte en real un camino narrativo diferente (90).

Esta característica de los textos de Borges, donde se pone en juego la convivencia de lo múltiple, las paradojas, resulta de interés a la Realidad Virtual (RV) en tanto busca la interactividad e inmersividad actuando en interacción para lograr su existencia, su realidad (virtual).

Los cuentos de Borges mencionados con frecuencia en el campo de los estudios de los new media son cuentos de *El Aleph*, *Ficciones* y *El hacedor*. Fuera de este período se menciona el cuento “El libro de arena” (1975). En el indicado periodo han sido tomados en cuenta como “precursores” por los estudiosos del new media, los relatos “El Aleph”, “El Zahir”, “El sur”, “Funes, el memorioso”, “El jardín de senderos que se bifurcan”, “La Biblioteca de Babel” y “Tlon, Uqbar, Orbis, Tertius”.

Existen muchas lecturas sobre estos textos y algunas producciones artísticas que se basan en ellas. Artistas como Breccia o Sasturain han explorado pasajes y citas de los textos de Borges en los cómics, el cine o la pintura y el dibujo. Año a año se suman homenajes y referencias, citas y conferencias sobre aspectos de la obra de Borges o sobre su totalidad, o sobre el propio autor. Como señala Adur (2022) la figura de Borges produce un interés creciente y diverso.

En los años 60 autores como Foucault y Deleuze reformulan o explican los procesos epistemológicos recientes, llamados en gran medida giro lingüístico, mediante la obra de Borges o a partir de ella. El autor comienza a ser leído y a influenciar a artistas

y pensadores. Hoy es recuperada su obra como una obra “audaz”,<sup>4</sup> que desafió en su tiempo la manera estándar de pensar y concebir la narración y la literatura. Existen films, historietas, citas, ilustraciones y archivos diversos en torno al escritor, su obra y su figura, que pueden ser reunidos y aumentados mediante propuestas interactivas para el público lector (“prosumidor”). Todo este material se encuentra disperso por la web y podría ser nucleado en un proyecto Transmedia con participación de los lectores de Borges y el público en general.

La obra de Borges ha resultado central en la narrativa del siglo XX, y su circulación produce estudios cuantiosos, homenajes, parodias y reescrituras. Y, como hemos sostenido, a partir de los años 60 se vincula su literatura con la física teórica, mecánica y cuántica, y con el pensamiento computacional. Además, en los años 90, se la ve como una anticipación del hipertexto y la *world wide web*. Los símbolos y metáforas de su obra permiten pensar en procesos que la humanidad está conociendo en la convergencia digital, como por ejemplo el símbolo de “El Aleph”, que es un punto en el universo que es cifra de todos los puntos a un mismo tiempo, o la escritura de mundos alternativos en la novela de Tsui Pen, en el cuento “El jardín de senderos que se bifurcan” (Landow 1995; De Toro 2006; Murray 2000; Ryan 2014). Es por esto que exploramos investigaciones que estudien la circulación de Borges en la cultura popular, en especial la digital, que nos interesa desde su “potencial transmedia”.

Existen estudios respecto de las diversas transposiciones de la obra borgeana, mayormente las adaptaciones al cine, que resulta necesario tener en cuenta. De todos

---

<sup>4</sup> Jesse Ball responde sobre autores que le interesan para su narrativa, llamando escritores argentinos *audaces* a Borges y a Samantha Schweblin. Resulta relevante porque por esta palabra, en la entrevista, Ball se refiere a autores que utilizan procedimientos experimentales y crean universos fantásticos propios. Ball en sus novelas pone en juego procedimientos experimentales interesantes, como la muerte de todos los adultos en *Los niños 6*; o el diario íntimo de una niña genio incendiaria en *¿Cómo provocar un incendio y por qué?*; o la irrupción del teatro de marionetas en *Toque de queda*.

modos, nos interesan los materiales que quedan relegados de los análisis más frecuentes; son valiosos materiales que dialogan con la obra de Borges, como cómics, dibujos y trabajos multimediales o de las artes plásticas (instalaciones) o del medio digital, o los *new media* (plataformas, por ejemplo). En este sentido, Borges es un autor que genera asombro y propicia la experimentación en otros artistas que realizan continuaciones o transposiciones semióticas de sus textos.

### **Borges Transmedia y una propuesta de Realidad Virtual**

Al recorrer de forma exploratoria en busca de producciones digitales vinculadas a textos de Borges, vimos algunas producciones de interés para analizar la transposición realizada. Encontramos experimentaciones que van desde el cómic y la ilustración digital, y el cine, hasta experimentos en los inicios del hipertexto.

Es interesante la reseña de Almeida sobre el CD Rom *La Biblioteca Total* (1996) porque da cuenta de la forma en que se realizó el cd, además de señalar aciertos en la experimentación digital de la pieza reseñada: “La flecha del mouse le da a entender al viajero que ahora la iniciativa es suya. La opción es doble: el viaje aleatorio o la consulta enciclopédica. Comencemos por la primera opción, que es la más poética e inútil.”(1997)

En estos textos basados en originales de Borges puede verse la búsqueda de formas novedosas, experimentales, aprovechando el medio técnico -e incluso jugando con él.

Los lenguajes digitales avanzaron rápidamente y la comunicación digital estableció nuevas pautas de consumo cultural que repercuten rápidamente en la producción de textos y contenidos.

Existen conexiones entre la obra de Borges y los lenguajes digitales ya que sus textos parecen prefigurar los descentramientos de la cultura de la convergencia.



Las transposiciones semióticas estudiadas resultan interesantes como antecedentes de la exploración audiovisual y digital, y, acompañadas por la popularidad creciente de la figura de Borges en los medios digitales, permiten pensar su literatura como fuente atractiva para experimentos transmedia, adaptaciones y traducciones semióticas.

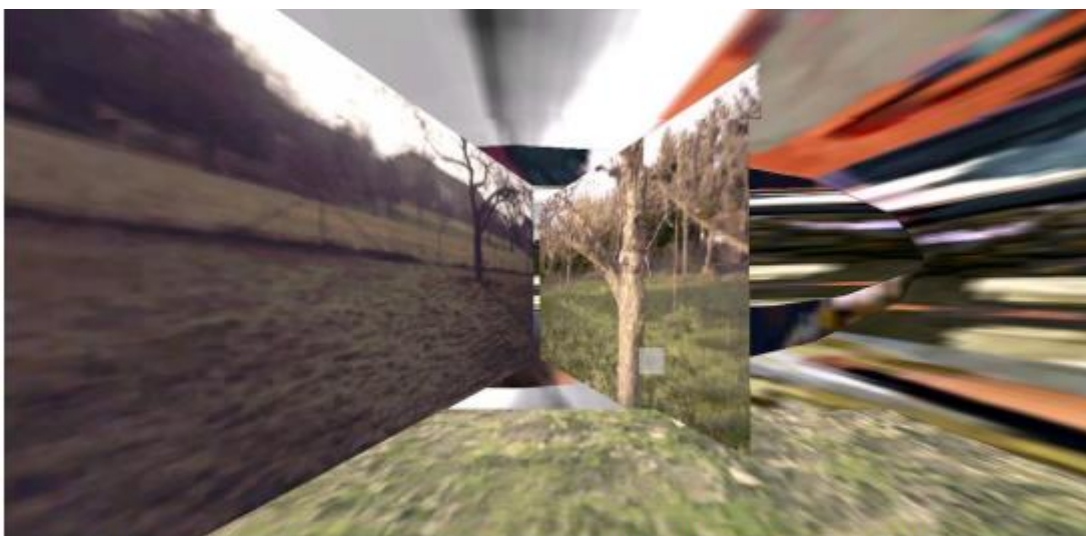
Por todo lo expuesto, trabajaremos en un Proyecto de Tesis cuya maqueta se titula Borges Transmedia. Es un proyecto Transmedia con un film de ficción interactivo (videojuego) basado en el relato “El Aleph”(1949). El sitio Borges Transmedia se propone como una plataforma digital interactiva abierta a la participación del público.

Figura 1



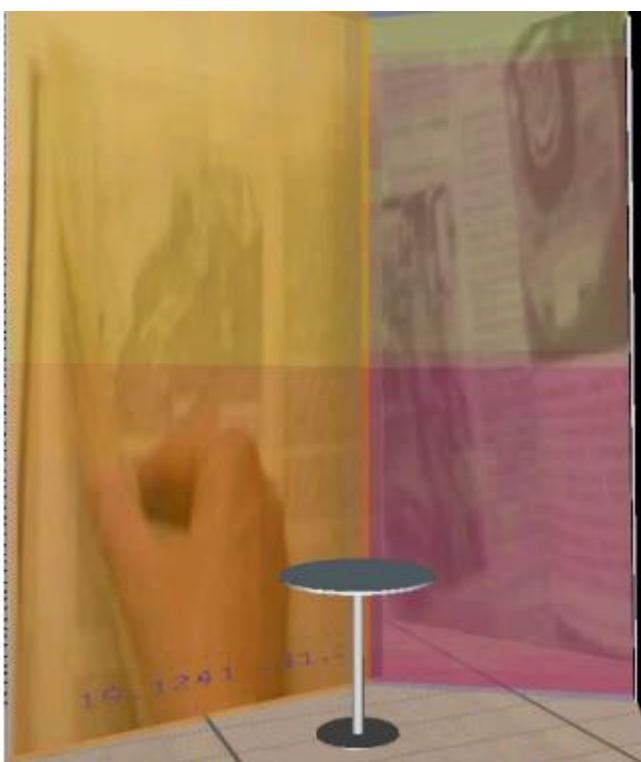
© Jürgen Meier (architektur&medien Leipzig). Der Aleph

Figura 2



© Jürgen Meier (architekturundmedien Leipzig). "El jardín de senderos que se bifurcan".

Figura 3



© Jürgen Meier (architektur&medien Leipzig). El Aleph

Figura 4

La soledad era perfecta y tal vez hostil, y  
Dahlmann pudo sospechar que viajaba al  
pasado y no sólo al Sur.

"El Sur", 1956

El Sur  
Enrique Breccia  
Tinta  
2016

Enrique Breccia (Buenos Aires, 1945) es historietista, pintor e ilustrador. Ha publicado, entre muchos otros, los relatos gráficos *La leyenda de Thyl Ulenspiegel* (1972) y *Lope de Aguirre, la aventura* (1989), y las series *Alvar Mayer*, *Avach*, *El conde de Ribera* y, como autor integral, *El Sañero* (1985). Ha ilustrado a Conrad, a London, a Conrad y realizó una novela gráfica sobre Lovecraft. Expuso su obra en Barcelona, Lugano, Nueva York, Perugia y Sevilla, y ha sido galardonado con varios de los más importantes premios internacionales como ilustrador e historietista. Vive y trabaja en Roma.



## Bibliografía

- Adur, L. (2022). "Borges pop". Conferencia: Festival Borges 2022.  
[https://www.youtube.com/watch?v=y\\_93KYf\\_jAs](https://www.youtube.com/watch?v=y_93KYf_jAs)
- Almeida, I. (1997) "Nicolás Helft and Weber Ferro, S.R.L. La Biblioteca Total. Viaje por el Universo de J. L. Borges." Reseña. Colección: Revista Interamericana de Bibliografía (RIB), Número: 1-4.  
[https://www.educoas.org/portal/bdigital/contenido/rib/rib\\_1997/resenasm.aspx?culture=es&navid=201](https://www.educoas.org/portal/bdigital/contenido/rib/rib_1997/resenasm.aspx?culture=es&navid=201)
- Baricco, A. (2019) *The game*. Barcelona: Anagrama.
- Borges, J. L. (2007/1923-1949) *Obras completas*. Buenos Aires: Emecé.
- Brown, J. A. (2009). "Retasking Borges: Technology and the desire for a borgesian present." En *Variaciones Borges*, 28, 231–240.  
<http://www.borges.pitt.edu/sites/default/files/14%20Brown.pdf>

Cáceres Sánchez, M. “Dibujos del mundo Borges.” En *Variaciones Borges*:  
<https://www.borges.pitt.edu/sites/default/files/4%20Caceres%20Sanchez%2C%20Manuel.pdf>

Deleuze, G. (1968/2002) *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu.

De Toro, A. (2018) “Borges y la delusión del tiempo y los multiversos”. En M. Cannavacciuolo (et al.) 2018, *Jorge Luis Borges Viajes y tiempos de un escritor a través de culturas y sistemas*, OLMS, Pp. 11-41.

[https://home.uni-leipzig.de/detoro/wp-content/uploads/2018/10/Beitrag\\_de\\_Toro\\_aus\\_Regazzoni.pdf](https://home.uni-leipzig.de/detoro/wp-content/uploads/2018/10/Beitrag_de_Toro_aus_Regazzoni.pdf)

De Toro, A. (2006) “Borges virtual. El creador de los medios virtuales-digitales y de la teoría de diversos mundos.” En *Aiethesis* N° 39. 49-71.

Foucault, M. (1968/2000) *Las palabras y las cosas*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Gifreu, A. (2016). “Inmersión en narrativas inmersivas y transmedia.”, en Irigaray, F. y Lovato, A. (eds.) (2014) *Hacia una comunicación transmedia*. Rosario: UNR Editora.

González, D. (2021) “Diseño, desarrollo y evaluación de software multimedia”. Marietal de Cátedra Diseño Digital Interactivo. Rosario: MCDI. UNR.

Helft, N. y Ferro, W. (1996) *La Biblioteca Total. Viaje por el Universo de J. L. Borges*. CD-Rom. Buenos Aires: La Nación. Existe versión en archivo de la web sin el ejecutable del cd rom original. Disponible en:

[http://web.archive.org/web/20010124014100/http://fst.com.ar/la\\_biblioteca\\_total.htm](http://web.archive.org/web/20010124014100/http://fst.com.ar/la_biblioteca_total.htm)

Igarza Roberto, (2009) *Burbujas de Ocio. Nuevas formas de consumo cultural*. Buenos Aires: La Crujía.

Irigaray, F. (2014). “La ciudad como plataforma narrativa: El Documental Transmedia *Tras los pasos de El Hombre Bestia*”, en Irigaray, F. y Lovato, A. (eds.) (2014): *Hacia una comunicación transmedia*. Rosario: UNR Editora.

Jenkins, H. (2009). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

Jenkins, H. (2001) “Convergence? I diverge”. En:  
<https://www.technologyreview.com/2001/06/01/235791/convergence-i-diverge/>

Landow, G.P. (2009) *Hipertexto 3.0*. Barcelona: Paidós.

Landow, G. P (1995) *Hipertexto*. Barcelona: Paidós.

Levy, P. (1999) *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.

Manovich, L. (2013) *El software toma el mando*. UOC.

Murray, J. (1997) *Hamlet en la Holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.

Piña, C. (1999) “Borges y la posmodernidad”, en *Revista de Literaturas Modernas*, N°29, 274-284. En:

[https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos\\_digitaes/5042/pinarlmodernas29.pdf](https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitaes/5042/pinarlmodernas29.pdf)

Porto Renó, D. (Comp.) (2016) *Transmediaciones. Creatividad, innovación y estrategias en nuevas narrativas*. Buenos Aires: La Crujía.

Porto Renó, D. (2014) “Formatos y técnicas para la producción de documentales transmedia”, en Irigaray, F. y Lovato, A. (eds.) (2014): *Hacia una comunicación transmedia*. Rosario: UNR Editora.

Ryan, M. (2004) *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós.

Scolari, C. (2020). *Cultura Snack*. Buenos Aires: La marca editora. Scolari, C. (2013). *Narrativa transmedia – donde todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusdo.

Scolari, C. (2011) “Narrativa transmedia y adaptaciones: el caso Tintín.”, en <https://hipermediaciones.com/2011/11/10/narrativa-transmediatica-y-adaptaciones-el-caso-tintin/>

Scolari, C. (2010) “Ecología de los medios. Mapa de un nicho teórico”. *Quaderns del CAC* 34, vol. XIII (1), 17-25.

Scolari, C. (2009). “Mapping Conversations about New Media: the Theoretical Field of Digital Communication”. En: *New Media & Society.*, vol. 11, núm. 6, 943-964.

Vega Sánchez, A. (2014). “Y en el principio era Tlön: transmedia de origen literario en las narrativas hispánicas.” *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, Vol 3, No 1.