

**El horror cósmico de H.P. Lovecraft: una corriente estética en la literatura de  
horror contemporánea**

**Miguel Ángel Ardila Rodríguez**

**Pontificia universidad Javeriana  
Facultad de ciencias sociales  
Carrera de literatura  
Bogotá, D.C.  
Enero de 2009**

**El horror cósmico de H.P. Lovecraft: una corriente estética en la literatura de  
horror contemporánea**

**Miguel Ángel Ardila Rodríguez**

*Trabajo de grado presentado como  
requisito parcial para optar por el título de  
profesional en estudios literarios*

**Pontificia universidad Javeriana  
Facultad de ciencias sociales  
Carrera de literatura  
Bogotá, D.C.  
Enero de 2009**

**Pontificia universidad Javeriana**  
**Facultad de ciencias sociales**

**Rector de la universidad**

Padre Joaquín Sánchez García, S.J.

**Decana académica**

Consuelo Uribe Mallarino

**Decano del medio universitario**

Luis Alfonso Castellanos, S.J.

**Director del departamento de estudios literarios**

Cristo Rafael Figueroa Sánchez

**Director de la carrera estudios literarios**

Jaime Alejandro Rodríguez

**Directora del trabajo de grado**

María Piedad Quevedo Alvarado

La universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis; sólo velará por que no se publique nada contrario al Dogma y a la Moral Católica, y por que las tesis no contengan ataques o polémicas puramente personales; antes bien, se vea en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia.

## Tabla de contenido

Introducción	P. 7
I. El Necronomicón	23
II. El horror cósmico	39
III. El círculo Lovecraft	58
IV. Lovecraft y el horror cósmico en el cine	76
Conclusiones	85
Referencias	89
Bibliografía	92

## **Agradecimientos**

A Teresa, mi mamá, a Delia, mi compañera y a Samuel, mi hijo, por creer en mí todo el tiempo y apoyarme de todas las maneras humanamente posibles. Su presencia ha sido y será mi fuerza e inspiración para adentrarme en el mar de las letras, con cuyas sabias aguas apenas comienzo a humedecer mi espíritu.

También agradezco a cada uno de los profesores que contribuyeron en esta primera etapa de mi formación literaria, iniciales e inolvidables guías en el comienzo de este interminable viaje; especialmente a la profesora María Piedad Quevedo Alvarado, cuyos acertados conocimientos e indicaciones, pero sobre todo buena disposición, enriquecieron sustancialmente este proyecto de grado.

A todos ellos gracias por su paciencia y dedicación...

## Introducción

*“La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido. Pocos psicólogos pondrán en duda esta verdad; y su reconocida exactitud garantiza en todas las épocas la autenticidad y dignidad del relato de horror preternatural como género literario”.*

**H.P. Lovecraft**

*“¿Quién soportaría tales cargas, gemir y sudar bajo una penosa vida, sino fuera porque el temor a ese algo después de la muerte —aquel territorio ignoto, del que ningún viajero jamás ha regresado— confunde la voluntad, y nos hace preferir llevar a costas toda clase de tormentos, antes que remontarnos hacia otros que nos son totalmente desconocidos?”*

**W. Shakespeare**, del soliloquio de *Hamlet*.

Todo ser viviente, y en especial los animales humanos y no humanos, entiende[n] las señales físicas que su propio organismo le[s] envía con relación a su supervivencia; y, hasta donde se sabe, toda forma de existencia, ya sea animal o vegetal, está dispuesta de alguna manera para proteger su propio existir y así prolongar su especie, en otras palabras para apartarse de la muerte tanto directa como indirectamente. Rafael Llopis Paret, psiquiatra español mucho más célebre como ensayista y traductor de literatura de terror y lo sobrenatural, es considerado, junto con Francisco Torres Oliver\*, uno de los mayores divulgadores hispánicos de este género literario. En su ensayo de 1985 *El cuento de terror y el instinto de la muerte*, Llopis extrapola esta idea acerca de la supervivencia y propone al miedo a la muerte como una consecuencia directa del instinto de conservación inherente a todo ser vivo, y más aún: a este miedo a la muerte como el origen del género literario conocido de manera general como terror.

Pero aunque todo ser vivo esté predispuesto a evitar su extinción sólo el humano, y algunos otros monos superiores, son conscientes de lo inevitable de este suceso. Sin embargo, independientemente de que se tenga o no conocimiento acerca de la muerte, existe un componente inmanente a ella que es común tanto a los humanos como a otros animales: cuando algún evento, generalmente externo, amenaza el libre y natural curso de la vida, cuando el evento de morir parece cercano, éste se convierte en una *amenaza*, en un suceso que debe ser evitado “[...] hasta el fin, por lo que, enfrentados a

\*Traductor al castellano de Drácula, Frankenstein y algunas obras de Vladimir Nabokov, Charles Dickens, Daniel Defoe y, entre otros, el propio Lovecraft. la muerte, se sufren descargas de adrenalina, se les erizan los pelos, etcétera; es decir *sienten* miedo” (Llopis, p. 94).

Aún existe otro punto en el cual la muerte le es tan desconocida al hombre como lo es su inminencia a los animales no humanos. Como ya se mencionó, la existencia, y sólo la existencia, futura e inevitable de este evento es únicamente asequible al ser humano y a otros primates evolucionados, pero más allá de este saber, lo que se *esconde* tras la muerte, lo que ésta encierra, ese *más allá* que su sola presencia encarna, siempre ha sido un misterio. Este aspecto de la muerte es tan desconocido para el ser humano como para otros seres vivos lo es final de la vida.

Siguiendo con Llopis (1985, p. 94), al momento de establecer el miedo que este evento final genera, resulta indiferente que el animal cuya vida está amenazada posea o no una inteligencia superior; el miedo que se *siente* en aquellos instantes previos a la posible pérdida de la vida es exactamente igual tanto en animales humanos como en no humanos. Sin embargo, existe un aspecto relativo a la muerte que únicamente el raciocinio humano puede alcanzar y es justamente el preguntarse sobre la existencia de ese misterioso *más allá* del cual la muerte puede ser sólo un primer estadio. Para el hombre, la muerte es un acaecimiento cuyas rutas aún son totalmente desconocidas, el único y muy limitado conocimiento cierto que los vivos tienen acerca de este viaje lo han adquirido a partir de la relación con aquellos que lo realizan, es decir con el cadáver; quien fue un ser vivo no muy diferente de aquellos a quienes precedió en la muerte y que ahora súbitamente se ha transformado en algo diferente, en un ente con una naturaleza incomprensible, inaudita vista desde el orden por el que los vivos se rigen.

Entonces, el miedo a la muerte además de estar profundamente ligado al instinto de supervivencia que se manifiesta en los animales posee vínculos estrechos con aquello oculto y aun peligroso que ésta simboliza y de lo cual tenemos incipientes noticias por medio de sus víctimas. El muerto entra a pertenecer “[...] al reino del *mysterium tremendum*, de lo numinoso; es decir, se ha convertido en un demonio” (p. 94). Es por esto que para el hombre primitivo, al igual que para el moderno, con excepciones puntuales de determinadas culturas que rinden culto a la muerte misma, el cadáver (contundente señal de la existencia de ese aterrador *más allá*) debe ser retirado del entorno físico y mental de los vivos; el primitivo se conformaba con enterrarlo lo más lejos posible, poniendo ríos y montañas de por medio, y el moderno, además de cumplir con el ritual funerario, se niega a dar crédito a la existencia de cualquier tipo de acontecimientos relacionados con el mundo de ultratumba. Para Llopis, fue precisamente esta negación por parte de la razón la que permitió que cuentos que abarcasen lo fantástico y el terror se instauraran como géneros literarios. “[...] Estos muertos negados por la diosa Razón seguían produciendo una vivísima emoción en la gente y el hecho de su inexistencia oficial autorizaba a utilizarlos como entes de ficción” (p. 94).

Pero, para una exploración más profunda acerca de este comportamiento y el posterior cambio de conducta, incluido el miedo y la posterior visión demoníaca, de los vivos hacia sus muertos, resulta conveniente remitirse a *Tótem y tabú* de Sigmund Freud (1856-1937), escrito a comienzos del siglo XX, particularmente a un segmento titulado *El tabú de los muertos*.

En este trabajo, el psicoanalista austriaco recoge las investigaciones hechas por psicólogos, filósofos y antropólogos, entre otros, a lo largo y ancho del mundo tanto

moderno como antiguo, acerca de las costumbres rituales para con los muertos. La tesis central de este fragmento de *Tótem y tabú* (que tiene por objetivo general ilustrar el porqué del tabú al incesto a lo largo de la historia del hombre civilizado) dedicado a los muertos, apunta a la existencia de una marcada aversión hacia los cadáveres tanto en tiempos primitivos como contemporáneos. Por ejemplo, existen tribus en Nueva Zelanda, la Polinesia y la Melanesia, así como en algunas zonas de África, en las cuales se considera impuro a todo aquel que haya tenido algún tipo de contacto físico con un muerto; estas personas no pueden entrar a ninguna casa, tocar algún utensilio de ésta o a otro miembro de la tribu, sin también contaminarlo con su impureza. Incluso no deben tocar la comida que se les sirve, ésta debe ser ingerida haciendo uso sólo de su boca o en el mejor de los casos se designa a una persona para que los alimente con cuidado de no tocarlos, e incluso así este ayudante también se trata como un impuro (1985, p. 73).

Más interesante en cuanto a su relación con el miedo, resulta el comportamiento de algunas tribus nativas de la Columbia Británica (Canadá) y otras norteamericanas y filipinas con respecto a los rituales post funerarios que deben seguir viudas y viudos (p. 76). En el caso de la primera tribu, estos deudos deben vivir en aislamiento total durante el periodo de luto y si alguien por desgracia se encuentra en su camino con un viudo o viuda que esté dentro de esta etapa, ese alguien caerá en desventura y, peor aún, si la sombra de los viudos se proyecta sobre otra persona, ésta se enfermará irremediabilmente; además quien ha perdido a su compañero(a) debe dormir sobre ramas espinosas y también hacer con ellas un cerco que rodee su incómodo lecho. En algunas tribus nativas norteamericanas es costumbre que la viuda use por el periodo de luto un desagradable pantalón tejido con hierbas secas. En Palabán, en las islas Filipinas, las mujeres son confinadas a su casa durante los ocho días siguientes a la

muerte de su esposo y sólo deben salir de noche evitando ser vistas, ya que todo el que las vea es automáticamente condenado a muerte. Finalmente, en Mekeo, distrito de la Nueva Guinea Británica, a los viudos se les prohíben todos sus derechos civiles y deben vivir temporalmente al margen de la sociedad. Este tipo de restricciones hacia los parientes más allegados a quienes han muerto están claramente encaminadas a protegerse de la tentación a reemplazar al recién fallecido; el hombre debe alejarse de esta incitación y la mujer no debe provocarla ya que “[...] Todo abandono de este género sería un acto contrario al sentido del luto y habría de despertar la cólera del espíritu” (p. 76). En otras palabras, puede aseverarse que los ritos post mortuorios están enfocados hacia la conservación de la tranquilidad y la buena disposición de los espíritus de quienes acaban de fallecer y además podrían no estar muy contentos con esa nueva condición, y desear el mal para quienes permanecen en el mundo de los vivos.

Entonces, puede colegirse que el miedo a la muerte se ha trasladado a un nivel radicalmente distinto de aquel que se basaba exclusivamente en la presencia física del cadáver. Esto, visto desde la teoría de Llopis acerca del estrecho vínculo existente entre la muerte, el miedo y la literatura preternatural, puede entenderse como la transgresión de los límites de lo natural hacia lo sobrenatural, ya que ahora no sólo se le teme a la manifestación directa de la muerte, sino a todo lo desconocido que ésta encierra.

Continuando con este breve estudio de Freud acerca de los *cuidados* que los vivos tienen con sus muertos y los subsecuentes ritos cuyo propósito no es otro que el de no perturbar aquello a lo que se teme (los espíritus remanentes), resulta acertado aludir a algunas otras medidas preventivas que ciertas poblaciones suelen aplicar a este respecto. En determinadas zonas de Australia, Siberia, la India Meridional, Japón y África central, entre otros, existe la prohibición, permanente para unos y transitoria para

otros, a mencionar el nombre del difunto. Los massai (de África) cambian el nombre de quien ha muerto, quedando sólo su anterior designación ligada a las restricciones tabú; esto bajo el supuesto de que el espíritu no conoce su nuevo nombre y así éste no lo afrenta cuando se pronuncia. Algunas comunidades en Adelaida y Ecounter-Bay (Australia) llegan incluso al extremo de cambiar todos los nombres que se parezcan fonéticamente al del difunto (p. 77). No está de más señalar que para estas culturas el espíritu del difunto no se separa de aquellos a quienes ha dejado atrás y permanece flotando a su alrededor por lo menos por el mencionado tiempo de luto; y es a este espíritu, expresión del más allá, a lo que más se le teme.

Se parte del miedo natural que generan las transformaciones morfológicas del cadáver y se llega al miedo sobrenatural de lo absolutamente desconocido que encierra el sueño de la muerte; y al igual que los hombres primitivos, los de nuestros días sienten miedo y repulsión no sólo a la presencia sino a la idea de la muerte. El retorno de un espíritu furioso se considera una amenaza constante y todos los ceremoniales que se llevan a cabo en el período de luto tienen como propósito especial mantenerle alejado para luego expulsarle definitivamente; mencionar el nombre del difunto es equivalente a invocarlo y esto necesariamente lo ofuscaría, el miedo a que esto suceda es lo que genera la adopción de estos ritos que no solamente quieren evitarlo a él sino también a las consecuencias que esta presencia acarrearía, las cuales se pueden traducir en las influencias y poderes sobre los vivos que *el más allá* confiere a sus habitantes muertos.

La idea de que aquel que ha muerto ya no desea sino el mal para quienes no le acompañan en su lamentable estado parte precisamente de esa primera distorsión con que la muerte ofende al cuerpo de quienes antes caminaban entre los vivos. En lo tocante a este punto, el postulado de Wilhelm Wundt (citado en Freud, 1985), filósofo y

psicólogo alemán, atribuye el tabú a los muertos como un derivado del temor que se siente hacia los demonios (p. 81), los mismos a que Llopis hace referencia cuando habla del reino del *mysterium tremendum* al que se accede con la muerte y que autoriza a que los espíritus y todo lo relacionado con lo que el hombre desconoce acerca de la muerte se convierta en la materia prima de una rama específica de la literatura. El escrito de Freud cita algunos casos puntuales en los que, teniendo siempre presente la última imagen distorsionada de quien ha muerto, se le cree celoso de los vivos e inconforme con su nuevo estado, esta condición se ve reforzada si aquella muerte fue violenta o inducida por alguien más; esto inevitablemente quiere decir que el espíritu posee malas intenciones para con los vivos y sus propósitos no son otros que causar mal a los que no comparten su irreversible y desafortunada condición.

El muerto ya no es simplemente un cadáver inerte, ahora se ha convertido en lo que muy convenientemente Llopis denomina el *muerto-demonio*. La “diosa Razón” no ha resultado más que contraproducente para enfrentarse al misterio que guarda la muerte, ya que no ha logrado llegar más allá del conocimiento de su existencia y, aún más, niega cualquier evento relacionado con ella que no esté cobijado bajo su manto. Es de este modo que el muerto adquiere *licencia* para convertirse en personaje literario, de modo que ahora sus *poderes de ultratumba* no provienen de lo desconocido que la muerte encierra sino de un terreno mucho más fértil: la imaginación. “[...] Ante él [el muerto-demonio] se extendía el vasto campo de lo imaginario, donde podía operar enteramente a su antojo con tal de que diera miedo. Que además era lo suyo de siempre” (1985, p. 95). Puede entonces decirse que fueron los mecanismos represivos de la razón los que produjeron el hábitat perfecto para los monstruos que empezaron llamándose muertos y luego demonios, a los cuales la literatura les ha otorgado otros mil rostros.

Acorde con esto, pasar del miedo al muerto y a la muerte, al cuento de terror y lo fantástico sería una manifestación del *instinto de la muerte* que, según Llopis, se ha exhibido a lo largo de la historia del hombre, transfigurado en continuas y diversas creencias acerca de lo mágico y lo sobrenatural.

Pero la “diosa Razón” no sólo generó el camino sino también el vehículo idóneo para que la sinrazón de lo monstruoso se instaurara en el pensamiento del mundo contemporáneo; se trata ciertamente de la literatura, ya que sus representaciones terroríficas de las más innatas angustias y temores humanos, no son más que otro reto a todo lo determinado en el proyecto de la modernidad en su pretensión alcanzar la libertad y la felicidad por medio del conocimiento brindado por el pensamiento racional. Es así como el manto de la *diosa* convierte en superstición y nigromancia lo que para otras sociedades es su cosmogonía y su cultura, por ende las formas y costumbres de lo no abarcado por la razón se transforman en representaciones del miedo que lo irracional despierta.

Empero, la literatura contemporánea de terror, y esto en función de la imaginación que la nutre, ha dejado de basar sus formas del miedo exclusivamente en las racionalmente impenetrables fuerzas de ultratumba. El muerto-demonio sólo fue el paradigma iniciático que dio origen a una literatura cuyo objetivo era producir miedo y por la que hoy en día reptan todos los seres que jamás han existido, desde los más legendarios no-muertos (los vampiros) hasta dioses primordiales con un conocimiento y duración sobre la tierra que se remonta hasta el principio mismo de los tiempos, seres que en muchos casos han rebasado los límites del miedo, llegando hasta el horror.

Ahora bien, la literatura dedicada al miedo y a lo sobrenatural posee ciertas características distintivas. Para este punto, serán muy útiles las proposiciones de Noël

Carroll, filósofo norteamericano, escritor de varios artículos y libros relacionados con el análisis de cuentos, novelas y películas de terror, acerca de las características específicas con que deben estar dotados tanto los relatos como las películas pertenecientes a este género. Entre sus trabajos más relevantes a este respecto se cuentan el libro *The Philosophy of Horror* (1990), y varios artículos como *Nightmare and the Horror Film: The Symbolic Biology of Fantastic Beings* (1981) y *The Nature of Horror*, escritos para revistas especializadas. Aquí, a propósito de las características distintivas del cuento de terror y lo sobrenatural, se abordará el último de estos textos.

Uno de los objetivos iniciales del artículo (Carroll, 1987, septiembre-noviembre, p. 52) es establecer la diferencia entre el terror y el horror tanto en el cine como en los cuentos y novelas; según él, el horror en este tipo de expresiones artísticas estaría marcado por la presencia de entidades monstruosas o, en todo caso, de eventos enteramente ajenos al entendimiento que el ser humano pueda poseer y/o aceptar. Mientras que el terror está ligado con la exploración de los extremos a los cuales puede ser llevada la resistencia de la mente humana, pero sin la necesidad de ulteriores explicaciones fuera del raciocinio. En otras palabras, el terror se identifica por adentrarse y despertar los temores más humanos y llevarlos hasta el límite de lo que en términos de angustia y desesperación se puede lograr; y el horror, por la transgresión de la razón, por la presencia de aquello que no debería existir ya que viola todo lo natural y normalmente establecido. Ann Radcliffe (citada en Domínguez, 2002), británica pionera de la novela gótica y una de las primeras influencias de Lovecraft decía acerca del terror y el horror: “[...] son tan opuestos entre sí que el primero expande el alma y despierta las facultades dormidas hacia las esferas más altas de la existencia; el segundo la contrae, la congela y la aniquila por completo” (p. 47). Este entronque adquiere mayor

sentido al ser complementado con un breve aparte del breve ensayo *Observaciones acerca del sentimiento de lo bello y lo sublime* (1764), de Immanuel Kant:

[...] lo sublime suscita complacencia, pero con horror; lo bello origina también una sensación apacible, pero que es alegre y risueña... la noche es sublime, el día bello... Lo sublime conmueve, lo bello encanta... La afición de lo sublime es más poderosa que la de lo bello, sólo que la primera sin la alternancia o el acompañamiento de la segunda fatiga y no puede disfrutarse por tanto tiempo. (Domínguez, 2002, p. 46)

Resulta claro que la teoría de Carroll acerca de las diferencias entre el terror y el horror está bastante bien encaminada; por ende, dentro de la literatura de lo fantástico, las figuras y representaciones monstruosas y totalmente antinaturales emparentarían con lo kantianamente sublime, mientras que aquellos contenidos cuyo objetivo es generar miedo sin propasar las fronteras de la realidad se acercarían a lo bello\*. Dentro de la literatura de este género son necesarias esta clase de diferenciaciones, debido a la ampliación de temas y personajes de ésta; las divisiones de este tipo fueron haciéndose cada vez más necesarias, sobre todo por efectos de practicidad clasificatoria. Concretamente, el género fantástico conocido como de horror comenzó su consolidación definitiva, entre la última mitad del siglo XVIII y el primer cuarto del XIX, como el siguiente paso en la evolución de la novela gótica; y se ratificó definitivamente como género literario en 1918 con la publicación de *Frankenstein o el moderno Prometeo*, que también es considerada la primera novela del género contemporáneamente conocido como ciencia-ficción (Carroll, 1987; Kafka, 1975).

Carroll continúa con un discernimiento entre el horror natural y el *arte-horror* (p. 51). Este último concepto, en el cual se basan sus postulados, es asumido como una reacción análoga al miedo, pero producida exclusivamente a partir de la lectura de textos y la observación de películas incluidas dentro del llamado, de manera colectiva, género de terror; es decir a partir de una obra artística.

El horror natural es el que puede experimentarse ante catástrofes naturales o ac-

\* Es importante destacar que en la obra de Lovecraft lo racional y lo irracional conviven fraternalmente, de tal modo que la realidad (lo racional) en sus cuentos y novelas no necesariamente es independiente de lo irrazonable, ya que no son estadios evolutivos, sino conceptos que se acoplan.

tos terroristas. Pero el arte-horror, que no es otra cosa que el efecto de miedo, sólo puede surgir ante una creación artística. Antes de seguir adelante es necesario aclarar que aunque la sensación de arte-horror puede ser alcanzada por medio de libros y películas no necesariamente inscritos dentro del ya mencionado género, como resultado de un asesinato, una cruenta masacre o un brutal accidente, aquí nos ocuparemos concretamente del arte-horror como un fenómeno que se suscitó a propósito del movimiento literario que empezó a tomar forma a partir de la publicación de *Frankenstein*.

Pero una identificación de la literatura de horror, como se llamará en adelante, no puede establecerse solamente a partir de la aparición de seres sobrenaturales, si así fuera obras como *La Odisea*, *La Divina comedia* y un incontable número de cuentos de hadas, entre otros, tendrían que ser admitidas dentro del género. Es necesario partir del hecho de que la literatura de horror recibe su nombre por el efecto emotivo que produce en el lector, este efecto es lo que aquí se designa como arte-horror. La primera señal que el lector tiene a este respecto es la actitud de los personajes con relación a las entidades sobrenaturales con que deben interactuar; en el cuento de horror, los personajes evitan a toda costa el encuentro y sobre todo el contacto con entidades anormales, entidades que en otras narraciones, como los cuentos de hadas, a pesar de su apariencia resultan amigables. El primero es un caso de seres anormales en un entorno normal y el segundo, de un cosmos anormal plagado de seres normales. En todo caso es el comportamiento, la respuesta de los personajes frente a esta presencia lo que define cuál será la actitud emotiva que el lector asumirá; lo que lleva hacia un fenómeno curioso que se presenta

entre los lectores y observadores tanto de cine como de literatura de horror y terror: las respuestas emotivas, tanto de los personajes como las de la audiencia, parecen desarrollarse de manera simbiótica, hasta el punto de coincidir en las reacciones inmediatas (Carroll, p. 52).

Para ilustrar un poco más a fondo la cuestión de las respuestas afectivas de los personajes resulta pertinente ir a algunos ejemplos de la literatura. *La historia interminable*, de Michael Ende, comienza su retrato de la tierra de Fantasía describiendo a unos enormes monstruos come roca, hechos de piedra y con descomunales dientes de acero; una de estas bestias está acompañada por un silfo y su conversación empieza con estas inocentes palabras por parte del terrible *come roca* “Hay muchísimo tráfico esta noche” (1995, p. 21). Muy contrario a este amable encuentro es el que tiene Jonathan Harker por primera vez con su enigmático anfitrión el conde Drácula: “[...] con su mano tendida asió la mía con una fuerza tal que me estremecí de dolor... aquella mano tan poderosa estaba helada... semejando más la mano de un muerto que la de un ser vivo” (Stoker, 1984, p. 43). Por lo tanto, es a partir del estado emotivo de los personajes que el lector sabe a qué género pertenece aquello que lee, si a reinos maravillosos donde todo lo anormal se ha convertido en cotidiano, o a los dominios del horror donde la más mínima transgresión de lo naturalmente aceptado se convierte en fuente de miedo. El lector de cuentos de horror y los personajes de éstos se suponen conectados en cuanto a sus emociones, y algunas reacciones, causadas por los eventos que forman parte de la forma y el contenido de los mismos.

El efecto arte-horror requiere dos componentes en cuanto a las reacciones emocionales de los personajes. Éstos, además de miedo hacia lo aterrador que lo desconocido incorpora, deben sentir asco y en función de éste se propaga una repulsión

absoluta a tener el más mínimo contacto físico con aquella manifestación de lo sobrenatural. Entonces, dentro de una novela o una película de horror los personajes no sólo sienten miedo sino también repugnancia hacia aquello que los asusta; y su temor y asco, al igual que en aquel que lee u observa, es una reacción emocional que es justamente lo que aquí se está definiendo como arte-horror. Si regresamos a la anterior cita de Drácula, se verá con claridad cómo el contacto con la piel del conde es comparado justamente con el de un muerto, señal indiscutible de aversión y miedo.

Pero si el efecto arte-horror es un estado emocional, que como tal está acompañado por ciertas reacciones físicas (sudor, temblores, etcétera) —“que la sangre se paralice” (Shelley, 1968, p. 9)—, debe tenerse presente el origen interior, mental, incluso psíquico si se quiere, de estas manifestaciones externas del organismo —“que hacen que el lector tema mirar a su alrededor” (p. 9)—. Si el arte-horror es el efecto causado por la visión de un ser que categóricamente no puede, ni mucho menos debe existir, entonces lo que se está encarando es, en definitiva, una revelación en contra de lo establecido, y así *aceptado*, es decir del pilar principal de la capacidad de razonar de que el ser humano tanto se precia y que ha instituido como el comienzo de todos los actos y productos del pensamiento superior del hombre.

En este estadio es posible resumir lo que, acorde con Carroll, debe contener cualquier expresión artística relacionada con las formas del horror para llegar a construir el efecto arte-horror:

[...] como lector o miembro de una audiencia [en el cine o el teatro] me encuentro en un estado emocional equivalente al que los personajes de la obra parecen estar sumidos, por lo tanto estoy *arte-horrorizado* por el muerto-demonio [continuando con el primer personaje declarado de este género] si y sólo si: (1) estoy en un estado de agitación física que (2) ha sido suscitado por (a) mi pensamiento de que el muerto-demonio es un ser posible y mi capacidad evaluativa y racional de *aceptar* que (b) este muerto-demonio posee la facultad de ser físicamente peligroso del mismo modo en que lo es en la ficción, y que (c) este muerto-demonio tiene la desagradable propiedad de ser una criatura hedionda, desagradable o, en una palabra, impura; lo que hace que (3) estas contravenciones hacia la razón estén acompañadas del deseo de no querer tocar seres que en algo se asemejen al muerto-demonio. (1987, p. 54) (traducción aportada por el escritor de este trabajo)

Es importante resaltar que aquí la palabra impuro toma una connotación especial que va más allá del deseo de no entrar en contacto con determinados seres y se aproxima más a su origen infecto. *Purity and Danger* (citado en Carroll, 1987), de Mary Douglas, antropóloga británica, define lo impuro como la transgresión a las formas culturalmente instauradas de tipificación de las formas vivientes; por lo tanto aquellos seres cuya existencia física y origen no pueden ser inteligentemente definidos son impuros y además, según la teoría precedente, fuente de miedo.

Llopis, en 1969, prologa, selecciona y traduce algunos de los cuentos contenidos en la primera edición de relatos cortos cuyo tema central giraba en torno a la mitología concebida dentro de la obra literaria del escritor de Providence, Nueva Inglaterra, Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), que se tituló *H.P. Lovecraft y otros: Los Mitos de Cthulhu. Narraciones de horror cósmico*. Este libro no sólo dio a conocer de una manera mucho más abierta el trabajo de Lovecraft, sino que originó un par de las consecuencias directas y mucho más relevantes con respecto a su creación literaria: la primera fue la instauración de un subgénero literario dentro del ya establecido género de horror, y la segunda, que es básicamente la que confirma a la primera, es la conformación del llamado Círculo Lovecraft, que no es otra cosa que un grupo de escritores, principiantes y veteranos, dispuestos a cultivar la semilla literaria que su mitología estableció. Ésta no sólo se fecundó exitosamente como un subgénero literario sino que también aportó componentes decisivos y característicos dentro del hoy llamado cine de horror y ciencia-ficción.

El objetivo general de este trabajo de grado es mostrar con ejemplos concretos cómo la mitología de Lovecraft, columna vertebral de su obra escrita, se transformó en el contenido recurrente de un importante subgénero literario, conocido como *horror*

*cósmico*. Lovecraft concibió una especie de sistema literario del cual se sirvió para establecer un principio, una *génesis* para el resto de su obra. Es decir, que a partir de un solo texto, conocido como el *Necronomicón*, el autor instaura una mitología que se convierte en el pilar que sostiene toda su obra literaria. Esta génesis propone que el planeta Tierra, y todo lo que de él depende, funciona, ha funcionado y funcionará siempre —silenciosamente, claro está— según las antiguas leyes de los dioses de esta mitología, que más que poseer un carácter divino (en el sentido occidentalizado de la palabra), se acercan a lo establecido como de naturaleza extraterrestre. Es a estos seres a quienes el autor da el nombre de dioses Primordiales, figuras, sintáctica y gramaticalmente, esenciales dentro de su trabajo. Lovecraft, haciendo uso de varios juegos literarios y correspondencias intertextuales dentro de su obra, representa al *Necronomicón*, uno de sus propios escritos, como una obra de la cual sólo se nutrió su trabajo pero que definitivamente está fuera de su cosecha artística. Este libro actúa como una especie de grimorio, cuyos hechizos y encantamientos se convierten en la base temática de la literatura lovecraftiana; la concepción de este libro no sólo propaga un nuevo sistema de hacer literatura de horror sino que ésta pasa a convertirse en el llamado horror cósmico, concepto que actualmente puede tomarse como una rama independiente dentro del género del horror fantástico tanto en la literatura como en el cine.

En el primer capítulo, además de unas características generales de la literatura fantástica y algunos aspectos de la modernidad en la obra de Lovecraft, se mostrará cómo se introduce al siniestro *Necronomicón* como parte complementaria y ajena de su obra escrita, y cómo a partir de este juego intertextual es que germina la llamada mitología lovecraftiana y por consiguiente el horror cósmico.

En el segundo se abordarán los aspectos básicos del horror cósmico como género literario en su forma, contenido y desarrollo como otra rama de la literatura fantástica; además de otros aspectos de este subgénero que lo relacionan con conceptos propios de la modernidad.

El tercero es la exposición con ejemplos literarios concretos de la instauración, a nivel editorial, del horror cósmico como un subgénero del horror, y la propagación y adaptación de éste por medio de otros escritores contemporáneos y sucesores de Lovecraft, como un subgénero literario legítimamente establecido y avalado.

Finalmente, el cuarto muestra, también con ejemplos precisos, cómo el horror cósmico ha trascendido el arte exclusivamente letrado y se ha establecido como un tema muy recurrente también en el cine de ciencia-ficción.

## I El Necronomicón

“Me propuse crear una historia... una que hablara acerca de los misteriosos temores de nuestra naturaleza y despertase agudos terrores. Una historia que hiciera que el lector temiese mirar a su alrededor, que se le paralizara la sangre y se le aceleraran los latidos del corazón. Si no logro todos estos componentes mi historia de fantasmas no sería digna de llevar ese nombre”.

Mary W. Shelley

Antes de abordar directamente la obra literaria de H.P. Lovecraft, es necesario hacer algunas especificaciones teóricas en cuanto a las características concretas del género en que ésta se inscribe. Tzvetan Todorov, en *Introducción a la literatura fantástica* (2003), plantea algunos de los elementos con que obligatoriamente deben contar los escritos que pretendan registrarse dentro de este tipo de literatura. La literatura fantástica puede empezar a clasificarse a partir de su contenido en tres grupos: en el primero el lector es testigo de eventos extraños, en el segundo, de *fantásticos*, y de maravillosos en el tercero.

Los sucesos del primer grupo son fácilmente reconocibles ya que a pesar de que en un principio deben manifestarse como simplemente extraños y luego pasar a ser fantásticos, su ulterior explicación no debe recaer en lo sobrenatural. Un perfecto ejemplo de lo extraño podría encontrarse en el cuento de Allan Poe *Los crímenes de la calle Morgue*: una mujer anciana decapitada y su hija quemada y desfigurada en la chimenea, ambas salvajemente golpeadas por lo que parece ser el ataque de una fuerza anormal, el crimen se llevó a cabo en un cuarto piso y lo más desconcertante de todo, aparte del hecho de que nada fue hurtado, es que no parece haber un modo verosímil de acceso a las víctimas ni mucho menos una posterior vía de escape, todo estaba contundentemente cerrado excepto una ventana pequeña y materialmente inaccesible a cualquier ser humano (1998, pp. 32-66). El crimen queda resuelto dentro de los estrictos

límites de lo extraño cuando Dupin descubre que el culpable no fue un humano pero tampoco un ser sobrenatural sino un simio, un orangután dotado de la fuerza y demás habilidades físicas necesarias para cometer un asesinato tan particular.

Lo maravilloso, pasando directamente al tercer grupo (el segundo es más adecuado, como se verá, dejarlo para el final), debe también comenzar con lo extraño, es decir aquello que desafía la inmediata comprensión, luego pasa al status de lo fantástico pero ya no regresa al primer estadio sino que se dirige hacia otro donde debe darse cabida obligatoria a lo sobrenatural como parte integral y aclaratoria del suceso en cuestión. En *El bebé de Rosemary*, el lector es testigo de una serie de acontecimientos *extraños*: el repentino suicidio de una bella joven, los cánticos misteriosos de los vecinos de la protagonista, su repentino embarazo, el improvisado golpe de suerte en la carrera de actuación de su esposo, la muerte abrupta de su mejor amigo, además del constante y desmedido interés de sus *extraños* vecinos por la salud de su embarazo y el curso de su vida y la de su esposo. Todos estos acontecimientos se ven explicados al final de la novela cuando Rosemary ha dado a luz a su bebé y éste resulta ser un ente totalmente antinatural, una especie de engendro demoníaco cuyo nacimiento, desde su misma concepción, había sido coordinado por sus enigmáticos vecinos, quienes resultaron ser los descendientes de una legendaria secta de brujos (Levin, 1971). Aquí, se ha pasado claramente de eventos estrictamente extraños a una posterior y definitiva explicación que exige el rompimiento de los hechos tal y como se dan en la vida real y cotidiana. En otras palabras, si es necesario aceptar la posibilidad de que suceda algo que rompa con las leyes naturales establecidas y aceptadas, se está en el terreno de lo maravilloso.

En las anteriores definiciones de lo extraño y lo maravilloso se ha tenido especial cuidado de resaltar el carácter intermedio que entre ambas posee lo fantástico; esto se ha hecho precisamente porque es exactamente esa condición intermedia la que define el efecto de lo fantástico en un cuento, novela o película. Por el momento nos ocuparemos de lo estrictamente literario. Cuando un texto escrito ubica al lector justo en esa vacilación, en la duda acerca de la explicación ulterior que desenlaza y define si aquello que comenzó siendo extraño se convertirá o no en maravilloso, se dice entonces que se ha logrado el efecto de lo fantástico. Este efecto puede resumirse así: es la incertidumbre que el lector tiene en cuanto a la explicación del origen de aquello que lo extraña; es decir, saber si se trata de una ilusión o confusión de los sentidos y por ende las leyes naturales de mundo se mantienen intactas (y por lo tanto el fenómeno debe permanecer en el estricto campo de lo simplemente extraño), o si por el contrario, *realmente* se está frente a un evento a cuyo esclarecimiento sólo puede llegarse a través de leyes enteramente desconocidas. El efecto de lo fantástico se mantiene justamente el tiempo que dura la indecisión entre una explicación dentro de lo sobrenatural o de lo natural, una vez se ha resuelto este dilema el efecto de lo fantástico queda deshecho (Todorov, 2003, p. 24). Es importante resaltar que si un escrito mantiene la atmósfera de indecisión irresuelta hasta el final, éste se mantendría dentro del campo de lo fantástico.

Empero, siguiendo con Todorov (2003, cap. 3), existen ciertas combinaciones entre estas categorías. Ya se vio cómo lo extraño es una condición inicial tanto de lo maravilloso como de lo fantástico. Lo extraño permanece como tal, pero lo fantástico y lo maravilloso necesitan germinalmente presentarse con la máscara de lo extraño, de otro modo no podrían evolucionar hacia lo fantástico y/o lo maravilloso. Entonces, lo

extraño se muestra como una característica preliminar imprescindible dentro del género literario que pretenda abordar lo sobrenatural como parte de su forma y contenido; pero lo fantástico es un efecto transitorio que se encuentra justo en medio de lo extraño y de lo maravilloso. Es justamente por esta dualidad y carácter ambiguo, que lo fantástico es el elemento común y combinatorio dentro de la clasificación de Todorov. También debe clarificarse que de acuerdo con esta definición de lo fantástico, este género abarca tanto los relatos de terror como los de horror.

Lo fantástico, entonces, es susceptible de ser combinado tanto con lo extraño como con lo maravilloso, creando de esta forma lo fantástico-extraño y lo fantástico-maravilloso. Los relatos pertenecientes a la primera combinación se caracterizan por aludir todo el tiempo hacia lo sobrenatural y dar la sensación de que verdaderamente las fuerzas irracionales prevalecen sobre la lógica; sin embargo al final de la historia, todo aquello que lucía como anormal y fuera de la razón en ningún momento traspasa las fronteras de ésta. Esta combinación se subdivide en dos grupos: a) hechos que jamás ocurrieron y que quedan explicados por locura, sueños, drogas alucinógenas e incluso el azar; y b) hechos que realmente ocurrieron pero cuya explicación cae dentro de los límites del raciocinio, éstos pueden explicarse a partir de casualidades, creencias, supersticiones o ilusiones tanto ópticas como mentales (p. 40).

La segunda combinación, lo fantástico-maravilloso, se diferencia porque lo sobrenatural debe ser aceptado como un componente obligatorio dentro de la forma y el contenido, es decir sintáctica y semánticamente, de la obra. En este punto resulta necesario aclarar que, así como lo fantástico puro es un estado de incertidumbre transitoria que se da al oscilar entre una explicación simplemente extraña y una maravillosa, y por lo tanto debe ser entendido en función de ambas; lo maravilloso puro

también debe abordarse desde lo que no es. Todorov (p. 49) señala cómo lo puramente maravilloso es más un fenómeno antropológico que literario, mucho más encaminado hacia la exploración y la comprensión de realidades universales; sin embargo, y afortunadamente, en los dominios de la literatura existen ciertas ramificaciones de lo maravilloso que funcionan perfectamente para clasificar los relatos que contengan elementos sobrenaturales (pp. 47-49): a) lo maravilloso hiperbólico, dentro la cual se encontrarían toda clase de relatos donde los portentos de la naturaleza asombran a su narrador pero no llegan a transgredir la razón, es decir el tamaño de un río, de una montaña o de un animal muy grande pero absolutamente normal; b) lo maravilloso exótico, que guarda mucha similitud con el grupo inmediatamente antes descrito, sólo que aquí se combinan fenómenos absolutamente naturales (como el tamaño descomunal de una ballena) con otros totalmente ficticios, como perros de dos cabezas o aves tan grandes como para levantar carabelas; c) lo maravilloso instrumental, que hace referencia a los llamados *gadgets* o artefactos mecánicos de una tecnología aún no alcanzada pero perfectamente posible desde la teoría, como el globo calentado con un soplete electro-químico de Jules Verne o la espada láser de Luke Skywalker; y finalmente d) lo maravilloso-científico o ciencia-ficción, este grupo es especialmente interesante ya que aquí los acontecimientos sobrenaturales sí se ven cobijados con el manto de la “diosa Razón” pero a partir de conocimientos y avances científicos aún imposibles y desconocidos, es el caso de máquinas que permiten el viaje en el tiempo, de pócimas que generan mutaciones temporales físicas e intelectuales o de teorías científicas sobre el origen del universo y la vida dentro de él.

Consecuentemente con esto, Todorov (p. 30) propone tres elementos imprescindibles que deben estar contenidos en todo relato fantástico: el primero implica

que el lector asuma que lo que lee (los personajes y su contexto espacio temporal) realmente sucede y que se genere la ya citada duda entre soluciones naturales o preternaturales. En segundo lugar esta incertidumbre debe estar representada claramente en uno o varios personajes, de tal manera que el lector se adentre en la obra en función de éstos; además el evento precursor del efecto fantástico, es decir la vacilación, debe mantenerse como parte primordial del contenido de la obra. La última condición entronca con la primera en el sentido de tener que asumir lo que se lee como un evento auténtico, en términos de lo estrictamente expresado en el texto, y no en sentido alegórico o poético; verbigracia William Wordsworth diciendo en uno de sus poemas: “She was a phantom of delight when first she gleamed upon my sight...”, aquí el poeta no quiere decir textualmente que su amada sea un fantasma, sino que lo divino de su presencia evoca lo sobrenatural.

El propio Lovecraft concebía la experiencia de lo fantástico en la literatura como una emoción personal de cada lector y profundamente vinculada con el miedo (Todorov, p. 31). Por los componentes que conforman la obra del escritor de Providence, ésta puede ser perfectamente catalogada como literatura de horror, haciendo la salvedad de que lo fantástico en su trabajo se enfoca hacia lo fantástico-maravilloso y este último eslabón se enlaza con lo maravilloso-científico, como se verá a lo largo del cuerpo de este escrito.

En 1922, el mismo año en que la legendaria película de horror *Nosferatu*, del director alemán Friedrich Wilhelm Murnau (1889-1931) se dio a conocer, H.P. Lovecraft escribió un relato corto titulado *The Hound* (El Sabueso), publicado tres años más tarde; esta narración se distingue de otras de su autoría por hacer la primera mención a cierto libro antiguo cuyo solo nombre es sinónimo de miedo, maldad, y aun

de locura. Este texto, que posee no sólo el carácter sino también el poder del más abominable de los grimorios, tiene también una función literaria específica dentro de esta naciente fase lovecraftiana.

Rafael Llopis (1969, p. 26) propone la división del trabajo de Lovecraft en dos etapas sucesivas. La primera de ellas es llamada dunsaniana y hace referencia al marcado carácter onírico de sus primeros escritos; el nombre de este período estilístico se debe a la marcada influencia del escritor irlandés Edward John Moreton Drax Plunkett (1878-1957), que por su título como XVIII Barón de Dunsany fue más conocido como Lord Dunsany. Este último fue un gran exponente de escritos de tipo heroico y sobrenatural inclinados hacia lo maravilloso-exótico, colmados de imágenes de reinos y nombres sagrados, de imperios y saberes perdidos. Es decir, que las tendencias numinosas del joven Lovecraft encontraron su primer destello en los paisajes descritos por Dunsany.

Sin embargo, siguiendo con Llopis (p. 28), se debe aclarar que Lord Dunsany no fue el único cimentador de la llamada era dunsaniana de Lovecraft, sino más bien un catalizador de ésta. El ciclo onírico o dunsaniano de este escritor fue alimentado de los escritos de William Blake (1757-1827), quien creó, además de una extensa obra poética, una compleja mitología; Nathaniel Hawthorne (1804-1864), Shakespeare (1564-1616) y *Las mil y una noches*, entre otros. En cuanto a los precursores del terror y el horror, fue un ávido lector de Poe (1809-1849); Ambrose Bierce (1842-1914), norteamericano escritor del célebre *Diccionario del diablo*, desaparecido en México mientras cubría periodísticamente las revoluciones villistas; Robert W. Chambers (1865-1933), de cuyo cuento *The King in Yellow*, concibió la idea que posteriormente se concretaría en la creación del *Necronomicon*; M.R. James (1862-1936), conocido como “el maestro del

cuento de fantasmas” y finalmente, Algernon Blackwood (1869-1951) y Arthur Machen (1863-1947), quienes sembraron en él la idea de vida y civilizaciones prehumanas, es decir los primeros componentes de su mitología y segunda etapa de su obra.

Esta segunda etapa es en la que se instauran *Los mitos de Cthulhu*, en este momento y bajo este nombre comienza a forjarse la mitología lovecraftiana. El onirismo de su primer período resulta falto de fuerza para la literatura que Lovecraft pretendía componer, sin embargo éste siempre será un elemento activo dentro de sus escritos; prácticamente puede decirse que su dunsanianismo se vio robustecido con nuevos ingredientes sobrenaturales.

H.P. Lovecraft, como todo escritor de lo fantástico, siempre tuvo una marcada tendencia hacia lo numinoso, es decir hacia la búsqueda de lo maravilloso, pero al mismo tiempo era un racionalista consumado por lo que para él la religión era un sistema de creencias absurdo que sólo brindaba frustraciones, síntoma claro de la modernidad. Debe tenerse en cuenta que la “organización racional de la cotidianidad social” (Habermas, citado en Valenzuela, 1991. enero-febrero, p. 169), es uno de los fines inmediatos de ésta (la modernidad), y los visos racionalistas que le son inherentes no pueden menos que operar en función de una evolución y progreso social que se traduce en avances científicos, tecnológicos, económicos y culturales; entonces, a partir de esta combinación entre el constante progreso, tanto científico-técnico como social y cultural, es que, y especialmente en occidente, la modernidad es concebida como un instrumento de renovación perenne, como el camino de indagación hacia lo que ofrece tanto la actualidad como el futuro. Sin embargo, la visión del futuro de la modernidad no debe excluir la comprensión del pasado, sino que por el contrario debe estimularla. Como resultado de esto la idea de la modernidad en occidente exhibe un

entrecruzamiento inquebrantable entre tradición e innovación (Habermas, citado en Valenzuela, p. 169); es decir, lo que para Lovecraft es la contradicción entre lo numinoso y lo racional.

La obra de Lovecraft tiene una imperativa necesidad de lo numinoso, pero al mismo tiempo no puede negar la coherencia del pensamiento racional. Y es justamente en medio de esta dialéctica: la necesidad de lo mágico y lo irracional, la imposibilidad de creer en doctrinas religiosas y la aceptación del pensamiento racional, que concibe su mitología. Por lo tanto, y especialmente debido al aspecto contradictorio de su percepción del mundo, que fluctuaba entre lo estrictamente racional, la imposibilidad moral consigo mismo de creer en un dios absoluto y la imperante necesidad de lo numinoso, no resulta desatinado catalogar como expresiones muy arraigadas, y hasta cierto punto conscientes, de modernidad a las raíces mismas de esta mitología. Lovecraft, particularmente, estaba enterado acerca de las teorías de Nietzsche sobre la muerte de Dios y sobre los postulados del científico alemán Albert Einstein que alegaban, desde la imposibilidad física de los milagros, la inexistencia de Dios (Gómez, 2006, p. 80). La modernidad se sustenta en el hecho de que ésta se forja al calor del efecto incompatible que surge entre, por una parte, el progreso y el raciocinio y, por la otra, las tradiciones y la moralidad. Sin embargo, el enfoque privilegiado del artista, en este caso escritor, parte esencialmente de no querer resolver estas contradicciones, sino por el contrario de cultivarlas y de explorar más a fondo los eventos contenidos en estos dualismos (Association of American Geographers, 1997, p. 511). Entonces, el escritor de Providence, imposibilitado desde sus dogmas para aceptar lo convencional de las religiones, pero frente a lo innegable de la niñez humana en medio del cosmos y sus misterios, ideó un nuevo mito sobre el origen tanto del universo como de sus habitantes

conocidos y no conocidos. La mitología de Lovecraft es un proyecto artístico, nutrido por los mismos efectos continuos de la modernidad que a la vez está retando directamente con sus formas monstruosas e impuras, es otro ejemplo de la desesperada necesidad de libertad y subsiguiente felicidad que ésta persigue tratando de aprehender el etéreo presente a través de los secretos de la “diosa Razón” y el conocimiento.

[...] A pesar de que su padre era anglicano y su madre anabaptista, a pesar de que desde muy pequeño estuvo acostumbrado a los cuentecillos de rigor en un hogar religioso y en la escuela dominical, nunca creyó en la abstracta y estéril mitología cristiana que imperaba en torno suyo. En cambio fue un *devoto* de los cuentos de hadas y de las Mil y Una Noches, en los que tampoco creía, pero los cuales, pareciéndole tan ciertos como la Biblia, le resultaban mucho más divertidos. (Llopis, 1969, p. 17)\*

Lovecraft es un artista, un creador de mundos, y su angustia ante las inconsistencias de la misma existencia lo obligan a liberar esta presión por medio de la escritura. La mitología ficticia con que catapulta sus historias fue la creación que le permitió exteriorizar y estabilizar sus sentimientos contradictorios y sin solución fuera de su propio intelecto. A partir de esta llamada segunda fase, su obra es insuflada con este nuevo componente, para el cual, como ya vimos, no resulta incoherente encontrar una génesis de tipo religioso y por lo tanto adjudicarle un carácter demiúrgico. Parafraseando a Llopis, puede decirse que como Lovecraft nació en el siglo XX, con el escepticismo que este siglo trajo consigo, fue sólo un creador literario, pero si hubiese nacido unos miles de años atrás habría sido un profeta visionario (1969, p. 35).

Como se indicó más arriba, el nacimiento de la mitología lovecraftiana se da en 1922 con el cuento corto *The Hound*, donde por primera vez se hace alusión al terrible *Necronomicón*. Este tipo de juego intertextual fue heredado de la lectura de *The King in Yellow*, de Robert W. Chambers; en esta historia se habla acerca de un libro, de nombre homónimo, que posee poderes malignos y cuya sola lectura es capaz de desencadenar desgracias como si se tratara de *La caja de Pandora*. La existencia de este

grimorio dentro de las narraciones de Lovecraft posee la función específica de reforzar los detalles que hacen referencia directa a la mitología, es decir: darles una atmósfera de legitimidad basada en la erudición que el conocimiento de un grimorio auténtico ofrece. *The Hound* cuenta la historia de dos entrañables amigos que no encuentran otro medio de escapar al tedio social que el saqueo de tumbas y la práctica de los más oscuros y antiguos ritos que se hayan practicado por seres humanos y no humanos. En medio de sus

\* Escrito por Lovecraft en tercera persona.

expediciones a los cementerios encuentran un sepulcro cuyo cadáver está hecho jirones por lo que parecen ser los colmillos de una bestia descomunal; este despojo posee un amuleto de jade, un pequeño perro alado exquisitamente elaborado. Como es natural, los protagonistas de esta historia hurtan aquella reliquia, cuya simple visión no sólo parece hipnotizarlos sino que los remite a pasajes de un libro que sólo personas que circulan dentro de ámbitos relacionados con la nigromancia y la magia negra deberían conocer; por supuesto, se trata del *Necronomicón*. De la lectura de este libro los aventureros recuerdan pasajes que hacen referencia a cierta tribu que se ubica en una zona llamada Leng, en Asia central, ésta vive en un monasterio y su jerarquización interna sólo tiene dos divisiones: los chamanes y los monjes, estos últimos comen carne humana como única fuente alimenticia. Tanto los unos como los otros están obligados a portar la reliquia de jade, la cual liga sus cuerpos y almas a una terrible bestia cánida que está obligada a velar por que este talismán no sea retirado de su portador en vida ni en muerte. Esta tribu adora a Yog-Sothoth, deidad que se corresponde con el planeta Júpiter y que es una de las entidades principales de la mitología lovecraftiana.

A partir de esta cadena causal: de la narración, *The Hound*, al *Necronomicón* y de éste a su mitología, puede inferirse cómo Lovecraft genera literariamente la atmósfera adecuada para la introducción y posterior fijación de sus mitos como aparato omnipresente dentro de sus escritos y, por consiguiente, como pilar fundamental de su obra.

El grupo de escritores seguidores del movimiento generado a partir de la mitología lovecraftiana (el Círculo Lovecraft), que se conoció a nivel editorial como *Los mitos de Cthulhu*, perpetuó el juego intertextual que apuntaba a fortalecer la atmósfera tanto arquetípica como de ritual genuino que sirve de fondo a esta mitología. Para este fin, los creadores y continuadores de *Los mitos de Cthulhu* se valieron tanto de grimorios auténticos, como por ejemplo *La Turba Philosophorum*, escrito alrededor del siglo XII por filósofos alquimistas; el *Thesaurus Chemicus* de Roger Bacon (escrito a mediados del siglo XIII), citado en *El caso Charles Dexter Ward*, o *The Witchcult in Western Europe* (1921) de Margaret Murray, como también de falsos libros de magia, a los cuales pertenecen la gran mayoría de los que pueden hallarse dentro de *Los mitos de Cthulhu: El libro de Eibon, People of the Moonlight, Los manuscritos Pnakóticos, Los siete libros crípticos* y claro, el siniestro *Necronomicón*, entre otros.

Este último está especialmente dotado de tal cantidad de referencias biográficas, además de las alusiones que de él se hacen primero dentro de la obra de Lovecraft, su propio creador, y después en la de sus seguidores (el mencionado Círculo Lovecraft), que pasó de ser un texto sólo existente dentro de otros a tener vida propia. En el cuento *La ciudad sin nombre* (1921), Lovecraft menciona por primera vez al árabe loco Abdul Alhazred, nombre que concibe en su adolescencia tras la lectura de *Las mil y una noches* y que posteriormente incluiría como un actor principal de su mitología: el

escritor del terrible libro. Donald Tyson conocido investigador y escritor canadiense de tópicos sobrenaturales y ocultismo, publicó en el 2004: *Necronomicon: The Wanderings of Alhazred\**, esta edición cuenta prácticamente con todos los datos biográficos que el propio Lovecraft concibió como escenario literario para su falso grimorio, desde la biografía plagada de eventos aciagos y sobrenaturales del árabe loco hasta la historia misma del libro después de la muerte de su escritor, es decir quiénes fueron sus traductores y cómo sobrevivió hasta nuestros días. Teodoro Gómez en *Lovecraft: La antología* (2006), resume la historia que en 1936 el propio Lovecraft escribió para respaldar la existencia del ficticio *Necronomicón*:

[...] *Al Azif*, escrito en árabe originalmente, fue traducido en Grecia por Theodorus Piletas [o File-

\* La edición de este libro en español se titula *Necronomicón: El libro maldito de Alhazred*. España: Edaf, 2005.

tas] de Constantinopla en 950, y se le dio el nombre de *Necronomicón*. El patriarca Michael ordenó su destrucción mediante el fuego, pero una copia llegó a manos de Olaus Wormius, que en 1822 lo tradujo al latín. Prohibido por el papa Gregorio IX en 1232, se reimprimió dos veces más, en Alemania, en el siglo XV, y en España, en el siglo XVII. De la copia en griego se hicieron dos ediciones en Italia, en 1500 y 1550, desaparecidas en el incendio de una biblioteca particular en Salem. Una copia en árabe del original apareció en este siglo en San Francisco, y han aparecido fragmentos de una traducción al inglés hecha por John Doe. De la copia en latín hay un ejemplar en la Biblioteca Nacional de París, y de la copia en español del siglo XVII hay una copia en la Biblioteca Widemer de Harvard, otra en la Universidad de Buenos Aires y otra en la Biblioteca Imaginaria de la Universidad de Mist[k]atonic, en Arkham... (p. 107)

La historia resulta muy verosímil, y si esto se aúna con el hecho de que algunos de los libros con fórmulas y conjuros sí eran legítimos, no resulta increíble que el *Necronomicón* junto con su autor, Abdul Alhazred, hayan sido tomados como eventos históricamente ciertos. La creencia de que el libro maldito del árabe loco existía en realidad comenzó a formarse a partir de la historia con que Lovecraft la aderezó, la cual resultó tan admisible para estudiosos y aficionados a la nigromancia, y a otros rituales antiguos, que pronto se empezaron a hacer pedidos de este grimorio a librerías especializadas en textos raros. No faltaron los colaboradores en cimentar la creciente leyenda de la existencia de este libro y pronto ofertas de él comenzaron a aparecer en

catálogos y revistas; incluso hubo arrojados que se atrevieron a insertar la tarjeta bibliográfica del *Necronomicón* en los, ahora anticuados, ficheros; como sucedió en la Biblioteca General de la Universidad de California en donde, en 1960, fue puesta en la sección BL 430 (correspondiente a una sección de libros que no se prestan a todo el público) la ficha técnica del libro del árabe Alhazred, junto con todos los datos y fechas con que Lovecraft lo custodió (Llopis, 1969, p. 43). El escritor de Providence, valiéndose de lo que puede ser llamado una vieja tradición literaria (como Cervantes que finge a su eximio Don Quijote como la obra antigua y verdadera de un moro del cual él mismo no es más que un transcriptor), así como también de juegos y correspondencias intertextuales dentro de su obra, presenta uno de sus propios escritos, el *Necronomicón*, como una obra de la cual sólo se sustentó su trabajo pero que está definitivamente fuera de su cosecha artística, ya que se trata de un libro con saberes tan antiguos como prohibidos y malignos, cuya sola posesión es sinónimo de desgracias.

La edición del *Necronomicón* de Tyson es una fiel cómplice del juego literario de su autor original, ya que presenta al texto maldito como una obra independiente del intelecto de Lovecraft y además se apega a la historia que éste creó para complementarla. Así, por ejemplo, inicia con el prefacio de Olaus Wormius, uno de sus supuestos traductores, que cuenta acerca de los nefandos conocimientos que encierra este libro y el peligro que implica el solo hecho de poseerlo, y continúa con la biografía de su supuesto autor, el árabe Abdul Alhazred, hecha por Teodoro Filetas\*. Pero es necesario acercarse un poco más a esta edición; la página web de Tyson, que trata acerca de temas sobrenaturales (monstruos, fantasmas, vampiros, ovnis, etcétera), dedica uno de sus links al *Necronomicón*, aquí Tyson manifiesta claramente que es conocedor del genuino origen del libro, es decir que fue creado por el escritor de

Providence como el ya mencionado recurso literario. Tyson también hace mención a dos ediciones anteriores del libro: una del año 1978, editada por George Hay, con introducción de Colin Wilson; y otra del año 1980 publicada por la editorial Avon (Tyson, 1998). En la actualidad es posible hallar más de una docena de diferentes ediciones del *Necronomicón*. *La Antología*, arriba citada, de Teodoro Gómez, incluye una versión ilustrada por el dibujante Lluïso, un popular caricaturista y escritor español.

El nombre del libro, como se indicó más arriba, fue (siguiendo los trazos biográfi-

\*Personaje que desde muy joven predica la palabra del profeta Mahoma y que por su belleza e inteligencia fue escogido para acompañar, crecer y educarse junto a los dos hijos, hombre y mujer, de un poderoso sultán. En su adolescencia Alhazred fue castigado por haber concebido un bebé con la hija del sultán; fue penado con la amputación de sus orejas y nariz, también fue castrado y finalmente abandonado para que muriese en el clima extremo de una zona desértica conocida como el Espacio Vacío. Pero Abdul Alhazred no pereció, al contrario, este castigo se convierte en una maravillosa travesía que le brinda visiones acerca de la existencia de dioses —*seres* venidos de mundos, cuyo origen y lejanía está más allá de la comprensión humana— nunca antes vistos o imaginados por otros humanos. Dioses que además crearon todo trazo tanto de vida como de civilización sobre nuestro planeta.

cos ideados por Lovecraft) inicialmente *Al Azif*, palabras que hacen referencia a cómo se denomina el zumbido que hacen algunos insectos nocturnos del desierto, los cuales se consideraban como la manifestación sonora de ciertos demonios. Pero del prefacio hecho por Wormius (Tyson, 2005, p. 11) sabemos que el primer traductor de este libro, el griego Teodoro Filetas, lo renombró con un título que él consideraba mucho más acorde con su contenido. Lo llamó *Necronomicón*, que se escribe **Νεκρονόμικον** en caracteres griegos, y quiere decir la ley de los muertos, ya que su contenido hacía alusión a hechizos y otras artes que servían para revivir y controlar a los muertos por medio de la nigromancia, además de conocimientos relativos a la existencia de los dioses Primordiales.

Lovecraft comenzó a darle cuerpo al *Necronomicón*, como tal, a partir del año 1926 y lo complementó paulatinamente con los elementos que encontraba pertinentes dentro del trabajo del naciente grupo de escritores que continuaban su trabajo. Es así

como este grimorio ficticio se instaura de manera definitiva e inamovible dentro de la obra de Lovecraft, generando una base temática e histórica. Además el libro cuenta con tal respaldo biográfico que se consideró como una obra aislada del trabajo lovecraftiano, lo que no sólo sirvió para robustecer el perfil de autenticidad de este texto ficticio, sino que a la vez acrecentó dentro de la obra escrita de Lovecraft la atmósfera de misterio y horror ancestral. El citado fragmento de la historia del *Necronomicón* no sólo hace alusión a la *historia* que respalda la mitología lovecraftiana, sino que además es una clara evidencia del sistema literario con el escritor sustenta su creación. La falsa historia de este grimorio es una sinopsis, una exposición general de los eventos contenidos dentro de la mitología de Lovecraft y por consiguiente dentro del horror cósmico; la finalidad de este tipo de exposiciones es eminentemente de naturaleza literaria, por una parte hacen parte del contenido intrínseco de la obra y por otra, además como consecuencia directa de esto último, delimitan tanto la forma como el curso de la narración. Lovecraft sugería a sus pupilos conocer de antemano lo que iba a pasar en sus propias historias, esto con el fin de tener absoluto dominio sobre el orden en que los acontecimientos iban a ser presentados al lector, es decir las prolepsis y las analepsis, entre otros (Lovecraft, 2008, p. 258). Esto, dentro del microcosmos literario en que termina convirtiéndose el trabajo de Lovecraft, es definitivo, ya que de este modo los hechos alusivos al *Necronomicón*, aquellos que lo convierten en la espina dorsal de su mitología y el horror cósmico, pueden ser manipulados a voluntad. Dicho de otro modo, la diégesis, que hace referencia a la coherencia del desarrollo narrativo de los hechos dentro del mundo creado en una obra literaria, era uno de los objetivos primordiales de Lovecraft al momento de escribir cada uno de los cuentos y novelas que a la larga se convertirían en partes de un todo, de una obra mucho más grande y compleja dentro del

género de horror.

Los Primordiales de Lovecraft comenzaron como un respaldo literario que cimentaba el concepto del horror cósmico, pero pronto el culto ficticio hacia éstos, otra faceta del contenido de este respaldo, comenzó a tener vida propia (en los términos estrictos de la diégesis inmanente al horror cósmico) y se convirtió no en un paralelismo negador de lo cristiano sino en una oposición a lo religioso tradicionalmente establecido, oposición que no pierde la parafernalia religiosa y cultural que considera propia, por estar ancestralmente enraizada, pero que quiere expresarla en función de nuevas ideas, la ya mencionada pugna entre lo tradicional y lo innovador, que caracteriza la modernidad en occidente. Todo esto, por supuesto, sin perder el horizonte creativo de lo literario, que en el caso de la literatura de lo sobrenatural y lo fantástico requiere satisfacer plenamente las ya referidas características narrativas.

## II

### El horror cósmico

*“¿No manaron las sustancias primarias de los antiguos seres?”*

Miguel Ángel Asturias

El accionar del hombre y de los dioses siempre ha trabajado de forma unificada; la existencia del ser humano poco o ningún sentido tiene si sus jornadas no son encaminadas hacia la trascendencia del plano meramente finito y terrenal. La presencia del hombre en la Tierra cobra sentido desde el momento en que éste se siente protegido, guiado y aun vigilado por entidades supremas y de un origen tal que la razón no le permite conocer. Justamente por esto, por considerarlos en todo sentido superiores, les adjudican cualidades que sólo la fe puede sustentar y por ende la *creencia* de que su vida y los eventos dentro de ésta ocupan un espacio y un fin dentro de un sistema mucho más complejo que no es ajeno a su existir, no se muestra como un evento quimérico.

No existe cultura humana sin dogmas y creencias místicas imposibles de fundamentar o de negar bajo los términos estrictos de la razón; y el hombre tanto ahora como en tiempos pasados (incluso prehistóricos) siempre ha tenido a la curiosidad como el motor detrás de todos sus actos y proezas. Pero este motor va más rápido que sus capacidades intelectuales. El tema del origen del universo ha sido por antonomasia el más desafiante de los enigmas que el hombre haya enfrentado, aun en el presente siglo XXI la respuesta a este milenario y esencial interrogante se mantiene esquiva; aunque la física contemporánea (gracias a técnicas como la espectroscopia) ha logrado establecer la composición, temperatura e incluso condiciones atmosféricas de planetas que aún se encuentran fuera de nuestro alcance técnico y mecánico, todavía traduce sus deseos de desvelar el enigma del origen del universo en un sinnúmero de hipótesis, que tal vez por no querer salirse de los límites precisos de la razón están condenadas a la incertidumbre perpetua.

Cuando los hombres primitivos, cuya tecnología no iba más allá del dominio del fuego, la caza y conservación de ciertos alimentos, miraron hacia arriba y distinguieron con absoluta y deslumbrante claridad dos imponentes cuerpos celestes susceptibles de clasificarse dentro de la paradigmática dualidad hembra y macho, cuyo movimiento alterno determinaba acontecimientos tan importantes como el sagrado ciclo del día y la noche, o las épocas idóneas para la siembra, la cosecha y la reproducción, obviamente no contaban con la disponibilidad de una explicación científica acerca de los movimientos y otras características del sol y la luna; y estando fuera de su capacidad mental la inteligibilidad de tales aspectos les era inevitable asumir creencias numinosas acerca de todo aquello cuyo entendimiento les era vedado. Este comportamiento no sólo se restringe a los astros, también otros eventos naturales: terremotos, huracanes, sequías

y tormentas eran atribuidos por igual a la furia de los dioses. En el presente, aun cuando se ha adentrado en muchos campos del intelecto superior, como la citada física, siguen siendo inalcanzables ciertos conocimientos, entre ellos el del ya mencionado origen del universo, cuya resolución sería la respuesta a muchos interrogantes tanto científicos como religiosos. En consecuencia, la inquebrantable predominancia de este enigma se ha convertido en la puerta de entrada a una gran cantidad de supuestos y especulaciones tanto religiosas como científicas acerca, no únicamente del origen del universo, sino también sobre el comienzo de la vida y las civilizaciones en la Tierra. Estas hipótesis no han pasado de conjeturas en el campo de las ciencias naturales, mas en la religión es a los dioses, sin importar el credo que simbolicen o la forma que se les confiera, a quienes se ha atribuido el origen de todo lo existente, incluyendo, por supuesto, la vida. Y es en función del cosmos edificado por estos dioses que se erigen los diferentes cultos religiosos que tienen en común la adoración y obediencia a uno o varios de estos seres con facultades demiúrgicas.

H.P. Lovecraft instauró las raíces para un culto falso a dioses inexistentes llamados los Primordiales y los Arquetípicos, y así como todas las ceremonias reales de carácter místico poseen textos y otros instrumentos sagrados, el rito ficticio que el escritor de Providence creó también tenía un elemento tan sagrado y prohibido como imaginario: El *Necronomicón*. A partir de la conjunción de varios componentes, como la creación y categorización de dioses, cuya existencia y el comienzo de la vida en la Tierra están irrevocablemente enlazadas, así como también de un culto formal de adoración a éstos y un texto guía lleno de saberes arcanos y maléficos, Lovecraft sentó las bases literarias para dar solidez a la conformación de su mitología, que como ya se

explicó en el capítulo precedente es la piedra angular de su obra literaria y del posterior movimiento, conocido como horror cósmico, que ésta inspiró.

Con la creación de una cosmogonía vertebrada en su mitología construye un origen artificial para el planeta Tierra y todo trazo de vida y civilización en él. Esta cosmogonía involucra hechos y conocimientos anteriores a la raza humana, por ende hace referencia a sucesos determinantes no sólo para el pasado (el origen) sino para el presente y el futuro de este planeta. Esta particular génesis propone que el planeta Tierra, y todo lo que de él depende, ha actuado, y actuará siempre, según las antiguas y arcanas leyes de los dioses de la mitología de Lovecraft; que más que poseer el carácter divino que se confiere a los íconos o símbolos religiosos en general, se aproximan a lo que actualmente es clasificado como de naturaleza extraterrestre, de aquí que el horror lovecraftiano sea catalogado como cósmico. Estos seres, a quienes el autor da el nombre de dioses Primordiales, son entes extraterrestres fundamentales tanto estética como sintáctica y gramaticalmente dentro de su obra. De este modo la creación literaria de Lovecraft, revela más que el misterio del origen del universo, el de la vida y el posterior florecimiento de las civilizaciones en la Tierra; además informa sobre cómo en las pocas veces que se llega a la eventualidad de conocer tal misterio, es cuando justamente se enfrenta a lo desconocido y por lo tanto al más aterrador de los temores. Lovecraft (citado en Todorov, 2003, p. 31) argüía que un cuento sólo pertenece al reino de lo fantástico “simplemente si el lector experimenta en forma profunda un sentimiento de temor y terror, la presencia de mundos y de potencias insólitos”. No está de más precisar que el temor no es una característica general dentro de literatura fantástica, sin embargo lo es, por supuesto, dentro del horror cósmico.

Un antológico ejemplo literario de la descomunal presencia, influencia y poder que poseen los dioses, y las consecuencias de estas facultades superiores en cuanto al actuar y el destino de los humanos, es *La Ilíada* de Homero. En la etapa final de la irrupción a Troya, Crises, devoto sacerdote de Apolo, pide humildemente al rey Agamenón, líder supremo de los invasores griegos, que le sea devuelta su hija Criseida; este último rechaza su petición y además lo amenaza. El sacerdote del dios que hiere de lejos invoca a su adorada y temida deidad, y le implora que se haga justicia: “¡Paguen los dánaos mis lágrimas con tus flechas!” (Homero, 1974. p. 38). Entonces, el hijo de Leto descendió al campo de guerra y por nueve días consecutivos hizo blanco de sus flamígeras saetas a los hombres de Agamenón. El ejército griego al ver cómo la conducta de su señor comprometía sus intereses, exigió la devolución de la hija del sacerdote para así apaciguar el azote que les inflingía Apolo, hermano de la inmortal Artemisa. La cólera de Akileo (argumento principal de *La Ilíada*) es desatada ya que es él el escogido para exigir al soberbio señor supremo de los griegos que haga la devolución de Criseida, éste consiente pero a cambio de semejante afrenta despoja al pélida pies ligeros de Briseida, hija de Briso, rey de Tróade, a quien el más valiente, hábil y bello de los soldados griegos tomó como legítima prisionera cuando invadió esta ciudad.

Akileo comparte con Apolo una singular característica: la sangre de los sempiternos y todopoderosos dioses del Olimpo corre por sus venas, él es hijo de Tetis, una diosa marina, y del mortal pero osado Peleo, rey de Ptía. Entonces, el Pélida también invoca a su madre inmortal y le exige que abogue ante Zeus, el máximo dios del Olimpo, padre tanto de los hombres como de los demás dioses, para que se haga justicia en su caso. Zeus accede a las peticiones de su hija y envía al dios Sueño hacia el

rey Agamenón para hacerle creer que la diosa Hera, quien no favorecía a los troyanos, había convencido a los demás dioses del Olimpo de apoyar su rencor contra la ciudad del rey Priamo, por lo tanto no había momento más idóneo para el ataque de los griegos que el inmediatamente posterior al instante en que *él*, el Sueño, lo abandonase. De este modo, el curso y destino de la guerra de Troya, y de todos sus participantes, es determinado por la interacción existente entre los dioses inmortales y los hombres que los veneran, pero sobre todo por el hecho de que tal relación, por ser recíproca, deviene en intervenciones de acción por parte de los dioses.

En este punto es importante señalar el perfil representativo de la literatura, ya que es una de las más importantes características de arte escrito. Tzvetan Todorov (2003) dice a propósito de esto:

[...] la literatura no es representativa, en el sentido en que pueden serlo ciertas frases del discurso cotidiano, pues no se refiere (en el sentido preciso del término) a nada exterior a ella. Los acontecimientos relatados por un texto literario son 'acontecimientos' literarios, así como los personajes son interiores al texto. Pero negar de hecho a la literatura todo carácter representativo es confundir la referencia con el referente... (p. 52)

Lo que se quiere precisar con esto es que la existencia de la mitología lovecraftiana tiene una intención exclusivamente literaria ya que sólo actúa y cobra sentido dentro de la obra de Lovecraft y los posteriores escritores que la extendieron y dieron a conocer como horror cósmico, a nivel editorial este grupo de literatos se conoció como el Círculo Lovecraft. De este modo, el contenido de los escritos de H.P. Lovecraft así como el de los seguidores de su género literario, se mueve dentro de los parámetros sintácticos implicados en el carácter sagrado que poseen los dioses-personajes pertenecientes a su mitología; y de manera análoga a como Zeus determina el destino de los vientos, de los mares, de los hombres y de los demás dioses en la mitología griega, Yog-Sothoth, señor supremo de los dioses Primordiales, decreta el curso de otros personajes y de los eventos dentro del microcosmos integrado por la obra

de Lovecraft y la de sus discípulos literarios. Una diferencia importante entre los dioses griegos descritos por Homero y los dioses lovecraftianos es que estos últimos no poseen un carácter épico, en el sentido aventurero, heroico y aun colectivo; éstos, en función de su remoto y superior (en términos de tiempo y espacio) origen extraterrestre, son inicuos para todas las formas de vida terrestre y sólo se valen de éstas para lograr sus propósitos milenariamente trazados: la reconquista del planeta.

Con anterioridad se ha hecho mención de los aspectos semánticos y sintácticos dentro de la obra de Lovecraft, que naturalmente deben ser los mismos que en general sigue la literatura fantástica. Para Todorov (2003, p. 77) el discernimiento de estos dos componentes, esenciales en la literatura, es especialmente confuso en el género fantástico. Este particular fenómeno del género literario en cuestión puede abordarse desde el asunto de la forma y el contenido. Tomemos por ejemplo el ya referido cuento *The Hound* (Lovecraft, 1922), en este relato los actos cometidos por los jóvenes saqueadores de tumbas hacen parte del contenido del relato, así como también la conexión directa que hay entre el cadáver al que le roban aquella reliquia de jade y la relación de ésta con el *Necronomicón* y por ende con los dioses Primordiales; la existencia de este libro, y los supuestos saberes que esconde entre sus páginas son esenciales para el desenlace de la narración. Acontecimientos de esta naturaleza no pueden ser evocados sin recurrir al uso de una estilística (forma) determinada y particular que, por ejemplo, puede estar caracterizada por comparaciones o adjetivos ofensivos y/o blasfemos. Lo que equivale a afirmar que el *cómo* no puede menos que operar en función de lo que debe representar (el contenido) y una de las condiciones exclusivas de la literatura fantástica es la *percepción* por parte del lector de estar ante eventos que no son normales, que son *extraños*.

Para Todorov la obra fantástica debe ser apreciada como un todo y no como la suma de sus partes, el desequilibrio de esta balanza podría referirse así: si el contenido (o lo semántico) pesase más que el asunto estilístico entonces ya no se estaría en el campo de la literatura sino en un simple estudio de temas; por otro lado, la inclinación hacia la forma cerraría el paso de los temas al tropo literario. Empero, lo que debe buscarse no es el equilibrio sino la destrucción de la balanza, porque la obra debe ser estudiada como el *todo* que realmente es; el *qué* no debe superar al *cómo* y viceversa, y aun más: esta distinción debe ser irrealizable (2003, cap. 6). No obstante, y para efectos prácticos, el *qué* y el *cómo* poseen una especie de *momento estático* que se da generalmente al comienzo de la narración, y se sostiene hasta el desvanecimiento del efecto fantástico, en el cual estos componentes logran mantenerse relativamente estables.

De aquí se deduce que lo semántico dentro de las narraciones de lo sobrenatural (o sea de lo maravilloso con sus respectivas subdivisiones) tiene como destino la auto-sustentación, la auto-denominación y por consiguiente la afirmación del género; mientras que lo sintáctico se desempeña como un agente definitorio dentro del curso de la narración. Por lo tanto, el elemento sobrenatural debe ser un componente actante innegable y sobre todo necesario para mantener la coherencia interna de la narración (Todorov, 2003, cap. 6): “[...] la historia fantástica puede caracterizarse o no por determinada composición, por determinado ‘estilo’; pero sin ‘acontecimientos extraños [contenido]’ lo fantástico no puede ni siquiera darse” (p.75).

Ahora, y teniendo siempre presentes estas aclaraciones en cuanto a la naturaleza de la forma y el contenido dentro de la literatura fantástica, la obra de Lovecraft resultará mucho más accesible en cuanto a la descripción y apreciación del concepto del

horror cósmico. En *Las montañas de la locura* (una de sus dos únicas novelas publicada en 1936 pero escrita cinco años antes), al igual que en *La Iliada*, se muestra cómo la taimada influencia de los dioses —esta vez los Arquetípicos y los Primordiales— no deja nunca de ejercer su poder sobre la voluntad, el destino e incluso la existencia misma de los pobladores de la Tierra. Esta novela ofrece la historia en primera persona de un geólogo y profesor de la universidad de Miskatonic, que publica un breve diario advirtiendo sobre los nefandos peligros que una futura expedición a la Antártica puede acarrear. En esta historia, narrada en analepsis, el geólogo nos participa acerca de lo vivido en una pasada excursión a este mismo punto; es lo sucedido cuando un asombroso descubrimiento, que revolucionaría todas las teorías y afirmaciones que el ser humano ha logrado discernir sobre el principio de la vida y la subsiguiente evolución de ésta en nuestro planeta, fue hecho en esta apartada zona del mundo. El hallazgo constaba de más de una docena de fósiles cuya morfología y demás rasgos visibles e internos no correspondían con ninguna especie animal o vegetal catalogada por la biología hasta la fecha. El narrador cuenta cómo durante el curso de la expedición descubren una ciudad con una arquitectura evidentemente no humana y unas cavernas subterráneas plagadas de vestigios de lo que notoriamente era una forma de vida civilizada pero con una antigüedad imposible de calcular, lo que se contradice con la avanzada tecnología de que disponían. Estas cavernas están decoradas con estatuas de piedra y murales tallados en las paredes que cuentan la historia de esta antigua raza. A través de la interpretación de esta infrecuente forma de arte logran colegir el origen del sitio donde se encuentran, e incluso más:

[...] Mito o realidad, las esculturas narran la llegada a la Tierra todavía sin vida de esos seres cabeza de estrella [los que encontraron en la primera expedición] y de otros que de cuando en cuando se deciden a explorar el universo... Durante algún tiempo vivieron en las profundidades del mar, construyendo ciudades fantásticas y librando feroces batallas... mediante el empleo de

complicados aparatos que usaban principios desconocidos de energía... Evidentemente, sus conocimientos mecánicos y científicos sobrepasaban a los del hombre actual... En el mar, primero para alimentarse y luego con otros propósitos, crearon las formas originales de la vida terrestre a partir de sustancias que conocían desde hacía mucho tiempo. Luego de haber aniquilado a varios enemigos cósmicos se dedicaron a los experimentos más complicados. (Lovecraft, 1998, pp. 73-74)

Rafael Llopis (1969, p. 42) sintetiza la mitología lovecraftiana como un combate entre seres cuyas características los ubican en el rango de dioses que simplemente simbolizan la dicotomía del bien y el mal, que poblaban la Tierra y eran viejos sabios cuando los dinosaurios aún eran una especie incipiente. Los dioses Primordiales se sublevaron contra sus creadores los dioses Arquetípicos, estos últimos (vagabundos interestelares y primeros habitantes de la Tierra) vencieron, expulsando a unos y apresando a otros; un ejemplo de estos últimos es Cthulhu, temido Primordial que es mantenido en un trance letárgico indefinido en la ciudad de R'lyeh ubicada en las profundidades del mar. Empero, los Primordiales dejaron su huella sobre la tierra, y ésta todo el tiempo conspira para retribuir el poder a sus dioses.

Los dioses de la mitología lovecraftiana pueden ser divididos en tres conjuntos. Dos grandes grupos: los Arquetípicos y los Primordiales, y este último se subdivide en Primordiales Mayores y Menores. Los dioses Arquetípicos no están claramente definidos y su presencia, ajena a la pluma de Lovecraft, es una excusa para la aparición de los Primordiales, entidades inicuas que son las verdaderas protagonistas del culto inventado por H.P. Lovecraft; el *Necronomicón* está consagrado a guardar los conjuros y secretos que algún día les devolverán su reinado sobre la tierra. A continuación se relacionarán algunos de los dioses-personajes más representativos de la mitología de Lovecraft o del horror cósmico:

#### Primordiales mayores

Yog-Sothoth: Los estudiosos de los cielos que moran en el valle del Tigris han relacionado a Yog-Sothoth con la esfera de Júpiter, por el motivo de que el poderoso Júpiter es el padre de los

dioses menores, que gobierna sus idas y venidas y que tiene las llaves de las puertas del Olimpo... (Tyson, 2005, p. 103)

Yig: Los magos relacionaban a Yig con la esfera de Saturno por el motivo de que Yig es el más antiguo de los Primordiales, y Saturno es el más antiguo de los planetas; la serpiente [animal que representa a Yig en la Tierra] es el más frío de los animales, y ese cuerpo celeste se mueve por las regiones más lejanas de los cielos, donde es menor el calor del sol; Yig es el más sabio de los Primordiales... (p. 96)

Cthulhu: [...] es distinto y está aparte de los demás señores de los Primordiales, pues no es de la misma sangre de los demás... Por ser Cthulhu el más grande de los guerreros, los magos que descienden de la estirpe real de Babilonia lo asocian con la esfera de Marte, dios de la guerra... (p. 109)

Azathoth: Los sabios del Tigris, expertos en la ciencia de las estrellas, situaron a Azathoth en la esfera del Sol, porque ambos están en el centro de los cuerpos móviles de los cielos. (p. 114)

Shub-Niggurath: Los magos atribuyeron a Shub-Niggurath la esfera de Venus como su armonía natural, porque Venus es una diosa célebre por su concupiscencia, y que aporta fertilidad a los animales y a las cosechas... (p. 118)

Nyarlathep: [...] bromista, mensajero y heraldo de estos dioses [Primordiales], los magos del Tigris lo relacionaron con la esfera de Mercurio, que es el más veloz de todos los planetas y mensajero de los dioses del Olimpo, el más sabio en el arte de la palabra y de la escritura. (p. 125)

Dagón:\* Los magos del valle del Tigris relacionan a Dagón con la esfera de la Luna, considerando que la Luna rige las mareas y tiene una composición acuosa, y que nunca se ve caminar a Dagón si no es bajo los rayos lunares, y que está restringido por el límite inferior de la marea, como por una barrera que no puede atravesar... (p. 131)

#### Primordiales menores

Estos diosecillos son, acorde con *Los mitos de Cthulhu*, creados por los

\*Es importante resaltar respecto a este Primordial que su nombre en hebreo significa *el gran pez*, y que según el antiguo testamento, los filisteos veneraban a un dios mitad pez y mitad mujer desnuda a quien también llamaban Dagón. Esto, claro, no es más que una confirmación del tipo de paralelismo conceptual con que Lovecraft quería insuflar su obra; como se verá en el siguiente capítulo, el significado en hebreo de este nombre pudo ser el inicio de toda una dinastía dentro del género literario de terror. (Tyson, 2008)

Primordiales mayores para su servicio, de hecho representan a las primeras formas de vida que reptaron por la tierra.

Los Shoggoth —que son personajes centrales en la novela anteriormente citada—: Se supone que estos monstruos terribles, que no ha visto nunca ningún hombre ni ninguna otra criatura inteligente de este mundo, fueron creados por los Señores Mayores [Los Primordiales] para que fueran trabajadores a su servicio, en su primera época en la tierra, cuando construyeron sus grandes ciudades. (p. 241)

Atlach-Nacha: Tiene apariencia de una enorme araña con cabeza de aspecto ligeramente antropomórfica con inmensos ojos rojos... vive dentro de un gran abismo debajo del monte Voormithadreth... (Gómez, 2006, p. 130)

Zoth-Ommog: Sobre su cuerpo cónico sobresalen cuatro gruesos tentáculos dispuestos como una estrella de mar. De su cabeza de lagarto sale una agitada masa de tentáculos que no cesan de serpentear... (p. 131)

Shedde-Mell: Es el más grande y maléfico de la raza de los Chthonias, puede causar por sí solo un terremoto de fuerza 3.5 en la escala de Richter, en un radio de 7 kilómetros. (p. 134)

Chaugnar-Faun: Esta hiperdimensional criatura tiene un repulsivo parecido a un elefante con cabeza humana. Pasa la mayor parte de su tiempo inmóvil, dentro de una caverna de la meseta de Tsang. (p. 138)

Los abominables Tcho-Tcho: Mitad humanos mitad monstruos. Su origen es el resultado del apareamiento de los reptiles Miri-Nigri con los primeros seres humanos. Son devotos de Chaugnar-Faun, pero también adoran a Shub-Niggurath y a Hastur. (p. 139)

Gules: Innombrable blasfemia con brillantes ojos rojos. Sus garras tenían los huesos muy marcados, y una cosa que jamás habría tenido un ser humano: la cabeza roída como un caramelo de palo mordisqueado por un niño. (p. 167)

Profundos: [...] su color predominante era un verde grisáceo... Eran brillantes y esbeltos pero su espina dorsal era escamosa. Sus formas eran vagamente antropoides, mientras que su cabeza era de pez con ojos grandes y saltones que nunca parpadean. (p. 143)

Es prácticamente imposible definir un orden para la mitología lovecraftiana, incluso es muy difícil fijar diferencias claras entre Arquetípicos y Primordiales, además se debe tener en cuenta que muchos de estos dioses y semidioses no fueron creados por el escritor, sino que fueron añadidos paulatinamente por los otros integrantes del Círculo Lovecraft; es el caso de los benévolos dioses Arquetípicos, que fueron introducidos por August Derleth a *Los mitos de Cthulhu*. Sin embargo, la principal finalidad de Lovecraft al construir esta cosmogonía no estaba enfocada hacia la institución ordenada de una mitología, como hacia la creación de una nueva génesis prehistórica ligada al origen de la vida y las civilizaciones en la Tierra, ya que esto es precisamente lo que permite la existencia y da razón a su cosmogonía, que es el útero del horror cósmico, como es llamado el subgénero literario que se construyó a partir de la mitología lovecraftiana. Es decir, la idea de que la Tierra en tiempos remotos hubiese estado gobernada por seres de naturaleza desconocida y tan superior, y la posterior catalogación de estos, genera el referente literario necesario en el sistema de correspondencias con que Lovecraft sustenta y justifica la existencia de su mitología; es así que la presencia de grimorios prohibidos, de seres indefinidos, de portales

interdimensionales, de razas humanoides y cultos soterrados siempre giran en torno a los dioses del *Necronomicón*, son ellos los que avalan literariamente al horror cósmico y por lo tanto los que conducen los destinos narrativos (la forma y el contenido) de *Los mitos de Cthulhu*.

En *The Shadow Over Innsmouth* (1936 pero también escrita cinco años antes) Lovecraft cuenta la historia de un pueblo cuyos aislados habitantes son morfológicamente muy distintos del resto de los seres humanos, sus rasgos físicos son semejantes a los de animales anfibios. *Dagón* (de 1917 y editado por primera vez en 1932) relata los avatares de un náufrago que encalla en una isla de contextura grasosa y desconocida, con un penetrante olor a pescado pútrido; el marinero encuentra un altar lleno de símbolos geométricos y es testigo de la aparición del propio *Dagón*, cuyos hijos —los encargados de luchar por la liberación definitiva de los Primordiales— se han apareado con los habitantes de Innsmouth y han engendrado una raza de humanos-anfibios llamados los profundos, personajes muy recurrentes dentro de narraciones de este subgénero del horror, seres capaces de vivir tanto en tierra firme como bajo el agua. De este modo, los dioses lovecraftianos han transgredido los límites del tiempo y del espacio y se han asentado como entes con una presencia constante y oculta pero imprescindible dentro del subgénero literario denominado horror cósmico.

El horror cósmico, como se señaló con anterioridad, está cimentado en la existencia de las entidades extraterrestres que conforman la mitología establecida por Lovecraft y que son llamados de manera general los dioses Primordiales. Para penetrar un poco más en la pertinencia de este tipo de figuras en la literatura fantástica, y especialmente en el horror cósmico como subgénero, vale la pena regresar brevemente al concepto de arte-horror de Noël Carroll (1987, p. 55). Recuérdese que la creación de

este efecto requiere obligatoriamente no sólo que se sienta miedo ante aquella manifestación de lo sobrenatural, sino también que se experimente repulsión y desagrado físico ante la idea de tocar o de tener algún tipo de contacto dérmico con el ente impuro que representa lo maravilloso. Lovecraft (citado en Llopis, 1969) aseguró que era “[...] sencillamente incapaz de contemplar seres anormales sin sentir náuseas físicas” (p. 36). Más arriba se hizo alusión al carácter maléfico que poseen los dioses Primordiales, que su relación con los habitantes de la Tierra únicamente está enfocada hacia el uso de éstos últimos para lograr la reconquista del planeta y que este vínculo es el responsable del poder que estos malignos dioses, seres venidos de los más profundos y oscuros confines del universo, tienen sobre el destino de la vida en este planeta; es esta precisa interrelación, definitivamente peligrosa para la vida terrestre, la que define y soporta literariamente al horror cósmico. El perfil inicuo de los Primordiales comienza a cimentarse con su fisonomía; lo que Lovecraft describe no son fantasmas intangibles o monstruos con rasgos antropomórficos, son *cosas* palpables y de innegable presencia física pero imposibles de ser descritas en función de la comparación con alguna otra criatura natural o maravillosa. Esto recuerda el carácter impuro, en términos de lo aceptado como natural social y culturalmente, con que Carroll fortalece lo repulsivo que genera aquello que no tiene una forma definida y que así mismo es muy complicado no sólo de detallar, a nivel descriptivo, sino de designar concretamente con un nombre.

De este modo puede verse cómo el horror cósmico condensa las condiciones necesarias para construir el efecto arte-horror, ya que no sólo sus dioses-personajes son fuente de miedo por su evidente naturaleza sobrenatural y un amorfismo que los pone en el nivel de lo impuro, sino que este origen y apariencia sobrenaturales son causantes inmediatos de asco y malestar. Pero esta sensación de repulsión no sólo obedece a una

náusea física, es decir a una simple reacción emocional, aunque necesariamente ésta debe presentarse de manera complementaria. Dicho de otro modo, las reacciones emocionales implican perturbaciones de tipo tanto físico como mental, en especial si aquello que genera un determinado estado de agitación desafía directamente los citados sistemas de creencias cultural y socialmente establecidos, lo que es justamente la función de las formas monstruosas o informes. Especialmente en la cultura occidental, debido a la visión cristiana de la creación humana a imagen y semejanza de Dios, se considera todo lo amorfo y desagradable tanto a la vista como al tacto no solamente como lo impuro, sino que además esta condición de impureza encarna la ausencia del orden y la estabilidad social; por lo tanto todo aquello que transgrede lo que socialmente es considerado normal y aceptable, o sea lo monstruoso, es una representación de una *otredad* que necesariamente debe ser maligna y peligrosa (Cortés, 1997, cap. 1). “El enemigo” es el significado hebreo de Satán (o Satanás) y su castigo por rebelión, según la tradición occidental, además de haber sido condenado a morar en la Tierra fue la deformación. Por lo tanto, lo monstruoso encarna una *otredad* que modifica y quebranta de manera negativa lo que parecía inamovible. El *otro* atemoriza justamente por ser prueba irrefutable de que el orden colectivamente determinado sí puede ser vulnerado, la existencia de lo monstruoso implica la destrucción de la moral y el bien social, ya que estos aspectos no pueden ser compatibles con lo diferente (lo deforme e indefinible), con lo *otro* (Cortés, 1997, cap. 1); recuérdese el estrecho vínculo entre el miedo y lo desconocido, y las formas indeterminadas de lo monstruoso son una perfecta representación de lo desconocido y además maligno, como ya vimos.

Con anterioridad se indicó de qué manera el repudio físico que deben fundar las criaturas monstruosas y sobrenaturales es una cualidad importante dentro del campo

estrictamente artístico de la literatura fantástica. Pero este tópico, como también se vio, puede ser afrontado desde el punto de vista de la *otredad* y el *desorden* que esta impureza también constituye. El *otro* es un virus capaz de destruir todo un sistema de creencias fijadas colectivamente, en este caso una entidad monstruosa por el solo hecho de ser un ente viviente es una transgresión a lo *divinamente* fijado; en este punto es adecuado regresar con el postulado de Habermas acerca de uno de los ideales perseguidos por la modernidad: la “organización racional de la cotidianeidad social”, una de las manifestaciones pragmáticas de esta idea fue la creencia en un mundo estable, cuyos habitantes y demás componentes (vivos, inertes, orgánicos y inorgánicos) mantienen formas identificables y aceptadas. Puesto en otras palabras, la “diosa Razón” una vez más abre el sendero para lo antinatural, pretendiendo precisar lo natural; de igual modo, lo sobrenatural, por contraposición directa, debe representar lo caótico, la *otredad* que viola el orden.

La obra de H.P. Lovecraft es el resultado de una especie de bricolaje literario, que además de incluir técnicas propias de la escritura se valió también de diversos mitos y creencias de distintas partes del mundo, especialmente del oriente. El tema de la nigromancia es muy recurrente dentro del horror cósmico, ya que el *Necronomicón* es precisamente un libro de encantamientos destinados no sólo al culto de los Primordiales, sino al arte de regresar a los muertos a la vida; todo, obviamente, en función del poder otorgado a este grimorio por parte de los dioses alienígenas a quienes está dedicado. Los orígenes de este arte oculto pueden rastrearse en las antiguas India y Egipto. Por ejemplo en la India, el *El Ramayana* es un libro sagrado del siglo III a. C., que narra la resucitación de héroes guerreros por medio de las artes de Garuda, águila sobre la que cabalga Vishnú y espíritu supremo encargado de la conservación de universo (Yañez,

1976, cap. 1); o el legendario *Libro de los muertos* egipcio, que más que la resucitación buscaba el servilismo de los muertos y los dioses de ultratumba (p. 21). Después esta tradición fue retomada por los griegos, el mismo Pitágoras fue considerado el introductor en su cultura de este tipo de prácticas mágicas egipcias, recuérdese que los oráculos eran considerados la cima de las artes mágicas griegas, y éstos tienen su origen en las estatuas parlantes de los egipcios, cuyo poder era invocado por los sacerdotes nigromantes; los griegos también creían en la metempsicosis, que básicamente trataba acerca de la reencarnación del alma humana en una entidad animal, idea retomada de los hindúes (cap. 3). Posteriormente, hacia el medio evo, con la instauración masiva del cristianismo, este tipo de artes eran tomadas como cultos paganos y fueron condenados a la extinción involuntaria. Pero, pueblos árabes e israelíes, conservaron dentro de su cultura estos milenarios saberes iniciados en Egipto y la India y posteriormente retomados por griegos y romanos (cap. 4). Para Gilbert Lascault (citado en Cortés, 1997) una de las clasificaciones de lo monstruoso está dada por “una combinación de seres y formas” lo cual sólo puede darse en función de una naturaleza predeterminada, es decir que aquello que conforma lo *nuevo* es solamente una reconfiguración de lo ya existente.

El *otro* que plantea el horror cósmico surge como una expresión artística evidentemente afectada por varios de los muchos tentáculos de la modernidad, incluidos los de su propia evolución; este *otro-cósmico* es absolutamente monstruoso, indefinible e incomparable con cualquier cosa socialmente implantada como normal, son seres vivos entrañablemente ligados a todo lo que vive y piensa sobre la Tierra; además simbolizan el inminente y temido caos que todo lo deforme e impuro encarna, ya que atenta contra la razón mental y la estabilidad social. Es, en otras palabras, una afrenta a

todo lo establecido por la modernidad, y al mismo tiempo es lo que la modernidad exige. Los Primordiales son *cosas* vivas cuya sola presencia, físicamente indeterminable, es símbolo de miedo y maldad; y las manifestaciones de estos seres, cuya existencia es temporalmente incalculable, están por todas partes, desde la vida misma, las enigmáticas y colosales construcciones alrededor del mundo (símbolos inequívocos de inteligencia) que durante siglos han intrigado al hombre, hasta el futuro caótico que el regreso de estos dioses significa para todo lo vivo sobre el planeta. Lo que no puede desligarse de otro de los aspectos importantes que la modernidad ha adquirido en occidente: el sólido entrecruzamiento entre tradición e innovación.

Para terminar se hará mención de otro aspecto importante implícito en “la organización racional de la cotidianeidad social”: ésta incluye también una tipificación de la figura humana. El proyecto de la modernidad contiene una concepción del físico humano basada en la perfección que hasta cierto punto ofrece la observación científica. Hans R. Jaus (citado en Valenzuela, 1991, p. 168) señala uno de los orígenes de la palabra *modernus* como un vocablo destinado a diferenciar al cristianismo del anterior paganismo; sin embargo Jesús Ballesteros, profesor de filosofía del derecho y política en la universidad de Valencia (España), señala cómo “la expresión moderna” surge por vez primera “en la obra del pintor e historiador del arte Giorgio Vasari (1511-1574), para designar la nueva manera de pintar, representada paradigmáticamente por León Battista Alberti (1404-1472) y por Leonardo da Vinci (1452-1519), caracterizada por su científicidad, frente a la ‘maniera antica’ de los clásicos, y la ‘vecchia’ de los bizantinos” (citado en Valencia, p. 169). Entonces, la exigencia y exactitud del arte combinados con el entendimiento y el detalle de la observación científica generan, como resultado colateral, un pensamiento perfeccionista del cuerpo humano, el cual

debía ser alto, esbelto, de tez blanca y sin mácula, entre otros detalles; esto, por supuesto, se contradice con las formas protagónicas de la mitología Lovecraftiana que, como ya se vio, son manifestaciones impuras, transgresiones tanto del orden como de la estabilidad social y, definitivamente, *no-cuerpos* desde la postura de la modernidad. Estas características de los dioses del horror cósmico, como se señaló antes, son una modificación occidental de antiguos elementos místicos y exóticos que constituyen cosmovisiones orientales, esto perfectamente puede asumirse como el citado carácter maligno que casi de manera instintiva se adjudica al *otro* desconocido; que en este caso son aquellos milenarios ritos orientales y sus practicantes.

La mitología lovecraftiana, piedra angular del horror cósmico, puede entonces asumirse como un trasfondo con fines predominantemente artísticos, pero forjada al calor de algunos de los conceptos de la modernidad, como búsqueda evolutiva y perenne de una conjugación armoniosa entre un nuevo y futuro orden, y una tradición fuertemente arraigada. El *otro-cósmico* lovecraftiano es una nueva afirmación literaria de la necesidad de libertad y felicidad a través del conocimiento y la razón, que niega lo ya establecido por medio de oposiciones a lo tradicional pero valiéndose de muchos de los componentes ancestralmente enraizados. El horror cósmico “es una suspensión o transgresión maligna y particular de esas leyes fijas de la Naturaleza que son nuestra única salvaguardia frente a los ataques del caos y de los demonios de los espacios insondables” (Lovecraft, citado en Cortés, 1997, p.29). Los dioses-personajes de Lovecraft son la locura que comenzó con la búsqueda racional del origen.

### III El círculo Lovecraft

*“[...] no eran hombres ni pescados. El color de la piel, de las uñas, del cabello, el tardo movimiento de sus pupilas, casi siempre fijas, la manera de accionar la cabeza, de volverse, todo era de pescado, hasta cuando enseñaban los dientes al reír. De humano sólo tenían la apariencia”.*

Miguel Ángel Asturias

*Los mitos de Cthulhu* fue el nombre editorialmente adoptado por los miembros de este círculo de escritores difusores de la obra de Lovecraft, para denominar su mitología, génesis del horror cósmico; ésta, antes de ser encasillada literariamente con este título, no se componía más que de los iniciáticos y malévolos dioses Primordiales

como entes demiúrgicos cuyo único propósito era construir pacientemente las condiciones propicias para regresar a habitar y regir la Tierra. La relación de estos seres con los humanos es como la del hombre con algunos insectos: son eliminados como plaga si en algo incomodan, o resultan indiferentes si su existencia es inofensiva. El carácter maniqueísta que la mitología de Lovecraft desarrolló cuando se convirtió en *Los mitos de Cthulhu* fue consecuencia directa de los diferentes aportes hechos por los discípulos de este círculo literario, como se verá en este capítulo. Esta conjunción de editores-escritores es en gran medida responsable de la consagración de la mitología lovecraftiana como el subgénero literario fantástico llamado horror cósmico.

El trabajo de Lovecraft se publicó sólo parcialmente durante su vida y por lo tanto la fama literaria que tuvo fue muy escasa. Sin embargo el horror cósmico contaba con talentosos discípulos que, a la muerte de su fundador, se encargaron de hacer públicas sus obras inéditas, así como de recopilar publicaciones ya existentes pero muy dispersas y poco conocidas. Es el caso de escritos definitivos dentro de su obra, y por consiguiente dentro del horror cósmico, como una de sus dos únicas novelas, específicamente *El caso Charles Dexter Ward*, que aunque fue escrita en el año 1927 fue publicada hasta 1941; o una narración que está entre el cuento largo y la novela corta, *The Dream Quest of the Unknown Kadath*, también de 1927 pero publicada hasta 1943. La leyenda de H.P. Lovecraft como padre de una nueva propuesta dentro de la literatura de horror y “sumo sacerdote de lo sobrenatural” (Ackerman, 1979, p. 10) se consolidó definitivamente con la formación de la editorial Arkham House, labor de sus discípulos y admiradores, en la cual no sólo se publicaron los ya mencionados trabajos del propio Lovecraft, sino también una gran cantidad de cuentos que escribió en colaboración con otros escritores poco conocidos en su momento. Esta editorial también

se dedicó a divulgar otros escritores que independientemente estaban recogiendo y cosechando la nueva semilla del horror cósmico en su propia producción.

Lovecraft es el padre intelectual del horror cósmico y por lo tanto de *Los mitos de Cthulhu*, él fue la piedra angular, el primero dentro del círculo de escritores que lleva su nombre en concebir una explicación ficticia que unificaba muchos misterios que han sido parte de la existencia del hombre desde que éste adquirió conciencia y con ella la capacidad para cuestionarse no sólo acerca de su propio origen y el de otros animales (o sea, el de la vida misma), sino también sobre aquello que está a su alrededor, ya sea inerte o animado, y que aún está más allá de su poder de cognición. Así pues, legendarias entidades y construcciones descomunales y misteriosas, que han inquietado a seres humanos de diferentes culturas, espacios y épocas, toman un inicio común y se convierten en piezas de un *todo* oculto cuya explicación última está íntimamente ligada con los perversos Primordiales surgidos primero de la mente de H.P. Lovecraft, y luego de la inconmensurable oscuridad del espacio estelar. De este modo, el monstruo del lago Ness, pie grande, el abominable hombre de las nieves (o yeti), las sirenas, las pirámides (no sólo las de Egipto sino las de todo el mundo), las cabezas de la isla de Pascua y los gigantescos monolitos dispuestos circularmente de Stonehenge, entre otras misteriosas maravillas de este tipo, pasan a convertirse en vestigios evidentes de la coexistencia que los malignos Primordiales y el resto de las especies terrestres, especialmente los humanos —que como ya se señaló en el pasado capítulo son parte de su creación—, han mantenido siempre.

*Los mitos de Cthulhu*, una nueva mitología surgida al comienzo del siglo XX, se convirtieron en una especie de *conscientemente-falsa* religión, que es literariamente aceptada, justamente porque está erigida desde la ficción propia de la literatura y la

única verdad con que cuenta es aquella con que el arte agracia a todas sus manifestaciones. “[...] Los Mitos de Cthulhu traducen en palabras y conceptos el terror... ese terror sin nombre que sólo puede expresarse mediante imágenes de sueño o de locura apocalíptica” (Llopis, 1969, p. 16). Cabe resaltar que estos entes demiúrgicos son designados, en un principio por el propio Lovecraft y después por los miembros del *círculo*, dando como resultado combinaciones de nombres deíficos tanto hebreos como árabes. También hacen parte de la escritura de estos nombres las terminaciones más comunes dentro de la genealogía de los demonios cristianos, que dicho sea de paso tienen orígenes hebreos y musulmanes, como *eth*, *ath* y *oth* (ver lista en el capítulo anterior) (Gómez, 2006, p. 78). Dicho de otro modo, *Los mitos de Cthulhu* surgieron desde concepciones estéticas que Lovecraft reconfiguró a partir de sus tempranas lecturas, entre las cuales no sólo debe incluirse la Biblia, sino otro tipo de mitologías y cultos como los de babilónicos, egipcios e incluso americanos precolombinos (Llopis, 1969, p. 27); y no apuntaban a otra cosa que, como ya se dijo, hacia la concepción de entes demiúrgicos cuya existencia derivó en la producción de toda vida y civilización sobre la faz de la Tierra.

Debe, entonces, quedar claro que la visión de Lovecraft no era la de un culto religioso surgido desde una visión distorsionada del típico maniqueísmo cristiano — esto también fue un aporte del *círculo*—, lo que él buscaba era un origen que pudiese funcionar como la espina dorsal, tanto articuladora (forma) como alimentadora (contenido), de su obra literaria.

August Derleth, Clark Asthon Smith y Robert Bloch son tres de los más destacados miembros del Círculo Lovecraft; creadores de la primer editorial, fundada en 1939, que recopiló y redifundió las obras del creador del horror cósmico, así como

varias de las mejores historias escritas dentro de este subgénero literario: la Arkham House. La mayoría de integrantes de este círculo de escritores nunca conoció personalmente a Lovecraft, a excepción de Robert Bloch, pero esto parece un detalle insignificante cuando entre ellos y el escritor de Providence existe la prodigiosa cantidad de más de cien mil (100.000) cartas, muchas de las cuales fueron usadas como importante material de publicación de la Arkham House cuando su obra ficcional había sido divulgada en su totalidad, además se convirtieron en la fuente de información más veraz para los biógrafos de Lovecraft.

Derleth (1909-1971), oriundo de Wisconsin en EE. UU., es el principal responsable no sólo de la difusión póstuma de la obra de H.P. Lovecraft sino de varias adiciones que a la postre resultaron trascendentales dentro de ésta. Como se indicó más arriba, Lovecraft es el creador de *Los mitos de Cthulhu*, pero esto es exacto más en esencia que técnicamente, ya que fue Derleth quien acuñó el nombre con el que se conocería la mitología lovecraftiana a nivel literario. Pero el aporte de A. Derleth a la obra de Lovecraft no fue únicamente de tipo mercantilista, fue su pluma la que adicionó a los benévolos dioses Arquetípicos dentro del cosmos onírico y numinoso en que H.P. Lovecraft ubicó a sus deíficos y temibles Primordiales; por lo tanto fue él (Derleth) quien estableció y desencadenó una guerra maniquea que pasó a convertirse en un componente capital dentro de la cosmogonía que Lovecraft precursoró. Una posición purista a favor de la mitología tal como la concibió su creador inicial, sería el ver esta participación de Derleth como una especie de contaminante que, apuntado a intereses un poco más comerciales, reconfiguró un enfoque que era neutro en cuanto a lo religioso y le dio esa traza maniquea que es tan bien acogida por la mayoría del público lector.

Debe también mencionarse cómo esta reforma en la mitología lovecraftiana le generó a Arkham House, y en especial a su fundador y dueño mayoritario, August Derleth, todo el beneficio económico que su fundador intelectual nunca tuvo.

El joven escritor de Wisconsin era casi veinte años menor que Lovecraft, su más importante influencia literaria. Gran parte de sus cuentos fueron publicados en revistas como *Home Brew* y, especialmente, en la *Weird Tales*, esta última era un magazín especializado en ensayos y cuentos breves dedicados a lo fantástico. Derleth se graduó como literato de la universidad de su estado natal en 1930 y más adelante recibió el doctorado; su tesis se tituló *The Weird Tale in English since 1890* y estaba fuertemente influenciada por la obra de Lovecraft (“La web en castellano dedicada a Howard Phillips Lovecraft y su obra”, 2008).

Después escribió una considerable serie de cuentos fundados en la mitología lovecraftiana, pero hay uno en particular que además de ser tanto gramatical como sintácticamente muy ajustado a la estética propuesta por Lovecraft, ofrece un resumen bastante práctico de la metamorfosis definitiva que adquiere la idea embrionaria de H.P. Lovecraft al ser recopilada y reeditada por el círculo de escritores que perpetuó su obra; este relato, titulado *El sello de R'lyeh* (Llopis, 1969, p. 434) cuenta la historia de Marius Phillips, descendiente directo de Cyrus Alcott Phillips, quien a su vez fue el Primer Piloto del capitán Obadiah Marsh, personaje retomado del cuento *La sombra sobre Innsmouth* (*The Shadow over Innsmouth*, de 1936). En este último, escrito por Lovecraft, se narra cómo el capitán Marsh y su segundo al mando regresan de un viaje a la isla de Ponapé, en la micronesia, casados con mujeres de extraña morfología y contando cómo en las islas de mares lejanos se adora a dioses que favorecen con excelente pesca y otros beneficios a quienes los veneran; el capitán Marsh termina por

convencer a los habitantes de su natal Innsmouth de alejarse del infructuoso cristianismo y adoptar el culto hacia uno de estos dioses que conoció en sus viajes al oriente. Así fue como Innsmouth terminó adorando a uno de los Primordiales y convirtiéndose no sólo a La Orden Esotérica de Dagón, sino también optando por modificar el curso genético de sus propios habitantes, apareándose con más criaturas mitad humanas y mitad batracios, de características físicas idénticas a las que poseían las esposas extranjeras del capitán Marsh y su Primer Piloto Cyrus Phillips.

Ahora bien, el cuento de Derleth refiere el regreso de Marius Phillips a esta misteriosa y legendaria ciudad de Innsmouth, situada en un rincón de Massachussets, a causa de haber heredado la antigua propiedad de su recién fallecido tío Sylvan. Lo primero que llama la atención del joven es la insistencia con que un curioso icono se repite en diferentes rincones de la casa:

[...] se observaba un extraño simbolismo en la decoración de la casa. Tejido en las alfombras... en los cortinajes, en los entrepaños, se repetía un motivo ornamental que parecía como un sello singularmente sorprendente: en el centro de un disco aparecía una representación rudimentaria del símbolo astronómico de Acuario, el portador del agua —acaso elaborada en edades remotas, cuando la forma de Acuario no era exactamente como es hoy—... en el centro exacto del círculo, se alzaba una figura indescriptible, a la vez reptil y pez, octópoda y semi-humana... (Llopis, p. 436)

Cuando el joven requiere ayuda en los quehaceres domésticos de su nuevo hogar, el consenso general hacia su presencia es que ésta no es nada grata; sin embargo un vecino le recomienda buscar a Eva Marsh, aduciendo que: “—Los Marsh y los Phillips son viejos amigos... Muy, muy viejos amigos... Tan viejos como la tierra misma, tan viejos como el portador del agua, y como el agua” (p. 439). Eva Marsh se mueve con mucha familiaridad dentro de la casa, así que es claro que ya antes había estado allí, además Marius se da cuenta que la mujer busca insistentemente algo que, según indica su actitud, debe estar en esta la del difunto Sylvan Phillips. Durante el transcurso de la historia sabemos que Marius encuentra lo que Eva Marsh buscaba con

tanto ahínco, pero lo que descubre parece no tener ninguna lógica y no ir más allá de los sueños alucinados de un viejo loco, como siempre fue catalogado su tío:

[...] Evidentemente, mi tío se había ocupado de cuestiones que estaban fuera de mis alcances. Hablaba de Cthulhu y R'lyeh, de Hastur y Lloigor, de Shub-Niggurath y Yog-Sothoth, de la Meseta de Leng, de los *fragmentos de Sussex*, del *Necronomicón*, de la Galería de Marsh, del Abominable Hombre de las Nieves... Pero de lo que hablaba con más frecuencia, era de R'lyeh, del Gran Cthulhu... y de la búsqueda que él había llevado a cabo, la cual... tenía por objeto descubrir los refugios de esos seres... que yo apenas lograba distinguir los unos de los otros. (p. 443)

Y así fue como supe de los Primordiales, que fueron los primeros en dominar los universos y de los Dioses Arquetípicos, que derrotaron a estos rebeldes Primordiales... me enteré también del nombre de sus esbirros: Los Profundos, que poblaban los mares y las regiones acuáticas... el Abominable Hombre de las Nieves, habitante del Tibet...

[...] Los Dioses Arquetípicos pudieron convertirse, andando el tiempo, en la Trinidad de las religiones judeo-cristianas; los Primordiales, para la mayoría de los creyentes, se transformaron después en Satán y Belcebú, Mefistófeles y Azrael. (p. 445)

[...] las exploraciones de mi tío no tenían otro objeto, sin duda, que el de encontrar ¡el refugio subacuático de Cthulhu!

¿Acaso creía mi tío Sylvan en semejante maraña de fábulas? ¿O tal vez sus pesquisas no eran más que un modo de combatir su aburrimiento de hombre solitario? (p. 444)

Finalmente, Marius descubre que la casa que ha heredado posee una gruta secreta que conduce a pasajes acuáticos que están muy por debajo del nivel del mar. Como es lógico, el protagonista de esta nueva aventura en Innsmouth se adentra en estas catacumbas submarinas, alcanzando tal profundidad que ya no le es posible regresar a renovar el oxígeno de su equipo de buceo ni tampoco llegar con rapidez a algún punto de la superficie donde pueda tomarlo. El joven Phillips está a punto de morir por asfixia cuando repentinamente un animal marino que él ha creído todo el tiempo, durante su travesía acuática, era un pez enorme, se acerca lo suficiente a su rostro para que él distinga con absoluta claridad las facciones de su enigmática empleada Eva Marsh, quien respira bajo el agua con toda naturalidad. Eva retira bruscamente la escafandra de Marius y éste descubre que también puede respirar bajo el agua y pasa a ser consciente de que él mismo, al igual que su tío y otros de sus antepasados que se remontaban hasta el mismísimo Cyrus Alcott Phillips, compañero entrañable del viejo capitán Obadiah Marsh, pertenecen a una de las razas secuaces de los siniestros Primordiales: los

Profundos, seres parte humanos, parte peces y parte anfibios, que no tienen otro propósito en la vida que procurar la liberación de sus señores los Primordiales.

Clark Asthon Smith (1893-1961) fue otro de los asiduos escritores corresponsales de Lovecraft. Nació en California y siempre estuvo inclinado tanto hacia los relatos macabros como hacia la poesía. Tuvo una carrera relativamente prolífica como escritor de temas fantásticos y, por supuesto, está también incluido dentro del Círculo Lovecraft (“La web en castellano dedicada a Howard Phillips Lovecraft y su obra”, 2008). Aquí se trae a colación su breve relato llamado *La estirpe innombrable* (*The Nameless Offspring* de 1932), que cuenta los macabros avatares que vive el joven Henry Chaldane, hijo de Arthur Chaldane, cuando regresa a Inglaterra, su tierra natal, después de haber sido criado por su padre en Canadá. Henry se pierde en medio de las montañas inglesas y termina, sin saber cómo, en casa de un antiguo amigo de su padre; éste (el amigo de su padre) le refiere la trágica suerte de su esposa que después de sufrir varios ataques de catalepsia, tan desconcertantemente profundos que cuando los tenía era puesta en un ataúd que se dejaba en el cementerio con la tapa abierta esperando siempre un tiempo exagerado hasta tener seguridad sobre la condición de la señora. Uno de sus últimos episodios de catalepsia duró tanto que por fin se creyó que la dama había descansado en paz, sin embargo su esposo (el amigo del padre de Henry), decide hacer una última visita al panteón donde yace su mujer y así asegurarse de su estado; al llegar al cementerio encuentra una figura amorfa y blanquecina sobre el ataúd de su mujer, que aún no estaba muerta. Nueve meses después de este evento la mujer cataléptica da a luz a un ser monstruoso que por su aspecto horrendo debe permanecer encerrado y alejado de todo contacto humano. Henry Chaldane llega a esta casa un día antes de que este monstruo escape con rumbo al cementerio, donde fue concebido, tal vez siguiendo

un instinto primitivo análogo al de las tortugas marinas que vuelven invariablemente al lugar donde nacieron para dejar sus huevos.

Es importante señalar que este relato inicia con una extensa cita del siniestro *Necronomicón*: “Muchos y multiformes son los oscuros horrores que infestan la Tierra desde sus orígenes. Duermen bajo la roca inamovible; crecen con el árbol desde sus raíces; se agitan bajo la mar y en las regiones subterráneas...” (Llopis, 1969, p. 262). Esta alusión directa a la mitología lovecraftiana permite al lector dilucidar el origen de aquel ser que, según el relato, es el padre de la bestia que finalmente huye hacia el cementerio: “[...] No, no podía ser que... aquí, en Inglaterra precisamente, aquel demonio devorador de cadáveres que cuentan los cuentos y las leyendas orientales... *el gul...*” (p. 271). Este ser es uno de los Primordiales menores, esbirros de los mayores.

Robert Bloch (1917-1994) fue también un destacado miembro de este círculo de escritores, tal vez el más contemporáneo. En los comienzos de su carrera como escritor se enfocó hacia la evocación de imágenes oníricas y numinosas, pero posteriormente su estilo derivó hacia el suspense y el terror, haciéndose especialmente bueno con las descripciones y perfiles psicológicos de asesinos psicópatas (“La web en castellano dedicada a Howard Phillips Lovecraft y su obra”, 2008). Una de sus más celebres creaciones fue el desequilibrado taxidermista Norman Bates, dueño del Bates Motel y protagonista de una de las películas más aclamadas del cineasta inglés Alfred Hitchcock (1899-1980): PSICOSIS, de 1960. Bloch escribió la historia del mismo nombre un año antes. Lo que vincula a este escritor de Chicago con *Los mitos de Cthulhu* es precisamente esa primera etapa de su carrera literaria a la cual pertenece *El vampiro estelar* (*The Shambler From The Stars* de 1935), también conocido como *El devorador estelar*. Esta es la historia de un joven escritor y explorador de los oscuros y

prohibidos confines de la nigromancia, que tiene acceso a un antiguo grimorio titulado *Vermis Mysteriis (Los misterios del gusano)* —aporte de Bloch a los grimorios ficticios de *Los mitos de Cthulhu*—. Empero, los conocimientos en ciencias ocultas de este escritor principiante son bastante limitados para poder acceder a la sabiduría que un libro de este jaez puede ofrecer; por suerte, el joven novelista cuenta con la amistad de un reconocido escritor y experto en ocultismo residente de Providence, Nueva Inglaterra —este no es otro que el propio H.P. Lovecraft convertido en personaje de sus propios mitos—. Cuando el erudito pronuncia ciertos pasajes de este libro una criatura invisible, o por lo menos no captable dentro de los espectros de luz que el hombre puede percibir, descende de las estrellas lo despedaza, extrae su sangre y devora lentamente frente al ventanal de su casa. No es necesario ir muy lejos para colegir cuál es el origen de este ser invisible, aunque tampoco queda muy claro cuál es el rango de éste dentro de la jerarquización con que se aderezó a posteriori la mitología lovecraftiana.

Los anteriores autores pertenecen, como se dijo, al Círculo Lovecraft y estos escritos están incluidos en la bibliografía en español de Lovecraft que la editorial Alianza de Madrid ha venido publicando desde la segunda mitad de los años sesenta. Pero para pasar a un nivel mucho más actual de las adaptaciones literarias de la mitología lovecraftiana y el horror cósmico, es necesario ubicarse en la época final de la segunda mitad del pasado siglo XX, específicamente en 1999. En este año muere el editor Jim Turner, sucesor de Derleth como director de la Arkham House desde 1976, y como un último legado a su pasión por la obra de Lovecraft es editado el libro *CTHULHU 2000: Stories Inspired by H.P. Lovecraft*. Esta edición recopila una serie de historias basadas en los personajes demiúrgicos de la mitología de Lovecraft, escritas a partir del año 1980.

Uno de los cuentos seleccionados es *The Unthinkable* (p. 198), escrito por Bruce Sterling, considerado el creador del género literario moderno denominado *cyber-punk* (cuentos de tipo futurista-decadente), y relata cómo en la etapa final de la Segunda Guerra Mundial una división de defensa del gobierno norteamericano, The Defense Research and Necromancy Department, logra dominar temporalmente una poderosísima energía radioactiva proveniente del espacio exterior. El ejército norteamericano usa este importante descubrimiento a modo de arma contra nazis y japoneses, las llaman las “bombas Leviatán” y consisten en cápsulas que son arrojadas desde el aire no por sofisticados aviones de combate sino por entes que son llamados demonios pero que en realidad, y acorde a las características esenciales del horror cómico, están mucho más allegados a una naturaleza extraterrestre; estas cápsulas contienen los sellos místicos, tallados en piedras extraterrestres, de los dioses Primordiales. Estos sellos poseen la particularidad de abrir por microsegundos portales interestelares y cuando esto sucede liberan una radiación capaz de desintegrar todo lo que toca, de manera análoga a como operan las bombas de neutrones y atómicas. Lo que esta división de defensa ficticia del gobierno ha hecho es establecer contacto, a través de los saberes que guarda el *Necronomicón*, con los Primordiales que, ocultos en la tierra (como es el caso de Cthulu que yace en el fondo del mar, enterrado en vida por el peso del agua) o desterrados en los confines interestelares, están siempre atentos a cualquier fisura que se abra en sus prisiones para retomar el control de este planeta. Aquí, particularmente se ha contactado a Azathoth (ver lista en el capítulo anterior), cuya presencia está precedida por un halo de mortífera radiación que no sólo es capaz de eliminar todo lo que se encuentra a su paso, sino también de causar malformaciones a todo que sobreviva; sólo que aquí tales deformidades no son asumidas como un daño

biológico colateral sino como el anuncio de su [de Azathoth] presencia maligna sobre la tierra.

*The Big Fish* (1993) es un cuento del inglés Kim Newman, ganador del premio Bram Stoker, otorgado a escritores sobresalientes del género fantástico. Esta historia tiene lugar en Los Angeles a fines de los años treinta, también durante la Segunda Guerra Mundial, y cuenta la historia de un investigador privado contratado por Janey Wilde, una estrella de las películas de Tarzán, para encontrar a su esposo, Lair Brunette, un jefe del crimen organizado. Durante el transcurso del relato el detective descubre que Brunette se ha *convertido* a La Orden Esotérica de Dagón (Sociedad religiosa fundada por el capitán Obadiah Marsh en Insmouth más de cien años atrás) y que ha sido conducido a esto por Janey Marsh, otra actriz de cine y descendiente de los Marsh de Insmouth. Al final de la narración, Brunette junto con otras personas, incluida la actriz Marsh, son encontrados practicando un extraño rito en alta mar, en el yate del criminal. En consecuencia con los acontecimientos anteriormente expuestos, queda claro que esta secta que rinde culto a Dagón busca la liberación de Cthulhu, Primordial que reposa prisionero bajo el peso del agua marina, y que todos sus adeptos pertenecen a esa raza impura conocida como los Profundos.

La historia que se referirá finalmente es bastante curiosa ya que dos de sus personajes centrales son auténticos miembros del legendario Círculo Lovecraft. El cuento simplemente titulado *H.P.L.* (1990) de Grahan Wilson, dibujante y cuentista de temas tenebrosos, narra cómo el propio Howard Phillips Lovecraft logra sobrevivir al cáncer intestinal que lo mató en la vida real y se encuentra a punto de llegar al centenar de años de edad. El aciano H.P.L. ha mantenido correspondencia toda su vida con jóvenes escritores, pero el trabajo en particular de uno de ellos, Edwardius, ha llamado

tanto su atención que por medio de su establecida correspondencia le pide que lo visite personalmente. El joven talento arriba a la casa del casi centenario H.P.L., éste vive únicamente con su sirviente y los varios miles de libros que ha acumulado durante toda su vida. Edwardius es introducido también a la biblioteca secreta de su anfitrión en la cual, por supuesto, se encuentran todos los grimorios que pueblan *Los mitos de Cthulhu*, incluido, claro, el nefando *Necronomicón*. Un detalle trascendente dentro de este cuento es cómo H.P.L. se libera del cáncer de colon que *quiso* llevárselo a la tumba:

Edwardius, vi cuando el cáncer salía de mi cuerpo, lo vi saliendo en forma de un hilo de sangre, succionado a través de *esa tubería viviente*; y sólo cuando cada molécula de él estuvo completamente retirada —¡en ese momento supe que se había ido Edwardius!— esa extraordinaria *cosa* se desprendió de mi cuerpo y regresó a la grieta de donde había salido” (Turner, 1999, p. 186).\*

De este modo, el joven pupilo se entera sobre cómo el creador del horror cósmico es salvado de la muerte por Shub-Niggurath, deidad Primordial mayor. El vetusto H.P.L. también cuenta al joven cómo revivió a Clark Asthon Smith —después de llevar muerto casi treinta años— a partir de sus sales esenciales, con un procedimiento relativamente sencillo que revela el *Necronomicón* y cómo él mismo cree que todo aquello haya sido posible:

¿Qué tal si todas esas horribles entidades a las que he representando cuando escribo sobre ellas —todos esos terribles y primitivos monstruos que han venido desde otros planetas y dimensiones, y cuyos poderes son inmensos e impresionantes—, fuesen reales? Supón que los minuciosos detalles que uso en mis descripciones, esos que van hasta la última punta de cada uno de aquellos horrendos tentáculos y garras, son visualizaciones precisas que no han provenido en su totalidad de mi imaginación, sino que son un tranquilo modo de desvelar su existencia real. (p. 186)\*

Finalmente llega a saberse que lo que pretende el longevo Lovecraft es encontrar

\*Traducciones aportadas por el escritor de este trabajo.

un aprendiz que perpetúe los saberes que a él le han sido conferidos por los Primordiales a través de las vívidas visiones que conforman el contenido y dan la forma a su obra literaria, que fue donde empezó todo.

Un dato curioso dentro del microcosmos del horror cósmico es que inclusive el propio Jorge Luis Borges hizo su aporte a la cosecha literaria de esta nueva mitología. La breve narración titulada *There are More Things*, dedicada a Lovecraft y perteneciente a *El libro de arena* de 1975, refiere el descubrimiento que hace un joven recién regresado de Europa a las pampas argentinas, cuando quiere averiguar quién compró la Casa Colorada, antigua propiedad de su familia. El muchacho se adentra en la casa y, por la forma y disposición de los muebles, llega a la conclusión de que el esquivo nuevo dueño de la casa no es un ser nativo de este planeta: “¿Cómo sería el habitante? ¿Qué podía buscar en este planeta, no menos atroz para él que él para nosotros? ¿Desde qué secretas regiones de la astronomía o del tiempo, desde qué antiguo y ahora incalculable crepúsculo, habría alcanzado este arrabal sudamericano y esta precisa noche?” (Borges, 2006).

Los diferentes cuentos descritos en este capítulo son ejemplos muy consistentes del horror cósmico tanto en su forma como en su contenido, especialmente en este último aspecto, ya que aunque éste y la forma terminen fundiéndose no en un solo componente sino en una amalgama indiscernible, la forma es la expresión del estilo único de cada autor y por tanto el resultado final de cada narración sólo podrá tener al contenido como factor común; que en el caso del horror cósmico se trata invariablemente de la lucha entre Primordiales y Arquetípicos por el control de la Tierra y el papel interactivo del ser humano y otras formas de vida en medio de esta antiquísima batalla.

La consolidación del horror cósmico como un subgénero literario independiente tanto del terror como de las formas convencionales del horror, posee entonces tres estadios evolutivos que comienzan con la creación por parte de Lovecraft de una obra

literaria sustentada en una mitología arquetípica y la relación directa y perenne de ésta con el destino de la vida en la Tierra; el siguiente estadio estaría conformado por la aceptación de esta mitología como el contenido específico y recurrente de un grupo cada vez más numeroso de escritores exponentes del género fantástico; finalmente, y sin excepción, todas las obras amparadas bajo el manto del horror cósmico ratifican su origen común dando entrada una y otra vez a los mismos dioses-personajes y a su propósito milenario de reconquista.

Los dos primeros escalones hacia la afirmación del horror cósmico como subgénero literario ya han sido ampliamente ilustrados, primero con la invención del *Necronomicón* y el rol de los dioses a quienes están dedicados los saberes que este grimorio esconde, luego con el juego de correspondencias con que Lovecraft y posteriormente el círculo de escritores que perpetuó su obra, aceptan y propagan la mitología lovecraftiana como contenido reiterado y columna vertebral tanto semántica como, con las restricciones anotadas, sintáctica del horror cósmico.

Para profundizar en las implicaciones del tercer estadio, la reaparición de personajes, se recurrirá al trabajo de crítica literaria, *Sobre literatura* (1967, cap. I), del escritor y filósofo francés Michel Butor, ensayo que, a propósito de *La comedia humana* del novelista francés Honoré de Balzac, señala la revolucionaria importancia que tiene la continuación de personajes y acontecimientos no sólo para la comprensión más profunda de la obra, sino para la transformación conceptual de la misma. Para la observación de este fenómeno en la obra de Lovecraft y de su *círculo* es necesario partir de la concepción de un universo lovecraftiano basado en los dos primeros escalones de la conformación del horror cósmico. Como ya se ha visto ampliamente, primero en la obra del fundador del horror cósmico y después en la del Círculo Lovecraft, existen

evidentes enlaces, especialmente de tipo semántico, es decir del contenido intrínseco que, aunque se presente la ya tratada ambigüedad inherente al género, son discernibles al menos mientras el efecto fantástico no se ha transformado en lo extraño o en lo maravilloso.

Entonces, las novelas e historias que hacen parte del horror cósmico como un subgénero independiente están, a nivel compositivo, entrelazadas por la continua y soterrada presencia de los dioses-personajes llamados los Primordiales, los Arquetípicos y la hueste impura, como los *profundos*, que aboga continuamente por devolver a sus señores el dominio del planeta. Butor (p. 130) llama “elipsis novelesca” al principio de economía que se desprende como una consecuencia particular de esta repetición de personajes; este principio hace referencia a la reducción sustancial que puede tener un relato en función de la reaparición no sólo de sus protagonistas, primarios o secundarios, sino de ciertos eventos. Verbigracia, La orden esotérica de Dagón y los seguidores de esta comunidad religiosa; en el cuento *The Big Fish* el lector solamente se entera de la existencia de esta aparentemente malévolas secta, del lugar donde se fundó, Innsmouth, y del apellido de una de sus sacerdotisas, Marsh. Pero continúa, aun al final de la historia, sin saber el origen maravilloso de esta iglesia y del dios a quien veneran; para esto tendría que recurrir a otras narraciones del horror cósmico como las arriba mencionadas *The Shadow over Innsmouth* y/o *El sello de R'lyeh*.

La “elipsis novelesca” posee dos particularidades importantes, la ya mencionada economía en el relato y, como un directo derivado de ésta, la necesidad de remitirse a otras historias para complementar la lectura actual. De tal modo que un determinado cuento corto, ya sea del propio Lovecraft o de algún miembro del círculo, que a priori pueda parecer plano o intrascendente, es susceptible, a medida que se conoce mejor la

mitología lovecraftiana y el horror cósmico, de pasar a ser una especie de pequeño vórtice de temas no explorados en otras obras (Butor, 1967, p. 131). Este podría ser el caso del gul mencionado en *La estirpe de la cripta*, el cual toma una nueva dimensión cuando su conexión con los Primordiales queda eventualmente expuesta con la lectura de otra historia, que puede ser cualquiera, perteneciente al horror cósmico; o la bestia invisible de *El vampiro estelar*, cuya identidad puede saberse en *El morador de las tinieblas* de Lovecraft y confirmarse en *La sombra que huyo del capitel* de Bloch, narración que además engendra la idea del uso de la radiación de Azatoth como un arma de guerra. Finalmente, con este último ejemplo se puede traer a colación el “mobile novelesco”, otro de los puntos relevantes que señala Butor (p. 131) en cuanto a las especificidades propias de este tipo de obras que presentan continuidad, por uno o varios autores, ya sea en sus personajes o en sus espacios físicos; éste, el *mobile*, trata sobre cómo las obras con este perfil de microcosmos pueden ser comenzadas por el lector en cualquier orden sin que esto afecte la posterior comprensión y ordenamiento de la obra.

Lo que se ha pretendido a través de la exposición general y el posterior análisis de esta selección de historias inscritas en la mitología lovecraftiana, es ejemplificar claramente cómo los elementos que la forman han legado todos los componentes necesarios para que el horror cósmico se desprenda como un subgénero literario independiente dentro del género fantástico. Entre los literatos adscritos dentro de este subgénero parece haber un acuerdo tácito acerca de seguir ensanchado el microcosmos que Lovecraft empezó a construir con la invención de los primigenios dioses Primordiales; y es que lo que cada uno de los cuentos que conforman *Los mitos de Cthulhu* procura por separado es generar la sensación de estar leyendo los segmentos

que componen una *gran* novela, la reaparición de personajes es clave dentro del rompecabezas literario que ayuda a formar a este efecto. Este recurso es el encargado de generar la sensación de continuidad y sobre todo de enlace entre cada uno de los diferentes cuentos, épocas y autores de *Los mitos de Cthulhu*; el hecho de que la actuación de los personajes (como los dioses Primordiales) y las dinastías (los Marsh y los Phillips) se prolonguen hace que sólo sea posible conocer la función completa de éstos, entre otros eventos propios del horror cósmico, a través de la lectura de varios de los *capítulos*, lo que aporta la atmósfera de unicidad a los Mitos.

Un último aspecto importante acerca del rol de las ya expuestas figuras literarias y los juegos intertextuales que constituyen el microcosmos inventado por H.P. Lovecraft, es que el horror cósmico, por el hecho de ser un *collage* conformado a partir de una fusión literaria temporal y espacial de escritores y, por lo tanto, de tendencias literarias (que además está en constante ensanchamiento de estos mismos aspectos), está continuamente nutriéndose por nuevas formas estilísticas que, por supuesto, van a la par con sus respectivos contextos históricos y socio-culturales. Un ejemplo de esto, en cuanto al contenido, es la inclusión en el horror cósmico de la era atómica y muchos de los desagradables eventos inherentes a ella, o los conflictos que se dan entre creencias religiosas o teorías biológicas de la evolución; por parte de la estilística, el relato detectivesco y el seudo científico también han aportado al ensanche del espectro literario del horror cósmico.

#### IV Lovecraft y el horror cósmico en el cine

*“Todo empezó, dijo el viejo Ammi, con el meteorito.”*  
**H.P. Lovecraft**, del *Color que vino del espacio*.

Al igual que en la literatura, en el cine de terror y de horror (también aquí es válida la distinción de Carroll) el espectador debe ser presa de un temor voluntario hacia algo que amenaza su vida o su integridad física de manera ficticia o, más propiamente, artística. Para Fernando Savater (citado en Domínguez, 2002) esto es una perfecta combinación entre un miedo lo suficientemente intenso como para desencadenar los ya mencionados trastornos emocionales y mentales, y la limitación que se da por el simple hecho de que aquello que genera el peligro no es real. “[...] Porque el cine de terror es eso, es la proyección de una sombra que produce la impresión primera del pánico, pero que resulta contrarestanda por nuestra convicción de que no estamos corriendo verdaderamente un peligro” (p. 323). Los miedos estimulados por el “arte terrorífico” como lo denomina Savater, son los que logran desencadenar en el espectador una sensación de amenaza y a la vez de seguridad, lo que finalmente deriva en un efecto placentero por parte del lector o, en este caso, del espectador de cine. Dicho de otro modo, cuando el terror y el horror son filtrados por el arte se convierten en sensaciones estimulantes, soportables y aun agradables.

Carroll llama a esta sensación, que emociona realmente a la audiencia con horribles seres artificiales, “Thought Theory”, y básicamente trata acerca de cómo el espectador de cine —o el lector— de terror, como se le llama coloquialmente, se siente atemorizado exclusivamente por su pensamiento voluntario de que aquello que está viendo es realmente la transgresión perpetrada por una otredad impura y peligrosa al plano del mundo que él (el espectador) habita. Esto es una consecuencia directa del principio artístico creativo que rige al cine, y en general a los textos, de terror; la

“Thought Theory” también es parte activa de la ampliamente expuesta teoría del arte-horror.

Aquí nos ocuparemos específicamente del transvase que se ha hecho en el cine del horror cósmico y la obra en general de H.P. Lovecraft. Pero antes resulta adecuado hacer un conciso recorrido sobre la historia del miedo en el cine.

El cine y el temor son idiomas muy compatibles, no fue coincidencia que la primera filmación hecha en 1895 por los célebres hermanos Lumière, titulada *La llegada de un tren*, hubiese generado un breve y cómico episodio de pánico entre sus afortunados espectadores, cuando éstos creyeron que en verdad iban a ser arrollados por una poderosa locomotora que de algún modo se abría paso en medio de la recién inventada sala de cine. Esto habla por sí mismo del extraordinario poder que posee el cine cuando se trata de transmitir sensaciones como el miedo y la amenaza, este efecto se ve considerablemente robustecido cuando el contenido y desarrollo de ciertas películas está exclusivamente enfocado hacia la construcción del “arte terrorífico” o “arte-horror”, con todos los ya referenciados dispositivos, estéticos y socio-culturales, que les son inmanentes.

En 1910 se filmó *Frankenstein*, una adaptación de la excelsa novela de Mary Shelley, protagonizada por Charles Ogle, dirigida por J. Searle Dawley y producida por Thomas Alva Edison; esta es considerada la primera película de horror. Después vendría *El Golem* (1915), dirigida por Paul Wegener; y la mítica *Nosferatu* (1922) del también alemán F.W. Murnau. En los años treinta hubo otra versión de la novela de Shelley (en 1931 por el director inglés James Whale) y el gigantesco monstruo *King Kong* (1933) hizo su debut. En las décadas de los cincuenta y sesenta la Hammer, productora inglesa de cine, filmó una larga serie de películas que incluían todo tipo de

secuelas de las historias de *Frankenstein*, *Drácula* y, entre otros, la figura de la licantropía, o los hombres lobo; gran número de estas filmaciones fueron protagonizadas por los legendarios Bela Lugosi y Boris Karloff (De Fez, 2007).

Sin embargo el cine de terror se consideró un género menor, en función de su reducido público y producción, en comparación con la fructífera maquinaria de las películas épicas romanas, las historias sobre guerras (especialmente las mundiales) o sobre otros sentimientos profundamente humanos como el amor, el odio o la pasión hacia determinada causa. Sólo a finales de los sesenta, exactamente en el 1968, con el éxito taquillero de filmes como *La noche de los muertos vivientes*, de George Andrew Romero, y *El bebé de Rosemary*, de Roman Polanski, el miedo en el cine se posesionó de su merecido lugar en medio de esos sentimientos tan puramente humanos, y el cine de terror (y horror) se consagró como un género aceptado, respetado y mucho más recurrente dentro de la labor del séptimo arte. A partir de entonces, este tipo de cine ha concebido verdaderos éxitos tanto en la taquilla como en la calidad de sus películas, varias de estas producciones han alcanzado tal fama y nivel de producción que se consideran estandartes del género; es el caso de los arriba mencionados ejemplos, *El exorcista* (1973), *Tiburón* (1975), *Carrie* (1976), *La profecía* (1976), *Alien* (1979), *El resplandor* (1980), *Poltergeist* (1982), *Videodrome* (1983) y, entre otras, *La Mosca* (1986).

Es necesaria una última aclaración antes de abordar directamente la relación de Lovecraft y el cine. Actualmente, el llamado cine de terror está muy ligado con el género de la ciencia-ficción, aunque no siempre este tipo de efectos propios del cine estén encaminados a crear las sensaciones artísticas relacionadas con el miedo. Con anterioridad (en el capítulo I) se hizo referencia a la ciencia-ficción como una

subdivisión del género fantástico designada lo maravilloso-científico, pero esto se cumple exclusivamente en el área de la literatura; lo cual se debe a que en el cine la representación de lo maravilloso-científico (como lo define Todorov) necesariamente debe estar aderezada por efectos especiales al igual que las demás películas de ciencia-ficción, pero la ciencia-ficción del cine no necesariamente debe estar ligada a lo maravilloso-científico como se plantea en literatura. Dicho de otro modo, la ciencia-ficción en el séptimo arte se caracteriza por la escenificación de poderes sobrehumanos, de seres monstruosos (desde insectos gigantes hasta muertos que regresan de sus tumbas), de tiempos, mundos y civilizaciones prehumanas extraterrestres y terrícolas pero no menos extrañas, de tecnologías tan eficaces como desconocidas y, entre otros, de todo tipo de eventos sobrenaturales y naturales que amenacen el curso natural de la vida en la Tierra; es decir que la ciencia-ficción en el cine puede ser identificada por el uso de recursos técnicos encaminados a hacer ver como posible lo que fuera de la pantalla sería imposible, estos recursos son conocidos como “efectos especiales” (aunque, como ya se señaló, éstos no son únicos de este género). Mientras que, según Todorov (2003, p. 48), el término ciencia-ficción en la literatura se ve restringido a escritos cuyos desenlaces y/o ilación narrativa se dan en función de explicaciones racionales, sólo que a partir de una razón (que incluye el uso de ciencia y tecnología) contemporáneamente desconocida pero teóricamente funcional y posible.

El trasvase de la obra de Lovecraft al cine puede ser dividido en dos grupos: a) las películas hechas directamente a partir de los cuentos de este escritor; y b) las hechas bajo el manto conceptual del horror cósmico. Este aparte se dedicará especialmente al último grupo, del que se mostrarán cuatro ejemplos concretos y un listado complementario; del primero solamente serán referenciados algunos títulos.

El tema de la vida prehumana, las civilizaciones y las invasiones extraterrestres ha sido siempre un tópico bastante frecuentado dentro del cine de ciencia-ficción. Sin embargo no todas las encarnaciones de esta temática pueden ser emparentadas con el horror cósmico, el cual, según el propio Lovecraft (citado en Llopis, 1969), puede resumirse de la siguiente forma: “[...] Todos mis relatos, por muy distintos que sean entre sí, se basan en la idea central de que antaño nuestro mundo fue poblado por otras razas que, por practicar la magia negra, perdieron sus conquistas y fueron expulsados, pero viven aún en el Exterior, dispuestos en todo momento a volver a apoderarse de la Tierra” (p. 34). El horror cósmico en el cine, al igual que todas las demás representaciones filmicas del horror, necesariamente debe contar con los ya mencionados efectos especiales; además de adaptaciones que hagan alusión a las particularidades que Lovecraft puntualiza y que han sido ampliamente ilustradas en el cuerpo de este trabajo. Entonces, cuando se habla de una fusión entre el horror cósmico y la ciencia-ficción, puede sin duda hablarse de un cine de *horror y ciencia-ficción*.

El primer ejemplo de la adaptación del concepto del horror cósmico en el cine es *Alien* (1979). Esta película muestra la historia futurista de una expedición comercial interplanetaria que repentinamente se sale del curso estricto de su misión recolectora de mineral combustible y se enfrenta con lo desconocido que puede estar oculto en cualquier intersticio del negro e incommensurable espacio estelar. En el 2037 la *Nostromo*, nave carguera construida en la Tierra, regresa a su planeta de origen después de una exitosa misión de más de un año de duración, pero en su curso de retorno una señal inteligente, y proveniente de un planeta inexplorado por el hombre, los intercepta; esto, por motivos estrictos de su contrato como viajeros del espacio, los obliga a hacer un desvío. En el planeta hay claros vestigios arquitectónicos y orgánicos de una

antiguísima civilización que fue devastada por lo que parece ser una plaga cósmica que, igual que algunos insectos terrestres, depositó sus huevos dentro de los extintos organismos vivos de este planeta, luego lo que había dentro de éstos, al eclosionar, se abrió paso salvajemente a través de sus víctimas.

Poco después los expedicionarios de la *Nostromo* encuentran millares de seres orgánicos vivos con la forma de un repulsivo huevo gigante, carnoso y lleno de membranas pegajosas; uno de estos parásitos se apodera de uno de los viajeros humanos y lo infecta con aquellas criaturas que, según parece, ya arrasaron una avanzada forma de vida. La posterior y paulatina eliminación de todos, excepto el héroe —o heroína en este caso—, los pasajeros de la nave forma parte del desarrollo del *cómo* en el filme; sin embargo debe resaltarse que el director tiene especial cuidado en mantener incógnita, prácticamente hasta el final, la imagen del *otro* destructor, esto contribuye a resaltar su carácter desconocido, impenetrable y amenazador.

La siguiente película es *Predator* (1987). La primera escena de este filme ofrece la llegada de una nave extraterrestre a la Tierra después de desprenderse de una gran nave nodriza; luego, y por un buen tiempo, parece ser la típica película de mercenarios en una complicada misión de rescate de secuestrados en medio de la tupida y peligrosa selva suramericana. Pero una serie de acontecimientos racionalmente inexplicables empiezan a suceder en medio de su trabajo. Hay un personaje de reparto que durante una buena parte de la película establece la conexión que el espectador debe inferir entre los sucesos extraños y la escena inicial de la nave espacial. “Billy” es un mercenario místico, con una visión diferente y mucho más penetrante que la del resto del comando, y sabe con certeza que *algo* fuera de lo normal los persigue y observa todo el tiempo. El espectador confirma la presencia sobrenatural cuando su visión física de la película se

ve súbitamente traspasada a la del cazador, o *Depredador*, en el clásico efecto del perseguidor que observa a sus víctimas sin ser visto; sólo que aquí el espectador ve lo que verían serpientes y otros reptiles: espectros de luz emanados por el calor de los cuerpos que rastrea. Este filme también tiene un especial cuidado en ocultar el máximo tiempo posible la visión plena de la entidad que ataca a los protagonistas, ente que finalmente resulta pertenecer a una raza de reptiles extraterrestres.

Dentro de la obra de Lovecraft son muy recurrentes las formas de lagartos y otros reptiles especialmente entre los Primordiales menores, esto puede explicarse por la antigüedad de estos animales sobre la Tierra y su increíble capacidad de adaptación y supervivencia, además de algunas particularidades propias de estas especies.

La siguiente película es una secuela de las dos antes referenciadas, ya que enfrenta a los protagonistas sobrenaturales de ambas. *Alien Vs. Predator* (2004) es un filme que guarda profundas similitudes con *Las Montañas de la locura*, la novela de H.P. Lovecraft. En la Tierra, un satélite privado ha detectado una señal inteligente justamente donde no debería haber ninguna: en una isla de la región Antártica. Una posterior expedición, conformada por geólogos, químicos, arqueólogos, alpinistas y otros especialistas encuentra una inmensa construcción piramidal subterránea que es catalogada como la primera pirámide construida en la Tierra por la primera civilización. La inmensa ciudad subterránea está decorada con estatuas y jeroglíficos que cuentan cómo los lagartos cazadores enseñaron a los hombres a edificar grandes monumentos, además establecieron en la Tierra un campo de batalla en el cual desarrollan su milenario combate cósmico contra otras entidades extraterrestres inicuas que son una plaga aniquiladora de toda forma viviente con que interactúe; estos últimos son los mismos seres hallados por la nave Nostromo en la película de 1979.

Finalmente *Misión a Marte* (2000), cuenta la historia de un grupo de astronautas terrestres que busca rescatar a sus antecesores perdidos en una previa misión exploradora en Marte. La expedición termina con el descubrimiento de una raza marciana que, como consecuencia de haber sido destruida por el impacto de un asteroide gigantesco, antes de abandonar para siempre el sistema solar siembra la semilla de la vida en la Tierra.

Otras películas que de uno u otro modo pueden ser relacionadas con los componentes del horror cósmico son:

*La mancha voraz* (1988), *Species* (1995); *Independence Day* (1996); *The astronaut's wife* (1999); *Red planet* (2000); *Signs* (2002) y, entre otros títulos, *Atomik Circus* (2008).

En cuanto a los filmes hechos directamente de adaptaciones de los escritos de Lovecraft pueden resaltarse:

*El palacio de los espíritus* (1963), protagonizada por Vincent Price y basada en la novela *El caso de Charles Dexter Ward*; *El monstruo del terror (Die, Monster, Die!)*, protagonizada por Boris Karloff en 1965, inspirada en el cuento *El color surgido del espacio*; *El horror de Dunwich* (1970), basada en el relato del mismo nombre; *Reanimador* (1985), hecha a partir del cuento *Herber West, reanimador*; *From Beyond* (1986), de una historia homónima; *The Curse* (1987), también del cuento *El color surgido del espacio*; *The Unnamable* (1988), de la historia del mismo nombre; *Bride of Re-Animator* (1990), de *Herber West, reanimador*; *The Resurrected* (1992), también de la novela *El caso de Charles Dexter Ward*; *Lurking Fear* (1994), a partir de una historia homónima; *Dagon* (2001), del relato del mismo nombre; *The Unnamable II: The Statement of Randolph Carter* (1993), hecha a partir del cuento *La declaración de*

*Randolph Carter* y, finalmente, *Necronomicon* (1993) que combina varios relatos: *The Rats in the Walls*, *The Whisperer in Darkness* y *Cool Air* (Gómez, 2006; “Lovecraft Movies”, 2007).

También en series de televisión como la clásica “*V*”, de mediados de la década de los ochenta, o la contemporánea *Los expedientes secretos X*, pueden hallarse componentes característicos del horror cósmico. Por ejemplo la primera de estas series trataba acerca de una raza de lagartos extraterrestres, que aparentaban ser físicamente iguales a los humanos, pero bajo una falsa piel escondían no sólo una repulsiva morfología reptiliana, sino la secreta intención de robar el agua de la Tierra para llevarla a su marchito planeta. *Los expedientes secretos X*, serie de finales del pasado siglo XX, con más de doscientos capítulos, muestra las aventuras de dos agentes del FBI cuyas misiones, de una u otra manera, siempre están relacionadas con eventos extraños cuya explicación ulterior y conjunta (es decir de la mayoría de los capítulos) está íntimamente ligada a la inmemorial presencia e influencia soterrada de entidades extraterrestres sobre la Tierra.

El horror cósmico ejemplifica nítidamente cómo lo desconocido es lo que más atemoriza, ya que la ilimitada e inexplorada vastedad del espacio estelar es el más idóneo escenario para que se oculte cualquier forma viviente necesariamente ignorada para el hombre. El inconmensurable espacio sideral es la encarnación moderna de ese primitivo *más allá* con que el hombre comenzó a percibir que su vida, que la vida en general, y los eventos acaecidos en ella, solamente son una parte de la existencia, el resto es totalmente *desconocido*.

## Conclusiones

Más allá del simple muerto y del castillo medieval, se retrocedió a épocas primitivas, prehistóricas, prehumanas, a épocas de oscuridad primigenia, de caos, de vagas formas protoplasmáticas del despertar del mundo. La arcaica capa geológica vino a simbolizar un estrato primitivo de la mente. Los terrores más antiguos de la humanidad resucitaron, como arte nuevo, al quedar liberados por el avance en profundidad de la razón. La viejísima creencia se convirtió en un novísimo arte. (Llopis, 1969, p. 15)

El miedo es un estado emocional y psíquico tan inherente al hombre como sus capacidades de pensar, de crear o sus necesidades orgánicas como la alimentación o el sueño. El miedo a la muerte y la literatura fantástica (de terror y horror, específicamente) poseen entrañables conexiones, puesto que la muerte fue la primera manifestación que el hombre conoció acerca de un absolutamente desconocido *más allá*, del mundo de ultratumba; y los ritos funerarios que se han practicado a lo largo y ancho del mundo antiguo y moderno no tienen otro propósito que alejar y desterrar el espíritu de quien recién ha fallecido, ya que este remanente incorpóreo, impuro y de naturaleza totalmente desconocida en el mundo de los vivos, revela la existencia de un plano sobrenatural que está totalmente fuera de cualquier control, y por lo tanto negado por la razón.

Pero el miedo producido a partir de una creación artística, ya sea literaria o cinematográfica, se convierte en una sensación placentera e incluso edificante ya que es generada voluntariamente, por el observador o el lector, ante un evento que en realidad no ofrece ningún peligro.

El cuento fantástico encuentra sus orígenes en la negación de la razón hacia todo lo que no se acopla con sus conceptos y en el mundo de ultratumba que simboliza lo ignoto y sobrenatural que se esconde tras la muerte, y extrapola sus contenidos hacia

todos los fenómenos y misterios (monstruos, construcciones, civilizaciones extraterrestres) que desde siempre, por la imposibilidad de su total entendimiento, han intrigado al hombre.

Cuando las formas evocadoras del miedo surgen a partir de construcciones artísticas como la literatura o el cine, que fueron los casos aquí tratados, hay ciertas condiciones especiales, inmanentes a cada forma de arte, que deben tenerse en cuenta para construir tanto el “arte terrorífico” como el “arte-horror”, que como ya vimos hacen referencia a condiciones específicas, además con funciones análogas, de la literatura de horror y del llamado cine de terror.

El horror cósmico, que surgió a partir de la obra de Lovecraft, fue un proyecto estético compuesto a partir de las muchas influencias tanto literarias como ideológicas de este escritor. La forma y el contenido de su obra son un producto teñido por los axiomas de la modernidad, y como tal desafía las formas y doctrinas que pretenden abarcar todo pensamiento y fenómeno bajo el manto de la “diosa Razón”. Los dioses Primordiales de Lovecraft son una *otredad* que afrenta a la creación misma, especialmente en el sentido *divino* aceptado cultural y socialmente en occidente.

La obra de Lovecraft también muestra, como otro producto de la modernidad occidental, cómo ésta (la obra) se ve transformada en una mixtura reconfigurada y resignificada, a partir de nuevas teorías y puntos de vista, de aspectos tradicionales (técnicos y socio-culturales) de determinada civilización, convirtiéndolos en una especie de sistema de movimiento perpetuo que oscila entre el progreso, el raciocinio, y la moralidad y la tradición.

El *Necronomicón* es la semilla inicial de su mitología y, por lo tanto, del horror cósmico. A partir de la inclusión en sus narraciones de este texto falso y los saberes

supuestos que esconde con relación a entes primigenios, es que se estructura el horror cósmico; este subgénero de la literatura fantástica es una arremetida contra lo que la modernidad pretende establecer en su aspiración de aprehensión del presente a través de una construcción social basada en una jerarquización racional de los fenómenos y eventos contenidos en la cotidianeidad; esto se debe a que la matriz temática del horror cósmico (el hecho de que la vida y la inteligencia en la Tierra sean la creación de demiúrgicos seres extraterrestres que constantemente buscan la reconquista del planeta, y que además estos seres sean desde todo punto de vista amorfos e indescritibles, en una palabra, impuros) encarna una *otredad* que amenaza lo culturalmente establecido y por lo tanto es inicua. Es una nueva negación al proyecto utópico de la modernidad.

El horror cósmico se consolidó como una división acreditada del género fantástico cuando su temática demiúrgica y sus personajes, los Primordiales, se convirtieron en el leitmotiv de un grupo de escritores denominados el Círculo Lovecraft. De modo que los Primordiales y demás personajes creados por el escritor de Providence, atravesaron los límites de sus propios escritos y pasaron a ser el vórtice de un subgénero literario con características muy específicas, a partir de las cuales se han nutrido también algunas historias del cine. El microcosmos que resultó con el hecho de que el campo de acción de la mitología lovecraftiana se haya ensanchado hacia otros escritores, y por consiguiente hacia otros contextos espaciales e histórico-culturales, derivó en la formación de ciertos fenómenos literarios propios de obras que, aunque independientes, presentan conexiones evidentes como la reaparición de personajes o la continuación de eventos.

La creación, por parte de un solo escritor, de un escenario que aportase mayor coherencia y cohesión a la base onírica y fantástica de sus relatos, derivó en un

movimiento literario denominado literariamente horror cósmico; el cual posee elementos muy característicos que lo acreditan para ser catalogado como una división autónoma dentro de la literatura fantástica, cuyos conceptos han trascendido las letras y se ha posicionado también como un leitmotiv en el cine de ciencia-ficción.

El conjunto de elementos estilísticos y temáticos que caracterizan al horror cósmico ha ido acoplándose y complementándose para crear un microcosmos literario, el *más allá* que la muerte evidenciaba evolucionó hasta los desconocidos y misteriosos confines del espacio exterior; muchos hombres modernos han dejado de creer en seres numinosos, la ciencia ahora explica los huracanes, los eclipses, los terremotos, pero el origen de todo (del universo, la vida y la consciencia) sigue inasequible, sólo hipótesis tanto científicas como religiosas se tienen sobre él. El espacio estelar y el origen del universo ofrecen una inextinguible combinación de misterios, de ideas y de historias. El horror cósmico se ubica justo en las grietas que quedan entre la ciencia y la creencia, entre la razón y la superstición, y llega hasta nuestro tiempo en forma de cuentos, novelas y películas de horror y ciencia-ficción, pero en esencia sigue siendo ese miedo a lo desconocido que los tiempos modernos han trasladado a la inmensidad de la bóveda celeste, tan desconocida y, en su colosal totalidad, tan fuera del alcance del intelecto humano como lo es la muerte para otros animales.

## Referencias

- Ackerman F.J. (comp.), (1979), “Introducción”, en *Las mejores historias de horror*, Barcelona, Bruguera.
- Alien* (1979), [película], Ridley Scott (dir.), Estados Unidos, 20th Century Fox (prods.).
- Alien vs Predator* (2004), [película], Paul Anderson (dir.), Estados Unidos, 20th Century Fox (prods.).
- Asturias, M.A. (1949), *Hombres de maíz*, Buenos Aires, Losada, pp. 182—262.
- Borges, J.L. (2006), “There are More Things” [en línea], disponible en: [http://ar.geocities.com/elspamesmierda/Borges/there\\_are\\_more\\_things.htm](http://ar.geocities.com/elspamesmierda/Borges/there_are_more_things.htm), recuperado: 16 de enero de 2009.
- Butor, M. (1967), “Balzac y la realidad”, en *Sobre literatura*, vol. I, Barcelona, Seix Barral, pp. 125-145.
- Carroll, N. (1987, septiembre-noviembre), “The Nature of Horror”, en *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 46, núm. 1, pp. 51-59.
- Cortés, J.M. (1997), “Lo monstruoso o la fragilidad del orden social”, en *Orden y caos*, Barcelona, Anagrama, pp. 17-40.
- De Fez, D. (2007), *Películas clave del cine de terror moderno*, Barcelona, Robinbook.
- Domínguez, V. (edit.), (2002), *Los dominios del miedo*, Madrid, Biblioteca nueva.
- Ende, M. (1995), “Fantasía en peligro”, en *La historia interminable*, Madrid, Alfaguara, pp. 19-32.
- Freud, S. (1985), “El tabú de los muertos”, en *Tótem y tabú*, Madrid, Alianza, pp. 73-88.

- Gómez, T. (2006), *Lovecraft. La antología*, Barcelona, Océano.
- Homero (1974), *La Íliada*, Barcelona, Bruguera.
- Kafka, J. (1975, mayo), “Why Science Fiction?”, en *The English Journal*, vol. 64, núm. 5, pp. 46-53.
- Levin, I. (1971), *El bebé de Rosemary*, Barcelona, Círculo de Lectores.
- Llopis Paret, R. (comp.), (1969), *Los mitos de Cthulhu: H. P. Lovecraft y otros. Narraciones de horror cósmico*, Torres Oliver, F. (trad.), Madrid, Alianza.
- (1985), “El cuento de terror y el instinto de la muerte”, en *Literatura fantástica*, Madrid, Siruela, pp. 92-102.
- Lovecraft, H.P. (1993), *The Lurking Fear and other stories*, New York, Ballantine Books.
- (1995), *El horror en la literatura*, Torres Oliver, F. (trad.), Madrid, Alianza.
- (1998), *Las montañas de la locura*, México D.F., Fontamara.
- (2008), “Historia del Necronomicón”, en *Necronomicón. H.P. Lovecraft*, Madrid, La Factoría de Ideas, pp. 258-261.
- (2008), “El color que vino del espacio”, en *H.P. Lovecraft: Cinco relatos insólitos*, Bogotá, Publicultural, p. 57.
- “Lovecraft Movies” (2002) [en línea], disponible en: H:\HPLA- Lovecraft Movies.htm, recuperado: 16 de enero de 2009.
- Misión a Marte* (2000), [película], Brian de Palma (dir.), Estados Unidos, Paramount Pictures.
- Oakes, T. (1997, septiembre), “Place and Paradox of Modernity”, en *Annals of the Association of American Geographers*, vol. 87, núm. 3, pp. 509-531.

- Poe, E. A. (1998), “Los crímenes de la calle Morgue”, en *Narraciones extraordinarias*, Bogotá, Panamericana, pp. 32-66.
- Predator* (1987), [película], [John McTiernan](#) (dir.), Estados Unidos, 20 th Century Fox (prods.).
- Rozo, A. (1934), “She was a Phantom of Delight” y “Hamlet’s Soliloquy”, en *Pocket English Literature and Reader*, Bogotá, El Mensajero.
- Shelley Wollstonecraft, M. (1968), “Author’s Introduction”, en *Frankenstein*, New York, Magnum, pp. 5-14.
- Stoker, B. (1984), “Diario de Jonathan Harker”, en *Drácula*, Bogotá, Oveja Negra, pp. 29-80.
- Todorov, T. (2003), *Introducción a la literatura fantástica*, México D.F., Coyoacán.
- Turner, J. (comp.), (1999), *Stories Inspired by H. P. Lovecraft. Cthulhu 2000*, New York, The Ballantine Group.
- Tyson, D. (2005), *Necronomicón. El libro maldito de Alhazred*, Madrid, Edaf.
- (1998), “Dagón” [en línea], disponible en: <http://www.donaldtyson.com/dagon.html>, recuperado: 16 de enero de 2009.
- (1998), “The Truth About The Necronomicon” [en línea], disponible en: <http://www.donaldtyson.com/nomicon.html>, recuperado: 16 de enero de 2009.
- Valenzuela Arce, J.M. (1991, enero-febrero), “Modernidad, postmodernidad y juventud”, en *Revista Mexicana de Sociología*, vol. 53, núm. 1, pp. 167-202.
- Yáñez, M. (1976), *La nigromancia*, Madrid, Andina.

## Bibliografía

- Allen, L. (1986, abril), "Recommended: H.P. Lovecraft", en *The English Journal*, vol. 75, núm.4, pp. 73-74.
- Carroll, N. (1981, marzo-mayo), "Nightmare and the Horror Film: The Symbolic Biology of Fantastic Beings", en *University of California Press*, vol. 34, núm. 3, pp. 16-25.
- Derleth, A. (1952, febrero), "Contemporary Science-Fiction", en *College English*, vol. 13, núm.4, pp. 187-194.
- Katovich, M.A. (1993, noviembre), "The Stories Told in Science-Fiction and Social Science: Reading 'The Thing' and Other Remakes from Two Eras", en *The Sociological Quarterly*, vol. 34, núm. 4, pp. 619-637.
- Lázaro, A. (2007), *El club Lovecraft*, Bogotá, Planeta.
- Lovecraft, H.P. (1970), *Horror en el museo. H.P. Lovecraft y otros*, Barcelona, Biblioteca contemporánea.
- (1994), *Hongos de Yuggoth y otros poemas fantásticos*, Madrid, Valdemar.
- (1998), *Viajes al otro mundo. Ciclo onírico de Randolph Carter*, Madrid, Alianza.
- y Derleth, A. (1998), *La habitación cerrada y otros cuentos de terror*, Madrid, Alianza.
- (2002), *El caso Charles Dexter Ward*, Santiago de Chile, Centro gráfico.
- (2002), *La sombra sobre Innsmouth*, Madrid, Edaf.
- Muscolo, S. (2005), *Tzvetan Todorov y el discurso fantástico*, Madrid, Campo de Ideas.
- Trías, E. (1992), *Lo bello y lo siniestro*, Barcelona, Ariel.

Patiño Díaz, G. (2005), *Citas y referencias bibliográficas*, Bogotá, Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

Price, R. (comp.), (1993), *The Hastur Cycle*, Oakland, Chaosium.

Quevedo Alvarado, M.P. (1999), *El límite: los dioses temporales o el horror como circunstancia semiótica*, Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana, Carrera de literatura.

