



Universidad Católica Andrés Bello
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Comunicación Social
Mención: Artes Audiovisuales

TRABAJO DE GRADO

JARDÍN DE TIEMPO: PROYECTO DE NARRATIVA TRANSMEDIA FUNDAMENTADO EN DOS CLAVES DE LA SIMBOLOGÍA BORGIANA

Tesistas:

Jose Ostos
Erick Achang

Tutor: Humberto Valdivieso

Caracas, septiembre de 2014

Formato G:

Planilla de evaluación

Fecha: _____

Escuela de Comunicación Social
Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

dejamos constancia de que una vez revisado y sometido éste a presentación y evaluación, se le otorga la siguiente calificación:

Calificación Final: En números _____ En letras: _____

Observaciones _____

Nombre:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

Firma:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer profundamente a estas personas por unirse al viaje que ha sido la realización de este proyecto. Sin sus ideas y su trabajo la completación del *Jardín de Tiempo* no habría sido posible; es tan suyo como nuestro.

Humberto Valdivieso

Mary Matos

Embajada de la República Argentina

Nelesi Rodríguez

José Ignacio Benitez

Beto Gutiérrez

Florencia Alvarado

Henry D'Arthenay

Daniel De Sousa

Javiera Casanova

Martín Zicari

Jefferson Quintana

Juan Pablo Valdivieso

Yucef Mehri

Valentina Alvarado

Margarita D'Amico

Rolando Peña

Lucía Guinand

César Arraiz

Juan Manuel Trujillo, Simón Hernández, Enrique Pérez, Rafael Greco, Juan Peraza, Alexander Wright, Adolfo Malavé, Angel Zambrano, Ezequiel Barakat, Adela Pantin, Cybele Peña, Alesandra Rangel, Andrea Loreley, Jaime Achang, María Malpica, Daniel Achang, Rafael Muñoz, Manuela Walfenzao, Isabella Ostos, Pototo Ostos y Conchita Hernández.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

I. INTRODUCCIÓN	6
II. MARCO TEÓRICO	8
Jorge Luis Borges	8
Lector y escritor	8
Dos claves de la simbología borgiana	12
El Tiempo	12
El Laberinto	13
El jardín de senderos que se bifurcan	15
Narrativa en la convergencia	18
Narrativa transmedia	18
Cultura participativa	23
Creación en los entornos digitales	26
El arte en la digitalidad	26
Creación colaborativa	30
III. MARCO METODOLÓGICO	33
Planteamiento del problema	33
Objetivos	34
Objetivo general	34
Objetivos específicos	34
Justificación	35
Delimitación	37
Objetivo de la aplicación	39
Público meta	40
Selección del formato audiovisual	41
Producción del contenido	42
Conceptualización	42

Diseño de interactividad	44
Storyboard	44
Mapa de navegación	48
Interfaz	49
Función de los botones	50
Hipertextos	52
Diseño audiovisual	55
Diseño de sonido	59
Presupuesto	60
Análisis de costos	61
IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	62
El jardín de senderos que se bifurcan y su simbología: una metáfora	62
Narrativa transmedia: un vehículo	64
Alianzas creativas	67
Los colaboradores y las piezas	69
jardindetempo.com	76
V. CONCLUSIONES	78
VI. RECOMENDACIONES	80
VII. REFERENCIAS	82
VIII. ANEXOS	87
Glosario de términos	87
Imágenes	90

I. INTRODUCCIÓN

Lo digital, como espacio que habitan y en el que tienen movilidad los discursos y la información en la contemporaneidad, ha abierto muchas puertas para la exploración de nuevos formatos y posibilidades narrativas. Asimismo, las realidades espacio-temporales en la digitalidad son de carácter ubicuo: los contenidos están albergados en un presente continuo y en su cartografía todos los caminos están conectados entre ellos.

Estas premisas, si bien son consecuencia de innovaciones tecnológicas relativamente recientes, fueron prefiguradas de forma simbólica en las reflexiones filosóficas y metafísicas presentes a lo largo de la obra de Jorge Luis Borges, con especial lucidez en su cuento *El jardín de senderos que se bifurcan*.

En el punto de encuentro de ambas aproximaciones nace *Jardín de tiempo*, un proyecto de tesis que, con una obra de Narrativa Transmedia ubicada en la web como producto final, reflexiona sobre el estado actual de la narrativa y su relación con las nuevas realidades de la comunicación contemporánea.

Este trabajo de grado profundiza en su discurso sobre la noción de autoría, presentando un modelo abierto no solo en su construcción como obra colaborativa a partir de alianzas creativas, sino en la forma en que se relaciona con su audiencia a través de la interactividad.

jardindet tiempo.com es un espacio para ser explorado *ad infinitum*, pues, como en el laberinto de tiempo borgiano, sus senderos se bifurcan perpetuamente.

II. MARCO TEÓRICO

Jorge Luis Borges

*Que otros se jacten de las páginas que han escrito;
a mí me enorgullecen las que he leído.*

Jorge Luis Borges

Lector y escritor

Jorge Luis Borges nació en Buenos Aires, Argentina, el 24 de agosto de 1899. La de Borges era una casa bilingüe y con inclinaciones por las letras y la filosofía.

A los seis años le dijo a su padre que quería ser escritor. A los siete años escribió un resumen de mitología griega en inglés; a los ocho escribió un cuento titulado *La visera fatal*, inspirado en un episodio del Quijote; a los nueve tradujo del inglés *El príncipe feliz*, de Oscar Wilde.

Francis Haslam, su abuela, le leía revistas inglesas desde temprana edad. "Borges ha admitido en varias ocasiones que el intelecto y humor seco de su abuela es el origen del estilo conciso de su prosa." (Ruch, 2004, traducción libre del autor) [página web en línea].

En 1914, Borges y su familia se mudan a Ginebra, donde cursaría la escuela secundaria, pero, más importante aún, donde descubriría muchos de los autores que definirían su trabajo literario a lo largo de los años.

Fue en el College Calvin que Borges conoció la literatura simbolista. (...) A través del trabajo abstracto de escritores como Verlaine, Rimbaud y Mallarmé, Borges descubrió una nueva manera de relacionarse con el mundo, y esa era solo una de las facetas que conoció. (Ruch, 2004, traducción libre del autor) [página web en línea].

Durante esos años descubrió también la obra de Schopenhauer, a quien citaría extensamente en su obra, y la poesía de Walt Whitman. Años después realizaría una traducción al español de *Leaves of Grass*, la gran obra del poeta americano.

En 1921 regresó a Argentina, donde participó en la fundación de varias publicaciones literarias y filosóficas como Prisma (1921-1922), Proa (1922-1926) y Martín Fierro en la que publicó esporádicamente; escribió poesía lírica centrada en temas históricos de su país, que quedó recopilada en volúmenes como Fervor de Buenos Aires (1923), Luna de enfrente (1925) y Cuaderno San Martín (1929). (Enciclopedia Encarta, 2008).

"En 1933, Borges empezó a escribir una serie de cuentos que titularía *Historia universal de la infamia*, una colección de cuentos inspirados en hechos criminales reales. Fueron publicados entre los años 1933 y 1934 en la revista Sur." (Ruch, 2004, traducción libre del autor) [página web en línea]. *Historia universal de la infamia* fue la primera aproximación del escritor a esta técnica, que profundizaría en trabajos posteriores.

A finales de la década de los treinta sufrió un accidente que agravó su salud, tambaleando entre la vida y la muerte por semanas en un hospital. Tras recuperarse, temía

que la enfermedad y las operaciones hubiesen afectado de alguna manera su capacidad mental y creativa.

En un intento por descubrir si su creatividad había o no sido afectada por el accidente, escribió una nueva historia; un esfuerzo en una nueva dirección. El resultado fue Pierre Menard, autor del Quijote. En seguida escribió Tlön, Uqbar, Orbis Tertius, ambos cuentos publicados en la revista Sur. (Ruch, 2004, traducción libre del autor) [página web en línea].

Estos cuentos, junto a los que escribiría a continuación en el sótano de la Librería Municipal, donde trabajaba como asistente, terminaron formando parte de *El jardín de senderos que se bifurcan* (1941), que junto a los cuentos que conformaron *Artificios* (1944) fueron publicados en *Ficciones* (1944), una de las obras más importantes en la bibliografía de Borges.

Durante los años siguientes Borges publicó varias colaboraciones con Adolfo Bioy-Casares, bajo los pseudónimos B. Suárez Lynch y H. Bustos Domecq; un nuevo libro de cuentos titulado *El Aleph* (1949) y su colección más importante de ensayos, *Otras inquisiciones* (1952).

En 1955, cuando ya su ceguera es casi definitiva, es nombrado director de la Biblioteca Nacional, y partir de 1961, cuando recibe, junto a Samuel Beckett, el Premio Fomentor del Congreso Internacional de Escritores, Borges recibe un número importante de reconocimientos: el título de Commendatore por el gobierno italiano, el de Comandante de

la Orden de las Letras y Artes por el gobierno francés, la Insignia de Caballero de la Orden del Imperio Británico y el Premio Cervantes son solo algunos en la lista.

"En 1963, Borges viaja nuevamente a Europa, revisitando muchos de los lugares que conoció en su juventud. En 1967 es invitado por Harvard a pasar un año en los Estados Unidos como profesor visitante de la universidad." (Ruch, 2004, traducción libre del autor) [página web en línea].

Durante los últimos años de su vida, antes de fallecer en Ginebra a los 86 años, Jorge Luis Borges continuó viajando, dando conferencias y escribiendo, publicando, incluso después de haber quedado ciego, un gran número de libros de cuentos, como *El informe de Brodie* (1970), *El libro de arena* (1975); de ensayos, *Nueve ensayos dantescos* (1982), *Atlas* (1985); y otros de poesía, como *El oro de los tigres* (1972), *La rosa profunda* (1975), *La moneda de hierro* (1976), *Historia de la noche* (1977), entre otros.

Dos claves de la simbología borgiana

La obra de Jorge Luis Borges está cargada de figuras simbólicas recurrentes que utilizó para metaforizar en forma literaria; a través de cuentos, ensayos y poemas, muchas de sus inquietudes filosóficas y metafísicas. Entre estas claves, dos de las más notorias dentro de su literatura, además de ser particularmente relevantes para este proyecto, son el Tiempo y el Laberinto.

El Tiempo

El tiempo es una de las obsesiones recurrentes en la literatura de Borges. Su naturaleza invariable, unidireccional, representa el punto de partida para arduas reflexiones en su obra.

"Para conjurarlo, ensaya la reivindicación de la eternidad, primero; la del instante, después. Lejos de finalizar en una concepción sistemática del tiempo, la obra de Borges devela su condición paradójica en medio de reflexiones divergentes y versos cruzados." (Serna, 2003, p.120).

En el ensayo *Nueva refutación del tiempo*, publicado en *Otras inquisiciones* (1952), repasa algunos de los argumentos sobre el espacio y la existencia de los objetos fuera de la mente, de los filósofos idealistas George Berkeley, David Hume y Arthur Schopenhauer para proponer una nueva lógica acerca de la articulación del tiempo como un sistema de correlatividad o, mejor dicho, ausente de esta:

Me dicen que el presente, el *specious present* de los psicólogos, dura entre unos segundos y una minúscula fracción de segundo; eso dura la historia del universo. Mejor dicho, no hay esa historia, como no hay la vida de un hombre, ni siquiera una de sus noches; cada momento que vivimos existe, no su imaginario conjunto. (Borges, 1952, p. 106).

Borges también llevaría estas preocupaciones a su trabajo de ficción. Cuentos como *El jardín de senderos que se bifurcan*, publicado en *Ficciones* (1944), evidencian estas cavilaciones. En el cuento, Stephen Albert, un hombre que se ha dedicado a la empresa de estudiar un Laberinto, conjetura:

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. (Borges, 2011, p. 113).

El Laberinto

"El símbolo del laberinto procede de la tradición clásica de los laberintos cretenses. Tiene un significado mágico, metafísico, como podría serlo el área de encuentro consigo mismo, un espacio místico, desconocido." (Noguera, 2011) [página web en línea]. En la literatura borgiana, sin embargo, este está presente no solo como clave simbólica, sino como estructura de algunos de sus cuentos.

En *El jardín de senderos que se bifurcan*, en apariencia un relato policial, Borges se vale de esta estructura como principio narrativo mientras desarrolla la idea de la posibilidad de

un libro laberíntico, circular, infinito: "No conjeturé otro procedimiento que el de un volumen cíclico, circular. Un volumen cuya última página fuera idéntica a la primera, con posibilidad de continuar indefinidamente." (Borges, 2011, p. 112).

En el poema titulado *Laberinto*, publicado en el libro *Elogio de la sombra* (1969), Borges contempla la idea del Laberinto como algo que se extiende y abarca todo el universo:

No habrá nunca una puerta. Estás adentro
 Y el alcázar abarca el universo
 Y no tiene ni anverso ni reverso
 Ni externo muro ni secreto centro.
 No esperes que el rigor de tu camino
 Que tercamente se bifurca en otro,
 Que tercamente se bifurca en otro,
 Tendrá fin. Es de hierro tu destino
 Como tu juez. No aguardes la embestida
 Del toro que es un hombre y cuya extraña
 Forma plural da horror a la maraña
 De interminable piedra entretejida.
 No existe. Nada esperes. Ni siquiera
 En el negro crepúsculo la fiera.
 (Borges, 2011) [página web en línea].

Ficciones (1944) es, sin lugar a dudas, uno de los libros en los que Borges explora con mayor profundidad esta simbología, escribiendo algunos de sus cuentos más importantes y definitivos, *El jardín de senderos que se bifurcan*, eje central de este trabajo investigativo, siendo uno de ellos.

El jardín de los senderos que se bifurcan

El Jardín de senderos que se bifurcan es un relato escrito por Jorge Luis Borges en 1941, cuya historia es rica en simbologías y claves borgianas como el tiempo y el laberinto. En el cuento, el *Jardín de los senderos que se bifurcan* es un supuesto libro oriental que representa el comportamiento del tiempo en un contexto filosófico:

Hasta ahora el cuento *El jardín de senderos que se bifurcan* ha sido considerado como una narración al estilo de Chesterton, un ‘sencillo’ cuento de detectives con ciertos alardes metafísicos que caracterizan la totalidad de la obra borgiana: laberintos, vidas paralelas y juegos con el tiempo. (Frank, s.f., p. 1).

Así mismo, el escritor Juan Moreno Rey en su texto *Intertextualidad en el policial de Borges* (s.f.) sugiere que, “En *El jardín de senderos que se bifurcan*, encontramos un relato al que el mismo Borges clasificó en el prólogo a la colección homónima, que luego fuera publicada junto con *Artificios* en *Ficciones*, 1945, como ‘policial’.” [página web en línea].

Sin embargo, este cuento no es un simple policial. *El Jardín* es exquisito en dialogismos. En él se presentan estructuras, personajes, situaciones y otros elementos que están relacionados con las claves filosóficas borgianas (Moreno, s.f.) [página web en línea]. Según el escritor Carlos Andrés Russo “El Jardín de senderos que se bifurcan, como tantos otros textos de Borges, presenta una trama que involucra tanto implícita como explícitamente una reflexión sobre el tiempo en tanto un laberinto filosófico inextricable.” (2012, p. 5).

En este relato, Borges plantea el tiempo como un elemento multidimensional y circular. Asimismo, el tiempo es concebido como un universo en donde todas las posibilidades ocurren simultáneamente, siendo todas correctas.

(...) 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, etc. 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 convergen: por ejemplo, usted llega a esta casa, pero en uno de los pasados posibles usted es mi enemigo, en otro mi amigo (...). (Borges, 2011, p. 113).

La imagen de laberinto no solo está representada en la trama argumental del cuento y en las ideas que exponen sus personajes, sino también en la propuesta de imaginar un texto dentro de otro texto, o un libro dentro de otro libro. Así el relato se convierte en un laberinto.

El tiempo es el elemento clave en este relato de Borges, ya que en el libro de Ts'ui Pên, lo que se bifurca y converge es el tiempo y no el espacio. Cada hecho posible se ramifica y de allí provienen otras ramificaciones, dando así una cantidad infinita de posibilidades (Berry, s.f.) [página web en línea]. La decisión de ubicar en un jardín su reflexión sobre las bifurcaciones del tiempo responde a la intención de crear un acertijo:

Sé que de todos los problemas, ninguno lo inquietó y lo trabajó como el abismal problema del tiempo. Ahora bien, ése es el único problema que no figura en las páginas del Jardín. Ni siquiera usa la palabra que quiere decir tiempo. ¿Cómo se explica usted esa voluntaria omisión?

Propuse varias soluciones; todas, insuficientes. Las discutimos; al fin, Stephen Albert me dijo:

—En una adivinanza cuyo tema es el ajedrez ¿cuál es la única palabra prohibida?

Reflexioné un momento y repuse: —La palabra ajedrez.

—Precisamente—dijo Albert—, El jardín de los senderos que se bifurcan es una enorme adivinanza, o parábola, cuyo tema es el tiempo; esa causa recóndita le prohíbe la mención de su nombre. Omitir siempre una palabra, recurrir a metáforas ineptas y a perífrasis evidentes, es quizá el modo más enfático de indicarla. (Borges, 2011, p. 115).

Según *El jardín de senderos que se bifurcan*, cada decisión genera una bifurcación temporal. Al tomar una decisión, las otras no son excluidas sino que pasan a formar parte de un arco o, mejor dicho, una red que une ambos eventos y todos los eventos. “El universo borgiano se caracteriza por una fascinación por las formas geométricas y razonamiento matemático superpuesta en acontecimientos aparentemente aleatorios en el tiempo y se disociados en el espacio.” (Berry, s.f. (Traducción libre del autor)) [página web en línea].

El jardín de senderos que se bifurcan expone la idea de un tiempo que se ramifica y crea otros tiempos en donde todos los desenlaces de un acontecimiento son posibles. Esto ocurre en tiempos paralelos y simultáneos al nuestro. Estas bifurcaciones se encuentran representadas en el libro de *Ts'ui Pên*, que funciona como “Un invisible laberinto de tiempo” (Borges, 2011, p. 111) en donde existen varias realidades (Russo, C. 2012).

Narrativa en la convergencia

Quizás se podría escribir mejor si se dejan los errores.

Jorge Luis Borges

Narrativa transmedia

La introducción de los nuevos medios digitales ha dado origen a una concepción: la cultura de la convergencia, en la cual una gran cantidad de contenidos dispuestos en múltiples disciplinas y plataformas confluyen y se interrelacionan creando historias complejas y nuevas narrativas. (Belsunces, 2011).

En la era de la convergencia, las nuevas narrativas según Costa y Piñeiro (2012) “(...) ponen un énfasis especial en la actividad del lector/espectador/usuario. La industria audiovisual se ha beneficiado de estas nuevas formas de contar historias, en particular, de aquellas que se valen de diferentes soportes y lenguajes para construir un relato unitario.” (p. 102).

Este nuevo escenario cultural cambia con los paradigmas de productor-consumidor, pasando de ser dos personajes que actúan separadamente a trabajar como una especie de unidad. De aquí surge el término “cultura participativa”, concepto que cambia la idea del espectador pasivo. (Jenkins, 2006, p. 14).

Expresiones como multiplataforma, crossmedia o transmedia se utilizan con frecuencia para designar esta tipología de proyectos a los que se puede acceder desde diferentes plataformas con contenidos adecuados al lenguaje forma de cada una de ellas (audiovisuales, textuales, hipertextuales, multimedia...). Entre estas narraciones, resultan de particular interés los proyectos transmedia en cuanto se trata de historias expandidas en diferentes medios y que permiten a los receptores obtener una experiencia unitaria –del contenido en un solo medio– o completa –con el disfrute de la totalidad de los componentes–. (Costa y Piñeiro 2012, p. 103).

El término Narrativas Transmedia fue introducido por primera vez por el investigador Henry Jenkins en un artículo en el *Technology Review* en el 2003 cuando explicaba que estamos viviendo en una era tecnológica en donde no se puede evitar que la información fluya a través de múltiples canales (Scolari, 2013, p. 23). Scolari (2013) también expresa que debido a este fenómeno narrativo, “Los jóvenes consumidores se han vuelto cazadores y recolectores de información, les gusta sumergirse en las historias, reconstruir el pasado de los personajes y conectarlos con otros textos dentro de la misma franquicia.” (p. 24).

Las nuevas posibilidades que brinda la tecnología permite crear puntos de encuentro para discursos que en otro momento eran incompatibles en el sentido de que no podían cohabitar un espacio, no había forma de establecer puentes transmediáticos.

Según el profesor e investigador, Henry Jenkins (2006), “Una historia transmediática se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad.” (p. 101).

El transmedia no se caracteriza solamente por esta transversalidad estética, sino también por la relación que puede crearse con el espectador en la interactividad.

(...) una característica distintiva de los mundos transmedia es que su público y sus diseñadores comparten una imagen mental de su *worldness*, una idea del tiempo y el espacio del universo, de lo que se puede hacer en él y qué tipo de criaturas y seres humanos lo habitan. Dicho de una manera más simple, “lo que normalmente se siente” en ese mundo. Esta imagen mental está a menudo influida por la primera versión del mundo presentado. (Klastrup y Tosca citadas en Scolari, 2013, p. 180).

Ahora, no se trata solo ajustar una historia a varios medios, ni tampoco crear diferentes versiones de ésta.

Pero cuando se hace referencia a las NT no estamos hablando de una adaptación de un lenguaje a otro (por ejemplo del libro al cine), sino de una estrategia que va mucho más allá y desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. (...) Esta dispersión textual que encuentra en lo narrativo su hilo conductor —aunque sería más adecuado hablar de una red de personajes y situaciones que conforman un mundo— es una de las más importantes fuentes de complejidad de la cultura de masas contemporánea. (Scolari, 2013, p. 22).

Jenkins, en su libro *Convergence Culture*, se basa en la película Matrix de los hermanos Wachowski para explicar que la narrativa transmediática funcionan en el campo de lo lúdico. Los realizadores crean piezas presentadas en distintos formatos pero que pertenecen a un mismo universo. Las asociaciones y la construcción queda abierta para que la audiencia tenga una lectura activa, viva y así pueda sumergirse más en la experiencia narrativa. Además afirma que “Ninguna obra concreta reproducirá todos los elementos, pero cada una empleará los suficientes para que podamos reconocer de un vistazo que estas obras pertenecen al mismo reino de ficción.” (Jenkins, 2006, p. 118).

Pierre Lévy expone que en la era de la inteligencia colectiva las barreras entre realizador y consumidor, y escritor y lector, desaparecieron para así crear una especie de colectivo que trabaja con una misma finalidad: mantener la actividad. Cada participante invierte tiempo y energía para poner en marcha la idea de un producto. (Jenkins, 2006).

Debido a la convergencia de medios, la consecución de los productos transmedia depende mucho de la forma en que el consumidor reacciona ante la propuesta y de cuáles son los aportes que este hace a la historia.

Sostenemos que el éxito potencial de un mundo transmedia depende de la forma en que la comunidad interpretativa reciba el objeto de origen (...) y la manera en que amplíen ese mundo, ya sea a través del consumo de objetos textuales relacionados en distintos medios de comunicación, o incluso por medio de la creación de sus propios objetos, como la *fanfiction* o los juegos de rol con sus propios personajes y aventuras. (Scolari, 2013, p.180).

Un producto transmedia no puede ser creado de forma accidental. No se trata únicamente de crear experiencias a partir de diversas disciplinas narrativas. “Una cosa es producir productos para ser consumidos por un televidente o un lector y otra muy diferente es diseñar una experiencia transmedia.” (Scolari, 2013, p. 83).

La interactividad y la creación colectiva de la experiencia es una característica elemental a la hora de utilizar el transmedia como recurso narrativo. Lo que hace que el transmedia se convierta en una experiencia es que el usuario se sienta parte de ésta y se convierta en un elemento constructor del producto.

En efecto, y aun aceptando que cualquier manifestación narrativa busca, en cierta forma, comunicar una experiencia o crearla en el receptor de la misma, el transmedia añade otra experiencia más allá de las particulares experiencias narrativas que vayan formándolo, y es la del propio acceso a la narrativa transmedial, que debe planificarse de antemano, teniendo en cuenta la reacción y la participación del lector/espectador. Si en otras narrativas o literaturas la interactividad es un recurso que el autor puede tener en cuenta o no para construir su obra, en el transmedia es indispensable. (Mora, 2014, p. 27).

En la era de la tecnología y la información, la navegación juega un papel fundamental en el proceso interactivo. “Esta actividad, que consiste típicamente en el recorrido a través de conjuntos de datos utilizando sistemas de enlaces (...) Induce, también, una concepción fluida de la información, proponiendo al universo digital como un espacio continuo y permanente.” (Alonso, 2012, p. 141).

Cultura participativa

La cultura participativa juega un papel esencial a la hora de crear un producto transmedia. La profesora Nelesi Rodríguez cita a Henry Jenkins para referirse a la cultura participativa como:

(...) aquella caracterizada por poseer barreras relativamente bajas para la expresión artística y el compromiso cívico; gran apoyo a la creación y circulación de los contenidos (...) sus miembros comprenden la importancia de sus contribuciones y se sienten conectados con los otros. (Comunicaciones personales (presentación power point), Noviembre 15 2013).

Las narrativas transmedia implican una participación más activa de parte de los consumidores ya que estas obras resultan siendo de gran complejidad y exigen una gran cantidad de dedicación de parte de los realizadores, es por esto que se necesita la colaboración del usuario para ser parte del proceso constructor y que la obra cumpla los objetivos planteados.

(...) Al mismo tiempo, estos artistas están estableciendo una relación más cooperativa con sus consumidores: trabajando juntos, los miembros del público pueden procesar más información sobre la historia de la que jamás habían imaginado. Para alcanzar sus metas, estos narradores están desarrollando un modelo de autoría más cooperativo, creando conjuntamente contenidos con artistas con diferentes visiones y experiencias, en un momento en el que pocos artistas se mueven con la misma comodidad en todos los medios (Jenkins, 2006, p. 102).

En las últimas décadas el rol de la audiencia ha sufrido transformaciones. Mientras que el pasado los espectadores se conformaban viendo una película, actualmente las personas

no tienen miedo a ser productor y consumidor al mismo tiempo. Scolari (2013) explica que una de las características que Jenkins le adjudicaba a las narrativas transmedia era que “además de saltar de un medio a otro, los personajes y sus mundos narrativos a menudo caían en las manos de los consumidores para (...) seguir expandiéndose de un medio a otro.” (p. 24).

En los productos transmedia digitales que involucran los procesos de navegación, el usuario tiene el poder de decisión. Él escoge cuándo comenzar el recorrido y cuándo terminarlo, también está en sus manos la velocidad y la temporalidad de la experiencia.

Esta temporalidad no estricta es una de las innovaciones más fundamentales de los medios interactivos en relación a otras expresiones audiovisuales como el cine o el video, donde las duraciones de las imágenes y los sonidos están fijados en el soporte. (Alonso, 2012, p. 144).

Los creadores de los productos transmedia se enfocan en proporcionar a la audiencia las herramientas necesarias para facilitar la creación colectiva y permitir que los usuarios participen directa o indirectamente en la fabricación y transformación de mensajes. “(...) las industrias creativas se deben entender menos como desarrolladoras de productos y más como creadoras de universos que puedan dispersarse en múltiples canales mediáticos.” (Gallego, 2011, p. 23).

La narrativa como movilidad de una trama o historia, elemento que tradicionalmente se encuentra dentro de una obra, en este caso tiene lugar dentro y fuera de lo argumental, pues las asociaciones que produce en la psique y en los sentidos de la audiencia tienen una

influencia directa en el desplazamiento en la experiencia transmedia.

La relación del usuario con la obra digital resulta menos determinante que en muchas propuestas tradicionales, impulsando una fruición más asociativa y privada. Sin embargo, como destacamos anteriormente, muchas veces la recepción de una obra interactiva se produce de manera secuencial, restituyendo cierta linealidad al material original multiforme. Esta particularidad ha servido para que muchos artistas utilicen los medios digitales como soporte de propuestas narrativas. (Alonso, 2012, p. 144).

La opción de hacer coexistir diferentes medios en un mismo universo y de crear una experiencia multidimensional y de carácter ubicuo hace posible que el almacenamiento y la recepción de información en el usuario sea más satisfactoria.

Creación en los entornos digitales

*Antes las distancias eran mayores
porque el espacio se mide por el tiempo.*

Jorge Luis Borges

El arte en la digitalidad

En la era digital, la información y los avances tecnológicos se funden dando forma a nuevas dinámicas y otros tipos de movilidad del contenido en los medios. Estas modificaciones en el tránsito de la información en la digitalidad invitan a un replanteamiento de las formas artísticas tradicionales como la fotografía, la literatura, el cine, la música, entre otras disciplinas, ubicándolas en terreno virgen.

Muchos artistas, diseñadores y profesionales han hecho de las nuevas tecnologías una herramienta de trabajo. En el artículo *Los logros de la reconciliación del arte, la ciencia y la tecnología sobre Arte e interactividad (I)* escrito por Báscones (2003) encontramos que: “Lo interesante del caso es ver cómo (...) colectivos, universidades y centros de arte comienzan a realizar experiencias interesantes vinculando estos dos mundos (arte y ciencia).” [Página web en línea].

La investigadora Irusta (2007), en el artículo *¿Qué es el arte multimedia?* De la Edición Impresa de La Nación relata brevemente un hecho clave en el inicio del arte en la

digitalidad:

En 1989 ocurrió un hecho decisivo: el científico Timothy Berners-Lee lanzó la World Wide Web para ayudar a los físicos que trabajaban en el Laboratorio Europeo de Física de Partículas. Apenas transcurrida media década, y con sólo 5.000 usuarios con página web propia, Internet ya se vislumbraba como un espacio válido para la creación artística. Sensación que se confirmó cuando numerosos artistas y diseñadores se entusiasmaron ante las perspectivas que el flamante net art (...) les ofrecía: producción y recepción globalizada, democratización, interactividad. [Página web en línea].

A finales de los años 90 y en la primera década de este siglo, se comenzó a clasificar como arte digital a aquellas prácticas o proyectos artísticos que usaran los nuevos medios como herramienta de creación. (Quaranta, 2012).

La incesante curiosidad de los artistas por experimentar con éstos nuevos medios da origen a grupos de investigación y de participación colectiva con el objetivo de producir obras de arte digitales. Estas piezas, debido a sus grandes necesidades y complicaciones, necesitan del aporte no solamente de los creativos, sino también de programadores e informáticos que asistan en la creación. (Báscones, 2003).

Del mismo modo, Báscones (2003) en su artículo *Arte e Interactividad (I) Los logros de la reconciliación del arte, la ciencia y la tecnología*, explica que estos artistas han comenzado a desarrollar procesos investigativos y creativos que, con la ayuda de los nuevos medios electrónicos, alcanzan llegar al nivel de grandes compañías de creación. “Algunos de estos colectivos han encontrado en Internet un lugar ideal para crear su espacio de comunicación, encuentro, difusión y experimentación sin precedentes.” [Página

web en línea].

Asimismo, la realización de proyectos artísticos en este universo tecnológico implica un cambio en los parámetros estéticos del arte. Los procesos y los formatos se transforman abriendo las puertas a nuevas formas de estéticas diferentes. Alberich (2002), en su artículo *En tránsito 2.0. Apuntes para una estética de los entornos digitales* comenta sobre el carácter omnipresente que posee la virtualidad:

Al mismo tiempo, el proceso de virtualización de la producción estética desplaza su vínculo anterior a un lugar concreto y pasa a definir entidades desligadas de unas coordenadas fijas. Lo virtual se da en una ubicuidad problemática de inercias, interacciones, procedencias y recepciones a la vez únicas y múltiples. Existe sin que esté. [Página web en línea].

La experimentación tecnológica y la digitalización del arte cambian los paradigmas de la reproducción clásica y controlada, aceptando la inestabilidad como característica definitoria y transformando la forma de representación de las diferentes disciplinas artísticas. Báscones (2003), en su texto sobre *Arte e interactividad (I). Los logros de la reconciliación del arte, la ciencia y la tecnología* explica un poco este planteamiento

El arte (...) debido a su trabajo en paralelo con la misma tecnología (y los mismos formatos) que otros campos profesionales como el diseño, el mundo audiovisual, la fotografía, etc. están creando hoy más que nunca un continuo flujo de intersecciones e influencias recíprocas que condicionan el devenir de cada una de las diferentes disciplinas. [Página web en línea].

El diálogo que existe entre ciencia y tecnología, y la utilización de las nuevas tecnologías está transformando la estética del arte moderno. El tiempo, la velocidad y la

dirección de la información están fluyendo de forma caótica en el espacio digital y no se cumple con el carácter unidimensional de la comunicación tradicional. Alberich (2002) afirma en su artículo *En tránsito 2.0. Apuntes para una estética de los entornos digitales* lo siguiente: “Las jerarquías, no tan sólo sociales y culturales, sino también estéticas, se disuelven.” [Página web en línea].

El arte en la digitalidad tiene un elemento clave que lo diferencia del arte físico: ubicuidad. La pantalla del ordenador se convierte en ese espacio que tradicionalmente funcionaba como mediador entre la pieza y el espectador, pero en este caso no hay limitaciones espacio-temporales y además funciona como un instrumento para la producción artística. “Creo que el arte digital supone una nueva esperanza para el arte en una época en la que los medios tradicionales parecían haber agotado su potencial (...) y por tanto suponen una nueva forma de revitalizar los medios tradicionales.” (Kuspit, 2006, p. 36).

Creación colaborativa

Se puede definir como arte colaborativo a todas aquellas obras creativas de creación colectiva y compartida, en este caso, en Internet. La realización de estas obras tiene la particularidad de ser heterogénea y descentralizada, y la participación de los creadores no es lineal, si no que supone una matriz multidireccional y ramificada. (Schultz, s.f.).

En las colaboraciones entre artistas cada colaborador aporta sus habilidades y lenguajes propios llegando a producirse interesantes diálogos creativos. Ejemplos de esta forma de colaboración son la serie de cuadros pintados conjuntamente por Warhol, Basquiat y Clemente a mediados de los años ochenta o proyectos concretos de algunos artistas como la Fuente Stravinsky en París, obra de Tinguely y Niki de Saint Phalle. Existen también colaboraciones entre especialistas de diversas disciplinas que realizan una obra común con finalidad artística; como el proyecto del café l'Aubette, colaboración del arquitecto Van Doesburg y los artistas Arp y Sophie Tauber Arp. Este tipo de colaboración es cada vez más común en obras vinculadas al uso de medios tecnológicos, cuya complejidad técnica hace necesaria la colaboración multidisciplinaria. (García, 2007, p. 214).

Schultz (s.f), explica que el arte colaborativo se da cuando “un sujeto propone un trabajo de índole artística –visual, literario, musical– y otro individuo lo recibe en algún lugar del planeta, si decide actuar lo devuelve a ese espacio –el cyberespacio– modificado, elaborado, intervenido, transformado.” [página web en línea].

Esta creación colectiva podría definirse entonces como el proceso mediante el cual una serie de artistas, usuarios o individuos en general trabajan en equipo con el fin de crear una pieza u obra colaborativa, sin importar cuál es la relación existente entre ellos. (García, 2007). Toda creación colectiva necesita de varios participantes para poder cumplir con el

objetivo planteado. Cada uno de estos colaboradores tiene un estilo y una visión personal, y actúan como un ente autónomo al momento de conceptualizar la idea. Sin embargo, dentro de esta individualidad existe un diálogo estrecho entre los autores creando así un equipo realizador.

Esta nueva forma de entender la creación acepta, no sólo el hecho de que las cualidades creativas pueden ser desarrolladas por cualquier persona, sino que además los procesos creativos pueden ser compartidos tanto en las fases de materialización, como en las de ideación o conceptualización, lo que supone aceptar la corresponsabilidad y el reconocimiento de algún grado de coautoría para todos los posibles colaboradores que participan en una obra o proyecto artístico. (García, 2007, p. 210).

El arte colaborativo, a raíz de la aparición del Internet, posee un elemento esencial que lo realza como herramienta factible para la creación colectiva, y ésta es la relación que se tiene con el espacio-tiempo. El trabajo de realización colaborativo trabaja sobre la base de una noción del tiempo en el que lo que realmente importa es el presente de la obra, el proceso actual, ya que es muy difícil conocer todos los avances respectivos de la pieza. (Schultz, s.f.) [página web en línea].

Margarita Schultz, refiriéndose a la formas de comunicación durante el proceso de acción colaborativa, comenta que: “Tiene que ver con la posibilidad de co-laborar, trabajar en conjunto, sin depender de (...) una coordinación en el tiempo; y de actuar a distancia, además, desde diferentes puntos del planeta, o aún en diferentes lugares de una misma ciudad.” (s.f.) [página web en línea].

Sin embargo, a pesar de que esta comunicación no depende del elemento espacio-tiempo, el diálogo directo entre los creadores sí es fundamental a la hora de llevar a cabo un proyecto colectivo. Cuando varios autores están participando en la realización de una obra en conjunto es necesario quebrantar el monólogo interior del artista para establecer una comunicación fluida sobre el proceso de conceptualización y materialización, y establecer el diálogo como estrategia. (García, 2007).

Para facilitar el consenso suele recurrirse a la objetivación, del lenguaje, estilo, o al menos de los procedimientos a emplear. Una de las características más interesantes del uso de la tecnología como estrategia para la creación colectiva es su carácter de mediación. Tanto en el aspecto de filtro, que ayuda a objetivar los recursos expresivos, con la finalidad de conseguir un lenguaje unificado, como en el de instrumento puente para canalizar diferentes formas de diálogo entre los posibles colaboradores. (García, 2007, p. 224).

Además del diálogo, para que un producto pueda ser considerado como resultado de un proceso colaborativo hace falta que exista un consenso en la conceptualización de la creación colectiva para alcanzar el objetivo final planteado.

III. MARCO METODOLÓGICO

Planteamiento del problema

¿Cómo la estructura del tiempo planteada por Jorge Luis Borges en *El jardín de senderos que se bifurcan* puede sustentar una obra colaborativa y transmedial que metaforice el estado contemporáneo de la narrativa en la digitalidad?

Objetivos

Objetivo general

Diseñar y realizar una obra colaborativa y transmedial que, sustentada por la estructura del tiempo planteada por Jorge Luis Borges en *El Jardín de senderos que se bifurcan*, metaforice el estado contemporáneo de la narrativa en la digitalidad.

Objetivos específicos

- Comprender qué es la Narrativa Transmedia.
- Comprender algunas claves simbólicas de la literatura de Jorge Luis Borges.
- Identificar dichas claves simbólicas en el cuento *El jardín de senderos que se bifurcan*.
- Diseñar el concepto de la obra transmedia a realizar.
- Identificar los procesos para la realización de una obra colaborativa.
- Seleccionar a los artistas de distintas disciplinas que realizarán piezas para la obra.
- Estructurar la obra y el tránsito de las piezas creadas para esta en un espacio web interactivo.

Justificación

En tiempos de exposición ininterrumpida a una cantidad de estímulos sin precedentes –ya no solo físicos sino digitales–, la comunicación está menos dividida entre formas excluyentes entre sí. Hoy en día, gracias a los avances tecnológicos y los desarrollos culturales que nos rodean, los medios convergen y permiten enviar un mensaje con la mayor claridad posible actuando como hilo conductor y unificador entre diferentes disciplinas artísticas.

La visión del proyecto adquiere forma cuando Jorge Luis Borges, en su cuento *El jardín de senderos que se bifurcan* sugiere la posibilidad de utilizar la estructura del tiempo y el espacio que propone en su texto bajo el marco de las posibilidades contemporáneas de creación narrativa. Tras investigar sobre algunas claves simbólicas de la literatura borgiana como el laberinto infinito o el tiempo circular, se hace casi tangible la idea de que la narrativa y la comunicación de estos tiempos tiene un comportamiento similar, moviéndose en todas direcciones y existiendo en todos los tiempos simultáneamente.

A partir de esa investigación, surge la idea utilizar algunas claves de la literatura borgiana encontradas dentro del renombrado cuento del escritor argentino y aprovechar las nuevas herramientas narrativas que cobran vida en la era de la digitalidad para crear una experiencia multidimensional a través de recorridos únicos e infinitos en un espacio web que funcione como canal y ventana abierta entre creador y consumidor. Asimismo, Internet

sirve de mediador en las comunicaciones con el conjunto de colaboradores que aporta al proyecto y que no comparte un único espacio geográfico.

Pensar en la cultura de la convergencia como fenómeno que aporta a la creación de proyectos un carácter omnipresente y multimedial, permitió a los autores plantearse el concepto de una obra de arte colaborativa, en donde la unión de distintas piezas individuales coexistieran en un mismo universo y que juntas formaran parte de una idea concreta. Estas piezas estuvieron a cargo de 14 colaboradores que haciendo uso de varias disciplinas como la fotografía, el video, el diseño gráfico, la literatura, la música y la programación, realizaron una representación inspirada en *El jardín de senderos que se bifurcan*.

La selección de los artistas fue pensada con el objetivo de establecer una relación de conceptualización y estilo determinado que produjera un discurso fluido y coherente entre las piezas. De igual forma, la facilidad de establecer un diálogo directo entre los realizadores fue esencial para crear un equipo enfocado en un mismo objetivo: *Jardín de Tiempo*.

Delimitación

La delimitación de este proyecto se establece en cuatro apartados: el tiempo, la inspiración literaria, el medio y la selección de los artistas.

Se decidió que el proceso investigativo, la conceptualización y la materialización del proyecto se realizaran durante un año aproximadamente, comenzando en el mes de agosto del 2013 y finalizando el mes de agosto del año 2014.

El jardín de senderos que se bifurcan del escritor Jorge Luis Borges se planteó como inspiración literaria para llevar a cabo el proceso de adaptación transmediática. Este cuento, al poseer un amplio espectro de cuestionamientos filosóficos y metafísicos, permitió a los creadores y artistas colaboradores realizar una serie de representaciones individuales con libertad de interpretaciones.

Un sitio web interactivo fue el medio que se eligió para presentar y difundir el proyecto. Internet, además de ser un espacio de encuentro y comunicación entre individuos, permite que el proyecto rompa con los paradigmas de espacio-tiempo y esté presente en cualquier parte del mundo a cualquier momento, permitiendo el consumo directo, instantáneo e infinito de los usuarios.

Los artistas seleccionados para la realización de las diferentes piezas que conforman los recorridos de *Jardín de Tiempo* se escogieron sobre la base de varios planteamientos: la facilidad de comunicación entre los creadores y los artistas, el estilo formal y conceptual de sus creaciones, el conocimiento sobre literatura borgiana y la disposición de tiempo de trabajo.

Objetivo de la aplicación

Este proyecto busca explorar nuevas formas de comunicación a través de formatos narrativos que han cobrado fuerza en la digitalidad, en este caso, el Transmedia. Partiendo de este planteamiento se crea *jardindetiempo.com*, una aplicación web que sirve como espacio digital en donde se mezclan distintas disciplinas de expresión convergiendo así en un tránsito no-lineal a partir de una experiencia interactiva que resulta de la colaboración entre artistas y usuarios

De esta forma, este proyecto invita a la colectividad a aprovechar las nuevas herramientas narrativas de la comunicación contemporánea para crear espacios de encuentro y de expresión en el universo digital.

Público meta

La aplicación está dirigida principalmente a un público relacionado con el mundo digital y los nuevos formatos narrativos; sin embargo, no hay limitaciones a la hora de consumir y entender el producto. La aplicación está estructurada de forma que la interacción con la página sea sencilla, incluso cuando su navegación no lo es.

Del mismo modo, el sitio web cuenta con una breve descripción del objetivo de la aplicación y de las teorías utilizadas para la construcción de la idea, permitiendo así que todos los usuarios puedan entender el proyecto y su origen, así como también tengan la oportunidad de investigar acerca de Jorge Luis Borges y *El jardín de senderos que se bifurcan*.

*Selección del formato audiovisual general según el objetivo de la aplicación
y subformatos que conformarán la pieza multimedia*

El formato general de la obra es Transmedia. Dicho formato ubica su narrativa en la utilización y el tránsito de diversos medios tradicionales.

Los subformatos que conforman la obra son fotografía, video, literatura, música, ilustración, gif, programación, además de contar con varias piezas que ocupan terreno híbrido entre varios de estos formatos.

Producción del contenido

Conceptualización

jardindetempo.com obedece en su conceptualización, diseño y programación a decisiones fundamentadas en el proceso investigativo con el que se inicia este proyecto. Los vericuetos de la página son producto del análisis de reflexiones teóricas presentes en la obra de Jorge Luis Borges, replanteadas en un lenguaje propio de la digitalidad que permite a los autores imaginar la posibilidad de recrear el laberinto borgiano de *El jardín de senderos que se bifurcan* en una página web interactiva.

De la investigación y la relectura del relato de Borges se extraen tres ideas principales que se encuentran metaforizadas en la página web:

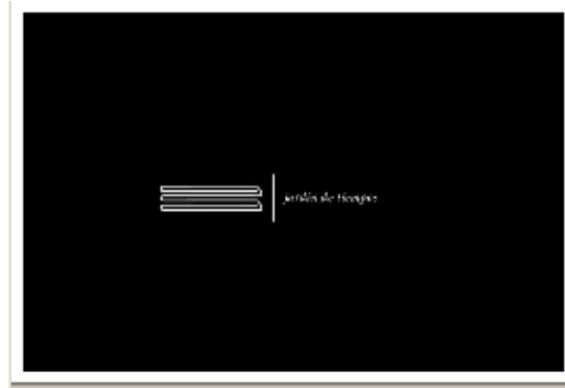
El Laberinto, planteado por Borges en el cuento como un libro infinito, circular, se ve representado en la navegación y el recorrido que realiza el usuario a través de las piezas que componen *jardindetempo.com*. El carácter lúdico y azaroso del tránsito en la página le presenta a la audiencia una serie de decisiones ciegas que debe tomar, lo cual sin duda altera el porvenir de su experiencia en una forma que no puede ser prevista y que hace que la única opción sea seguir avanzando a través de senderos que se bifurcan en el tiempo.

El Tiempo, que en el relato posee una estructura múltiple, no lineal y que admite todas las posibilidades argumentales simultáneamente, existe en la relación del usuario con las palabras del *Jardín de Tiempo* en las que decide hacer clic. Incluso cuando en la página el número de hipervínculos es finito, estos están reubicándose constantemente y para efectos del tránsito de la audiencia las opciones nunca se agotan. Lo caótico como elemento inmanente en el discurso borgiano sobre el tiempo está presente en la experiencia de navegación de la página, que no tiene principio y fin aparentes.

El jardín es una imagen que sirve para ilustrar la noción de un espacio heterogéneo de vida, cohabitado por distintas formas individuales que crean un conjunto. *jardindetempo.com* está compuesta por una serie de piezas autónomas creadas por los diferentes colaboradores del proyecto, cada una de ellas hace un aporte particular a la obra como todo.

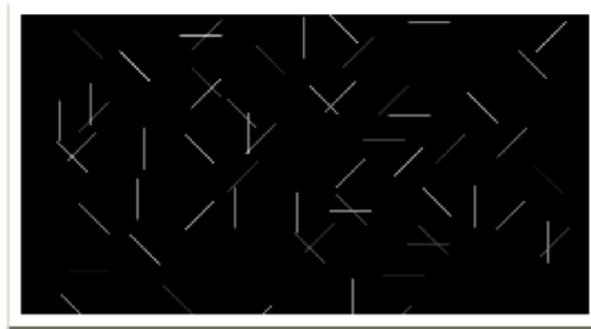
Diseño de interactividad

Storyboard



1.1

PÁGINA PRINCIPAL: En esta página se presenta el logotipo del proyecto. A los pocos segundos se desvanece y aparece una ventana con una cita del "Jardín de senderos que se bifurcan" y la palabra ENTRAR.



1.2

PÁGINA INTERACTIVA: Nube de tags: Las líneas esconden cada una de las palabras que se encuentran en la nube de tags. Estas líneas se mueven algunas en dirección de las agujas del reloj y otras en dirección contraria, creando así un sinfín de caminos.



1.3

PÁGINA INTERACTIVA: Nube de tags: Cuando el usuario desliza el cursor sobre cada línea, ésta se desplaza y descubre la palabra escondida.



1.4

PÁGINA INTERACTIVA: Nube de tags Si el usuario selecciona una palabra, las demás líneas desaparecen y se queda solamente la escogida. A continuación comienza el recorrido.



1.5

PÁGINA DE LAS PIEZAS: Formato de presentación para las fotografías e imágenes.



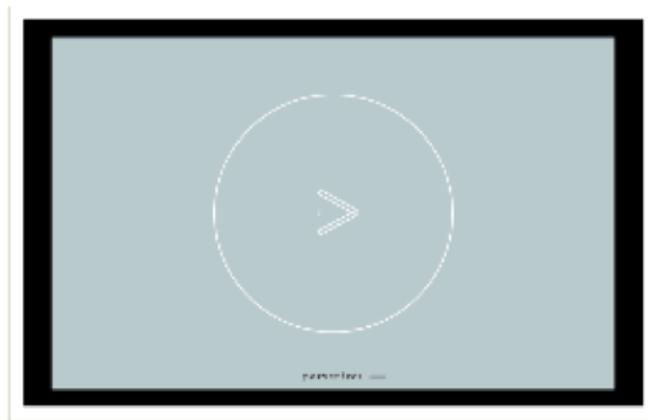
1.6

PÁGINA DE LAS PIEZAS: Formato de presentación para los videos.



1.7

PÁGINA DE LAS PIEZAS: Formato de presentación para los textos.



1.8

PÁGINA DE LAS PIEZAS: Formato de presentación para los audios.

Mapa de navegación

La navegación a través del sitio web está planteada a partir de hipervínculos. Cada palabra que se encuentra en la nube de *tags* (ver glosario) redirecciona a una o a varias de las piezas que se encuentran dentro de la página web. La aleatoriedad de la aparición de las piezas responde a los algoritmos utilizados en el proceso de programación. Cuando el usuario selecciona una de las palabras, este es enviado a una de las piezas vinculadas a ese hipervínculo (ver glosario). Al finalizar la pieza o cuando el usuario decida dejar de ver el material, este tiene que seguir tomando decisiones para avanzar en el recorrido.

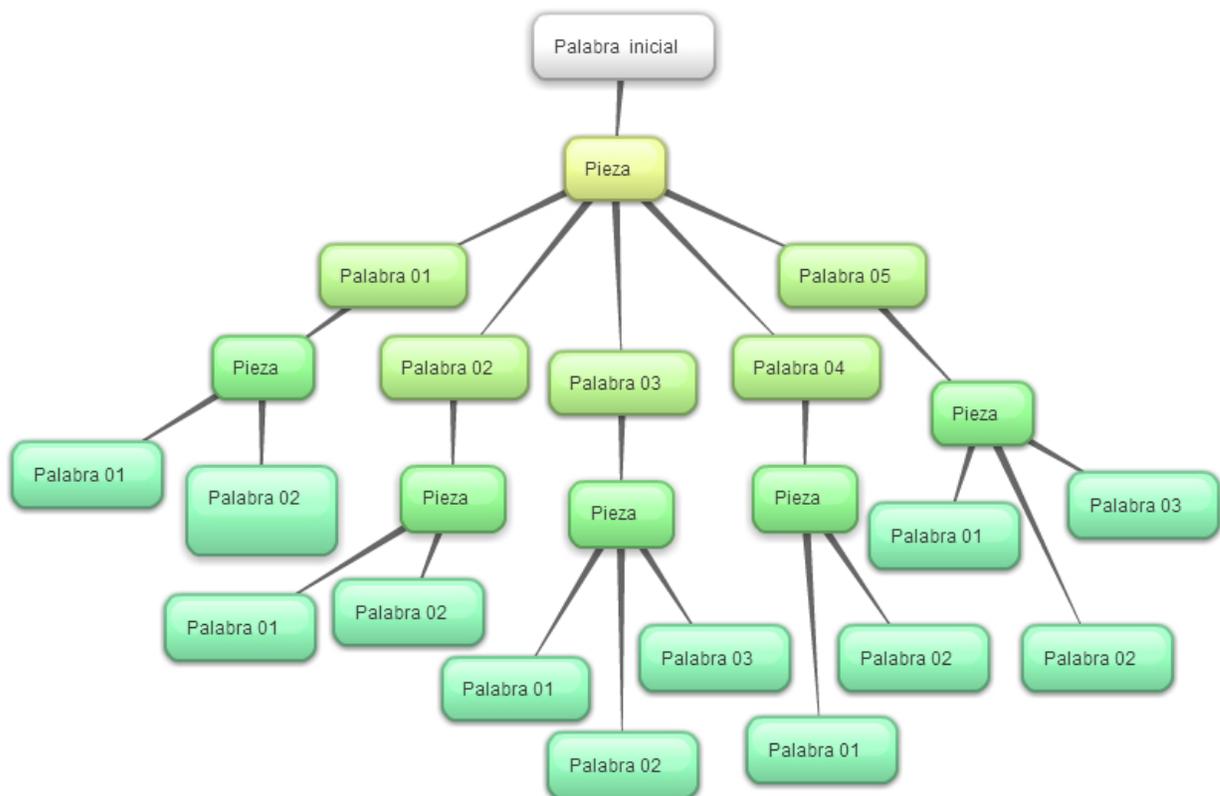


Figura 1. Mapa de navegación

Después de haber decidido seguir adelante en el tránsito, aparece una nueva nube de *tags* pero con un número variable de elementos. La selección de una de estas palabras provoca nuevamente que el interactor se tope con otra obra, y así hasta un número infinito de veces, cumpliendo así con el carácter laberíntico, multiplicador y circular del *Jardín de senderos que se bifurcan*.

Interfaz

Pensando en la interfaz como un lugar en donde se desarrolla una comunicación compleja y laberíntica, se planteó la necesidad de un espacio atractivo, sencillo y fácil de navegar para que el usuario transitara con fluidez a través del portal web.

Cuando el usuario entra en *jardíndetiempo.com* con lo primero que se topa es con una ventana emergente (ver glosario) cuyo texto es una cita de *El jardín de senderos que se bifurcan* y al final de esta se encuentra el botón de “Entrar” para ingresar definitivamente al sitio. Esta ventana sirve como introducción al universo que se creó para el proyecto y también como advertencia de que se está a punto de iniciar una experiencia interactiva.

jardíndetiempo.com es una página web en donde el usuario crea su propio recorrido a través de las elecciones que toma. Siguiendo este planteamiento como precepto, en el *home* (ver glosario) se encuentra una nube de *tags* presentada en forma de líneas que se mueven independientemente, cuando se desliza el cursor sobre cada línea, esta despliega una

palabra, y cuando se *clikea* (ver glosario) finalmente sobre una palabra comienza el recorrido.

Debido al tránsito infinito y circular por el *Jardín de Tiempo* y la cantidad de elecciones que tiene que realizar la audiencia para crear su experiencia única, la principal decisión que se tuvo que tomar para la construcción del espacio de comunicación entre el proyecto y los usuarios fue la de inclinarse por la simplicidad.

Función de los botones

La utilización de los botones, en función del proyecto, es bastante reducida. El usuario durante el paseo por *jardíndetiempo.com* se encuentra con algunos botones que sirven para que el usuario controle algunas funciones en las piezas y también para que entre al menú del portal web.

En la parte superior derecha de la página principal se encuentra un botón que contiene un menú desplegable cuya visibilidad solamente es activada cuando la audiencia hace clic sobre el ícono. Este menú contiene tres secciones: *El proyecto*, *Colaboradores* y *Contacto*.



Figura 2. Botón del menú desplegable

Cuando se está ante una de las piezas que componen el proyecto, dependiendo de su formato, los botones varían. Cuando la obra es un video, el botón de *play* y *stop* sirven para desplazarse dentro del mismo video, en las series fotográficas o imágenes se encuentra la flecha para ir hacia la siguiente fotografía y una flecha para retroceder a la anterior; y para los textos, una flecha en dirección hacia abajo funciona para hacer *scroll* (ver glosario).



Figura 3. Ejemplo de botones para avanzar o retroceder

Para que el usuario pueda ir dando cada paso en el laberinto, tiene que hacer clic en un botón que se encuentra en la parte inferior de la página en donde se muestra cada pieza. Luego de que se selecciona la palabra “porvenires” se sigue avanzando en la experiencia.

Hipertextos

Las palabras que componen la nube de *tags* funcionan como hipertextos y cada una de estas pertenece a uno de los tres ejes conceptuales que estructuran la navegación: El Laberinto, Yu Tsun y Stephen Albert. De igual forma, hay palabras que se repiten en varios ejes con la finalidad de crear más posibilidades dentro de las posibilidades existentes.

Partiendo de dicha estructura, la aparición de las palabras luego de la segunda elección de la audiencia dependen directamente de la primera decisión tomada, es decir, el tránsito obedece en sus porvenires a la acumulación de selecciones anteriores. Tanto las palabras como las piezas son elementos no descartables, siempre van a estar disponibles, incluso cuando su aparición va a depender de las decisiones que tome el usuario.

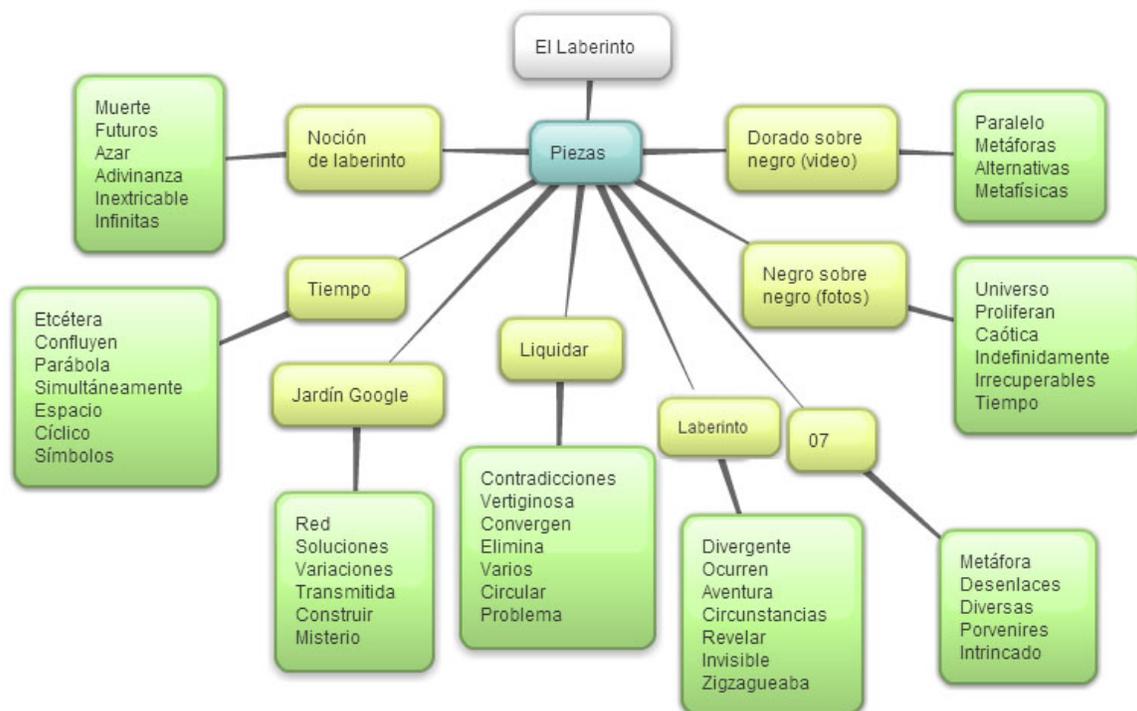


Figura 4. Ejemplo de navegación a través de los hipertextos.

La finalidad de los tres ejes conceptuales parte de la necesidad de lograr el proceso acumulativo de la información. Si el consumidor escoge una palabra que se encuentra dentro del eje de Yu Tsun, los *tags* que va a tener la oportunidad de escoger en la siguiente elección van a estar relacionados a ese eje y en menor medida a otro eje conceptual en la que existe la misma palabra.

Del mismo modo, en esta nube de *tags* cohabitan tres palabras que funcionan como hipertexto para sacar al usuario definitivamente de la página web hacia otros hipervínculos esparcidos en Internet. Estos están planteados de dicha forma con la intención de contemplar el error como un elemento presente en la comunicación digital.

Diseño audiovisual

El diseño de los elementos gráficos que conforman toda la fachada estética del sitio web forma parte de la construcción de la personalidad del proyecto. Este proceso “Toma forma en colores, figuras, y otros elementos de audio, visuales y de texto, que conectan las partes del proyecto desarrollado en las fases anteriores. Se establecen metáforas visuales que sostienen y extienden la arquitectura de información.” (Oteyza, 2002, p. 128).

El logo de *Jardín de Tiempo* responde a las características del cuento. Se partió de elementos visuales como jardines, laberintos, figuras geométricas, y luego de una extensa prueba de diseños se creó un logo que simboliza una figura imposible. La diseñadora web Lucía Guinand explicó en una Comunicación Personal por llamada telefónica que: “El logo surgió de mezclar la idea de muchos jardines dentro de un gran jardín y la referencia conceptual de *Imposibilia* de Gerd Leufert que juega con ideas laberínticas engañosas.” (Agosto 26, 2014).



Figura 5. Logotipo de jardíndetiempo.com

El proceso de elección de la tipografía se enfocó al principio en probar formas gráficas con y sin *serifa* (ver glosario). Al final de algunas conversaciones entre la diseñadora web y

los realizadores, la decisión fue utilizar una fuente con serifa debido a que encajaba más con el concepto de *jardindetempo.com*, que hace base en lo literario.

La tipografía que se utilizó para el logo y para los textos que se encuentran en la página fue *Libre Baskerville*. Esta tipografía se escogió porque es una reminiscencia de la tipografía utilizada en libros, y además posee un aire particular en ella.



Figura 6. Logotipo completo de *jardindetempo.com*

La paleta de color del sitio web es bastante simple. Se usaron algunas variaciones de verde, azul y amarillo para diferenciar cada eje conceptual de la obra. El negro se utilizó como recurso para crear la sensación de un espacio o universo desconocido.

Según la psicología del color, el color azul tiene el efecto de transmitir tranquilidad y estabilidad, también es una representación de la lealtad y de la inteligencia, lo cual estaría bastante ligado a la imagen de Stephen Albert. El verde es un color inseguro e inestable, éstas características encajan con la idea de Yu Tsun, que es el personaje que está teniendo el viaje y no sabe qué esperar de él. La elección del amarillo responde específicamente a la búsqueda de un balance cromático para la propuesta visual. (Guinand, Comunicaciones Personales (llamada telefónica), Agosto 26, 2014).

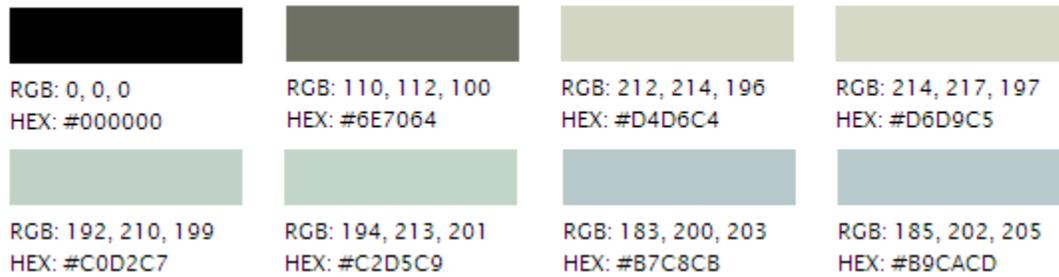


Figura 7. Paleta de color

Durante la conceptualización del diseño de la página siempre se buscó una estética minimalista y de igual forma darle importancia a los espacios vacíos. El poco uso de *scroll* y de íconos distintos fue un recurso esencial para que la personalidad de la aplicación fuera lo suficientemente simple para evitar distracciones al momento de la navegación. Los elementos gráficos que se crearon para el proyecto se redujeron a los más esenciales.

En el *home*, las líneas que esconden cada una de las palabras que conforman la nube de *tags* están dispuestas de dicha forma para que con el movimiento que se les adjudicó vayan creando diferentes caminos, lo que da como resultado una gran variedad de laberintos.



Figura 8. Nube de tags interactiva

El diseño de los elementos gráficos para reproducir, detener, adelantar, atrasar y hacer *scroll* siguió con la misma línea conceptual del logotipo y de las figuras imposibles de Leufert.

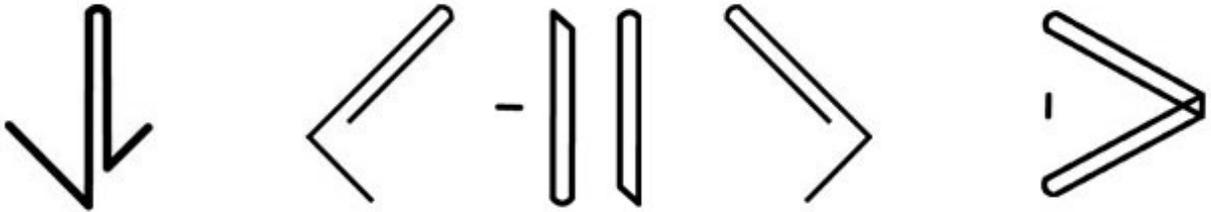


Figura 9. Botones de reproducción y movimiento

En la página principal de *jardíndetiempo.com* se encuentra un ícono en la parte superior derecha que contiene el menú desplegable del sitio web. El botón es una variación del logotipo, continuando con los caracteres imposibles como representación de un laberinto.

Diseño de sonido

La vinculación de sonidos en el proceso multimedia representa un recurso enriquecedor en la generación de sensaciones. La investigadora Analía Provencal (2004) comenta en su artículo *El sonido en una producción multimedia* que:

Pensar que el sonido dentro de una producción multimedia es un elemento más y su carácter es sólo accesorio, sería desmerecer su esencia. El sonido y la música en particular, constituyen un universo con significación propia, ya que influyen en nuestros sentidos de forma directa. (...) Las tecnologías electrónicas computacionales están construidas a través de la interacción de imágenes, textos y sonidos, todos interrelacionados y complementados entre sí. El sonido aporta lo que podríamos llamar el valor añadido. (p. 6).

Los sonidos de interfaces que se utilizaron para las interacciones con los elementos gráficos son extracciones de la pieza musical que Henry D'Arthenay y Daniel De Sousa, artistas colaboradores, realizaron para el proyecto. Estos sonidos son *loops* que, cumpliendo con el concepto cíclico e infinito de la estructura de la página web, representan un valor añadido en la experiencia interactiva.

Presupuesto

Presupuesto detallado							
Código	Ítem	Descripción	Cantidad	Costo unitario Bsf.	Subtotal Bsf.	Iva Bsf.	Total Bsf.
1. Honorarios							
1	Diseñador	Conceptualización del logo y diseño gráfico del sitio web.	1	30.000	30.000	0	30.000
2	Programador	Programación del sitio web.	1	50.000	50.000	0	50.000
3	Dominio	Compra del dominio del sitio web por dos años.	1	1.850	1.850	0	1.850
4	Hosting	Servicio del hosting durante dos años.	1	8.000	8.000	0	8.000
Total Bsf.					89.850		

Análisis de costos

Presupuesto detallado							
Código	Ítem	Descripción	Cantidad	Costo unitario Bsf.	Subtotal Bsf.	Iva Bsf.	Total Bsf.
1. Honorarios							
1	Diseñador	Conceptualización del logo y diseño gráfico del sitio web.	1	6.000	6.000	0	6.000
2	Programador	Programación del sitio web.	1	30.000	30.000	0	30.000
3	Dominio	Compra del dominio del sitio web por dos años.	1	1.850	1.850	0	1.850
4	Hosting	Servicio del hosting durante dos años.	1	8.000	8.000	0	8.000
Total Bsf.					45.850		

IV. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

El jardín de senderos que se bifurcan y su simbología: una metáfora

Andrei Tarkovsky, el gran cineasta ruso, reflexiona en el primer capítulo de su libro de ensayos *Esculpir en el Tiempo* sobre la posibilidad de crear una narrativa que sea, en sus palabras, fiel a la vida. Con esto se refiere no a recrear o a imitar las características de la sucesión de acciones en la vida humana, sino a representarla de una manera que responda a cómo actúan las conexiones del pensamiento.

La lógica de la consecuencia directa, un sistema generalizado, recuerda sospechosamente a las demostraciones de teoremas en Geometría. Pero para el arte, las posibilidades más ricas resultan indudablemente de aquellas relaciones asociativas en las que se funden las valoraciones racionales y emocionales de la vida. (Tarkovsky, 2002, pp. 38-39).

En este trabajo se explora ese segundo esquema de relaciones en el marco de las posibilidades narrativas presentes en la comunicación contemporánea. En ese sentido, *El jardín de senderos que se bifurcan* y las reflexiones filosóficas sobre la estructura del tiempo en las que se sumerge Jorge Luis Borges en el cuento resultan un punto de partida entrañable para hacer preguntas sobre el laberinto que es la movilidad de la información, el estado de la narrativa y la producción estética en la digitalidad.

Borges, con tono mordaz, explica brevemente en el prólogo de la colección de cuentos *El jardín de senderos que se bifurcan* —en la que se encuentra el relato homónimo— que

este no es otra cosa que un cuento policial con un desenlace inesperado, ignorando por completo y con astucia la meditación a la que la trama argumental sirve solo de vehículo.

Por medio de la figura de otra obra literaria, un libro ficticio dentro de su cuento, Borges plantea la idea de un universo que tiene como premisa que todas posibilidades y todos sus desenlaces ocurren paralelamente. Esa visión de un tiempo que admite simultaneidades y rupturas en su estructura lógica y lineal no falta en la obra del escritor porteño. La prefigura, por ejemplo, el poema *Inscripción en cualquier sepulcro*, de *Fervor de Buenos Aires*:

Lo esencial de la vida fenecida
—la trémula esperanza,
el milagro implacable del dolor y el asombro del goce—
siempre perdurará.
Ciegamente reclama duración el alma arbitraria
cuando la tiene asegurada en vidas ajenas,
cuando tú mismo eres el espejo y la réplica
de quienes no alcanzaron tu tiempo
y otros serán (y son) tu inmortalidad en la tierra.
(Borges, 1923, p. 9).

Las encrucijadas a las que tiende el policial borgiano sugieren la idea de una narrativa que funciona no como una línea que hila eventos uno detrás de otro, sino como una red omnipresente que todo lo contiene y todo lo comunica.

Narrativa transmedia: un vehículo

Partiendo de la estructura temporal borgiana de todo-en-todos-lados-todo-el-tiempo como raíz para la exploración de posibilidades narrativas en la contemporaneidad y tomando en cuenta las nuevas factibilidades técnicas existentes y cada vez más irrefutables, surge la idea de una plataforma de ubicuidad espacio-temporal.

Después reflexioné que todas las cosas le suceden a uno precisamente, precisamente ahora. Siglos de siglos y sólo 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, 2011, p. 104).

Internet como una plataforma que sostiene todas las posibilidades de una historia en un solo lugar/tiempo: el presente, responde a la intención de crear una adaptación del cuento que admita experimentación, movilidad. La transmedialidad, un formato que establece su discurso en múltiples plataformas mediáticas (Jenkins, 2006) las cuales poseen cualidades y atributos que determinan sus efectos narrativos, sirve de herramienta para ubicar la experiencia estética y narrativamente en distintos planos.

Realizar una adaptación transmedial que admita interactividad termina siendo una decisión natural, una insinuada por Borges en *El jardín de senderos que se bifurcan*.

"En la navegación, el interactor construye su experiencia a partir de una serie de elecciones que se presentan en su recorrido. Esas elecciones permiten actualizar un

conjunto de opciones que permanecen como pura potencialidad en el sistema de datos." (Alonso, 2012, p. 141).

La obra está concebida como un conjunto de piezas fundamentadas en el cuento y creadas para transitarse sin ninguna linealidad, con cada usuario creando su propio recorrido infinito en un espacio web laberíntico; una oda digital al laberinto imaginado por el escritor porteño en 1941.

Durante el proceso investigativo para el proyecto se realiza un desglose semántico que permite ubicar las piezas que componen la obra bajo el marco de tres ejes conceptuales dentro de los cuales pueden ser creadas las mismas. Esto, aunque invisible a los ojos de la audiencia, permite estructurar el espacio web de manera que sea experimentado desde el azar y al mismo tiempo mantenga una coherencia temática y narrativa.

El primer eje es Yu Tsun: representa el viaje del personaje, la motivación humana detrás del movimiento y el encuentro con lo desconocido.

El segundo eje es Stephen Albert: representa el conocimiento, la reflexión y la racionalidad. Es el punto de encuentro intelectual entre Yu Tsun y el Laberinto.

El tercer eje es el Laberinto: representa lo desconocido, lo invisible, lo infinito y lo cíclico al mismo tiempo.

Dentro de cada eje las piezas poseen ciertos guiños al cuento, tratamientos estéticos que corresponden de forma literal o simbólica a la conceptualización de la obra, permitiendo equilibrio en una exploración de carácter heterogéneo.

Tras tomar la decisión de realizar una adaptación transmedial del cuento, en la que existe un diálogo constante y una construcción compartida de la experiencia entre autores y usuarios, se toma la decisión de diversificar también el origen de las piezas.

Alianzas creativas

La narrativa transmedia, entendida como una experiencia que se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y en la que cada nueva pieza hace una contribución específica a la totalidad (Jenkins, 2006), da pie a concebir el proyecto como una obra de carácter colaborativo.

La obra está compuesta por 24 piezas realizadas por 14 colaboradores. La selección de los artistas está basada en una serie de puntos analizados y discutidos extensamente durante la conceptualización de la adaptación imaginada: medios de expresión, planteamientos conceptuales, características formales y estéticas, factibilidad de obtener colaboraciones compatibles con el entorno digital, ubicación geográfica, experiencia.

Las decisiones tomadas responden a la necesidad de crear un diálogo heterogéneo entre representaciones autónomas, que aún pudiendo coincidir en una fundamentación conceptual, hacen aportes diferentes al proyecto conjunto.

Las comunicaciones, en consonancia con la naturaleza del proyecto, fueron principalmente digitales. Internet permite actuar sin depender de (o sin requerir de) una estricta coordinación en el tiempo, además, desde diferentes puntos del planeta, o aún en diferentes lugares de una misma ciudad. (Schultz, s.f.).

Me pareció que el húmedo jardín que rodeaba la casa estaba saturado hasta lo infinito de invisibles personas. Esas personas eran Albert y yo, secretos, atareados y multiformes en otras dimensiones de tiempo. Alcé los ojos y la tenue pesadilla se disipó. (Borges, 2011, p. 104).

Facebook (ver glosario) abrió puertas, Gmail (ver glosario) permitió establecer comunicación constante con los colaboradores, discutir sobre las diversas interpretaciones del cuento y la conceptualización de la obra, así como conocer los estadios de los procesos creativos de cada una de las colaboraciones, Dropbox (ver glosario) fue un espacio para compartir data, para actualizarla. Cada plataforma fue indispensable para la comunicación constante y absolutamente necesaria para la creación colaborativa.

Los colaboradores y las piezas

José Ignacio Benítez:

Músico y poeta caraqueño, en conjunto con El Regaño (Juan Manuel Trujillo, Enrique Pérez Vivas, Rafael Greco y Simón Hernández), orquestó siete piezas instrumentales (01, 02, 03, 04, 05, 06 y 07) que plantean desde la música la idea de realidades que surgen espontáneamente y que jamás podrían repetirse. Su discurso se vale del medio de expresión, lo musical, para reflexionar sobre la infinita movilidad de las cosas. Sus piezas son, en sí mismas, movimiento.

Beto Gutiérrez:

Fotógrafo venezolano residenciado en la ciudad de Buenos Aires, realizó dos piezas (*El tiempo se bifurca perpetuamente* y *Jardín Google*) que parten de la idea de que Buenos Aires espacializa el pensamiento borgiano (Peraza, 2014). Las obras, una audiovisual y otra de corte mucho más experimental, proponen una relectura no solo del cuento, sino de la condición fisiológica del autor argentino y del mundo de lo sensible en la contemporaneidad. Juan Peraza relata en el texto curatorial escrito para *Jardín Google* un hallazgo definitorio para la conceptualización de las obras de Gutiérrez:

Una tarde, después de fotografiar la escultura del autor que descansa a la sombra de los árboles de la Biblioteca Nacional, Gutiérrez atravesó el jardín que lo

separaba del Museo de Bellas Artes. Durante el recorrido, encontró un busto que llamó su atención: el hombre representado tenía los ojos cerrados. Una inscripción revelaba que se trataba de Louis Braille, inventor del sistema de lectura para ciegos. Dos hombres de tiempos y lugares distintos dialogan secretamente sobre literatura y ceguera en un jardín solitario. (Peraza, 2014, p.1).

Valentina Alvarado:

Diseñadora y artista visual marabina, cede *Liquidar*, una pieza que pertenece a su muestra individual titulada *Historial de Navegación* (2014). En la pieza, un video con estructura de palíndromo, están presentes claves tanto de la literatura de Borges como de la comunicación en la contemporaneidad: lo infinito, el error como elemento discursivo, la repetición como vista a través de un espejo.

Javiera Casanova:

Diseñadora venezolana, produjo en colaboración con Alexander Wright y Adolfo Malavé una representación tipográfica de la palabra *TIEMPO* animada en un *loop* (ver glosario) infinito. En ella, cada una de las letras modifica su forma, la balancea y vuelve al estado que en algún momento fue inicial pero que ahora es solo parte del baile cíclico de la pieza.

—Antes de exhumar esta carta, yo me había preguntado de qué manera un libro puede ser infinito. No conjeturé otro procedimiento que el de un volumen cíclico, circular. Un volumen cuya última página fuera idéntica a la primera, con posibilidad de continuar indefinidamente. (Borges, 2011, p. 112).

Martín Zicari:

Escritor y poeta argentino, creó un poema hipertextual titulado *Sigamos hasta la nada*. En el poema narra la historia de un viaje que dura un par de días, deteniéndose por un momento para hacer un comentario sobre una partida de Scrabble que tuvo lugar. Al final de *Sigamos hasta la nada*, Zicari muestra el tablero de la partida de Scrabble y cada una de las palabras resulta un hipervínculo a otras piezas (poemas, fotos, videos tomados con su celular) dentro y fuera de *jardíndetiempo.com*.

Rolando Peña:

Consagrado artista plástico venezolano, otorga para el proyecto sus piezas *Negro sobre negro* y *Dorado sobre negro*, cada una de las cuales consiste de una serie gráfica y una pieza audiovisual. El aporte que hace la pieza de Rolando Peña a la obra viene desde una perspectiva experimentada, una que profundiza en los orígenes y causalidades, pues es ahí, debajo de la superficie, donde se encuentra el sentido de las bifurcaciones en la narrativa del país que representa en sus barriles. "De hecho, ese único y definido 'acontecimiento', el descubrimiento del petróleo y su posterior nacionalización, ha producido una realidad de superficies indeterminadas, fragmentadas y rápidamente cambiantes." (Del Bufalo, 2014).

Jefferson Quintana:

Ilustrador venezolano, realizó una pieza titulada *Laberinto* inspirada en la lectura como viaje interno y externo a lo literario. El *.gif*, formato elegido por Quintana permite crear, cuadro a cuadro, realidades gráficas no consecutivas: en la pieza una pequeña figura humana cambia de posición dentro del universo del cuento de Borges, representado literalmente, como un mapa en el que el desplazamiento no es solo posible, sino obligatorio.

Yucef Mehri:

Artista venezolano residenciado en Nueva York cuya obra trabaja sobre y desde el territorio que conecta la poesía y la programación, creó un poema multimedia llamado *Ascensión*. El poema, que se va revelando verso a verso por medio de una animación simple y minimalista, es una reflexión estética y literaria sobre el viaje metafórico de la oscuridad a la luz, un viaje que, según Mehri, solo puede llevarse a cabalidad a partir la sumersión. En el poema, como en el relato de Borges, las líneas se cruzan antes de dar señal de claridad.

Florencia Alvarado:

Fotógrafa de Maracaibo residenciada en Caracas, colabora con Noción de laberinto, una serie fotográfica en la que se expone a la naturaleza enmarañada de la interacción humana

en el tiempo y el espacio: cada encuadre de su cámara una realidad autónoma e indivisible de la que nacen nuevas posibilidades. En su pieza, como en el universo borgiano, lo que está es tan importante —y tan real— como lo que decide no mostrar.

Henry D'Arthenay y Daniel de Sousa:

Músicos venezolanos actualmente residenciados en Ciudad de México, crearon *El jardín de senderos que se bifurcan*, pieza musical compuesta por *loops* independientes e intercambiables. En palabras de D'Arthenay:

Adjunto en este correo encontrarás un track compuesto de varios loops que da a 12 minutos en total. El track en sí es un gran loop. Es decir, es un loop de loops. Te estoy armando una sesión de Live para que tú puedas jugar también con la "canción", todos estos loops son interconectables entre ellos. Solo necesitas poner tu sesión en 140 bpm y puedes jugar con todo lo que hay y así crear nuevas cosas a raíz de eso. (Comunicaciones personales (correo electrónico), mayo 17 2014).

El discurso en esta pieza es uno de transgresión ante la linealidad desde sus componentes sonoros, estéticos y matemáticos. Los loops que le dan forma, además de servirles para armar su pieza, sirven, de forma independiente, como banda sonora para las interacciones en *jardindetiempos.com*.

Margarita D'Amico:

Periodista e investigadora de la comunicación, cede registro audiovisual inédito de una entrevista que hizo a Borges en 1975 en la que el escritor argentino, ya completamente ciego, recita de memoria su poema *Alusión a una sombra de mil ochocientos noventa y tantos*, del libro *El hacedor*.

Humberto Valdivieso y Juan Pablo Valdivieso:

Humberto Valdivieso, profesor y tutor del proyecto, creó en colaboración con el diseñador Juan Pablo Valdivieso una pieza que lleva por nombre *Tres Haikai apócrifos sobre el fundamentalismo*. La pieza, compuesta por tres afiches ilustrados que contienen tres poemas en la antigua forma y métrica de tradición japonesa, sugieren la idea de textos como mapas de videojuegos, imágenes que corresponden a momentos aislados en el tiempo que sin embargo se comunican en un lenguaje privado, misterioso.

Erick Achang:

Co-autor del proyecto, colabora con *Impermanente*, una muestra fotográfica que trabaja en sus paralelismos sobre la idea de la caducidad, habla de lo que existe hoy y mañana ya no. En su reflexión sobre el movimiento y la transformación inminente a la que se ve sometida cada partícula de vida, Achang sugiere la imagen del río de Heráclito, alegoría a la que Borges recurre a lo largo de su obra ensayística y de ficción.

Jose Ostos:

Co-autor del proyecto, realiza dos piezas para la obra: *Semiosis hipervinculada* y *La vida directamente*. La primera, de carácter audiovisual, crea su discurso a partir de material reapropiado de Youtube (ver glosario). Es una reflexión sobre las posibilidades narrativas existentes en la libre asociación y la re-contextualización de imágenes, sonidos e hipervínculos; el resultado es uno en la infinidad de posibilidades que ofrece su proceso de experimentación. El ejercicio en sí mismo es infinito.

La segunda pieza, *La vida directamente*, es un poemario fotográfico o un fotolibro con poemas. Se centra en la naturaleza poética de fracciones temporales al ser aisladas de todo lo que le rodea. Cada página del fanzine digital propone un registro mínimo de un presente que funciona como metáfora de la totalidad invisible.

jardindetiempo.com

Para crear el Laberinto web que contiene todas las piezas también se trabajó en equipo: Lucía Guinand y César Arraiz se encargaron del diseño y la programación de *jardindetiempo.com*. La alianza también se trabajó desde el diálogo y la discusión con fundamento en el cuento. El resultado formal y conceptual del espacio web está lleno de guiños a la teoría en que se basa el proyecto.

El nombre de la página es alusivo a un momento revelador en el relato, pero al mismo tiempo sugiere la idea del "jardín" como un espacio plural, heterogéneo para la creación ininterrumpida, y del "tiempo" como el componente esencial de sus formas —cada una de las piezas—. La obra se presenta a sí misma como la exploración de un terreno siempre desconocido por estar en constante regeneración de su estructura.

En la página se busca establecer paralelismos con la novela que Ts'ui Pên escribe (y que Borges imagina) en *El jardín de senderos que se bifurcan*. Se busca replicar de forma metafórica lo que es en las palabras de Borges "un invisible laberinto de tiempo" (Borges, 2011, p. 111).

Una de las características que se extrae de esta noción de laberinto es el hecho de que quien se encuentra dentro —de un laberinto o de la página— tiene la potestad tomar decisiones pero en ningún momento posee conocimientos sobre las consecuencias que

tendrán las mismas. Ese principio común de navegación ciega revela la naturaleza visionaria del pensamiento de Jorge Luis Borges y da lugar a gran parte del desarrollo conceptual de este proyecto.

Este proyecto y el producto que tiene como resultado se nutren de las reflexiones presentes en la obra del maestro argentino y las funden con teorías acerca de las factibilidades técnicas propias de la contemporaneidad, asumiendo así la exploración y la experimentación como motores en la búsqueda de la innovación narrativa.

V. CONCLUSIONES

Para concluir es necesario extender una invitación a navegar y experimentar *jardindetempo.com*, pues es ahí donde puede observarse el diálogo que tiene lugar entre las teorías examinadas durante el proceso investigativo del proyecto y las formas que se decidieron explorar durante su conceptualización, diseño y producción.

Ahora, si bien la construcción del producto está finalizada, no hay un punto que marque el fin de la experiencia creada; los autores y la audiencia seguirán concibiendo nuevos recorridos en el tiempo, indefinidamente. Esta flexibilidad que admite la obra trae a la luz una idea general acerca de las conclusiones de este trabajo de grado: acorde con la naturaleza abierta de su construcción, las respuestas obtenidas son múltiples y continuarán regenerándose.

Internet, espacio que aloja la obra y principal herramienta para la investigación y las comunicaciones que fueron necesarias para realizarla, descentraliza la experiencia comunicativa contemporánea y le da movilidad. Durante la fase de investigación se tuvo acceso a toda la bibliografía de Jorge Luis Borges, así como a artículos y ensayos académicos de investigadores en universidades alrededor del mundo. Igualmente, mientras se conceptualizaba el proyecto y se elegía a los artistas que colaborarían, pudo estudiarse el trabajo de cada uno para luego proceder a establecer contacto con ellos.

Crear desde la comunicación implica diálogo e intercambio entre las partes involucradas en el proceso. La concepción de *jardindetiempo.com* como una obra colaborativa fue un reto que estuvo facilitado por herramientas inherentes a la conectividad que posibilita lo digital.

Este trabajo de grado es un acercamiento a formas narrativas y de creación dentro de un dominio que aún tiene mucho terreno por ser explorado, y, en ese sentido, es también una invitación a continuar empujando los límites.

VI. RECOMENDACIONES

Este no es el primer proyecto web admitido por la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello, de hecho, son cada vez más los trabajos de grado que buscan explorar las posibilidades que ofrece Internet al ámbito de la comunicación.

La Escuela sin duda se ha abierto a este tipo de propuestas y fueron muy pocas las trabas metodológicas que los autores de este trabajo encontraron en el camino. Sin embargo, la recomendación principal tiene que ver no con la realización específica de *jardindetiempo.com*, sino con la preparación que se ofrece a los estudiantes de Comunicación Social en torno a temas que ya no deben ser considerados experimentales o de vanguardia, sino que son el presente del hacer comunicacional.

Trabajando en el mundo de lo digital, como ha sido argumentado a lo largo de este trabajo, el comunicador se expone a una gama muy amplia de opciones que pueden llegar a expandir, diversificar y potenciar los resultados de su investigación. Con las herramientas y la preparación adecuada un individuo puede llevar una buena idea muy lejos.

Profundizar a lo largo de la carrera en contenidos relacionados con las nuevas posibilidades tecnológicas y los modos contemporáneos de comunicación (que nunca dejan de actualizarse) es, en la opinión de los autores de este proyecto, necesario para fomentar

un ejercicio comunicacional que no pierda vigencia en un terreno que se encuentra en constante movimiento.

VII. REFERENCIAS

Fuentes bibliográficas

Alonso, R. (2012). *Nuevas tendencias en el audiovisual interactivo. La navegación como paradigma interactivo*. Buenos Aires, Argentina. La Crujía Ediciones.

Belsunces, A. (2011). *Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de la convergencia: El caso de Fringe como narración transmedia y lúdica*. Barcelona, España. Universitat Oberta de Catalunya.

Borges, J. L. (1952). *El idioma analítico de John Wilkins*. Buenos Aires, Argentina

Borges, J. L. (1952). *Otras inquisiciones*. Buenos Aires, Argentina.

Borges, J. L. (2011). *Ficciones*. Buenos Aires, Argentina. Debolsillo.

Gallego, A. (2011). *Diseño de Narrativas Transmediáticas. Guía de referencias para las industrias creativas de países emergentes en el contexto de la cibercultura*. Manizales, Colombia Universidad de Caldas.

García, T. (2007). *Estrategias de creación colectiva en el arte contemporáneo*. Alicante, España. Universidad Miguel Hernández.

Irvine, M. (s.f.). *Cultural Hybridity: Remixing Culture*. Washington DC, Estados Unidos. Georgetown University.

Irvine, M. (2012-2013). *Hibridity / Remix / Dialogism: An introduction*. Washington DC, Estados Unidos. Georgetown University.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona. Buenos Aires. México. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Kerényi, K. (2006). *En el laberinto*. Madrid, España. Ediciones Siruela, S.A.

Oteyza C. (2002) *Los desafíos de la escritura multimedia*. Caracas, Venezuela. Universidad Católica Andrés Bello.

Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona, España. Editorial Gedisa, S.A.

Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona, España. Centro Libros PAPP, S.L.U.

Scolari, C. (2013). *Homo viludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Barcelona, España. Laboratori de Mitijans Interactius.

Serna, J. (2003). *Filosofía, literatura y giro lingüístico*. Pereira, Colombia. Universidad Tecnológica de Pereira. Siglo del Hombre Editores.

Tarkovski, A. (2002). *Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Madrid, España. Ediciones Rialp, S.A.

Vito, C. (2010). *Web Aesthetics. How digital media affect culture and society*. Amsterdam, Países Bajos. Institute of Networks Culture.

Kuspit, D. (2006). *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. Madrid, España. Ediciones Pensamiento.

Publicaciones periódicas

Costa, C. y Piñeiro, T. (2012). *Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia*. A Coruña, España. Revista Comunicación y Tecnología Emergentes, número 02.

Frank, R. (s.f.). *Textos y Contra-Textos en “El jardín de senderos que se bifurcan”*. Iowa, Estados Unidos. Revista Iberoamericana.

Irusta, D. (Julio, 2007). *¿Qué es el arte multimedia?* Argentina. Revista La Nación, versión digital. <http://www.lanacion.com.ar/924566-que-es-el-arte-multimedia>

Provensal, A. (2014). *El sonido en una producción multimedia. Implicancias en el proceso de aprendizaje*. Argentina. “La Trama de la Publicación”. Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación. Universidad Nacional de Rosario, volumen 9.

Mora, V. (Mayo, 2014). *Universos transmedia y convergencias narrativas*. Salamanca, España. Revista Caracteres, volumen 3, número 1.
<http://es.scribd.com/doc/235613922/Caracteresvol3n1mayo2014-Narrativas-transmedia>

Valdivieso, H. (2013). *Inconformes con el espacio. La lectura y la ciudad en el siglo XXI*. Caracas, Venezuela. Revista Comunicación, número 163-164.

Fuentes electrónicas

Alberich, J. (2002). *En tránsito 7.0: Apuntes para una estética de los sistemas digitales*. (Consulta: 10-01-2014)

<http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/jalberich1002/jalberich1002.html>

Báscones, P. (2003). *Arte e interactividad (I). Los logros de la reconciliación del arte, la ciencia y la tecnología*. (Consulta 15-12-2013). <http://mosaic.uoc.edu/2003/11/04/arte-e-interactividad-i-los-logros-de-la-reconciliacion-del-arte-la-ciencia-y-la-tecnologia/>

Berry, G. (s.f.). *La estructura espacio-temporal en “El Sur” y en “El jardín de senderos que se bifurcan”*. (Consulta 02-02-2014).

http://www.academia.edu/2703056/La_estructura_espacio-temporal_en_El_Sur_y_El_jardin_de_senderos_que_se_bifurcan

Kellner, D. y Steven, B. (s.f.). *Postmodern Theory*. (Consulta 21-02-2014).

<http://pages.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/pomo/ch1.html>

Moreno, R. (s.f.). *Intertextualidad en el policial de Borges*. (Consulta 13-01-2014).

http://www.academia.edu/3576276/Intertextualidad_en_el_policial_El_jardin_de_senderos_que_se_bifurcan_J.L._Borges

Rhizome. (2012). *What's (Really) Specific about New Media Art? Curating in the Information Age*. (Consulta 9-03-2014). <http://rhizome.org/editorial/2012/dec/6/whats-really-specific-about-new-media-art-curating/>

Ruch, A. (2004). *Collected Fictions*. (Consulta 13-01-2014)

http://www.themodernword.com/borges/borges_reviews.html

Russo, C. (2014). *Borges ante su último laberinto: El Tiempo en “El jardín de senderos que se bifurcan”*. (Consulta 26-01-2014) <http://www.escriitores.org/recursos-para-escriitores/colaboraciones/5864-borges-ante-su-ultimo-laberinto-el-tiempo-en-el-jardin-de-senderos-que-se-bifurcan->

<http://www.escriitores.org/recursos-para-escriitores/colaboraciones/5864-borges-ante-su-ultimo-laberinto-el-tiempo-en-el-jardin-de-senderos-que-se-bifurcan->

Schultz, M. (s.f.). *El concepto de Arte Colaborativo, Civilización de la Imagen, Los Riesgos del Simulacro*. (Consulta 10-03-2014).

<http://www.martagonzalezobras.com.ar/concepto.html>

Wiki Brown. (2012). *New Media Art*. (Consulta 9-03-2014).

<https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/New+Media+Art#NewMediaArt-Independentinitiatives%26nbsp%3B>

Fuentes vivas

D'Arthenay, H. (Mayo, 2014). Comunicación personal.

Guinand, L. (Agosto, 2014). Comunicación personal.

Peraza, J. (Agosto, 2014). Comunicación personal.

VIII. ANEXOS

Glosario de términos

Clickea:

Acción de hacer clic con el cursor en algún hipervínculo o ícono dentro de un espacio web.

Dropbox:

Plataforma en línea para alojamiento y sincronización de archivos, la cual permite compartir los mismos con otros usuarios del servicio bajo previo acuerdo.

Facebook:

Sitio web creado en 2004. Red social para interacción con otros usuarios de la misma.

Gmail:

Servicio gratuito de correo electrónico creado en 2004 por la empresa norteamericana Google.

Hipervínculo:

Es un elemento de un espacio o documento web que hace referencia a otro espacio o documento. Al hacer clic en un hipervínculo, este automáticamente redirige al usuario del primer espacio al segundo.

Home:

Es la página principal de un espacio web. Generalmente de esta el usuario puede redirigirse a las otras partes de dicho espacio.

Loop:

Repetición infinita de un elemento sonoro o audiovisual que crea la idea de continuidad en el tiempo.

Nube de tags:

Representación visual de palabras que permite crear relaciones jerárquicas de acuerdo a tamaño e hipervínculos para navegación en un espacio web.

Scroll:

Desplazamiento bidimensional (horizontal o vertical) de elementos en un espacio web. Usualmente sirve para textos o archivos que exedan en tamaño las dimensiones de la interfaz.

Serifa:

También llamadas remates, son detalles situados en los extremos de los caracteres tipográficos que facilitan la lectura de los mismos.

Ventana emergente:

Ventana de un espacio web que surge temporalmente en forma de aviso o acotación sobre los contenidos que se están navegando o están por navegarse.

Youtube:

Página web en el que usuarios pueden ver y compartir videos.

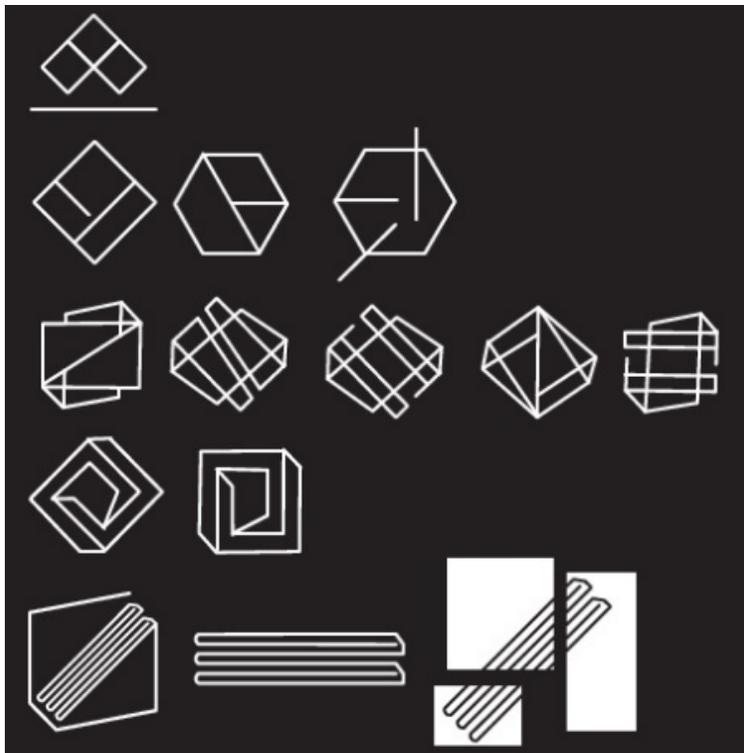
*Imágenes**Figura 10. Primeros bocetos de logotipos para jardíndetiempo.com*

Figura 11. Primeras tipografías posibles

1 2 3 4 5 6 7 8

PORVENIRES

p o r v e n i r e s

jardín de tiempos

NOVA SUM

1 2 3 4 5 6 7 8

1 2 3 4 5 6 7 8

porvenires

p o r v e n i r e s

jardín de tiempos

GENTIUM BOOK BASIC

1 2 3 4 5 6 7 8

1 2 3 4 5 6 7 8

porvenires

p o r v e n i r e s

jardín de tiempos

DROID SERIF

1 2 3 4 5 6 7 8

1 2 3 4 5 6 7 8

porvenires

p o r v e n i r e s

jardín de tiempos

CRIMSON TEXT

1 2 3 4 5 6 7 8

1 2 3 4 5 6 7 8

porvenires

p o r v e n i r e s

jardín de tiempos

LIBRE BASKERVILLE

Figura 12. Clasificación de ejes y palabras.

Yu Tsun

1. Catedrático
2. Suerte
3. Descubrimiento
4. Muestr
5. Implacable
6. Niño
7. Carta
8. Confluyen
9. Reflexión
10. Presente
11. Hechos
12. Facetas
13. Terror
14. Ocho
15. Hui
16. Conjeturas
17. Valor
18. Goberna
19. Raza
20. Atrapados
21. Escudriña
22. Amarillo
23. Herido
24. Doble
25. Burlar
26. Azar
27. Aventura
28. Aprender
29. Pasado
30. Propósito
31. Bisnieto
32. Solista
33. Arriesga
34. Médico
35. Porvenir
36. Destino
37. Comunicado
38. Infinito
39. Indeterminado
40. Consecuencia

41. Enemigo
42. Descifra
43. Vivo
44. Sueño
45. Natur
46. Corazón
47. Leí
48. Secretos
49. Condénado
50. Revólva
- La vida directamente
- Existencia - Impenitencia
- El jardín de senderos que se bifurca
- Sigamos hasta la nada
- 01
- 02
- 03
- 04

El Laberinto

1. Zigzagueaba
2. Simbiosis
3. Invisible
4. Tiempo
5. Revelar
6. Misterio
7. Irrecuperable
8. Construy
9. Intrincado
10. Identific
11. Circunstancias
12. Problema
13. Infinito
14. Porvenires
15. Círculo
16. Circular
17. Indefinidamente
18. Transmida
19. Varios
20. Caótico
21. Espacia
22. Alternativa
23. Metáfora
24. Aventura
25. Diversas
26. Elimina
27. Inextricable
28. Simbiosis
29. Prolifera
30. Bifurca
31. Desenlaces
32. Ocurre
33. Convergen
34. Variaciones
35. Soluciones
36. Adivinanzas
37. Paradoja
38. Metáfora
39. Universo
40. Bas

41. Paralelo
42. Divergente
43. Vertiginosa
44. Azar
45. Confluyen
46. Futuro
47. Contradicciones
48. Enigma
49. Tránsito
50. Muerte
- Tiempo
- gif
- Jardín Google
- Liquidar
- Negro sobre negro (fotos)
- Negro sobre negro (video)
- 07
- Floración

Stephen Albert

1. Luz
2. Enciclopedia
3. Muerte
4. Observaba
5. Comprender
6. Destino
7. Inigma
8. Anillo
9. Simbiosis
10. Tiempo
11. Revelar
12. Humedo
13. Adivinanzas
14. Sobrecia
15. Bifurcación
16. Descubrimiento
17. Misterio
18. Contener
19. Metáfora
20. Deprado
21. Contemporáneo
22. Libro
23. Preguntado
24. Leí
25. Simbiosis
26. Casa
27. También
28. Misionero
29. Reflexión
30. Música
31. Recuerdo
32. Enemigo
33. Futuro
34. Carta
35. Infinito
36. Aventura
37. Inigma
38. Zigzagueaba
39. Favorable
40. Contener

41. Solista
42. Alto
43. Mision
44. Contradicciones
45. Detave
46. Textualmente
47. 04
48. Propos
49. Metafísica
50. Palabra
- Semiosis hipervinculada
- Tres historias apócrifas sobre el fundamentalismo
- El tiempo se bifurca perpetuamente
- Ascensión
- Dorado sobre negro (fotos)
- Negro sobre negro (video)
- 01
- 02

Figura 13. Correcciones de colores y diseño



Figura 14. Correcciones de diagramación

