

**Tlön, Uqbar, Digital World:
Myotismon y la sutil referencia a Jorge Luis Borges**

Diego Hernán Rosain

FFyL-Universidad de Buenos Aires/ RIIAM/ Asociación Cultural Satori

dhernan_rosain@live.com.ar

Resumen

Muchas historias de *manganime* se encuentran total o parcialmente inspiradas en clásicos literarios universales. Pero, cuando vemos con detenimiento, notamos que la gran mayoría de ellos pertenecen o bien a casos autóctonos, o bien al canon literario de Oriente y Occidente. Sin embargo, en esa concepción de “Occidente”, las letras latinoamericanas parecieran no clasificar. El único caso parcial de una referencia a un autor sudamericano que podemos hallar en el *manganime* es una breve referencia a un título de Jorge Luis Borges en el anime *Digimon Adventure* (1999) de Akiyoshi Hongō durante el capítulo 27. Esa cita, para nada caprichosa, vincula al autor argentino con cierta idea de virtualidad e implicancias posibles entre lo ficticio en la realidad. En el siguiente trabajo, analizaremos el por qué de esa mención a la obra de Borges es una clara reflexión sobre cómo la creación de un código digital ha llegado a transformar nuestra manera de abordar el mundo.

Palabras clave: Manganime; Digimon Adventure; Akiyoshi Hongō; Jorge Luis Borges

En cinco años de investigar préstamos y reescrituras del canon literario universal en el *manganime*, jamás encontré referencia a escritor latinoamericano alguno. Por supuesto hallé guiños y datos referidos a la cultura, el deporte, la historia y la geografía; pero en lo que respecta a la literatura, siquiera una mención a un nombre o el título de una obra. Creía que nuestras letras carecían de interés para *mangaka* y animadores de la Tierra del Sol Naciente hasta que, de casualidad, en una de esas tantas páginas de curiosidades y *funfacts* me topé con el siguiente dato: en el capítulo 27 de *Digimon Adventure* (1999) de Akiyoshi Hongō,¹ uno de los más recordados villanos de la franquicia pronuncia un hechizo cuyo contenido coincide con el título de uno de los más famosos cuentos del escritor argentino Jorge Luis Borges. Sin dar crédito a lo que mis ojos acababan de leer, acudí a la versión latina del episodio en cuestión para oír cómo un imponente Myotismon (Vamdemon en la versión nipona) pronunciaba en una tergiversada lengua las palabras escritas por Borges. Todavía un tanto desconfiado, busqué la versión original en japonés, en la que sorprendentemente se entendía con mayor claridad la frase “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius”. Una vez que verifiqué esta información no pude dejar de pensar: ¿era esto una hermosa casualidad o simplemente un homenaje al autor argentino? ¿Había acaso algo más detrás de aquella cita insertada en una serie para niños japoneses quienes probablemente jamás oyeron (y pocos leerían) al famoso escritor rioplatense? He aquí mis conclusiones.

A partir de la década del '50 y definitivamente luego de los años '60, el nombre de Jorge Luis Borges pasó a formar parte indiscutible e inevitable del canon literario universal. Grandes teóricos internacionales como Michel Foucault, Harold Bloom y Umberto Eco, solo por nombrar algunos, leyeron, estudiaron y comentaron la obra de este tímido hombre de las orillas del Plata. No es de extrañar que su fama llegara hasta un archipiélago ubicado en la antípoda opuesta del mapamundi, pero el hecho de que uno de sus textos figure en un *anime* tan poco literario como *Digimon Adventure* no puede más que causar asombro y sorpresa.

La curiosidad de Borges por Japón puede ser rastreada desde sus inicios: En *Historia universal de la infamia* (1935), el sexto cuento titulado “El incivil maestro de ceremonias Kotsuké no Suké” es una versión personal del origen de la leyenda japonesa de los 47 *rōnin*; en 1953 conoció a su compañera de ruta, María Kodama, de ascendencia nipona; en 1972 publicó *El oro de los tigres* dentro del que figuran seis *tankas*;² en 1976 publicó junto con Alicia Jurado su ensayo *Qué es el budismo*; en 1979 conoció por primera vez la Tierra de los Samuráis; y en 1981 publicó dos poemas de temática nipona y

¹ Cabe aclarar que nada se sabe de la vida personal de Akiyoshi Hongō. Esto se debe a que es un pseudónimo utilizado por Bandai para referirse al grupo de personas responsables de la creación del concepto original y de los diseños de los personajes que forman parte de la franquicia transmediática Digimon. El nombre propio es el resultado de la fusión de los de “Aki” (proveniente de la creadora de los *tamagotchi*), “Katsuyoshi” (diseñador de animación de Toei Animation) y “Hongō” (responsable de *tamagotchi* en Bandai). Se desconoce el motivo por el cual Bandai habría podido tomar esta decisión.

² “He querido adaptar a nuestra prosodia la estrofa japonesa que consta de un primer verso de cinco sílabas, de uno de siete, de uno de cinco y de dos últimos de siete. Quién sabe cómo sonarán estos ejercicios a oídos orientales. La forma original prescinde asimismo de rimas” (Borges, 1974: 1140).

17 *haiku* dentro de su antología *La cifra*. Estos datos para nada menores nos permiten ver que Japón siempre estuvo allí para el bibliotecario erudito. Ahora bien, ¿qué tiene de particular “Tlön...” para ser citado en una serie como *Digimon*?

La historia fue originalmente publicada en la revista *Sur* en 1940 y posteriormente recopilada en la *Antología de la literatura fantástica* para finalmente consagrarse en *El jardín de los senderos que se bifurcan* (1941), predecesor de *Ficciones* (1944). El relato comienza con una disquisición que mantienen el ficcionalizado autor con su cordial amigo Adolfo Bioy Casares sobre un artículo referido a Uqbar que figura en la reimpresión de la *Biblioteca Británica*. Cuando el narrador Borges consulta su propia edición, no halla la publicación en cuestión, lo que desata la pesquisa intelectual. Él y su interlocutor comprueban que la única diferencia entre los ejemplares es el apartado que involucra a Uqbar, una región de Iraq o Asia Menor, por lo cual se interesan animosamente en las características de dicha área.

La literatura de Uqbar pertenece al género fantástico y allí se habla de la zona imaginaria conocida como Tlön. Sin mucha más información, tras dos años de perder indicio alguno, el narrador se topa con *A First Encyclopedia of Tlön*, en cuya primera página figura estampada la frase “Orbis Tertius”. El contenido de la enciclopedia no es más que un compendio de información referida a un planeta ficticio difundido por una sociedad secreta de intelectuales que, como concluye Borges, ha tenido una recepción veraz y creíble. Esto, según las apreciaciones del ávido lector, acabará por modelar tarde o temprano el pensamiento de nuestro propio mundo hasta crear un tercer orden ni materialista ni idealista, sino textual y virtual, despojado de todo referente.

Este cuento sin lugar a dudas engloba muchos de los tópicos borgeanos clásicos: el hallazgo de un objeto curioso y misterioso, la irrupción de lo fantástico en la realidad, la ficcionalización del autor y su entorno, la cita y mención de personas y textos apócrifos, la configuración de mundos alternativos regidos por leyes para-rationales, el poder intrínseco de los procesos de lectoescritura e interpretación, la incidencia de ideas novedosas en el pensamiento vigente, la combinación de los planos de la ficción y la teoría, entre muchos otros. “Tlön...” es, entre otras cosas, el ejemplo cabal de cómo la imaginación humana modifica y altera la realidad de los sujetos, de cómo la ficción hace mella en el devenir constante de un mundo en apariencia consolidado. Las ficciones de Borges proponen, en última instancia, ejemplificar la influencia que tiene la escritura sobre los conceptos de verdad y falsedad, realidad e invención creativa, las cosas y los pensamientos.³ El lenguaje, como sistema de signos, es capaz de modificar los modos de percibir el universo debido a que las palabras son el canal del pensamiento y una herramienta de la que disponen los hombres para entrar en contacto con el ser.⁴

³ Para profundizar en las apreciaciones de Borges en torno al lenguaje en los ensayos de su juventud consultar Rosain, Diego Hernán (2018), “Del dicho al hecho: los debates lingüísticos de Jorge Luis Borges y Macedonio Fernández en la década del '20”, en *Recial*, Vol. 9, Nº 13, junio. En línea: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/recial/article/view/20996/20583>.

⁴ “Borges llega a sugerirnos que todo sistema es inevitablemente artificial, que a menudo no excede el ejercicio de la pura ficción, que está muy cerca del mero pasatiempo, aún más: pareciera juzgarlo como perjudicial efecto secundario –según se

Entonces, ¿en qué influye este relato al argumento de *Digimon Adventure*? Bien sabido es que la idea original de Hongō para crear la franquicia de Digimon provino, por un lado, del éxito arrollador con el que contaron los *tamagotchi*, unas mascotas virtuales encapsuladas dentro de una consola similar a un huevo, ideados por Aki Maita y comercializados por Bandai; por el otro, su gran rival y precursor *Pokémon* (1996), el juego para GameBoy de Satoshi Tajiri y Ken Sugimori. Hongō tomó el sistema de batallas y evolución de *Pokémon* y lo combinó con cierta lógica y coherencia implícita en los *tamagotchi* para inventar una historia que transcurría en un mundo por completo virtual.⁵ Allí, siete niños japoneses son escogidos para salvar el Digimundo de terribles villanos que no solo amenazan con destruir esta otra realidad, sino también la dimensión de la que ellos mismos proceden. Para evitarlo, cada uno cuenta con un emblema que los identifica, los cuales destacan sus virtudes latentes a su vez que los distinguen del resto, y un digimon, un monstruo digital creado a partir de datos cibernéticos con el que deberán construir un vínculo emocional sano para poder crecer y volverse más fuertes.

A lo largo de dos sagas, Taichi Yagami y otros seis jóvenes cargarán con el destino de los digimon en sus hombros sólo para enterarse de que ciertas anomalías climáticas que se estaban produciendo en su mundo eran consecuencia directa de las anomalías ocasionadas en el mundo digital. Y no solo eso, sino que el villano de la tercera saga, Myotismon, tramaba en última instancia viajar al mundo real para acabar con el octavo niño elegido y así evitar la salvación de ambas realidades. La vía que encuentra este enemigo para transportar su ejército a nuestra dimensión es por medio de nueve tarjetas de acceso posicionadas en un tablero las cuales se activan con el hechizo “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius”. Una vez pronunciadas las palabras mágicas, dos enormes puertas de metal de su castillo se abren para habilitar un portal desde el Digimundo hacia el mundo humano. Los niños elegidos llegan tarde para detener al villano, pero, gracias a unas cartas que les facilita el señor Gennai, una base de datos sin función con la apariencia de un anciano y que obedece las órdenes de un ser superior, logran reabrir la puerta y volver a Japón para detener los planes de Myotismon.

La saga continúa con una estructura similar a las anteriores: los protagonistas estrechan aún más sus lazos con sus digimon, los cuales desbloquean nuevas digievoluciones; encuentran a la octava niña elegida quien resulta ser la hermana menor de Tai; derrotan a Myotismon y finalmente regresan al Digimundo que se encuentra nuevamente en problemas. Ahora bien, ¿existe una conexión fehaciente entre el cuento de Borges y la tercera saga de la serie? Si confiamos en que Japón tiene su propio canon de escritores de renombre y Akiyoshi Hongō estaba por aquel entonces lo suficientemente informado

dice en *argot* médico— del uso que hacemos del lenguaje, en tanto suponemos que éste es un dócil instrumento para dominar y almacenar ordenadamente nuestra información sobre el mundo” (Rest, 1976: 34).

⁵ Para comprender cómo surgió una franquicia como Digimon, además de analizar su rivalidad con Pokémon hay que entender que en la década de los 90 la fantasía fue un tema muy recurrente en este período, siendo además el género que más posibilidades ofrecía a la hora de innovar en cuestión de argumento y ambientación. Los títulos de esta temática que más se beneficiaron fueron casualmente adaptaciones de videojuegos y novelas ligeras que empezaban a suscitar un gran interés entre los jóvenes de la época. Digimon combinó todo esto de manera tal que implicó todo un fenómeno mercantil hasta el día de hoy (Heredia Pitarch, 2018: 60-61).

como para citar a cualquiera de ellos y aun así escogió utilizar a Borges, entonces la elección por el autor argentino no puede ni debe ser caprichosa.

Recordemos que “Tlön...” no sólo fue publicado numerosas veces en cuatro soportes y antologías a lo largo de una década antes de ser traducido a múltiples lenguas y recorrer el ancho mundo, sino que también es uno de los cuentos más emblemáticos y famosos del autor en cuestión. Podríamos incluso postularlo como una marca registrada del mismo Borges y, así como “El idioma analítico de John Wilkins” (1952) inspiró a Foucault para escribir *Las palabras y las cosas* (1966), “Tlön...” tranquilamente pudo haber tenido incidencia en la configuración del argumento de *Digimon Adventure*. Todavía más, la referencia aparece justo a la mitad de toda la serie,⁶ en un momento en que se plantea que aquello que ocurre en el mundo cibernético tiene repercusiones directas en la realidad.

Durante el encuentro entre los niños elegidos con el señor Gennai, él les explica que el Digimundo no es más que un ciberespacio generado por la presencia de Internet, el cual es regido por reglas particulares y se encuentra separado de la Tierra por una barrera cuyos límites son difusos e inestables (28.7:50).⁷ Si el mundo real está constituido de átomos y moléculas, el Digimundo es un conjunto de datos que cumplen una función en la realidad: programas, documentos, aplicaciones o incluso virus. Si, por ejemplo, un archivo se corrompe en el mundo real, eso causa anomalías dentro del Digimundo. Si bien pareciera existir a primera vista una jerarquía entre una dimensión y otra, los hechos acaecidos a fines del siglo XX previos a la llegada de los niños elegidos al mundo digital demuestran que las acciones emprendidas allí acaban por repercutir de un modo negativo en nuestro mundo, equiparándolos en igualdad de posibilidades y no dejando lugar a dudas su coexistencia y codependencia.⁸

Lo mismo sucede en “Tlön...”, según palabras de Beatriz Sarlo:

La existencia de Tlön se basa en un presupuesto 'como si', sustentado en el poder del lenguaje para producir realidad. Formado por el lenguaje, Tlön se origina, además, en una de las organizaciones formales que más fascinan a Borges: la enciclopedia, redactada por una secta, otra de sus formas predilectas de organización ficticia de lo social. Pero, en el final del relato,

⁶ La historia original cuenta con un total de 54 episodios.

⁷ “Sin barrera semántica o estructural, la red tampoco está fija en el tiempo. Se infla, se mueve y se transforma permanentemente. El World Wide Web es un flujo. Sus fuentes innumerables, sus turbulencias, su irresistible ascensión, ofrecen una sobrecogedora imagen del crecimiento de información contemporáneo. Cada reserva de memoria, cada grupo, cada individuo, cada objeto, pueden convertirse en emisor e hincharla ola. Sobre esto, Roy Ascotl habla, de una manea gráfica, *del segundo diluvio*: el diluvio de informaciones. Para bien o para mal, ese diluvio no será seguido de una decrecida. Debemos acostumbrarnos a esa profusión y a ese desorden. Salvo catástrofe cultural, ninguna vuelta al orden, ninguna autoridad central nos retomará a la tierra firme y a los paisajes estables y bien balizados de antes de la inundación” (Lévy, 2007: 133, las cursivas son suyas).

⁸ “La aceleración del cambio, la virtualización, la universalización sin barreras son tendencias de fondo, muy probablemente irreversibles, que queremos integrar en todos nuestros razonamientos y en todas nuestras decisiones. En cambio, la manea en que estas tendencias van a encarnarse y a repercutir en la vida económica, política y social queda indeterminada” (Lévy, 2007: 175).

Tlön invade la imperfecta realidad en la que vivimos: objetos de Tlön cruzan la línea tenue entre el mundo de palabras, presentado como texto de una enciclopedia, y el mundo de palabras postulado irónicamente como 'real', porque allí los lectores encontramos al narrador 'Borges' y sus amigos escritores. El 'como si' que origina a Tlön revela la fuerza del idealismo tlónico, y los objetos del mundo 'como si' invaden la 'realidad' en un proceso de contaminación silenciosa: desdoblado el pliegue que las separa, *las palabras se convierten en cosas*. (Sarlo, 1995: 57-58, las cursivas son suyas).

El Digimundo, regido por el lenguaje invisible y virtual de la programación, acaba invadiendo la totalidad de la realidad y repercutiendo en ella, volviéndose tan real como las cosas en sí (Medina, 2007: X-XI). No se puede pretender que el Digimundo sea una ficción, así como tampoco se lo puede decir de Tlön en tanto y en cuanto su simple enunciación altera la realidad.

A diferencia de lo que ocurre en la tradición occidental consolidada por Lewis Carroll pero ya vigente en autores como Jonathan Swift en la que el traspaso a una zona maravillosa no implicaba mayores repercusiones en el mundo de lo verosímil salvo para el protagonista,⁹ tanto Borges como Hongō postulan que la existencia de ese otro espacio ficticio o virtual dialoga y modifica los eventos de ese primer mundo percibido como real. En el episodio 21, durante una breve estadía de Tai y Koromon en Japón, el protagonista asegura estar cansado de discernir qué es lo que pertenece a la vigilia y qué al sueño (11.00), para inmediatamente después comprender que la deformación que sufrió la dimensión de los digimon perjudica directamente nuestro mundo y todo es real (11.30).

En una época en que la radio, el cine y la insipiente televisión comenzaban a hacer mella en los modos de consumo audiovisual, Borges escribió varios pseudoensayos en los que discutió y debatió en torno a los alcances de lo virtual y sus efectos en la cotidianeidad; casi sesenta años después, un director de animación japonesa retomó la premisa de uno de sus cuentos para insertar una ínfima referencia en la trama de su historia con el fin de demostrar que el escritor argentino tenía razón: hay un mundo que está allí, aunque no lo vemos realmente, que tiene implicancias incalculables en nuestra vida; una red de

⁹ “Desde el momento en que Alicia penetra en la madriguera se encuentra con un mundo en el que todo sucede de otro modo y en el que las normas de conducta son diferentes de las que tiene inculcadas la protagonista; es decir, que ha penetrado en una comarca donde rigen otras codificaciones. Las normas en que ha sido educada impulsan a Alicia a tratar de entender esa codificación de apariencia tan anómala, pues los niños deben integrarse en el orden vigente al que se incorporan; ello se prolonga hasta el capítulo VII inclusive de *Alice in Wonderland*, mientras la heroína trata de alcanzar un tamaño adecuado para estar a la altura de los habitantes del País de las Maravillas. Pero en la parte final del libro la actitud de Alicia cambia: advierte que debe enfrentarse con enemigos que no son más que cartas de una baraja y, más tarde, comienza a crecer hasta tornarse todopoderosa durante la vista de la causa judicial; es decir que, al verse impedida de cumplir su integración, rechaza el código vigente allí porque le es ininteligible y asume la tarea de imponer el suyo propio, con lo cual triunfa la educación victoriana (...). En definitiva, hay un intento de salir del orden cotidiano y establecido, que Alicia no comparte naturalmente como suyo, pero ante su fracaso, regresa sumisamente al lugar de origen” (Rest, 1976: 73).

significados que nos modifica constantemente a pesar de ocupar un espacio ajeno a las tres dimensiones a las que estamos habituados.¹⁰

De un modo excesivamente alegórico y rupturista, Hongō se inscribe y distancia simultáneamente de cierta tradición proveniente de los relatos maravillosos y cuentos populares al estilo europeo a la vez que de las problemáticas que postula la ciencia ficción gracias a la lectura fagocitada e hipertrabajada de una de las aristas de la poética borgeana. Lo que en apariencia se presenta como un humilde homenaje a una de las más fructíferas plumas latinoamericanas del siglo XX, bajo la lupa atenta se convierte en una reutilización coherente y justificada: las apreciaciones de Borges en torno a la potencia del código lingüístico y los sistemas arbitrarios de significados son traducidas por Hongō dentro de un argumento fantástico avalado por el código binario y la interconexión de redes cibernéticas. Dicho ejemplo desmorona cualquier argumento que sostenga la inocencia e ingenuidad de cualquier *anime* descartado como un simple dibujo animado, a la vez que nos demuestra el valioso medio de rescate y difusión de obras literarias que resulta ser.

Referencias

- Borges, J. L. (1974). *Obras Completas (1923-1972)*. Buenos Aires: Emecé.
- Heredia Pitarch, D. (2018). *Anime! Anime! 100 años de animación japonesa*. Madrid: Diábolo ediciones.
- Kakudo, H. (1999). *Digimon Adventure*. Tokio: Toei Animation.
- Lévy, Pierre (2007 [1997]). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Medina, M. (2007 [1997]). “Prólogo” en Lévy, Pierre, *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, pp. VII-XXIV.
- Rest, J. (1976). *El laberinto del universo. Borges y el pensamiento nominalista*. Buenos Aires: Ediciones Librerías Fausto.
- Rosain, D. H. (2018). “Del dicho al hecho: los debates lingüísticos de Jorge Luis Borges y Macedonio Fernández en la década del '20”, en Recial, Vol. 9, N° 13, junio. En línea: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/recial/article/view/20996/20583>.
- Sarlo, B. (1995). *Borges, un escritor en las orillas*. Buenos Aires: Ariel.

¹⁰ “En suma, las relaciones que mantenemos con los signos constituyen el eje en torno del cual se organiza en su totalidad el pensamiento literario de Borges. Los hombres se hallan instalados simultáneamente en dos universos que de algún modo son análogos y coextensivos, pero que al mismo tiempo se oponen entre sí tal como la imagen de un espejo se opone al objeto reflejado. Estamos insertos en uno de estos universos, del que formamos parte; el otro, en cambio, consiste en el sistema de símbolos que utilizamos para interpretar al anterior. Por su naturaleza intrínseca, el primero es *real*; el segundo, *ficticio*. El mundo real es un laberinto del que no es posible escapar; el ficticio es la imagen registrada en el espejo de nuestra reflexión sistematizadora. En tanto existimos somos una porción de esa realidad cuyas características, empero, resultan inexplicables para nosotros pues tan pronto como tratamos de enunciarlas –y aun de pensarlas– se convierten en ficción. Por consiguiente, la realidad en sí misma se nos presenta caótica, dura, rígida, inescrutable” (Rest, 1976: 102-103, las cursivas son suyas).

Rosain, D. H. (2023). Tlön Uqbar, Digital World: Myotismón y la sutil referencia Jorge Luis Borges. En: Santillán, G. y Resiale Viano, J. (Eds), Los estudios asiáticos y africanos en 2022. Actas del X congreso nacional de ALADAA -Argentina-. La Plata: Asociación Latinoamericana de Estudios de Asia y África. Pp. 862-868.