

La teoría de los universos múltiples de Borges aplicada a la novela

CLAUDIA CÁCERES RIVERO
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

En este estudio se plantea la posibilidad de construir una novela sobre la base de la teoría de los universos múltiples planteada por Jorge Luis Borges en el “El jardín de senderos que se bifurcan” (1941), cuya estructura se asemeja a la de un videojuego. Esta idea ya ha sido tomada para la película *Interstellar* (2014) de Christopher Edward Nolan. Si reconocemos que en el cine se presenta una “visión estándar” de los personajes, como señala Seymour

Chatman (1990), que ayuda a la comprensión del espectador, por nuestra parte proponemos una serie de pautas que podrían facilitar la elaboración de la macroestructura de una ficción. Esto se logrará al ubicar al lector en una realidad que se asuma como presente, donde se pueda construir una proyección mental de los personajes. Luego, con un esquema de la historia y el uso de un diagrama de flujo que delimite los escenarios en los que se desarrollará la narración, se espera presentar un mundo que el lector

pueda reconocer como real, sirviéndose de elementos que le sean identificables y verosímiles.

Una de las problemáticas sobre el tiempo a las que presta atención Borges es la del universo múltiple. Esta concepción se oponía a la del eterno retorno, también estudiada por el autor argentino, a la que refuta en su ensayo “Doctrina de los ciclos”, incluido en *Historia de la eternidad* (1936): “El roce del hermoso juego de Cantor con el hermoso juego de Zarathustra es mortal para Zarathustra. Si el universo

consta de un número infinito de términos, es rigurosamente capaz de un número infinito de combinaciones —y la necesidad de un Regreso queda vencida” (Borges 1974: 387). Es decir, se anuncia la imposibilidad de volver a un pasado idéntico al que hayamos vivido. Esta tesis se ejemplifica en una de sus ficciones más conocidas “El jardín de senderos que se bifurcan”.

En este cuento, el personaje Yu Tsun, descendiente de Ts’ui Pên, conoce por Stephen Albert (a quien debía matar) la novela que su antepasado estaba escribiendo. En ella se presenta la teoría de los universos múltiples, que postula una bifurcación del tiempo mas no del espacio, lo que se ejemplifica con el hecho de que un personaje muere en un capítulo, y en el siguiente aparece vivo:

Casi en el acto comprendí; *el jardín de senderos que se bifurcan* era la novela caótica; la frase varios porvenires (no a todos) me sugirió la imagen de la bifurcación en el tiempo, no en el espacio. La relectura general de la obra confirmó esa teoría. En todas las ficciones, cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas opta por una y elimina las otras; en la del casi inextricable Ts’ui Pên, opta —simultáneamente— por todas. Crea, así, diversos porvenires, diversos tiempos, que también proliferan y se bifurcan. De ahí las contradicciones de la novela. Fang, digamos, tiene un secreto; un desconocido llama a su puerta; Fang resuelve matarlo.

Naturalmente, hay varios desenlaces posibles: Fang puede matar al intruso, el intruso puede matar a Fang, ambos pueden salvarse, ambos pueden morir, etcétera. En la obra de Ts’ui Pên, todos los desenlaces ocurren; cada uno es el punto de partida de otras bifurcaciones. Alguna vez, los senderos de ese laberinto con-

en donde existen varios desenlaces posibles que un mismo jugador puede llegar a conocer una vez terminado el hilo de un juego (Game Over). El personaje, al igual que el jugador, tienen ante sí un universo de destinos a su elección, que van en paralelo uno del otro, y en el que, en algunos casos, esas líneas de tiempo coinciden entre sí. Dice más adelante:

La explicación es obvia: *El jardín de senderos que se bifurcan* es una imagen incompleta, pero no falsa, del universo tal como lo concebía Ts’ui Pên. A diferencia de Newton y de Schopenhauer, su antepasado no creía en un tiempo uniforme, absoluto. Creía en infinitas series de tiempos, en una red creciente y vertiginosa 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. No existimos en la mayoría de esos tiempos; en algunos existe usted y no yo; en otros, yo, no usted; en otros, los dos. En este, que un favorable azar me depara, usted ha llegado a mi casa; en otro, usted, al atravesar el jardín, me ha encontrado muerto; en otro, yo digo estas mismas palabras, pero soy un error, un fantasma (1974: 479).

Albert hace referencia a Newton, científico creador de la Ley de la Gravedad. También en “Doctrina de los ciclos”, Borges menciona la posibilidad de que el universo conste de un número infinito de términos, y que en este pueda existir un número infinito de combinaciones



Jorge Luis Borges. Foto: Lehtikuva.

vergen: por ejemplo, usted llega a esta casa, pero en uno de los pasados posibles usted es mi enemigo, en otro mi amigo (1974: 477-478).

La novela que escribe Ts’ui Pên, *El jardín de senderos que se bifurcan*, asemeja a la estructura de un videojuego,

(1974: 387). Como se puede notar, esta idea fue desarrollada por Borges cinco años antes de publicar “El jardín de senderos que se bifurcan”.

En este cuento, Borges solo explica su teoría del universo múltiple, mas no la desarrolla, aún más si al final el personaje Yu Tsun deja la duda de que él podría ser un viajero en el tiempo. Dice: “Sabe que mi problema era indicar (a través del estrépito de la guerra) la ciudad que se llama Albert y que no hallé otro medio que matar a una persona de ese nombre. No sabe (nadie puede saber) mi innumerable contrición y cansancio” (1974: 480).

En este cuento se hace referencia asimismo a un tiempo cíclico: “un volumen cuya última página fuera idéntica a la primera, con posibilidad de continuar indefinidamente” (1974: 477), formando así un laberinto sin fin. Se menciona igualmente la inviabilidad del eterno retorno¹ al señalar: “El ejecutor de una empresa atroz debe imaginar que ya la ha cumplido, debe imponerse un porvenir que sea irrevocable como el pasado” (1974: 474).

Como indicamos, la estructura de la novela de Ts’ui Pên es parecida a la de un videojuego, y el hecho de que haya sido tomada en el cine y la televisión se debe principalmente a la ventaja que tiene la imagen visual frente a la palabra, pues sirve de apoyo para que el receptor se ubique en el universo representado en la ficción. Como señala Chatman:

En la narrativa verbal, el espacio de la historia está doblemente distante del lector porque no existe la representación o analogía que proporcionan las imágenes fotografiadas en una pantalla. Si es que los existentes y sus espacios se “ven”, se ven en la imaginación, transformados de palabras a proyecciones mentales. No hay una “visión

estándar” de los existentes como la hay en las películas. Mientras en el libro, cada persona crea su propia imagen mental de las *Cumbres borrascosas*, pero en la adaptación cinematográfica de William Wyler su aspecto ya nos viene dado. En este sentido se dice que el espacio de la historia verbal es abstracto. No es que no exista, sino que es una construcción mental y no una analogía (1990: 109).

Según Chatman, estas proyecciones mentales que construye cada lector sobre los personajes y situaciones que se cuentan en una obra narrativa son diferentes a las de cualquier otro, en cuanto a detalles que la imaginación de cada uno pueda construir sobre un personaje, paisaje o hecho narrado. Sin embargo, en el cine se presenta una “visión estándar” del personaje de una determinada ficción, puesto que lo delimita con ciertas características. Es por eso también que, al reconocer un personaje en un tiempo, el espectador lo puede situar en otro diferente, ya que se ha presentado una “visión estándar” del mismo.

Para ejemplificar este punto pensemos en el personaje Joseph Cooper, interpretado por Matthew McConaughey, en *Interstellar*. En la segunda parte de la película, Cooper cae en un agujero del espacio; se encuentra así en una especie de observatorio desde donde puede mirar a través de unas persianas a su hija Murphy, todavía adolescente, frente a un estante de libros. En la película, ya habían pasado más de veinte años que Cooper había estado en el espacio, y su hija era una mujer adulta. Sin embargo, desde esa persiana él puede verla todavía como la última vez que estuvieron juntos, hacía veintitrés años; es por eso que, en clave morse le puede comunicar cómo sacarlo de ese eterno

observatorio donde se encuentra; asimismo, salvar a la humanidad. Los espectadores de *Interstellar* tenemos una visión estándar de Joseph Cooper desde el inicio de la historia, es por eso que podemos inferir que en el filme se están representando universos diferentes, en los que el personaje puede comunicarse con su hija adolescente. Esta visión estándar sirve de ayuda para otorgarle verosimilitud a la historia y facilitar la comprensión del espectador.

Empero, si bien anotamos esta desventaja de la narrativa verbal frente a la cinematográfica, queremos argumentar que la idea que tuvo Ts’ui Pên de escribir una novela en la que se representen universos múltiples podría ser posible si el narrador trabajara con detalle en ciertos aspectos.

En primer lugar, es indispensable colocar ante el lector una realidad que asuma que transcurre en un tiempo presente. En la película de Nolan, vemos el hilo de una narración lineal en la que el personaje Cooper, aparece desde un inicio como un adulto, padre de dos hijos. Ese es el tiempo presente que el receptor reconoce. En el cuento de Borges, el presente constituiría el escape del espía Yu Tsun y su encuentro con Stephen Albert. La voz narrativa confirma esta aseveración al decir: “Siglos de siglos y solo en el presente ocurren los hechos; innumerables hombres en el aire, en la tierra y el mar, y todo lo que realmente pasa me pasa a mí...” (Borges 1974: 472). Con lo cual se está afirmando la importancia de la representación de un tiempo presente en el cuento, que ubica al lector y lo ayuda a que construya su proyección mental de los personajes.

Chatman se refiere a “El jardín de senderos que se bifurcan” como una antihistoria, puesto que este tipo de narraciones “lo que cuestionan es, precisamente, la lógica narrativa,

el que una cosa lleve a otra y solo a otra, la segunda a una tercera y así hasta el final. Pero sería incorrecto decir que no tienen trama porque su efectividad depende claramente de la presuposición de la posibilidad de elección de la narrativa tradicional” (1990: 60). Asimismo, considera que Borges ofrece en este relato un “postulado teórico-narrativo muy explícito” (1990: 61) de la bifurcación infinita o de la teoría de los universos múltiples.

Según Barthes — citado por Chatman —, en una narración existen núcleos que son “momentos narrativos que dan origen a puntos críticos en la dirección que toman los sucesos. En la estructura hay nudos o ejes, ramificaciones que obligan a hacer un movimiento en una o dos (o más) posibles direcciones” (Chatman 1990: 56). Estos núcleos conforman la estructura de una obra, y su sucesión constituye el hilo narrativo de una historia.

Como se aprecia en la Figura 1, esa sería la estructura de una obra tradicional. En el caso del cuento de Borges, la situación es diferente, pues el universo representado en la novela de Ts’ui Pên se asemeja al de un diagrama de flujo, en el que el personaje en un hilo de la figura (que representa a un universo) puede estar vivo, y en otro puede morir. Al final del cuento dice Yu Tsun: “Sabe que mi problema era indicar (a través del estrépito de la guerra) la ciudad que se llama Albert y que no hallé otro medio que matar a una persona de ese nombre. No sabe (nadie puede

saber) mi innumerable contricción y cansancio” (Borges 1974: 480). Esa misma locución haría referencia a que el personaje Yu Tsun estuvo en otro universo (uno de los hilos del diagrama) donde buscaba la ciudad Albert, y en el presente de la historia (otro hilo del diagrama) no le quedó otra alternativa que liquidar al personaje Albert.

que también proliferan y se bifurcan” (Borges 1974: 477). Estos diversos porvenires serían los hilos del diagrama de flujo. “Fang, digamos, tiene un secreto; un desconocido llama a su puerta; Fang resuelve matarlo. Naturalmente, hay varios desenlaces posibles: Fang puede matar al intruso, el intruso puede matar a Fang, ambos pueden salvarse, ambos

pueden morir, etcétera. En la obra de Ts’ui Pên, todos los desenlaces ocurren; cada uno es el punto de partida de otras bifurcaciones” (1974: 478). En esta cita son solamente señaladas tres alternativas. Las demás quedan a la imaginación del lector. Esto permitiría que el lector no se enrede en la ficción y pueda seguir la estructura de la novela. Así, podemos concluir que una novela con la estructura planteada en este cuento podría desarrollar no más de tres universos posibles, como se ejemplifica en la Figura 2.

Esta constatación nos lleva al último punto de nuestro análisis: la verosimilitud. Tzvetan Todorov en la introducción de *Lo verosímil* señala que “se

hablará de verosimilitud de una obra en la medida en que esta trate de hacernos creer que se conforma a lo real y no a sus propias leyes; dicho de otro modo, lo verosímil es la máscara con que se disfrazan las leyes del texto, y que nosotros debemos tomar por una relación con la realidad” (1972: 13). Es decir, lo verosímil de un relato está determinado por la forma en cómo la narración nos presenta un mundo que los lectores



El jardín de senderos que se bifurcan de Jorge Luis Borges.

Otro punto importante en el texto de Borges es que no se describe una cantidad ilimitada de universos, solo dos: uno en el que el personaje muere y otro en el que vive. “En todas las ficciones, cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas opta por una y elimina las otras; en la del casi inextricable Ts’ui Pên, opta —simultáneamente— por todas. Crea, así, diversos porvenires, diversos tiempos,

pueden tomar como real. En *Interstallar*, la trama es verosímil, pues el espectador es testigo de la expedición al espacio que Cooper emprende y llega junto con él a ese agujero en el que puede ver el observatorio de universos posibles. En “El jardín de senderos que se bifurcan” se juega con la verosimilitud del relato fantástico cuando el personaje Yu Tsun afirma: “Los de la sangre de Ts’ui Pên —repliqué— seguimos excreando a ese monje. Esa publicación fue insensata. El libro es un acervo indeciso de borradores contradictorios. Lo he examinado alguna vez: en el tercer capítulo muere el héroe, en el cuarto está vivo” (Borges 1974: 476). En la cita, el personaje niega que la narración de su antepasado sea verosímil, la llama “un acervo indeciso de borradores contradictorios”. Sin embargo, más adelante, el personaje Stephen Albert menciona la estructura laberíntica del relato y

nos muestra cómo esos diversos porvenires se van bifurcando. Al final, y para sorpresa de todos, Yu Tsun, quien era incrédulo frente a este tipo de narraciones insinúa que él mismo es un viajero en esos múltiples universos, lo que termina por confirmar al lector que el mundo representado en esta historia es verosímil.

Para que un relato sea verosímil se necesita, según Barthes, citado por Todorov, del efecto de realidad, el cual es provisto por los detalles descritos en el propio texto:

Lo ‘real’ reaparece a título de significado de connotación; pues en el momento mismo en que se considera que estos detalles denotan directamente lo real, no hacen otra cosa, sin decirlo que significarlo: el barómetro de Flaubert, la pequeña puerta de Michelet no dicen finalmente sino esto: *nosotros somos lo real*; es

la categoría de lo ‘real’ (y no sus contenidos contingentes) la que es ahora significada; dicho de otro modo, la carencia misma de lo significado en provecho solo del referente llega a ser el significado mismo del realismo; se produce un *efecto de realidad* fundamento de ese verosímil inconfesado que constituye la estética de todas las obras corrientes de la modernidad (Todorov 1972: 100).

Barthes toma como ejemplo la descripción que hace Flaubert de la ciudad de Ruan, para darle ese efecto de realidad a su obra, aun si esos detalles no sumaran a la trama de *Madame Bovary*. Al situar al lector en un espacio conocido (Ruan) y proveerle de elementos que identifique como reales, asume como verosímil la narración. Por eso, aplicado a cualquier obra, estos referentes son los que le otorgan el efecto de realidad

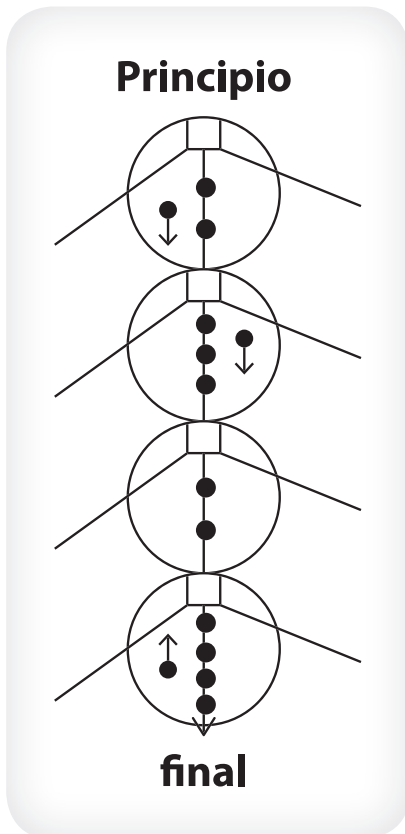


Figura 1. Núcleos y satélites. (Chatman 1990: 57).

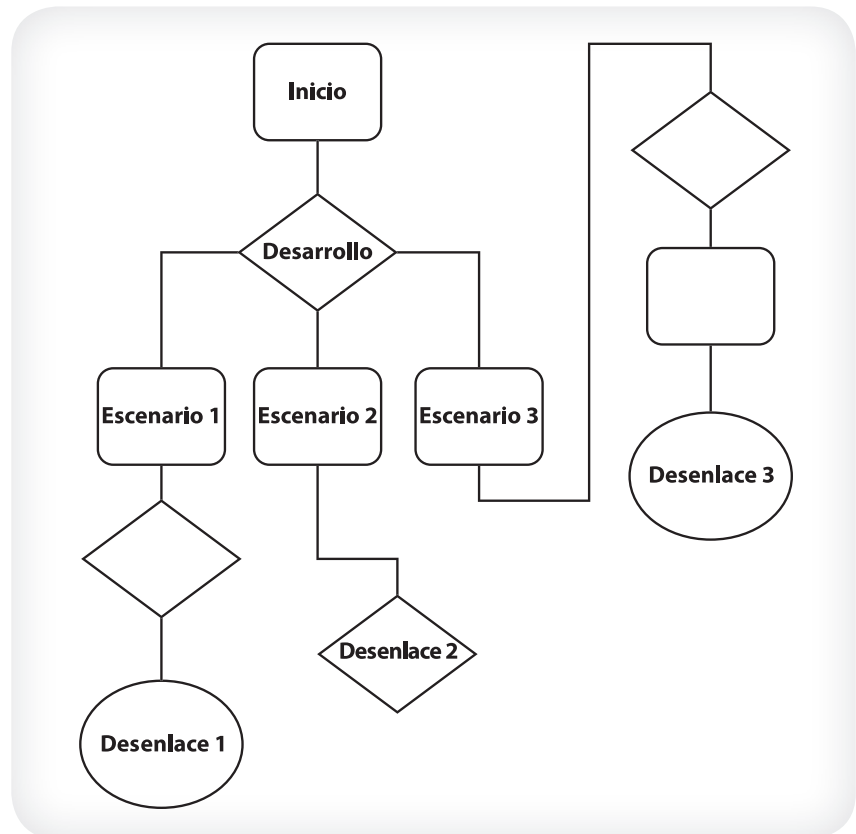


Figura 2. Estructura de una novela con tres mundos posibles. (Elaboración propia).



Fotograma de *Interstellar*. Foto: Europapress.

necesario para que esta pueda considerarse verosímil.

En el caso de *Interstellar*, para la fecha de su estreno se conocía sobre los viajes espaciales y el interés de los ingenieros de la NASA por explorar nuevos planetas. Por eso, que la ficción transcurra en el espacio y se vea a Cooper interactuando con robots y que el lanzarse a un agujero negro se considere verosímil. Los robots, la nave espacial y demás elementos del espacio proveen de ese efecto de realidad a esta película de ciencia ficción. En “El jardín de senderos que se bifurcan”, el personaje Yu Tsun conversa en una biblioteca con Stephen Albert. Los libros orientales y occidentales, el escritorio, el papel rosado y tenue y cuadriculado donde estaba escrita la carta de Ts’ui Pên, proporcionan el efecto de realidad al lector, y le confirman el lugar donde se encuentran los personajes. De allí que los detalles deben ser perfectamente identificables para el lector.

CONCLUSIÓN

Hemos estudiado el modelo de universos posibles aplicado a una novela que se explica en el cuento “El jardín de senderos que

se bifurcan”. Hemos empezado reconociendo que, a diferencia del cine, la narrativa no construye una visión estándar de los personajes, sino que cada lector elabora sus proyecciones mentales de ellos. Por eso mismo asumimos que este recurso de los universos posibles haya sido tomado por las artes visuales, antes que por la propia literatura.

No obstante, hemos planteado una serie de pautas que podrían ayudar a un escritor a construir la macroestructura de su novela siguiendo este modelo. En primer lugar, colocando ante el lector una realidad que asuma que transcurre en un tiempo presente, una realidad que ubique al lector y le ayude a que construya su proyección mental de los personajes. Luego, esquematizando su historia, ayudándose para ello de un diagrama de flujo, en el que pueda delimitar los universos posibles que desarrollará, centrándose en dos o tres. Finalmente, presentando al lector un mundo que pueda tomar como real, sirviéndose de elementos que le sean identificables y que le otorguen el efecto de realidad a su historia, para que esta sea verosímil.



Notas

- 1 Esta imposibilidad del eterno retorno se plasma también en el cuento “La otra muerte” (1949): “En la Suma Teológica se niega que Dios pueda hacer que lo pasado no haya sido, pero nada se dice de la intrincada concatenación de causas y efectos, que es tan vasta y tan íntima que acaso no cabría anular un solo hecho remoto, por insignificante que fuera, sin invalidar el presente. Modificar el pasado no es modificar un solo hecho; es anular sus consecuencias, que tienden a ser infinitas. Dicho sea con otras palabras; es crear dos historias universales. En la primera (digamos), Pedro Damián murió en Entre Ríos en 1946; en la segunda, en Masoller, en 1904. Esta es la que vivimos ahora, pero la supresión de aquella no fue inmediata y produjo las incoherencias que he referido” (Borges 1974: 575).

Bibliografía

- Borges, Jorge Luis
1974 *Obras completas*. Buenos Aires: Emecé.
- Chatman, Seymour
1990 *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus.
- Thomas, E., Nolan, C. & Obst, L. (productores), & Nolan, C. (director)
2014 *Interstellar* [película]. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Todorov, Tzvetan
1972 *Lo verosímil*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.