
(*) Licenciada y profesora de Historia de las Artes, Filosofía y Letras (UBA). Profesora Consulta de la Universidad Maimonides. Ejerció la docencia en: Facultad de Filosofía y Letras (ayudante) 1971/72. Profesora adjunta y Profesora titular de Historia del Arte, Facultad de Bellas Artes Universidad Nacional de la Plata 1979/1985.

Resumen: Este trabajo no solo rescata la manera en que artistas contemporáneos se inspiran en Borges, lo citan, lo redefinen, sino que bucea, también, en los intrincados caminos que fundaron su pensamiento. Asimismo, encuentra ciertas claves que revelan de qué manera Borges es un artista y un pensador que anticipó el porvenir. Sus creaciones literarias y las operaciones de su pensamiento vislumbraron lo que vendrá, un universo digital que no conoció, pero que presintió.

Palabras claves: multimedia - palimpsestos - redes - simulacros - visionario.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 71-72]

¿Por qué Borges ?

A fines de la década del sesenta Borges me toma examen de Literatura Inglesa en la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA. En el oral me pide que le hable de *El Volpone*, un drama isabelino. Empiezo mi discurso diciendo “*El Volpone* digitaba la política veneciana”, el maestro Borges me responde “Digitaba digitaba, esta señorita ha inventado una nueva palabra”. Muchos años después debo hacer una ponencia sobre cine y ciudad en la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo, elijo para analizar *Invasión*, la película de Hugo Santiago con guión de Borges y Bioy Casares. No bien empieza la película uno de los personajes dice “digitaba”. Miro mi libreta Universitaria y los créditos de la película, los años coincidían. En mi fantasía imaginaba que Borges había recordado esa palabra inventada por mí, que de alguna manera yo estaba en *Invasión*. *Digitar*, *digital*, una palabra que anticipa mi futuro de especialista en arte y tecnología, mi futuro entorno. Nadie lo puede probar, pero yo lo creo.

Borges visionario

Más que las relaciones de Jorge Luis Borges con el pasado me interesa su visión del porvenir. Su obra literaria está enraizada a un recorrido donde se funden diversas tradiciones culturales que van desde el Oriente al mundo clásico, de lo medieval a lo moderno. Al mismo tiempo en lo local, recrea a un pretérito y mítico universo de orilleros, guapos, un ámbito propicio para el coraje y los duelos de

cuchilleros. El presente se vislumbra, pero de forma tangencial, como un parpadeo. Tal vez en eso radica su revolucionario vanguardismo. Con respecto al futuro no debe olvidarse que Borges es el prologuista de *Crónicas Marcianas* de Ray Bradbury y un gran admirador de H.G. Wells.

Una de sus originalidades más profundas, que puede compararse a la figura de un Leonardo da Vinci, por ejemplo, es la manera en que su obra prefigura aspectos que el futuro desarrollará en el tiempo. Eso se evidencia tanto en sus intuiciones y construcciones metafóricas y simbólicas como operativamente, a través de sus métodos de pensamiento. Es en ese sentido que me interesa reflexionar sobre la relación de Borges con los nuevos medios.

Este abordaje, entonces, tiene dos ejes, uno referido a un Borges visionario que intuye, anticipa y adopta aspectos de las estructuras cibernéticas que nunca llegó a conocer. Por otro lado, me interesa explorar la manera como ciertos artistas contemporáneos argentinos abrevan de fuentes y métodos borgeanos para crear sus obras.

Mucho se está escribiendo en este momento sobre como Borges parece haber presentado Internet, un sistema estructurado en redes infinitas, en laberintos, en senderos que se bifurcan. Igual que Internet esos caminos no lineales imposibilitan el retornar al mismo lugar, o si se lo hace, siempre va a ser desde otro lado, desde un recorrido profundamente modificado.

Hasta en *El libro de Arena* Borges hace referencia al tema de la adicción, a la necesidad irrefrenable del protagonista del cuento de volver una y otra vez a dar vuelta la página de esa diabólica Biblia, tal vez para encontrar un anclaje, un ancla que nunca aparece. Los jugadores compulsivos obsesionados por los *videogames*, por *Second Life*, o por el *chat* se parecen al personaje de ese cuento. “Me acosté y no dormí. A las tres o cuatro de la mañana prendí la luz. Busqué el libro imposible, y volví las hojas.”

En *El Jardín de los Senderos que se bifurcan* propone que “a diferencia de Newton y de Schopenhauer, [Ts’ui Pên] no creía en un tiempo uniforme, absoluto. Creía en infinitas series de tiempos divergentes, convergentes y paralelos. Esa trama de tiempos que se aproximan, se bifurcan, se cortan, o que secularmente se ignoran, abarca todas las posibilidades.”

Los simulacros, las multicapas intertextuales de las navegaciones en Internet semejan presentimientos borgeanos. Sin embargo, siempre subsiste la idea de que detrás de todo ese caos, del desordenado acopio de información se revela una estructura, un fantasma en la máquina, una Matrix, un Arquitecto, al menos para salvarnos de tanta angustia existencial, de tanto sinsentido. “Dios mueve el jugador, y este la pieza. “¿Que dios detrás de Dios la trama empieza? (...)”, como dice en el poema “Ajedrez”.

La biblioteca de Babel infinita parecería una premonición de los “buscadores” de Internet, Google por ejemplo, en el que intentamos encontrar respuestas que no tienen fin, que se ramifican, una nos conduce a otra y así sucesivamente, multiplicándose en proporciones logarítmicas. O lo peor, todo esa información carece de toda certeza, de toda autoría prediciendo a la Enciclopedia Wikipedia. Esto conduce a una terrible paradoja, una información acicateada constantemente por una duda razonable.

La memoria del ordenador, como la memoria de *Funes el Memorioso* es como una máquina, porque carece de olvido y según la crítica argentina Valeria Gonzalez “es funesta... ya que Funes es incapaz de razonar, de abstraer”. Integra saberes universales que, sin embargo, tienen la fragilidad del encendido y el apagado, casi como la memoria humana sujeta a las variabilidades de sus caprichos. Gonzalez agrega: “(...) porque la percepción de un antes y un después en las marcas ínfimas del

crecimiento vegetal requeriría de un sujeto imposible, como aquel Funes el memorioso imaginado por Borges. Nosotros, de un vistazo, percibimos tres copas en una mesa: Funes, todos los vástagos y racimos y frutos que comprende una parra. Sabía las formas de las nubes australes del amanecer del treinta de abril de mil ochocientos ochenta y dos y podía compararlas en el recuerdo con las vetas de un libro en pasta española que sólo había mirado una vez y con las líneas de la espuma que un remo levantó en el Río Negro la víspera de la acción del Quebracho”. Como permite concluir lo “funesto” del nombre, éste personaje sin olvido, de memoria literal no es capaz, al cabo, más que de una inteligencia rudimentaria.

El usuario desde la conexión de su máquina se encuentra sólo frente a un universo infinito de potencialidades como si fuera un *Aleph* que condensa todos los tiempos y todos los espacios.

Un motivo siempre presente en Borges es el de los viajes iniciáticos, los recorridos laberínticos y las geografías. Desde Guilgamesh a Joyce el tópico del viaje ha sido una constante en todas las narrativas y especialmente en la fantástica. Los cuentos de Borges están llenos de geografías, travesías, de astrolabios y brújulas, lo que se asimila a la metáfora de la navegación que proponen los cibernautas.

Dos obras de net art

Original y copia

He elegido dos trabajos de net art, obras para navegar desde la pantalla de la PC que aluden a cosmovisiones borgeanas desde varios ángulos posibles.

Una es *Escribe tu propio Quijote*, una sección de los Word Toys (2006)¹ de Belén Gache y la otra es *Topografías Desmensuradas*², una propuesta casi de *videogame* interactivo de Mariela Yeregui. Ambas piezas sólo pueden existir, haber sido creadas y poder ser comunicadas a partir de Internet. Su acceso se encuentra, si se encuentra, únicamente a través del ordenador. Han sido concebidos por medio de programaciones, de *softwares*, de interfaces, de formatos y diseños de pantalla, donde la relación máquina-usuario las va conformando pero de una manera diversa. Mientras que la de Mariela Yeregui posee una concepción centrífuga, se abre infinitamente y se expande en la acción de los potenciales espectadores usuarios que eventualmente puedan navegarla, lo que implica un cierto optimismo en la participación y el desafío lúdico. La de Belén Gache resulta mucho más irónica y escéptica. Se estructura de forma centrípeta, en un recorrido que concluye en un callejón sin salida que deja un sentimiento de perpetua frustración, tan frecuente en el neoconceptualismo argentino que cultivan entre otros Gustavo Romano o Jorge Macchi.

En ambas, una obra “original” se superpone, o intenta superponerse a otra, como un juego de cajas chinas. En una es *El Quijote* de Miguel de Cervantes Saavedra el texto primigenio. En *Topografías...* es un territorio ficticio sobre el que se incrusta como en el *photoshop* una representación cartográfica. Las dos obras proponen un juego ambiguo entre modelo y copia, modelo y cita, entre original e imitación, falso verdadero, realidad y ficción, auténtico y apócrifo.

Belén Gache, escritora, crítica de arte y artista ha creado los –“word toys”, un formato que ella inventa, con juegos verbales, visuales, sonoros e interactivos. Al clicar en *Escribe tu propio Quijote*, accedemos a la clásica portada de la edición cervantina. Luego de leer el texto que transcribo a continuación, aparece una ventana con una página de e-mail en blanco donde podríamos escribir nuestro propio Quijote. Tipeé quien tipeé, escriba quien escriba siempre aparecerá el primer capítulo del Quijote con la célebre frase “En un lugar de la Mancha (...)”

La artista escribe un texto con el siguiente epígrafe “Todos somos Rembrandt”, y parece agregar “Todos somos Cervantes” y aclara

Cuando en 1962 Warhol realizó sus *Do it yourself flowers*, remitía a un producto propio de la cultura de masas. Se está refiriendo a las pinturas “Hágalo Ud. Mismo” muy populares en la década del ‘50. Las mismas consistían en un kit que constaba de dos pinceles y una serie de pinturas numeradas, listas para usar sobre los espacios también numerados de un lienzo. El lema publicitario de estas pinturas era, precisamente, *Every man is a Rembrandt* (cada hombre, un Rembrandt). Mediante la aplicación predeterminada de las pinturas, aparecería la imagen de algún cuadro famoso, de algún paisaje o de alguna naturaleza muerta. Ya no hacía falta ser excepcional, un genio creador para poder pintar un cuadro.

Gache brinda un primer intertexto de inspiración pop al aludir a los manuales de la cultura de masas y, a la vez alude a un escepticismo postmoderno que pone en duda, el mito renacentista del genio, la posibilidad de crear obras maestras. Gache incluye asimismo, una serie de citas referidas al universo de Jorge Luis Borges que, como en un palimpsesto hace surgir escritores apócrifos que nos dejan el beneficio de la duda.

Acerca del Quijote y sus escritores dice Gache:

En su Quijote, Cervantes narrador nos cuenta que él no es el autor de la obra, sino que ha encontrado un manuscrito en árabe, firmado por un tal Cide Hamete Benengeli en un mercado de Toledo y que, incluso, debió procurarse para su desciframiento la asistencia de un traductor que, para colmo de males, posiblemente fuera un mentiroso. Esta ficción, que ya de por sí complejiza la figura del autor, se ve enredada aun más cuando, en 1614, Alfonso Avellaneda (personaje cuya verdadera identidad está puesta en duda), escribe su Quijote apócrifo. En 1944, por su parte, Jorge Luis Borges escribe Pierre Menard, autor del Quijote. En el mismo, Menard, un escritor simbolista francés de segunda línea, intenta re-escribir el texto original del Quijote. Su intención era producir unas páginas que coincidieran palabra por palabra y línea por línea con las de Miguel de Cervantes. Pero lejos de encarar una transcripción mecánica del original, concibió en cambio un curioso método de diferentes pasos: aprender el español a la perfección, recuperar la fe católica, guerrear contra los moros, olvidar la historia de Europa entre los años de 1602 y de 1918 y, en suma, convertir la propia biografía en la de Miguel de Cervantes. Menard tiene tanto éxito en su empresa que logra componer los capítulos noveno y trigésimo octavo de la primera parte y también de un fragmento del capítulo veintidós en forma por completo idéntica al texto originario. El cuento de Borges reflexiona sobre temáticas como la identidad fija de un texto o la autoría original. Para él, el significado del texto se construye con cada lectura y cada escritura no es sino una reescritura.

Mariela Yeregui es una artista especializada en nuevos medios y robótica que además de teórica, dirige una Maestría en la Universidad Nacional de Tres de Febrero.

Topografías desmensuradas su pieza de net.art del 2003 está basada en *El Hacedor* de Jorge Luis Borges, en el fragmento de la “Sociedad de los Cartógrafos”, inspirado en el tópico del mapa y el terri-

torio, oye y provoca relaciones entre verdad y simulacro. Los usuarios de Internet llenan un mapa vacío. Cada fundación, cada pueblo permite que los usuarios puedan escribir y dibujar. Merced a su acción, el mapa se reconfigura, cambia, crece, se llena de textos. Esta obra interactiva tenía el formato de un cadáver exquisito, de un *work in progress* en continua mutación. Sin embargo, ha sufrido las consecuencias de los cambios institucionales y ya forma parte de la arqueología del net-art. Lamentablemente, ha sido desguasada del espacio cibernético por la institución que lo produjo, el MECAD de Barcelona.³ La luz de esa estrella no brilla por ahora en el ciberespacio. Esta es su fuente de inspiración:

(...) En aquel Imperio, el Arte de la Cartografía logró tal Perfección que el mapa de una sola Provincia ocupaba toda una Ciudad, y el mapa del imperio, toda una Provincia. Con el tiempo, esos Mapas Desmesurados no satisficieron y los Colegios de Cartógrafos levantaron un Mapa del Imperio, que tenía el tamaño del Imperio y coincidía puntualmente con él. Menos Adictas al Estudio de la Cartografía, las Generaciones Sigüientes entendieron que ese dilatado Mapa era Inútil y no sin Impiedad lo entregaron a las Inclemencias del Sol y de los inviernos. En los desiertos del Oeste perduran despedazadas Ruinas del Mapa, habitadas por Animales y por Mendigos; en todo el País no hay otra reliquia de las Disciplinas Geográficas.⁴

Según Yeregui “Topografías desmesuradas es un proyecto de sitio web cuyo objetivo es construir una representación cartográfica irreal de espacios creados e imaginados por los usuarios. El texto de Borges como disparador. Un mapa a escala real que desvirtúa, por otra parte, el sentido de la ciencia cartográfica. Un mapa sujeto a los caprichos de las leyes naturales. Topografías desmesuradas es, en primera instancia, una interfaz vacía, una interfaz sin contenido. Un simple dispositivo y una serie de recursos puestos a disposición del usuario. Una tela en blanco y herramientas que permiten construir colectivamente y progresivamente un mundo imaginado. Una cartografía de un espacio ideal. Por otra parte, dicho mapa es un permanente “work in progress”. Un mapa sin fronteras temporales. Pero también, un mapa que busca transgredir los límites espaciales (el mapa se irá ampliando lateralmente). Cada uno de los hitos geográficos creados por el usuario son a su vez espacios que pueden ser explorados en profundidad. El usuario puede crear pueblos imaginarios, otorgándoles una identidad propia. El usuario puede también alterar la fisonomía del mapa, agregando nuevos poblados o cambiando la localización espacial de los ya existentes. Dichos cambios, pueden ser percibidos por otros usuarios en tiempo real. Análogamente al texto de Borges, Topografías desmesuradas propone la construcción de un mapa irreal que buscar constituir –tal lo pronosticado en El Aleph– un espacio contenedor de todos los espacios al mismo tiempo.”

El crítico argentino Rodrigo Alonso⁵ comenta al respecto de esta obra

La particularidad de Topografías Desmesuradas es que no remite a un mundo exterior a la propia red. En cambio, lo que se propone es colonizar el ciberespacio, fundando un territorio cuya existencia depende estrictamente de las condiciones del medio. Aquí se manifiesta de manera clara la diferencia fundamental de esta propuesta con sus pares desarrolladas para soportes como el CD-Rom: este mapa sólo puede concebirse en un medio con la garantía de una interactividad plena. Dentro del sitio, los usuarios pueden crear sus propios enclaves, en un mapa sin fronteras aparentes. Y es que, en realidad, el

mapa se va ampliando a medida que los fundadores van acrecentando el número de poblaciones. Las intervenciones tienen la forma de “pueblos”; sin embargo, éstos no tienen la identidad de sus pobladores sino la de su creador, que en su interior puede configurar un universo propio, aportando imágenes, textos o improntas, que permanecerán inalterables con el paso del tiempo, aunque el mapa se siga transformando.

Alonso reflexiona entonces sobre la creación colectiva:

(...) el ámbito de la creación ha sido desplazado desde los autores de la propuesta artística al sujeto que hace un uso específico de las posibilidades a su disposición. Con el tiempo, la fisonomía original del mapa se perderá en geografías irreconocibles. Los propios fundadores serán incapaces de identificarlo, ya que existe la posibilidad de desplazar los poblados, apartándolos de su ubicación original. En algún sentido, quizás, este sea un mapa cabal de nuestro tiempo, un símbolo, nuevamente, de ese transcurrir descentrado que resuena una y otra vez en la experiencia vital contemporánea. Aquí, no obstante, esa incertidumbre que fuera la insoportable pesadilla de los filósofos, adquiere un carácter lúdico y creativo. Superados los estigmas del simulacro baudrillardiano, la representación recobra su valor productivo, nos invita otra vez a reflexionar sobre el mundo que nos espera allí donde la creación colectiva, abierta y espontánea nos permite ejercitar la construcción participativa”.

Instalaciones interactivas

Página en blanco

En dos obras de Mariano Sardón⁶ resuena el espíritu de Jorge Luis Borges. De manera explícita en *Libros de Arena*, una instalación interactiva en diversas versiones y en un sentido más metafórico en *Divergencia distinta de cero*.

Según Sardón *Libros de Arena* es “una instalación interactiva que relaciona el movimiento de las manos en la arena con hipertextos extraídos de la *web* en los que hay escritos textos de Jorge Luis Borges.” Y describe así su obra:

La instalación consta de dos cubos de vidrio llenos de arena que al tocarla con las manos surgen códigos HTML extraídos de la Web, que copian el movimiento de las manos. El texto se mueve como un fluido y desaparece posteriormente. Ambos cubos constituyen dos interfaces que involucran un juego táctil siendo la arena el soporte para el despliegue de los textos en que está constituida la inmensa memoria dinámica que es la Web. La información, como el texto y la arena, indistinguibles e innumerables, toman su propia forma definida en virtud del gesto abarcador y categorizador de las manos en ese preciso instante.

Algo para destacar, y que vuelve todavía más interesante y menos ilustrativa esta obra, es que nace como proyecto previo a pensar en Borges y su *Libro de Arena*, primero crea el dispositivo tecnológico y la asociación con Borges es posterior, es algo encontrado en el tiempo que no antecede a la obra.

Sobre la obra de Sardón el escritor Guillermo Martínez, autor de *Borges y la matemática* comenta:

En una nota al pie de *La Biblioteca de Babel* Borges anticipa la idea de un solo libro infinito que podría reemplazar su laboriosa construcción de hexágonos y anaqueles, un único vademecum sedoso de páginas que se desdobl原因 interminablemente (...) Es el germen de *El libro de arena*, el libro que no tiene primera ni última página. Pero también, el libro al que no puede bajarse dos veces con una misma lectura, el libro que deja ver sólo fragmentos inconexos de su texto en cada forma –fatalmente aleatoria– de pasar las páginas... Mariano Sardón ha logrado la aproximación quizá más fidedigna a esa idea. La superficie de su libro puede tocarse como se toca la finísima arena en la playa. Los movimientos de la palma hacen brotar y concitan y arremolinan textos, el filo de la uña separa frases, la persistente presión de un dedo las desmorona en sumideros de los que no puede regresarse... Solamente un nuevo soporte, tan lleno y tan vacío como fue en su momento el primer lienzo en blanco? (...)

Divergencia distinta de cero, una obra anterior de Sardón, es una instalación interactiva que responde a la misma estructura, una acción un tanto arbitraria del espectador, el aplauso, hace que unos textos descendan a unos libros de páginas en blanco. Aquí los textos se refieren a aspectos del arte y la tecnología. Sardón hace su presentación citando justamente a Jacques Derrida, para quien el blanco concentraría todo lo que se ha escrito, no sería la ausencia sino la completitud de todos los textos. Y agrega que nada está completamente escrito, todo puede cambiar en cualquier momento y siempre es irremediamente la primera vez. Esa fusión entre la idea borgeana de un microcosmos que contiene el universo, o la verdad física de que el blanco es la suma de todos los colores conecta esta obra con el mundo de Jorge Luis Borges. Esto es lo que acerca esta obra al concepto de *El Aleph*. El infinito *Libro de Arena* de Borges que tiene que ver con la elusividad y con la irrepitibilidad. Todos los textos que se desbordan neoplatónicamente y que caen sobre la arena o los libros en blanco no pueden repetirse jamás y son experiencias únicas para cada espectador.

CD Rom interactivo

Laberintos

El joven artista Christian Parsons⁷ se refiere a su obra, un *Cd-rom* interactivo *Borges en el jardín de los senderos que se bifurcan*:

Concebí un espacio navegable hexagonal. Con habitaciones como nodos enlazadas por caminos El usuario navegaba pasando de una “habitación” a otra a través de Antillas con dibujos de un ilustrador argentino... Cada habitación contenía tres links a otras habitaciones. Nunca podía “volver” atrás, la única forma de recorrer todo el espacio (del cual había un mapa) era siempre hacia adelante. Tal como se puede recorrer una esfera: un espacio limitado pero infinito. En La biblioteca de Babel, al final, se forma esta idea de universo. Existía la posibilidad de que el usuario no llegara a navegar todo el CD (aunque el mapa lo ayudaba a recorrerlo de manera completa, lo cual creaba justamente una suerte de “objetivo” acercándolo vagamente a un “juego”. Se creaba la

sensación de que se estaba recorriendo un espacio que jugaba entre las reiteraciones y diferencias de lugares. Sucedió que, por momentos se repetían las habitaciones y parecía que se estaba involucrándose en un ciclo, y por momentos aparecían pantallas diferentes (al principio toda pantalla era nueva, a medida que pasaba la navegación, era cada vez más repetitivo, y sólo pocas veces aparecían pantallas nuevas). En cada pantalla se veían fragmentos alusivos a la obra de Borges: personajes, textos, etc. recurría la figura del espiral, aparecían la torre (de Babel quizás), el hilo de Ariadna, el minotauro, algunas ciudades extrañas, la figura de Borges dibujada.

Video Arte

Intersecciones

Sería imposible abarcar las distintas expresiones videográficas que han tomado a Borges como fuente o sujeto. Aquí se intercambian dos análisis de videos realizados por Graciela Taquini, quien escribe este ensayo, curadora y artista y Edgardo Cozarinsky un gran especialista en Borges y realizador cinematográfico y videográfico.

Edgardo Cozarinsky realiza un corto en video *Para Estela Canto* en el año 2007, una obra que resulta ciertamente un homenaje a una Buenos Aires tan omnipresente, como el escritor. La urbe aparece como un meandro de esquinas, empedrados, arcadas y puentes. La banda sonora entretiene ensayos de orquesta y milongas abortadas. La ciudad es también un periplo encarnado en la imagen en movimiento Buenos Aires no sólo es un laberinto sino que puede ser un reflejo en el abominable espejo retrovisor de un auto. "Pero todo acontece y nada se recuerda en estos gabinetes cristalinos" Otros intertextos borgeanos se deslizan en un relato que es en realidad un antirrelato. Un travelling que encuentra amores imposibles, libros y tigres que como otredades despiertan para mirarnos con sus ojos extrañados. Todo es dinámico, fluye, pasa. Y a la vez toda imagen remite a una cita, a una clave, a un lenguaje cifrado, secreto que llegaría a develar un misterio.

Sobre *Psycho x Borges* (1997) de Graciela Taquini⁸ a su vez, Cozarinsky escribió un texto llamado "El filo de otro facón".

Como Alicia, Graciela Taquini ha atravesado el espejo para ver las cosas "desde el otro lado". El horror fascinado, o la fascinación horrorizada del Gran Hombre de Nuestras Letras ante *Psycho* de Hitchcock empieza por la música de Bernard Herrmann, por sus rasguídos de cuerdas chirriantes que acompañan las puñaladas que asesta el hijo-transformado-en-madre. En el momento de su estreno, él ya sólo podía ver en la pantalla vagas sombras en movimiento, mientras escuchaba el relato aproximativo de la acción por alguna amiga devota. Que esas puñaladas transcriptas en música por Hermann lo hayan impresionado sería menos elocuente si él no hubiese dedicado parte de su obra a celebrar un mundo más imaginado que recordado: el de los cuchilleros, hombres de facón fácil, pendencieros de suburbio que despreciaban como propias de cobardes las armas de fuego que permiten atacar de lejos. Con su espantosa longevidad, la madre lo protegió en la ceguera: lectora, secretaria, niñera, también le alejó novias con demasiado carácter; el hijo dócil esperó su muerte para entregarse a un amor tardío con una joven ajena a las amistades aprobadas por la madre. ¿Qué vio (imaginó, fantasmó) el

escritor ciego a partir de Psycho? ¿Qué cuchilladas, temidas, deseadas, exorcizó el film de Hitchcock? Graciela Taquini nos propone una versión muy negra donde sin ninguna truculencia se asoma a esos abismos insondables que encierra el amor filial.

Conclusión

Lev Manovich realiza un paralelismo que articula ciertas ideas claves entre textos de científicos de la computación contemporáneos con ideas similares en relación al diseño del *hardware* y del *software*. Así relaciona dos publicaciones, una de Borges de 1941, el *Jardín de los senderos que se bifurcan* y otra de Vannover Busch el artículo "As we may think" aparecido en el *Atlantic Monthly* en 1945.

Manovich demuestra que lo que Borges crea como ficción basada en una tesis filosófica la historia la convierte en una realidad tecnológica. Según Manovich, las producciones concretas de obras por parte de artistas multimedia o los manifiestos artísticos se corresponden con los desarrollos de programas o los artículos teóricos de los científicos de la computación.

Desde el lugar de la teoría, o desde la creatividad del arte, el tiempo histórico estaba maduro para el imaginario estético y científico que vislumbraba la nueva era digital, de la misma manera como los constructores de las catedrales produjeron un correlato con la *Suma Teológica* de Santo Tomás de Aquino.

Notas

1 www.findelmundo.com.ar

2 www.marielayeregui.com.ar

3 www.mecad.org/hm/prod/mariela

4 Suárez Miranda: Viajes de varones prudentes, Libro cuarto, capítulo. XLV, Lérida, 1658." Jorge Luis Borges, *El Hacedor*.

5 www.roalonso.net

6 www.marianosardon.com.ar

7 www.chparsons.com.ar

8 www.gracielataquini.infos

Referencias Bibliográficas

Alonso, Rodrigo. Calibrando la net, Arte y tecnología en www.roalonso.net/es/arte_y_tec/calibrando.php.

Gache, Belén. (1999). El lado invisible de las cosas, en *Borges es*, Madrid: Casa de América.

González, Valeria. (2006). RES / *La verdad inútil (The useless truth)*. Bs As: Ediciones La Marca.

Martínez, Guillermo. *Borges y la matemática*, Seix Barral.

Manovich, Lev. New Media from Borges to HTML, [www.http://nothing.org/netart_101/readings/manovich.htm](http://nothing.org/netart_101/readings/manovich.htm).

Sasson-Henry, Perla. *Borges 2.0: From Text to Virtual Worlds (Latin America Interdisciplinary Studies)*.

Summary: This work not only rescues the way by which contemporary artists are inspired by Borges, quoting and redefining him, but it dives also, in the twisted ways that founded his thought. Also, it finds certain keys that reveal how Borges is an artist and a thinker who anticipated the future. His literary creations and his ways of thinking glimpsed what will come, a digital universe that he did not know, but previewed.

Keywords: multimedia - networks - palimpsestos - simulacrum - visionary.

Resumo: Este trabalho não somente resgata a maneira em que artistas contemporâneos inspiram-se em Borges, o citam, o redefinem, senão que mergulha, também, nos intrincados caminhos que fundaram seu pensamento. Ao mesmo tempo, encontra certas chaves que revelam de que maneira Borges é um artista e um pensador que antecipou o porvir. Suas criações literárias e as operações do seu pensamento vislumbraram o que virá, um universo digital que não conheceu, mas que pressentiu. A fotografia é um meio poético de relevações e asombros que se encontram invocados e convocados em seus textos provocando uma intensa reciprocidade entre o visual e o verbal.

Palavras chave: multimídia - palimpsestos - redes - simulacro - visionário.
