

## II. UNA GROTESCA NOSTALGIA (GENERALIDADES DE LA OBRA DE LOVECRAFT)

Para introducir la esencia de la obra de Howard Phillips Lovecraft en términos que cumplieran con un mínimo de concreción, podríamos remitirnos al comentario de David E. Schultz: “La característica particular más notable del trabajo maduro de Lovecraft es el desarrollo de su *anti-mitología*. [Sus] obras tempranas frecuentemente exploraban la *incertidumbre* en las mentes de los narradores de los relatos” (212-13).<sup>1</sup> Con lo anterior, se da a entender que las bases de Lovecraft son las estructuras míticas arquetípicas que han permeado la mente humana desde tiempos prehistóricos.

Sin embargo, Schultz advierte que “Lovecraft no se conformó con vestir esqueletos antiguos con ropa nueva” (212).<sup>2</sup> En otras palabras, no se queda en un simple pastiche, sino que *renueva* las concepciones mitológicas al ubicarlas en un universo *vasto y desconocido*: las concepciones que relegamos como míticas y supersticiosas a causa de nuestros modelos racionalistas, recuperan todo su potencial estremecedor. Ello en razón de que el universo donde se ubican deja de ser el entorno donde la ciencia y la razón, supuestamente, podían brindarnos todas las respuestas.

Ese *abismo cósmico* se revela como un océano oscuro e indefinible, donde la noción de “imposible” deja de tener sentido y nuestra comprensión es irrelevante con respecto del curso de sus fenómenos. Así pues y, pese al ingenuo optimismo que la razón intentó *imponer* más que promover, el hecho incuestionable es que la mayor parte del universo circundante sigue determinándose como una interrogante en nuestra percepción. Nuestra *ignorancia* constituye un

---

<sup>1</sup> “The single most notable characteristic of Lovecraft’s later work is the appearance and development of his antimythology [...] Lovecraft’s early stories often explored psychological uncertainty in the minds of the stories’ narrators”. Salvo indicación contraria, todas las traducciones son mías.

<sup>2</sup> “Lovecraft did not merely place new clothes on old skeletons”

escollo colosal cuya altura sobrepasa nuestro campo de visión, entendiendo este último como constituido tanto por la razón como por la superstición.

En resumen, la obra de Lovecraft alude a *desconocidas* instancias cósmicas que, dada la imposibilidad de abarcarlas con nuestra comprensión y medios de conocimiento, está por encima tanto de la razón como de la superstición, no quedando más alternativa para el ser humano que sucumbir al *terror*.

### **II.1. Los temas**

Aunque no abarca un periodo superior a cuatro décadas, la obra de Lovecraft atravesó por múltiples etapas antes de definir su esencia. Sin embargo, un ciclo en particular en que los caracteres arriba mencionados encarnan con mayor nitidez, y que de hecho se considera la marca distintiva de Lovecraft como esteta, es el de los *Mitos de Cthulhu* (Llopis, “Los Mitos de Cthulhu” 44-52).

En concreto, constituye un conjunto de relatos centrados en una antigua raza cósmica que dominó la Tierra antes de la aparición de los humanos: los Primordiales. Esta raza alcanzó niveles prodigiosos de desarrollo en vastos e indefinibles campos del conocimiento. Sin embargo, la ambición de poder nubló sus intereses, por lo cual iniciaron una cruenta guerra contra la otra raza que prevalecía a la par de ellos: la Gran Raza de Yith. Esta última, gracias a su naturaleza inmaterial y al haber descubierto el medio para trascender los límites del tiempo, huyó hacia el siglo CC d. C., apoderándose de una especie de escarabajos que, por entonces, eran la última forma viviente sobre el planeta.

Los Primordiales decidieron entonces llevar la guerra contra los mismos Dioses Arquetípicos, rectores últimos del destino del universo. Sin embargo fueron derrotados y, como castigo, desterrados y encerrados en diversas zonas remotas del cosmos. El Gran Cthulhu, el más

poderoso de todos, fue uno de los condenados a purgar el castigo en la tierra: permanece en un estado de mágico sueño eterno bajo la sumergida ciudad de R'lyeh, en el Pacífico Sur.<sup>3</sup>

Como cualquier mitología que se precie, los *Mitos* cuentan también con sus manuscritos y grimorios malditos. El más destacado es el “infame” *Necronomicón*, del árabe loco Abdul Alhazred, nombre que fuera uno de los primeros pseudónimos de Lovecraft. Entre otros textos similares figuran el *Cultes des Goules* (*Los cultos de los gules*), *De Vermis Mysteriis* (*Los misterios del Gusano*), los *Manuscritos Pnakóticos* y los *Unaussprechlichen Kulten* (*Los cultos inexpresables*).

David Hernández de la Fuente identifica tres temáticas básicas en la obra de Lovecraft, que son las siguientes:

### ***Lo dionisiaco***

Es el elemento fundamental del *opus* lovecraftiano, remitente a una noción de vida cíclica y eterna, es decir, el arquetipo del *eterno retorno* a los orígenes (Kerényi citado en Hernández de la Fuente 42). Desde luego, este elemento se ve matizado con una profunda *nostalgia*, puesto que Lovecraft no olvida ubicarse en un momento histórico donde predomina la decadencia. A partir de este tema desfilan multitudes de arquetipos en el sentido jungiano, entre los que se puede destacar el frecuente uso de *epítetos*: “el Gran Cthulhu”, “Hastur el Inefable” y “Yog-Sothoth, el Uno-en-Todo y el Todo-en-Uno”, son algunos de estos casos.

La idea de la *degeneración* (44) es otro de estos arquetipos, entendida como una alegoría de lo perdido, es decir, la decadencia de lo que, en su presente, se caracterizó por un gran esplendor.

---

<sup>3</sup> Cthulhu no fue, por otra parte, el líder de la rebelión. Esta función le correspondió a Azathoth, quien en razón de ello fue privado de inteligencia y voluntad y condenado a permanecer eternamente en el Caos, fuera del tiempo y el espacio. Cabe aclarar, por otra parte, que Azathoth no es precisamente un Primordial sino un “Dios Exterior”, otra variante de divinidad al lado de las Arquetípicas.

Sin embargo, y en sintonía con la noción de *ciclo*, la degeneración se vincula con el *sacrificio* (45): éste consiste en la renovación de la *vida* por medio de la *inmolación* violenta y frenética, lo cual se manifiesta mediante la *locura* que ataca a los personajes lovecraftianos después de entrar en contacto con las esferas de lo desconocido. Otra forma de renovación de la vida es el eventual retorno de los Primordiales a su lugar preponderante sobre la Tierra, que supondrá la eliminación del concepto de vida humano.

Lo anterior nos permite comprender por qué Lovecraft nunca se preocupó por sistematizar los *Mitos*: estos arquetipos forman *unidades independientes* por lo que respecta a cada relato (Sprague de Camp 527). Es su *universalidad*, su omnipresencia, lo que permite establecer los vínculos.<sup>4</sup>

### ***Lo gótico***

Se deriva del anterior, en tanto que consiste en una forma *moderna* de la nostalgia: es la añoranza por el pasado dentro de un concepto prerromántico, caracterizado por su virulencia y rebeldía y la exaltación de elementos como *ruinas sombrías* y *decadentes* con alusiones a dimensiones ultraterrenas. En palabras de Hernández de la Fuente: “Lo gótico es un romanticismo desolado y *sobrenatural*, azotado por el viento” (48).<sup>5</sup>

Concretamente, el gótico lovecraftiano se manifiesta mediante una serie de fantasías *grotescas*, con motivos como la quema de brujas, guerras tribales y la mortandad de los puritanos venidos en el *Mayflower*. Sus escenarios, lejos de las húmedas abadías europeas, son reemplazados por el estilo colonial y “georgiano” (50). Sin embargo, en su esencia fundamental

---

<sup>4</sup> La denominación misma de “*Mitos de Cthulhu*” no fue creación de Lovecraft. Su concepción, así como la sistematización propiamente dicha de los relatos que lo componen, es obra de August Derleth.

<sup>5</sup> Las itálicas son mías.

este gótico lovecraftiano no se diferencia mucho de su contraparte europea dieciochesca, ni del ya abordado arquetipo del eterno retorno: la degeneración (ruinas “georgianas”) es la forma que adopta una muerte necesaria (sacrificio) para retornar a un antiguo estado vital de esplendor, que no es otro que la *irracionalidad* (relegada a segundo plano por el racionalismo de la Ilustración).

### ***Lo místico***

“Nada hay en la mitología lovecraftiana que no sea ensueño” (51), señala Hernández de la Fuente con contundencia. También en sintonía con lo dionisiaco, la cuestión onírica en Lovecraft es uno de sus más eficaces recursos para superar la nostalgia. A través del sueño, los personajes son capaces de acceder a verdades indefinibles, inexpresables por medio de los pobres alcances del lenguaje humano. Un ejemplo de ello es la arquitectura incomprensible de la ciudad sumergida de R’lyeh.

El onirismo, de esta manera, se constituye como “un vínculo entre dos mundos, un viaje al más allá” (52). Dicho viaje es en sí otra forma de *sacrificio*: la renuncia a la definición del individuo dentro de los parámetros humanos, es decir, una elevación hacia una especie de estado de gracia, del cual ya no es posible retornar y mucho menos describir por medio del lenguaje.<sup>6</sup>

Hernández de la Fuente nos presenta también un completo resumen de los temas lovecraftianos:

La poética lovecraftiana parte de los mundos góticos y de la influencia de ciertos autores. Pero en ella hay rastros de ese sentir especial, cercano al mundo de los antiguos dioses: desde la antigüedad ha recuperado una musicalidad perturbadora,

---

<sup>6</sup> La saga de Randolph Carter constituye quizá el mejor conjunto de casos de la utilización del tema onírico por parte de Lovecraft. En castellano está disponible en el volumen *Viajes al otro mundo: ciclo de aventuras oníricas de Randolph Carter*, publicado por Alianza Editorial.

un ritmo dionisiaco. De lo gótico, las atmósferas. Y lo ha teñido todo con el blanco místico del iniciado. (52-53)

Podemos complementar la cuestión de la temática de Lovecraft con algunos apuntes de Rafael Llopis. El teórico catalán atribuye a Lovecraft la creación de un híbrido entre Infierno y Paraíso: “un Otro Mundo, sagrado y terrible a la vez” (“Introducción: *En busca del paraíso perdido*” 17). De esta manera, lo maravilloso dionisiaco se acompaña también por lo *terrible* y lo *estremecedor*. En relación con lo expuesto por Hernández de la Fuente, Llopis describe la obra lovecraftiana como la expresión de un *conflicto* entre el deseo de *regresión* hacia mundos o etapas pertenecientes a un pasado remoto ya perdido, y el *temor racionalista* ante el peligro de que tales nociones, *reprimidas* más que superadas por la acción de la razón, recobren vigor.

En otras palabras, es un conflicto entre la noción dionisiaca de retorno a los orígenes y la racionalista, que concibe la existencia como una linealidad indefectiblemente condenada a alcanzar un futuro. El pasado adquiere un carácter *tenebroso e inquietante*, aun cuando ha pertenecido a nuestra propia experiencia, por lo cual se trata de evitar revivirlo. Esto se verá con mayor detalle en el capítulo IV cuando se analice el tema de “lo siniestro”, de Freud.

## **II.2. El estilo**

Personalmente coincido con las opiniones por venir de otros teóricos acerca de lo desesperante y, en ocasiones, insoportable estilo lovecraftiano; defecto atribuible a su pedantería desenfrenada y su proclividad a la *sobreadjetivación*.

En principio, David Punter y Glennis Byron reconocen que “su estilo es verboso, profuso, aunque capaz de provocar un impacto breve y repentino” (144).<sup>7</sup> Louis Vax es incluso más radical: “se vale a menudo del superlativo, recurso fácil que nos mueve a sonreír” (100). Más

---

<sup>7</sup> “his style is wordy, profuse, yet capable of delivering a short sharp shock”

adelante lo compara con Poe para enfatizar el desagrado que le produce su estilo: “Cuando Poe ha cesado de espantarnos nos deja aún la posibilidad de gozar estéticamente de la obra. Al estremecimiento que produce el terror sucede el que nace de lo bello. Lovecraft no nos deja nada” (100-101).

Con lo anterior, no debe extrañarnos que Llopis desdeñe “la belleza formal de la obra de Lovecraft” (“Introducción” 18) como razón de peso para leerlo: “[el] inglés que escribe Lovecraft, no sólo no es antológico, sino que es francamente detestable” (“Introducción” 18).

La cuestión del estilo nos queda más que clara: la “prosa multiforme” de Lovecraft, como la denomina Hernández de la Fuente (53), con sus descripciones “barrocas, arcaicas, demenciales” (54), a pesar de su excepcional potencial evocador de terrores arcaicos y primordiales, no constituye en sí una lectura especialmente agradable o placentera. Es frecuente que el lector se sienta abrumado, saturado ante la caótica acumulación de sensaciones y situaciones que, en razón de su poderío, se vuelven insoportables para los límites de la percepción.

Defecto o virtud sutil: si el interés de Lovecraft era realmente la consecución de un lenguaje capaz de expresar la esencia de lo indefinible y lo desconocido, encarnando todo su caos y ausencia de formas definidas que lo caracterizan y este estilo ramplón fue su forma de conseguirlo, o si sencillamente el tema se mantuvo siempre por encima de sus capacidades expresivas, ésa es una cuestión suficiente para iniciar una discusión aparte.