

Dissidences

Hispanic Journal of Theory and Criticism

Volume 3 | Issue 5

Article 12

November 2012

Perla Sassón-Henry. Borges 2.0. From Text to Virtual Worlds

Miguel Rivera
University of Virginia

Follow this and additional works at: <https://digitalcommons.bowdoin.edu/dissidences>

Recommended Citation

Rivera, Miguel (2012) "Perla Sassón-Henry. Borges 2.0. From Text to Virtual Worlds," *Dissidences*: Vol. 3 : Iss. 5 , Article 12.

Available at: <https://digitalcommons.bowdoin.edu/dissidences/vol3/iss5/12>

This Review / Reseña is brought to you for free and open access by the Journals at Bowdoin Digital Commons. It has been accepted for inclusion in Dissidences by an authorized editor of Bowdoin Digital Commons. For more information, please contact mdoyle@bowdoin.edu.

Perla Sassón-Henry. Borges 2.0. From Text to Virtual Worlds

Keywords / Palabras clave

Borges, Artes Visuales, 2.0, Visual Arts

©DISSIDENCES

Hispanic Journal of Theory and Criticism

Perla Sassón-Henry.
Borges 2.0. From Text to Virtual Worlds.
New York: Peter Lang, 2007.

Miguel Rivera / University of Virginia

Los estudios que ven a Borges como un precursor de la red de redes constituyen un campo creciente dentro de los estudios borgianos. Según el New York Times, para este año está prevista la aparición del libro Cy-Borges --una colección de ensayos sobre este tema-- y una nueva edición de la antología de Borges Labyrinths llevará un prólogo de William Gibson, el escritor de ciencia ficción que acuñó el término ciberespacio.

Borges 2.0 se inscribe en este nuevo acercamiento a la literatura de Borges. Su tema principal son los contactos entre los cuentos “El jardín de senderos que se bifurcan” y “La biblioteca de Babel” y la narrativa hipertextual e Internet. Asimismo, examina “The Interloper”, una obra en que la artista Natalie Bookchin convierte el cuento “La intrusa” en un videojuego.

El libro de Sassón-Henry empieza estudiando la relación entre Borges y el hipertexto, en particular la narrativa hipertextual, es decir, las narraciones que hacen al lector elegir entre distintas opciones al leer un texto. Al optar por diferentes posibilidades, los lectores van leyendo en verdad distintos textos. Sassón-Henry sostiene que de este modo se supera la lectura lineal, en favor de una lectura no secuencial y variable. La autora afirma que el rol activo que el hipertexto confiere al lector está prefigurado por una poética borgiana según la cual el papel del lector es el más importante en las letras: una literatura se diferencia de otra no tanto por sus textos, como por su manera de leer esos mismos textos.

El segundo capítulo, tras recordar que Jay David Bolter ha notado que “Examen de la obra de Herbert Quain” parece anunciar el hipertexto, establece lo mismo para el cuento “El jardín de senderos que se bifurcan,” ya que las bifurcaciones del título funcionan como los enlaces de un hipertexto. En esta medida, el cuento de Borges supera las limitaciones propias de un texto impreso --la falta de enlaces-- al no dar una respuesta única al enigma, “on the contrary, he challenges print through language provoking the reader to solve that what has been laid out in front of him” (31). Así como la hiperficción muchas veces le permite al lector determinar cuál será el final del texto, Borges insinúa en “El jardín de senderos que se bifurcan” que el lector puede crear una nueva trama en este relato.

En el siguiente capítulo se presenta el concepto de rizoma en Deleuze y Guattari y la clasificación de laberintos de Umberto Eco para ver su conexión con el hipertexto y la obra de Borges. Dichos intelectuales le interesan a la autora porque, señala, han logrado desarrollar “theories that allow the reader to interpret literature as a challenge, as a space that needs to be traversed and recreated in order to be understood” (39). Sus particulares

metafísicas permitirían al lector una mejor comprensión del papel que juegan las nuevas tecnologías de la información.

Sassón-Henry señala analogías entre los cuentos de Borges y los conceptos de cartografía y nomadismo desarrollados por Deleuze y Guattari. Tanto en los cuentos de Borges como en el hipertexto hay elementos que corresponden a los conceptos de nomadismo y mapa (una herramienta siempre en construcción, con innumerables entradas, abierta como un rizoma; relación metonímica entre libro y mundo representado) y elementos que corresponden al de calque (una representación de la realidad objetiva; relación metafórica entre libro y mundo). El género policial (en el caso de Borges) y los comandos del programa en que está escrito el hipertexto se relacionan con el calque, y los múltiples ingresos posibles al hipertexto y las ideas metafísicas de Borges se relacionan con los conceptos de mapa y nomadismo.

De los tres tipos de laberinto que define Eco, el relevante es el de la red. Los dos primeros corresponden al laberinto lineal clásico, donde no es posible perderse pues no hay ningún camino que se bifurque, y el laberinto que sí tiene encrucijadas y senderos que no llevan a ninguna parte. La red, en cambio, es un laberinto donde cada punto se relaciona con todos los demás, de hecho o en potencia. Su estructura está siempre por hacerse. Este laberinto (que tanto nos recuerda al desierto de “Los dos reyes y los dos laberintos”) tiene su contraparte literaria en “El jardín de senderos que se bifurcan”, donde es el lector quien debe establecer la estructura y donde se entiende el universo como el devenir de mundos alternativos que se cruzan y se separan.

En el cuarto capítulo se estudia la relación entre Internet, con su riqueza de información, y “La biblioteca de Babel”, cuento del que se afirma que, “representing the limitations of printing, may be read today as a warning about the limitations of hypermedia systems” (53). La autora continúa con una exposición de la teoría del caos, en busca de establecer un puente entre los cuentos de Borges y la ciencia, y también da cuenta de dos videojuegos relacionados con la obra de este: Riven, que se basa en “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius”, y el ya mencionado de Natalie Bookchin.

Es discutible la relevancia de las teorías de Eco, Guattari y Deleuze, Foucault y otros respecto a los temas de este trabajo; hubiéramos deseado que la autora desarrollara más cómo es que el concepto de rizoma o la teoría del caos, entre otras construcciones posiblemente atingentes, tienen algo en particular que decirnos sobre los cuentos de Borges que este libro estudia. Del mismo modo, nos preguntamos si la idea de que en “El jardín de senderos que se bifurcan” Borges le deja al lector la tarea de establecer un “order out of what might look like an incomprehensible thread of ideas” (19) es aplicable a “El jardín del senderos que se bifurcan”, el cuento de Borges, o a El jardín de senderos que se bifurcan, la ficticia novela de Ts’ui Pên.

Igualmente, es cierto que la importancia que da Borges al papel del lector encuentra un correlato en el aspecto interactivo de la narración hipertextual, pero cabe preguntarse si no es algo que Borges comparte con toda la literatura modernista (en el sentido inglés de la palabra), que plantea un cierto grado de indeterminación en el que el lector debe trabajar. Se tiene la impresión de que este libro se habría beneficiado de una lectura que, junto al Borges subversivo, reconociera también al Borges lector de la tradición. Esto, porque es

precisamente por medio de juegos de citas, de alusiones, de lecturas de un orden canónico establecido, que Borges crea una literatura que desestabiliza y manipula nuestra concepción de las letras.

El estudio de los cuentos de Borges en relación con las nuevas tecnologías es una muestra más de la actualidad de su obra y del interés que sigue despertando, incluso más allá de círculos académicos, como lo muestra la existencia de los mencionados videojuegos. Quienes tienen interés en este aspecto de los estudios borgianos encontrarán en Borges 2.0, más allá de lo anotado antes, una riqueza de información que sin duda sabrán apreciar.