

# «THERE ARE MORE THINGS» (TO SAY): DEJOS LOVECRAFTIANOS EN LA OBRA DE BORGES



Catulo, Valentina

**Valentina Catulo** vale\_catulo@hotmail.com  
Universidad Católica Argentina, Argentina

## Gramma

Universidad del Salvador, Argentina

ISSN: 1850-0153

ISSN-e: 1850-0161

Periodicidad: Bianaual

núm. Esp.09, 2020

revista.gramma@usal.edu.ar

Recepción: 31 Marzo 2018

Aprobación: 31 Mayo 2018

URL: <http://portal.amelica.org/amei/jatsRepo/260/2601676009/index.html>

**Resumen:** En el siguiente trabajo, nos proponemos profundizar acerca de la influencia del autor norteamericano Howard Phillips Lovecraft en los textos de Jorge Luis Borges. A partir de un análisis de «There are more things», encontraremos los motivos que rescata Borges de la narrativa lovecraftiana como el sueño, el caos, el horror, los libros y las bibliotecas, los dioses, las incomprensibles geometrías del infinito, entre otros; para eso, tomamos la teoría de Ana María Barrenechea en *La expresión de la irrealidad en la obra de Borges* y los trabajos de Barrientos y de Francisco Carrera, que trazan el puente entre los dos autores. Finalmente, haremos uso de la teoría filosófica que propone Ludueña Romandini en *H. P. Lovecraft: la disyunción en el Ser*.

**Palabras clave:** Borges, Lovecraft, Sueños, Caos, Horror, Libros, Geometrías del Infinito.

**Abstract:** *In the following article I propose to dig into the presence that H. P. Lovecraft, author of the United States of America, has in the works of Jorge Luis Borges, an Argentinian author. By analyzing the story "There are more things", we will easily find out that some important topics such as dreams, caos, the horror, books, libraries, the inapprehensible geometry of infinity, among others, are only some of the ingredients in which Lovecraft influences Borges. The theory of Ana María Barrenechea in her study La expresión de la irrealidad en la obra de Borges, as well as the works of Francisco Carrera and Barrientos, will help us to build the bridge that connects these authors. Finally, we will make use of the philosophical theory that Ludueña Romandini sets forth in his book H. P. Lovecraft: la disyunción en el Ser.*

**Keywords:** *Borges, Lovecraft, Dreams, Chaos, Horror, Books, Geometry of Infinity.*

A lo largo de la historia, se han establecido varios puentes entre las obras de Borges y las de la literatura norteamericana, fundamentalmente con autores como Edgar Allan Poe, William Faulkner, Nathaniel Hawthorne, Herman Melville, entre otros. En cambio, resulta muy difícil para la crítica establecer una conexión entre Borges y Lovecraft. Por un lado, nos encontramos con una de las figuras centrales en la historia de la literatura tanto argentina como mundial: un erudito, un poeta, un ensayista con obras llenas de complejidad y de muchísima

riqueza. Por otro, un escritor estadounidense de Providence, Rhode Island, que se halla completamente en el margen de lo que se considera canónico. Sus cuentos fueron publicados en una revista llamada *Weird Tales*, que se limitaba al género fantástico o de horror y era consumida por un sector de la cultura popular que buscaba el entretenimiento.

A pesar de sus grandes diferencias, no se puede negar que Borges leyó a Lovecraft y cuenta con cierta influencia de este autor. Principalmente, se pone en evidencia por la dedicatoria del cuento «There are more things»: «A la memoria de H. P. Lovecraft» (Borges, 2005, p. 62), pero, si buscamos un poco más entre líneas, podemos encontrar tender puentes en su obra en general.

Juan José Barrientos, en su ensayo *Borges y Lovecraft*, postula que el escritor argentino tomó el cuento del norteamericano «La lámpara de Alhazred» y escribió «El Aleph» como parodia. Barrientos afirma lo siguiente: «Por supuesto, Borges no escribió “El Aleph” para burlarse de Lovecraft, sino de cierto tipo de escritor» (1995, p. 446). Aunque es una lectura posible, creemos e intentaremos sostener, en este trabajo, que la relación entre los dos va más allá que un intento de parodia.

Francisco Carrera menciona que, en ambos autores, se encuentra una presencia de sociedades secretas y un culto a las bibliotecas. En Lovecraft, las sociedades secretas, a veces las tribus indígenas, son las que rinden culto a los dioses primigenios; en Borges, aparecen en relatos como «El congreso», «Las doce figuras del mundo» y «Tlön, Uqbar, Orbis Tertius». Las bibliotecas borgeanas configuran un macrocosmos; son fuente de todo conocimiento: «Por tanto, la biblioteca recoge toda sabiduría posible y poder absorberla supone ser elevado al nivel de Divinidad, pues un dios habrá configurado dicha biblioteca (dicho universo)» (Francisco Carrera, 1999, pp. 10-11). Asimismo hay que tener en cuenta que ambas figuras compartían la tendencia a inventar libros y fuentes. Borges adoraba comentar textos inexistentes como, en *El jardín de los senderos que se bifurcan*, la singular versión de la *Enciclopedia Británica* en «Tlön, Uqbar, Orbis Tertius» o el «nuevo Quijote» de Pierre Menard. Lovecraft crea una serie de manuscritos perdidos como el *Necronomicon* y los *Manuscritos Pnakóticos*, que conforman la única fuente escrita sobre las deidades que anteriormente reinaban en la tierra.

Además, Francisco Carrera destaca que ambos autores contaron con una singular formación en el plano de lo mitológico. En Borges, esto se da a conocer, por ejemplo, en relatos que exponen sus conocimientos helenistas (por ejemplo, en «El inmortal» o en «La casa de Asterión»), pero también de Oriente (por ejemplo, «La busca de Averroes»). En Lovecraft, a través de su panteón y de su ciclo de mitos de Cthulhu, en donde se ve una clara influencia de los mitos griegos, babilónicos, acadios y sumerios, ya por sus mitemas como por la transmisión oral del culto. Llopis nos informa que el escritor de Providence «[a] los seis años descubrió las leyendas del paganismo clásico y se entusiasmó, llegando incluso, como juego —¡siniestro juego de niño solitario!—, a construir altares “a Pan y a Apolo, a Artemisa y al benévolo Saturno, que gobernaron el mundo en la Edad de Oro”» (1983, p. 17). Es interesante que ambos autores pongan tanto interés en las divinidades siendo ateos o agnósticos.

En el relato «There are more things», el narrador protagonista, estudiante de filosofía en la Universidad de Texas, se entera de que su tío, Edwin Arnett,

ha muerto en Lomas de Zamora, Argentina. Viaja a este país y descubre que la Casa Colorada, propiedad de su tío, ha sido vendida a un tal Max Preetorius. Este nuevo dueño desecha todos los muebles y los libros que se encontraban en ella y comienza a hacer reparaciones y remodelaciones peculiares, a pesar de que el arquitecto original esté en contra de ellas. Los cambios arquitectónicos son extraños, se hacen de noche y a puertas cerradas. El narrador comienza a indagar en la situación, ya que este inquilino lo desconcierta de sobremanera. Una noche tormentosa en la que vagaba por la zona, decide meterse en la propiedad. Lo consume el horror en el instante en que ve muebles que le resultan incomprensibles, y dan la sensación de que allí está habitando una criatura no humana, probablemente sobrenatural. Cuando el protagonista se decide a huir, se produce el encuentro con esta criatura monstruosa, que nunca nos es descripta. En el final, reina la duda: «[l]a curiosidad pudo más que el miedo y no cerré los ojos» (Borges, 2005, p. 75).

Lo primero que hay que tener en cuenta es la semejanza estructural que Borges toma para la configuración del relato. «La llamada de Cthulhu» también comienza con un narrador en primera persona que desentierra un enigma en cuanto encuentra recortes de diarios, testimonios y un bajorrelieve de arcilla que hablan sobre la existencia de un dios primigenio llamado Cthulhu. Estos pertenecían a su tío abuelo, quien había muerto recientemente. En Lovecraft, las criaturas son descriptas de forma que el lector cuenta con cierta imagen física del dios, pero no es demasiado precisa: «No estaría traicionando al espíritu de aquella cosa si digo que mi imaginación, algo excitable, creía percibir en ella, de forma simultánea, las figuras de un pulpo, un dragón, y una caricatura de ser humano. Una cabeza viscosa y cubierta de tentáculos destacaba sobre un cuerpo grotesco y escamoso con unas alas rudimentarias [...]» (2011, pp. 11-12); hay cierto espacio para la imaginación del lector. Borges simplemente describe a su criatura como de naturaleza anfisbena y deja todos los otros componentes en blanco.

En ambos casos, el misterio y el horror van incrementando a medida que el narrador va desentrañando la naturaleza de los sucesos extraños y llega a su punto cúlmine en el final. En Borges, dicho punto se da en el encuentro entre hombre y bestia. En Lovecraft, queda planteado el horror cósmico del posible despertar del caos: «Entonces, los Primigenios liberados enseñarán nuevas formas de gritar y de matar, de solazarse y disfrutar, y la Tierra entera arderá en holocausto de éxtasis y libertad» (2011, p. 29). Ludueña Romandini explica que «[e]l impulso religioso de la Humanidad no es más que un medio de comunicación con las especies extra-cósmicas que habitaron la Tierra y aún la habitan en sus pliegues escondidos, esperando el momento de su retorno» (2013, p. 29). Estas deidades desconocen la piedad y la ley humanas; para ellas, la existencia del hombre es un mero accidente en el azar cósmico.

Barrenechea, en *La expresión de la irrealidad en la obra de Borges*, afirma: «Tal vez la más importante de las preocupaciones de Borges sea la convicción de que el mundo es un caos imposible de reducir a ninguna ley humana. Al mismo tiempo que siente tan vivamente la insensatez del universo, reconoce que como hombre no puede eludir el intento de buscarle un sentido» (1964, p. 39). Es decir que, en Borges, se presenta un mundo caótico en el que las leyes humanas no tienen validez.

Una de las expresiones del caos, según Barrenechea, es el laberinto. El protagonista de «There are more things» sueña con uno:

Hacia el alba soñé con un grabado a la manera de Piranesi, que no había visto nunca o que había visto y olvidado, y que representaba el laberinto. Era un anfiteatro de piedra, cercado de cipreses y más alto que las copas de los cipreses. No había puertas ni ventanas, pero sí una hilera infinita de hendidias verticales y angostas. Con un vidrio de aumento yo trataba de ver el minotauro. Al fin lo percibí. Era el monstruo de un monstruo; tenía menos de toro que de bisonte y, tendido en la tierra el cuerpo humano, parecía dormir y soñar (Borges, 2005, p. 70).

Este sueño no solo representa el caos, sino que, además, nos remite a la «La llamada de Cthulhu». Por una parte, el dios primigenio de Lovecraft se manifiesta en la mente de los hombres en el plano onírico: sueñan con la imagen de Cthulhu y de la ciudad arquitectónicamente incomprensible en donde habita. Por otra parte, aquel se encuentra en las profundidades del mar en una *vigilia onírica*; el bajorrelieve de arcilla tiene una frase inscrita que reza: «En su morada de R'lyeh, el difunto Cthulhu espera soñando» (Lovecraft, 2011, p. 22). Resulta interesante recordar que estos laberintos oníricos aparecen en otros relatos de Borges como «El inmortal».

Por su parte, Barrenechea afirma que «[l]a idea de lo monstruoso figura siempre como un sobretono dramático, ya en la mente de quienes imaginaron el laberinto [...], ya en la construcción realizada o en relación de la arquitectura con el ser encerrado en ella» (1964, p. 47). Tanto en Borges como en Lovecraft, hay una incomprensión de lo arquitectónico. En «La llamada de Cthulhu», se manifiesta de la siguiente manera:

Al irse a dormir tuvo este un sueño sin precedentes sobre ciclópeas ciudades de titánicos sillares de piedra y monolitos que alcanzaban el cielo, chorreando todo el conjunto légamo del color verde y anunciando un horror latente. Los muros y pilares estaban cubiertos de jeroglíficos, y desde algún punto bajo el suelo le llegó una voz que no era tal; una sensación caótica que solo la imaginación podría transliterar en sonido, cosa que intentó hacer por medio a un revoltijo casi impronunciable de letras: «Cthulhu fhtagn» (Lovecraft, 2011, pp. 13-14).

Esta aparición monstruosa de la arquitectura (nótese que se la describe como «ciclópea») a menudo viene de la mano de una incomprensión matemática. En abundantes descripciones de la poética del escritor norteamericano, aparecen caracterizadas como «geometrías no euclidianas», como si no pudieran ser comprensibles matemáticamente. Algo semejante podemos encontrar en «There are more things». El narrador-personaje relata lo siguiente:

El comedor y la biblioteca de mis recuerdos eran ahora, derribada la pared divisoria, una sola gran pieza desmantelada, con uno que otro mueble. No trataré de describirlos, porque no estoy seguro de haberlos visto, pese a la despiadada luz blanca. Me explicaré. Para ver una cosa hay que comprenderla. [...]. Ninguna de las formas insensatas que esa noche me deparó correspondía a la figura humana o a un uso concebible. Sentí repulsión y terror (Borges, 2005, p. 73).

Barrenechea observa que «[e]l laberinto sin salida donde el hombre vaga extraviado acaba por convertirse en el doble símbolo del infinito y del caos» (1964, p. 47). Pero este doble símbolo del infinito y del caos no es algo particular de un cuento en el que se hace homenaje al autor norteamericano. Se trata de un motivo utilizado por Borges en una gran variedad de cuentos

que conforman su corpus. Por ejemplo, en «El inmortal», el encuentro con la Ciudad de los Inmortales cuenta con una naturaleza semejante al de las ciudades descritas por Lovecraft:

Noté las peculiaridades y dije: *Los dioses que lo edificaron estaban locos*. [...]. A la impresión de enorme antigüedad se agregaron otras: la de lo interminable, la de lo atroz, la de lo complejamente insensato. Yo había cruzado el laberinto, pero la nítida Ciudad de los Inmortales me atemorizó y repugnó. [...]. En el palacio que imperfectamente exploré, la arquitectura carecía de fin. Abundaban el corredor sin salida, la alta ventana inalcanzable, la aparatosa puerta que daba a una celda o a un pozo, las increíbles escaleras inversas, con los peldaños y la balastrada hacia abajo. Otras, adheridas aéreamente al costado de un muro monumental, morían sin llegar a ninguna parte, al cabo de dos o tres giros, en la tiniebla superior de las cúpulas. Ignoro si todos los ejemplos que he enumerado son literales; sé que durante muchos años infestaron mis pesadillas; no puedo ya saber si tal o cual rasgo es una transcripción de la realidad o de las formas que desatinaron mis noches (Borges, 2005, p. 17).

Los personajes de Lovecraft a menudo tienen pesadillas, mueren, se suicidan o caen en la extrema locura después de haber visto imágenes de la ciudad o del dios Cthulhu. Su vida como existía anteriormente queda completamente arruinada: «[...] yo nunca volveré a dormir tranquilo cuando piense en los horrores que acechan incesantemente a la vida en el tiempo y en el espacio, y en aquellas blasfemias impías procedentes de antiguas estrellas que sueñan bajo las olas, y que son objeto de adoración de un culto de pesadilla dispuesto y decidido a liberarlas sobre la Tierra [...]» (Lovecraft, 2011, p. 40). La locura es una definición propia de los dioses lovecraftianos, quienes crean estas atemorizantes e incomprensibles geometrías del infinito y generan un horror cósmico particular. Explica Ludueña Romandini:

En este sentido, el *horror* como concepto supremo de la literatura lovecraftiana no significa simplemente el espanto ante lo aberrante o lo desconocido. Ante todo es la forma designativa que Lovecraft encuentra para señalar el espesor en el Ser que no puede ser aprehendido según las tradicionales categorías de la metafísica o de la ciencia y que demanda un nuevo esfuerzo de captación. Sin embargo, designa también la *Stimmung* específica del hombre ante el descubrimiento de su verdadero no-lugar antrópico en el cosmos (2013, p. 93).

Resulta interesante que Barrenechea abra su obra con una cita que podría pertenecer tanto a la esfera de un autor como de otro:

El universo se convierte en un caos sin sentido, abandonado al azar o regido por dioses inhumanos, o quizás en un cosmos de clave secreta que nunca alcanzaremos. La personalidad se disuelve en el panteísmo; los juegos desintegran el tiempo o prometen engañosamente la eternidad. Además sentimos la constante presencia del infinito que disminuye y agobia, o vemos desaparecer la materia en reflejos, sueños y simulacros al hilo de la filosofía idealista o de ideas religiosas y legendarias que la anulan (1964, p. 16).

Para concluir con este trabajo, afirmamos que las semejanzas que se pueden trazar entre Borges y Lovecraft no son simplemente de una naturaleza paródica. Las bibliotecas, la invención de textos, las sociedades secretas, la mitología, el laberinto y el caos son motivos fundamentales en ambos autores y aparecen en innumerables obras de Borges. Barrenechea analiza el caos desde «La Biblioteca de Babel», «La casa de Asterión», «El inmortal», «La lotería en Babilonia»,

entre otros. Resulta llamativo que ninguno de los artículos o ensayos citados haya trabajado con detenimiento el relato «There are more things».

No se puede negar, sin embargo, que cada escritor tiene su estilo y su forma individual de expresar los motivos sugeridos. Tampoco podemos afirmar que se encuentren en un mismo nivel, pero sí que se puede trazar un puente entre ambos. Aún hoy podemos encontrar más maneras de leer a Borges, y no hay que cerrar una lectura posible porque el intertexto se pueda encontrar en el margen del canon de lo literario.

## Referencias Bibliográficas

- Barrenechea, A. M. (1964). *La expresión de la irrealidad en la obra de Borges*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.
- Barrientos, J. J. (2016). *Borges y Lovecraft*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. Recuperado el 5 de noviembre de 2018, desde [https://cvc.cervantes.es/literatura/aih/pdf/10/aih\\_10\\_3\\_048.pdf](https://cvc.cervantes.es/literatura/aih/pdf/10/aih_10_3_048.pdf)
- Borges, J. L. (2005). «There are more things». *El libro de arena* (pp. 61-75). Buenos Aires: Emecé Editores.
- Borges, J. L. (2005). El inmortal. *El Aleph* (pp. 5-28). Buenos Aires: Emecé Editores.
- Francisco Carrera, F. J. (1999). *J. L. Borges y H. P. Lovecraft: una comparación (im)posible*. Universidad de Valladolid. Recuperado el 5 de noviembre de 2018, desde [https://www.academia.edu/12541267/J.\\_L.\\_Borges\\_y\\_H.\\_P.\\_Lovecraft\\_Una\\_comparaci%C3%B3n\\_im\\_posible](https://www.academia.edu/12541267/J._L._Borges_y_H._P._Lovecraft_Una_comparaci%C3%B3n_im_posible)
- Llopis, R. (1983). Introducción. *Los mitos de Cthulhu* (pp. 11-44). Madrid: Alianza.
- Lovecraft, H. P. (2011). La llamada de Cthulhu. *Obras Completas* (vol. 2, pp. 9-47). Buenos Aires: Dída.
- Ludueña Romandini, F. (2013). H. P. *Lovecraft: la disyunción en el Ser*. Buenos Aires: Hecho atómico ediciones.

## Notas

- \* Estudiante de la Licenciatura en Letras en la Universidad Católica Argentina. Correo electrónico: vale\_catulo@hotmail.com