

# There are more things, *de Jorge Luis Borges* *Uma análise simbólica*

Cinara Ferreira Pavani

---

## 1 – Há mais coisas...

Sempre há mais coisas quando o assunto é Borges e, mais ainda, quando o assunto é sua obra. O presente trabalho visa analisar o conto *The are more things*, do *Livro de areia*, sob um ponto de vista simbólico. Essa abordagem é oportuna em se tratando de Borges, ao considerarmos que ele como poucos soube expressar suas verdades pelo uso das imagens.

Inicialmente, chama a atenção em *The are more things* a multiplicidade de referências a escritores, filósofos e estudiosos de diversas áreas do conhecimento. O título é shakesperiano. E não o é por acaso. O conto mostra que *há mais coisas entre o céu e a terra do que pensa nossa filosofia*,<sup>1</sup> ao narrar uma história em que o fantástico sobrepuja a razão. A epígrafe *À memória de Howard P. Lovecraft* e uma nota do autor no epílogo do *Livro de areia* sugerem que o conto em questão teve origem na leitura de Lovecraft.<sup>2</sup> Na nota, Borges diz:

“O destino que, segundo a fama, é inescrutável, não me deixou em paz enquanto não perpetrei um conto póstumo de Lovecraft,

<sup>1</sup> SHAKESPEARE, William. *Hamlet*. Rio de Janeiro: Ediouro. s.d.

<sup>2</sup> Howard Lovecraft foi um escritor norte-americano que viveu entre 1890 e 1937. Escreveu contos e novelas fantásticas ou macabras nos quais fundia elementos míticos com as descobertas da ciência moderna.

escritor que sempre julguei um parodista involuntário de Poe. Acabei por ceder, o lamentável fruto se intitula *The are more things*.”

O idealismo de Berkeley, os tratados de Hinton, a doutrina de Knox, as sólidas normas do bom poeta e mau construtor William Morris, uma gravura à maneira de Piranesi, idéias de Schopenhauer, Royce e Lucano são referidos na narrativa, para explicar os caminhos percorridos pela personagem no labirinto que se constitui o conto. Desse modo, falando pouco, Borges diz muito. O que não é dito, mas sugerido pelas referências, passa a constituir elemento fundamental na compreensão da história. Por exemplo, ao se buscar informações sobre William Morris, cujas idéias inspiraram a arquitetura da Casa Colorada, descobre-se que ele foi um poeta inglês que, apesar de não ser arquiteto, influenciou a arquitetura de sua época, ao construir sua *Red House*, feita sob medida em tijolos vermelhos. Com esta informação, entende-se o porquê do nome da casa e, o mais importante, é reforçada a idéia de livre-pensamento, uma das características de Edwin Arnett, tio da personagem principal. Outro exemplo é a referência ao pensamento de Schopenhauer:

“Repetidas vezes me disse que não há outro enigma senão o tempo, essa infinita urdidura do ontem, do hoje, do futuro, do sempre e do nunca. Essas profundas reflexões resultaram inúteis. Depois de consagrar a tarde ao estudo de Schopenhauer ou de Royce, eu rondava, noite após noite, pelos caminhos de terra que cercam a Casa Colorada” (Borges, p. 57).

O tempo é um dos questionamentos mais frequentes na obra de Borges. Em *The are more things*, a referência a Schopenhauer, reforça a preocupação da personagem com a urdidura do tempo. Schopenhauer acreditava que “só na abstração existem o passado e o futuro; para a vontade não há tempo com conteúdo próprio, nem forma do fenômeno, além do presente”.<sup>3</sup>

A referência constante a textos e autores é uma das formas que Borges utiliza para produzir “ramificações” na imaginação de seus leitores: “Espero que as notas apressadas que acabo de ditar não esgotem este livro e que seus sonhos sigam se ramificando na hospitaleira imaginação dos que agora o fecham.”<sup>4</sup>

<sup>3</sup> SHOPENHAUER, Arthur. *El mundo como voluntad y representación*. Buenos Aires: Nueva, s.d.

<sup>4</sup> BORGES, Jorge Luis. *Epílogo. Livro de areia*. 7. ed. Porto Alegre: Globo, 1995, p. 132.

Leitor voraz, Borges fazia da leitura a matéria-prima de seus contos. Ao ler Borges, embarca-se numa viagem que tem como destino o labirinto do conhecimento.

A análise simbólica de *The are more things* será realizada, neste trabalho, a partir de duas imagens: a do *jogo de xadrez*, sugerida pela construção da narrativa e a do *labirinto*, no qual a Casa Colorada, representando a origem do pensamento filosófico da personagem, se transforma. De certa forma, essas imagens se aproximam, no sentido de simbolizarem a multiplicidade de caminhos e a busca de um centro. O jogo de xadrez e o labirinto são igualmente associados à *mandala*, centro em que se chega à conciliação de contrários, à unidade e à serenidade. A mandala é o símbolo da procura da intimidade num labirinto iniciático.

## 2 – Forma: jogo de xadrez

O xadrez é um jogo de habilidade e cálculo, no qual dois jogadores, sobre um tabuleiro dividido em 64 casas, alternadamente, brancas e pretas, movimentam um contra o outro duas séries de 16 peças. O jogo de xadrez é um combate entre duas forças inicialmente idênticas, que tem como objetivo colocar o rei do adversário numa posição que não lhe permita defender-se ou fugir: esta jogada chama-se *xeque-mate* e confere a vitória ao jogador. As peças possuem formas variadas e permitem movimentos diferentes. Logo, o número de combinações que se pode fazer é incalculável. Seus movimentos lembram a figuração de táticas militares.<sup>5</sup>

Capablanca<sup>6</sup> elucida que, para o estudo e a prática do xadrez, convém dividir o jogo em três partes, a saber: a abertura, o meio-jogo e o final. Conforme Becker,<sup>7</sup> a abertura corresponde aos lances iniciais da partida e visa à chegada ao *centro*. No meio-jogo, há uma coordenação geral de todas as forças para a ofensiva. O final é, por sua vez, o momento culminante de beleza e dificuldade. Em *There are more things* é possível distinguir três partes que se assemelham às acima descritas:

- I – Os antecedentes (abertura);
- II – Investigação e entrada na casa (meio-jogo);
- III – Confronto com o habitante da casa (final).

<sup>5</sup> *Enciclopédia universal europeia*.

<sup>6</sup> CAPABLANCA, José Raul. *Lições elementares de xadrez*. 2. ed. São Paulo: Hemus, s.d.

<sup>7</sup> BECKER, Idel. *Manual de xadrez*. 14. ed. São Paulo: Nobel, 1979.

*The are more things* mimetiza o jogo de xadrez. Cada passo dado pela personagem é uma jogada. O seu objetivo é a “morte” do rei figurado pelo ser desconhecido que habita a casa. A narrativa possui quebras, rupturas e elipses, que a caracterizam como labiríntica. No labirinto, como no xadrez, alguns caminhos não têm saída. Então é preciso escolher outro, que pode não ser necessariamente a continuação lógica do caminho anterior. É o que ocorre no conto de Borges, quando a personagem passa a relatar sua experiência. Antes do relato propriamente dito, como no jogo de xadrez, há uma “abertura”, em que o sujeito situa o leitor em relação ao que vai contar.

A abertura abarca os cinco primeiros parágrafos. No primeiro, a personagem fala como soube do que desencadeou tudo o que está por vir na narrativa: a morte do tio. No mesmo parágrafo, algumas lembranças da personagem são relatadas para explicar a importância do tio e da Casa Colorada em sua vida:

“recordei que meu tio, sem invocar um só nome próprio, me havia revelado suas belas perplexidades, lá na Casa Colorada, perto de Lomas. Uma das laranjas da sobremesa foi seu instrumento para iniciar-me no idealismo de Berkeley; o *tabuleiro de xadrez* lhe bastou para os paradoxos eleáticos” (Borges, p. 53).

Observa-se na transcrição acima que o narrador cita o tabuleiro de xadrez como um dos instrumentos que o tio utilizou para iniciá-lo na filosofia. Mais adiante, ver-se-á que a personagem refere-se ao jogo de xadrez novamente, ao mencionar as controvérsias teológicas entre o seu tio e o amigo Alexandre Muir: “Suas controvérsias teológicas com meu tio haviam sido um longo *xadrez*, que exigia de cada jogador a colaboração do adversário” (Borges, p. 55).

No segundo parágrafo, a personagem caracteriza Edwin Arnett e Alexandre Muir:

“Meu tio era engenheiro. [...] Nada mais previsível que o arquiteto fosse seu amigo íntimo Alexandre Muir. Esse homem rígido professava a rígida doutrina de Knox; meu tio à maneira de quase todos os senhores de sua época, era livre-pensador, ou melhor dito, agnóstico, porém interessava-lhe a teologia, como lhe interessavam os falazes cubos de Hinton” (Borges, p. 54).

Essa caracterização evidencia o confronto de opostos, característico do jogo de xadrez. Edwin e Alexandre são personagens que professam idéias divergentes, mas que, “nada mais previsível”, são

amigos. A amizade do engenheiro e do arquiteto sugere a harmonização dos contrários, que se enfrentam no jogo de xadrez, mas que reconhecem a necessidade da colaboração do adversário. Como no referido jogo, o conto se faz de oposições.

No parágrafo seguinte é descrita a Casa Colorada:

“A Casa Colorada estava em um alto, cercada, em direção ao poente, por terrenos alagadiços. Do outro lado da cerca, as araucárias não mitigavam seu ar pesado. Em lugar de sotéias, havia telhados de ardósias de duas águas e uma torre quadrada com um relógio, que pareciam oprimir as paredes e as poucas janelas” (Borges, p. 54).

Constata-se, a partir da descrição acima, que a Casa Colorada possuía um aspecto pesado em que as paredes e as janelas pareciam oprimidas. Essa impressão é causada pela torre, símbolo da ascensão, pelo relógio, símbolo do tempo e pelo telhado de duas águas feito de ardósias, pedras de cor vermelha, cor que, em sua simbologia, é ambivalente, podendo significar o princípio da vida ou os mistérios que ela encerra. Na Casa Colorada, portanto, manifesta-se tal ambivalência. É nela que a personagem empreende a busca de respostas aos impasses que se lhe apresentam. Após ser comprada por Max Preetorius: “As janelas já não se abriam, porém na escuridão se divisavam frestas de luz. O leiteiro deu, certa manhã, com o ovelheiro morto na calçada, decapitado e mutilado. No inverno podaram as araucárias” (Borges, p. 54).

A janela, conforme Chevalier e Gheerbrant, enquanto abertura para o ar e para a luz simboliza receptividade. A Casa Colorada já não estava mais receptiva às coisas de antes. O cão, guia e protetor do homem, e a árvore, símbolo da vida em perpétua evolução e ascensão, sendo mutilados, podados e decapitados, simbolizam a eliminação da realidade que antes fazia parte da Casa Colorada: os livros, a reflexão sobre a vida, o homem e o universo.

No quinto parágrafo, a personagem revela o que a levou a empreender a aventura que vai relatar:

“Tais notícias, como é de supor, me inquietaram. Sei que meu traço mais notório é a curiosidade, que me conduziu por vezes a [...] e a empreender a atroz aventura que vou relatar. Fatalmente decidi investigar o assunto” (Borges, p. 55).

A partir do sexto parágrafo, inicia-se o meio-jogo, em que o sujeito irá engendrar e executar as estratégias que o levarão ao confronto final. A personagem descreve o que fez para investigar o assunto: “Meu primeiro trâmite foi ver Alexandre Muir” (Borges,

p. 55). Após relatar sua conversa com Muir, faz-se uma ruptura na narrativa, como se a conversa não pudesse ser levada adiante: “[Muir] Pronunciou essas palavras com gravidade e se pôs de pé. / Ao dobrar a esquina se aproximou de mim Daniel Iberra” (Borges, p. 56). Sem um conectivo que ligue um parágrafo ao outro, um nova personagem, Daniel Iberra, é introduzida na narrativa, oferecendo alguns indícios do que mais tarde a personagem descobrirá:

“Era quase *noite*, ao divisar a umas quadras a Casa Colorada, no alto, Iberra se desviou. [...] – A pouco mais de cem metros do quintal vi algo. O tubiano se espantou e, se não me seguro, talvez não contasse a história. O que vi não era para menos” (p. 56).

A esquina dobrada lembra o tabuleiro que, na sua forma quadrada e constituída de casas, é similar a um quarteirão com suas ruas e esquinas. A próxima jogada, ao contrário, parece ser uma continuação da anterior, o que se constata pelo uso do pronome demonstrativo: “*Naquela noite* não dormi. Até o amanhecer sonhei com uma gravura à maneira de Piranesi, que nunca havia visto ou que havia visto e esquecido e que representava o labirinto” (Borges, p. 56). A personagem até então não sabe o que se passa na Casa Colorada. O sonho funciona como um prenúncio do que irá ver.

O próximo parágrafo constitui outra ruptura. O pronome com o qual a frase inicia não tem nenhum antecedente que o justifique: “*Essa tarde* passei em frente à Casa” (Borges, p. 56).

No parágrafo seguinte, o narrador sugere que está numa situação similar à do jogo de xadrez: “Uma jogada me restava, que fui adiando durante dias, não só porque a sentia de todo vã, senão porque me arrastaria à inevitável, à última” (Borges, p. 56). Uma das características do jogo de xadrez é a projeção. Uma jogada deve ser bem pensada, pois determina as jogadas futuras, tanto de quem a realizou, quanto as do adversário. A personagem, na passagem acima, demonstra que sabia estar próxima a última jogada, aquela que o colocaria face a face com o inimigo.

O parágrafo seguinte relata a referida jogada, a visita da personagem ao carpinteiro, Mariani, que reformou a Casa Colorada para o judeu Max Preetorius:

“Sem maiores esperanças fui a Glew. Mariani, o carpinteiro, era um italiano obeso e rosado, já entrado em anos, extremamente vulgar e cordial. Bastou-me vê-lo para descartar os *estratagemas* que havia urdido na *véspera*” (Borges, p. 57).

Como um bom enxadrista, o sujeito urde estratagemas para alcançar seu objetivo. Ele previu que sua jogada seria de toda vã, no entanto, precisava tentar, pois: “[...] uma coisa é prever algo e outra que ocorra” (Borges, p. 57).

O clímax do relato se dá na noite do dia 19 de janeiro, quando despenca uma tormenta. Chevalier e Gheerbrant dizem que a tormenta pode ser o prenúncio de uma revelação. Foi a tormenta que o levou a entrar na casa:

“Primeiro o *vento* sul e depois a *água* em torrentes. Vaguei buscando uma *árvore*. À brusca luz de um *relâmpago* achei-me a uns passos da cerca. Não sei se com temor ou com esperança experimentei o portão. Inesperadamente, cedeu. Avancei, empurrado pela *tormenta*. O *céu* e a *terra* me ameaçavam” (Borges, p. 57).

O trecho acima reúne os quatro elementos naturais que constituem o universo: o ar (vento), a água, o fogo (relâmpago) e a terra, evocando o simbolismo do puro e representando a totalidade de um momento decisivo: o mais tenso da história. O céu e a terra são elementos opostos, que ameaçam o protagonista. O jogo chega numa fase em que qualquer jogada é definitiva para a vitória ou para a derrota. O prenúncio da revelação, figurado pela tormenta, o empurrou para dentro da casa. Lá, ele vê as transformações interiores que se operaram: “Nenhuma das formas insensatas que essa noite me deparou correspondia à figura humana ou a um uso concebível. Senti repulsa e terror” (Borges, p. 58).

Os contrastes intensificam-se. Existe uma luz muito forte, que pode ser interpretada como o símbolo da transcendência. Apesar dela, é impossível compreender o que se vê. Na verdade não se vê. Diz a personagem: “Para ver uma coisa é preciso compreendê-la [...]. Se vissemos realmente o universo, talvez o entendêssemos” (Borges, p.58).

A luz é acesa e apagada pela personagem, intensificando o contraste luz-sombra e simbolizando as forças contrárias próprias do momento de conflito e angústia em que se encontra:

“Quase sem me dar conta, fiz girar a chave da luz. / Apaguei a luz e aguardei um tempo na escuridão. / Já em cima, minha temerosa mão fez girar pela segunda vez a chave da luz. / Deixei a luz acesa e iniciei cautelosamente a descida” (Borges, p. 58-59).

Progressivamente, a personagem vai se aproximando do habitante da casa. As formas retorcidas; a grande mesa operatória, muito alta, em forma de U, com cavidades circulares nos extremos;

um V de espelhos que se perdia na treva superior, representando o incompreensível, sugeriam o que logo veriam os seus olhos... Sentiu-se um intruso no caos. Descer por onde havia subido não era impossível. Como no xadrez, era possível voltar e, como Teseu, achou o caminho de volta: "Fora havia cessado a chuva. Olhei o relógio e vi com assombro que eram quase 2 horas. Deixei a luz acesa e iniciei cautelosamente a descida" (Borges, p. 59).

Conforme Chevalier e Gheerbrant, o tempo é frequentemente simbolizado pelas figuras circulares, que representam o ciclo da vida, por isso a forma circular do relógio. O número onze, como conjugação dos números cinco e seis, que representam o Céu e a Terra, constitui na sua totalidade a via entre os dois planos. É o número do Tao, que significa "caminho". A personagem entra na Casa Colorada às onze horas, o que sugere tratar-se de um encaminamento à transcendência. É a primeira vez em que se faz referência ao horário. A segunda e última vez é quando a personagem resolve descer as escadas para ir embora. São duas horas em seu relógio. O número dois é símbolo de oposição, de conflito, de reflexão e representa equilíbrio realizado ou ameaças latentes. Ao mesmo tempo que o sujeito aproxima-se de um provável equilíbrio, pois pretende ir embora, há a possibilidade de encontrar o misterioso habitante: "Meus pés tocaram o penúltimo lance da escada, quando senti que algo subia pela rampa, opressivo e lento e plural. A curiosidade pôde mais que o medo e não fechei os olhos" (Borges, p. 59).

Dá-se o xeque-mate? Não se declara quem venceu. O conto é finalizado reticamente. E apenas o relato nos assegura que o protagonista sobreviveu.

Simbolicamente, o desenrolar do jogo de xadrez é um combate entre peças negras e peças brancas, entre a sombra e a luz. Conforme Chevalier e Gheerbrant, o tabuleiro é uma representação do mundo manifestado tecido de sombra e de luz, em que se alternam e equilibram o Yin e o Yang. Simboliza também a tomada de controle, não só sobre adversários e sobre um território, mas também sobre si mesmo, sobre a divisão interior do psiquismo humano que é igualmente o cenário de um combate.

A partir dessa significação, conclui-se que a personagem ao entrar na casa, penetra no universo, constituído de oposições, pelo ritual de iniciação que o jogo de xadrez evoca. Seu objetivo é alcançar a transcendência, é chegar a um centro desconhecido: o centro do universo, o centro de si mesmo, o centro do labirinto...

### 3 – O labirinto do conhecimento

O conto *There are more things* é uma reescritura do mito do Minotauro, história de um "monstro com corpo de homem e cabeça de touro, para o qual o rei Minos mandou construir o Labirinto, onde o prendeu. Ele o alimentava periodicamente, com sete rapazes e sete moças trazidos de Atenas como tributo. Teseu, rei de Atenas, quis ser um desses jovens; conseguiu matar o monstro e graças ao fio de Ariadne, voltar à luz" (Chevalier; Gheerbrant, p. 611).

Borges constrói a narrativa como um labirinto. As rupturas e elipses, demonstradas no item anterior, ilustram essa afirmativa. A leitura do conto faz com que o leitor sinta-se em um labirinto. É importante ressaltar, no entanto, que o minotauro de Borges é diferente do cretense. Ele tem menos de touro que de bisonte:

"Com um vidro de aumento, eu procurava ver o minotauro. Ao fim percebi-o. Era o monstro dos monstros, tinha menos de touro que de bisonte e, estendido na terra o corpo humano, parecia dormir e sonhar. Sonhar com que ou com quem?" (Borges, p. 56).

Tal eufemismo constitui uma das características do Regime Noturno da imaginação, designação criada por Durand,<sup>8</sup> para determinada constelação de símbolos agrupados por semelhança de significação e em oposição ao Regime Diurno. Segundo Chevalier e Gheerbrant,<sup>9</sup> o bisonte simboliza a abundância e a prosperidade, enquanto o touro evoca a idéia de irresistível força e arrebatamento, logo, o que se lê em Borges é um minotauro transformado, que parece não ser tão ameaçador. A construção de um minotauro menos monstruoso está presente também no conto *A casa de Asterión*,<sup>10</sup> do próprio Borges, em que o minotauro é o narrador de sua história e revela-nos a angústia de sua condição. Prisioneiro, ele espera a morte, sua esperança de redenção:

"A cada nove anos entram na casa nove homens para que eu os libere de todo o mal [...] um deles profetizou, na hora de sua morte, que alguma vez chegaria o meu redentor. Desde então não me dói a solidão, porque sei que vive meu redentor... (Borges, p. 8).

<sup>8</sup> DURAND, Gilbert. *Estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

<sup>9</sup> CHEVALIER, Jean, GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos*. 10. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1996.

<sup>10</sup> BORGES, Jorge Luis. *O Aleph*. Porto Alegre: Globo, 1995.

*There are more things* é narrado no pretérito, por um narrador-protagonista. É através de seus olhos e de seus sentimentos que são apresentados os elementos constitutivos da narrativa. Dele, não se sabe o nome. Sabe-se apenas que cursa filosofia. A ausência de identificação da personagem por um nome reflete a idéia que Borges defendia sobre a "nulidade da personalidade". Em seu primeiro livro de ensaios, intitulado *Inquisiciones*,<sup>11</sup> Borges expressa-se da seguinte forma:

"entendi ser nada essa personalidade que costumamos tachar com exorbitância tão incompatível. Ocorreu-me que nunca justificaria minha vida um instante pleno, absoluto, abarcador de todos os outros, que todos eles seriam etapas provisórias, aniquiladoras do porvenir, e que fora do episódico, do presente, do circunstancial, éramos ninguém."

O espaço em que a história ocorre é Turdera, uma cidade "quase agreste", próxima a Buenos Aires. A localização temporal é imprecisa. Sabe-se que a personagem regressa à pátria em 1921 e que a "atroz aventura" ocorre no dia 19 de janeiro. No entanto, não fica claro o tempo que transcorre entre o regresso à Turdera e a referida data. A imprecisão temporal reforça o caráter fantástico do conto e o tempo mítico a que se refere. Como a personagem, o leitor questiona-se sobre o tempo da ação.

Vários tempos são justapostos na narrativa. O conto é narrado no pretérito, portanto, é analéptico. Do presente, a personagem narra: o tempo em que o tio era vivo; o tempo em que o tio morre e em que a personagem volta à Turdera e um tempo posterior, no qual acontece a "aventura" relatada e em relação ao qual os outros tempos estão subordinados. A respeito do presente da narração, nada sabemos além de que a personagem sobreviveu à experiência que então nos conta.

A analepse, segundo Genette,<sup>12</sup> é um tipo de anacronia, ou seja, de discordância entre a ordem temporal da narrativa e a ordem temporal da história. Ordens estas que constituem os tempos da narrativa: o tempo da coisa contada (história) e o tempo em que se conta (narração ou narrativa). Por essa razão, a narrativa é uma seqüência *duas vezes* temporal. Portanto, nela é possível presentificar o passado, o que reflete a idéia de Borges sobre a negação de um outro tempo que não seja o presente, expressa também em *Inquisiciones*.

O conto é um grande questionamento sobre o tempo. O sujeito sente-se impotente diante do passado: "Senti o que sentimos quando alguém morre: a angústia já inútil, de que não nos teria custado termos sido melhores. O homem esquece que é um morto que conversa com mortos" (Borges, p. 53).

O que suscita a reflexão da personagem sobre o tempo é a morte do tio. Na citação acima o sujeito dá-se conta de que estar vivo é algo transitório.

A história de *The are more things* inicia no momento de conclusão de uma etapa da vida da personagem: "A ponto de prestar o último exame na Universidade do Texas, em Austin, soube que meu tio Edwin Arnett havia morrido de um aneurisma, nos confins remotos do continente" (Borges, p. 53).

O fato de a personagem estar a ponto de prestar o último exame em filosofia é significativo para a análise. Em seu livro *El centro del labirinto*, Juan Arana<sup>13</sup> considera que nenhum sistema filosófico tenha sido construído sem apresentar fissuras. Para ele: "Sus teorías han resistido mal el paso del tiempo, y abrir un libro que hable de ellas es asomarse a um paisaje de ruinas".

Transpondo essa visão da filosofia para a análise do conto, infere-se que o labirinto em que a Casa Colorada se transforma simboliza a "paisagem de ruínas" em que a filosofia se configura com o passar do tempo. A Casa Colorada, portanto, representa o Universo que, para ser explicado, necessita dos sistemas filosóficos.

A personagem desloca-se de Austin em direção à Turdera, uma cidadezinha do interior. Temos nesta viagem um movimento de interiorização. A personagem, na verdade, viaja para dentro de si mesma na busca de respostas para as perguntas que o estudo da filosofia não respondeu. A casa do tio, em Turdera, onde teve suas primeiras lições de filosofia, é a origem, para a qual se volta, percebendo que já não é a mesma. A passagem do tempo a transformara em labirinto... Assim, por um movimento involutivo, a personagem explora os segredos do devir.

Há no conto em análise uma correlação entre a casa, o labirinto e o universo, que se pode inferir a partir da seguinte afirmação da personagem: "Em pequeno, eu aceitava essas fealdades" como se aceitam essas coisas impossíveis que só pela razão de coexistirem levam o nome de universo" (Borges, p. 54).

<sup>11</sup> BORGES, Jorge Luis. *Inquisiciones*. Buenos Aires: Proa, 1925.

<sup>12</sup> GENETTE, Gérard. *Discurso da narrativa*. Lisboa: Vega, s.d.

<sup>13</sup> ARANA, Juan. *El centro del labirinto*. Navarra: Universidad de Navarra, 1994.

<sup>14</sup> "Essas fealdades" refere-se à descrição da Casa Colorada na época em que o personagem era pequeno.

A transcrição acima leva a pensar que não foi a casa que se transformou em labirinto, mas a percepção da personagem é que mudou. Ao entrar na Casa, a personagem a percebe como um espaço incompreensível, no qual o único objeto com que consegue estabelecer relação com a realidade é a escada:

“Nenhuma das formas insensatas que essa noite me deparou correspondia à figura humana ou a um uso concebível. Senti repulsa e terror. Em um dos ângulos descobri uma escada vertical, que dava para o outro piso [...] Essa escada, que postulava mãos e pés, era compreensível e de algum modo me aliviou” (Borges, p. 58).

Da adegas ao sótão são sempre os esquemas da descida, da escavação, da involução e os arquétipos da intimidade que dominam as imagens da casa. Conforme Chevalier e Gheerbrant, como a cidade e o templo, a casa está no centro do mundo, ela é a imagem do universo. O labirinto é, essencialmente, um entrecruzamento de caminhos, dos quais alguns não têm saída e constituem assim impasses. Assim sendo, infere-se que com o seu amadurecimento, a personagem passa a ver a complexidade de caminhos que o universo oferece e a necessidade do ser penetrar este universo, enfrentando os perigos (figurados no minotauro) que, ao serem enfrentados, muitas vezes, se mostram menos perigosos do que se pensa. No conto, tal constatação é evidenciada pelo sonho no qual a personagem vê o minotauro e este tem menos de touro que de bisonte.

Como foi referido, a escada constitui o único objeto com o qual a personagem consegue fazer uma conexão com o real. Simbolicamente, a escada representa as relações entre o céu e a terra. Ela é o símbolo por excelência da ascensão e da valorização, ligando-se à verticalidade. Conforme Durand, a escada é um meio para atingir o céu. Subir uma escada é uma forma de transcender à morte e tornar-se imortal. A escada figura plasticamente a ruptura de nível que torna possível a passagem de um modo de ser a outro. Depreende-se daí que, através de uma interiorização inicial, o sujeito, num movimento ascendente sai em busca da compreensão das coisas que não entende. E nessa procura descobre que apenas a escada, ou seja, a busca da ascensão é real. Nada mais.

Durand coloca que se, reflexologicamente, nos elevamos, é para termos a faculdade de melhor separar, de melhor discernir e de termos as mãos livres para as manipulações diátricas e analíticas. Logo, o objetivo da ascensão é o entendimento. Segundo o

autor, é contra as faces do tempo confrontadas com o imaginário num hiperbólico pesadelo que o Regime Diurno restabelece, pela ascensão, o reino dos pensamentos transcendentais.

Um judeu, chamado Max Preetorius, compra pelo dobro do preço oferecido pelo maior licitador a Casa Colorada. Ao entardecer, com dois assistentes, lança a um desaguiadouro os móveis, os livros e os utensílios. Essa ação evoca a simbologia da queda que, por sua vez, segundo Durand, está associada ao tempo vivido. O tempo vivido pela personagem e seu tio é lançado a um desaguiadouro. Eis o que intriga o sujeito: Como pode o tempo vivido simplesmente desaparecer? O passado existe? Ou, como afirma Shopenhauer, somente o presente é real?

O fato de os móveis, livros e utensílios terem sido jogados água abaixo *ao entardecer* também é significativo. O crepúsculo exprime o fim de um ciclo e a preparação de outro. É interessante notar que a “Casa Colorada estava em um alto, cercada, em direção ao *poente*, por terrenos alagadiços”. O poente evoca o significado do crepúsculo, pois é onde o sol declina, se extingue e morre. Os terrenos alagadiços sugerem a simbologia da água que pode ter um sentido de renovação, de uma nova vida. Ao entardecer, portanto, encerra-se um ciclo e à noite inicia-se outro. A localização da casa estava a indicar o cumprimento de um ciclo e o início de outro.

Segundo Durand, as trevas noturnas constituem o primeiro símbolo do tempo, e entre os primitivos em geral conta-se o tempo por noites decorridas e não por dias. O judeu, Max Preetorius, passa a agir à noite: “Durante uma quinzena, teve de trabalhar à noite, de portas fechadas. Foi também à noite que se instalou na Casa Colorada o novo habitante” (Borges, p. 54). Conforme o autor, é no seio da noite que o espírito procura a luz e a queda se eufemiza em descida (a personagem desce as escadas que subiu). Por outro lado, o negrume é a própria “atividade”, e toda uma infinidade de movimentos é desencadeada pela falta de limites das trevas, logo, é compreensível que Preetorius agisse à noite, pois o que se opera na Casa Colorada está além dos limites da “normalidade”: “O judeu, esse Preetorius, queria que eu destruísse minha obra e que em seu lugar executasse uma coisa monstruosa. A abominação tem muitas formas” (Borges, p. 56).

## 4 – Conclusão

*There are more things* é mais uma das histórias fantásticas de Borges que se configuram por um questionamento filosófico. O tempo é colocado em xeque e a conclusão a que se chega ou a conclusão que é sugerida é a de que nada é tão real quanto o presente. Passado e futuro são abstrações para Borges, assim como a personalidade individual.

Pela imagem do jogo de xadrez presente no conto, Borges parece querer mostrar que o conhecimento exige que o sujeito assumira uma postura de enxadrista. Caso contrário, perde-se no interior de um labirinto. Em *There are more things*, o escritor argentino mostra que, apesar da diversidade de caminhos, muitas vezes desconexos, existe uma saída. O monstro, que para alguns é a morte e para outros o tempo, pode ser controlado. O caminho é a busca da transcendência. Ultrapassar a barreira da morte é tornar-se imortal e, por conseguinte, não mais temer a passagem do tempo.

Conforme Ricardo Piglia,<sup>15</sup> um conto sempre conta duas histórias. É o caso de *The are more things*. A história da superfície é a de um sujeito que, em determinado ponto de sua vida, vive uma experiência sobrenatural. A história subjacente ou secreta é aquela que se descobre pela observação do não dito, do subentendido e da alusão. Nesse sentido, a pesquisa às referências e a análise simbólica são fundamentais. Essa última tem por objetivo justamente decifrar o que está velado. Pela análise e interpretação dos símbolos relacionados aos demais elementos constitutivos da narrativa, aproxima-se a um entendimento maior da referida história secreta que todo o conto tem. A personagem de *The are more things*, na verdade, questiona-se a respeito daquilo que em anos de estudo não compreendeu: a urdidura do tempo e a transitoriedade da vida.

### Referências bibliográficas

- ARANA, Juan. *El centro del labirinto*. Navarra: Universidad de Navarra, 1994.  
BECKER, Idel. *Manual de xadrez*. 14. ed. São Paulo: Nobel, 1979.  
BORGES, Jorge Luis. *Livro de areia*. 7. ed. Porto Alegre: Globo, 1995.  
———. *O Aleph*. Porto Alegre: Globo, 1995.  
———. *Inquisiciones*. Buenos Aires: Proa, 1925.

<sup>15</sup> FIGLIA, Ricardo. *O laboratório do escritor*. São Paulo: Iluminuras, 1994.

CAPABLANCA, José Raul. *Lições elementares de xadrez*. 2. ed. São Paulo: Hemus, s.d.

CHEVALIER, Jean, GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos*. 10. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1996.

DURAND, Gilbert. *Estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

*Enciclopédia universal europaia*.

GENETTE, Gérard. *Discurso da narrativa*. Lisboa: Vega, s.d.

FIGLIA, Ricardo. *O laboratório do escritor*. São Paulo: Iluminuras, 1994.

SHAKESPEARE, William. *Hamlet*. Rio de Janeiro: Ediouro, s.d.

SHOPENHAUER, Arthur. *El mundo como voluntad y representación*. Buenos Aires: Nueva, s.d.