



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Ex luce ad tenebras.

Los mecanismos del horror y la locura en la literatura
de H. P. Lovecraft

Ex luce ad tenebras.

The mechanisms of horror and madness
in H. P. Lovecraft's literature

Autor

Samuel Llonga Ejarque

Director

Dr. José Ángel Blesa Lalinde

Facultad de Filosofía y Letras

Filología Hispánica

2019

Índice

Introducción.....	3
1. Biografía de Lovecraft.....	5
1. 1. Infancia y juventud.....	5
1. 2. Madurez literaria	6
1. 3. Legado y leyenda.....	9
2. Principales influencias literarias de Lovecraft.....	11
2. 1. Edgar Allan Poe.....	11
2. 2. Lord Dunsany.....	13
2. 3. Arthur Machen.....	14
3. Lovecraft y lo fantástico.....	16
3. 1. Definición de lo fantástico.....	16
3. 2. El miedo y lo fantástico.....	18
4. Los Mitos de Cthulhu.....	21
4. 1. El horror cósmico.....	21
4. 2. Elementos recurrentes en los Mitos de Cthulhu.....	25
4. 3. Los mitos de Derleth.....	27
5. Un universo enajenado.....	28
5. 1. Freud y lo ominoso.....	28
5. 2. Kayser y lo grotesco	30
5. 3. Los sueños como manifestación de lo grotesco.....	31
6. La cordura de los narradores.....	33
7. Influencia de Lovecraft.....	37
7. 1. Stephen King.....	37
7. 2. Jorge Luis Borges	38
8. Conclusiones.....	40

Referencias bibliográficas.....42

 Obras literarias.....42

 Estudios consultados.....42

Introducción

El objeto del presente trabajo es analizar el pensamiento y la filosofía que Howard Phillips Lovecraft plasmó en sus obras y que dieron forma al subgénero literario por el que hoy en día es considerado uno de los escritores más importantes del siglo XX: el «horror cósmico». Se estudiará también su relación con autores literarios anteriores y posteriores a él, y con el género fantástico en general. El primer apartado es una breve síntesis de la vida de Lovecraft, su carrera literaria y los estudios realizados sobre su persona y su trabajo. Pese a que la popularidad del autor ha ido en aumento en las últimas décadas, no solo en los países de habla inglesa sino en todo el mundo, considero especialmente necesario este punto, no solo teniendo en cuenta a aquellas personas que desconocen los detalles de su vida, sino también al considerable volumen de trabajos en torno a su figura que, ya fuera por falta de exhaustividad o de fuentes fiables, han contribuido a generar una imagen equivocada del escritor.

El tema del segundo punto son los tres autores que, en opinión de prácticamente todos los críticos y estudiosos, ejercieron una mayor influencia en la literatura de Lovecraft. Dada la extensión limitada de este trabajo, y considerando que la marca de los tres escritores da una idea nítida del estilo que desarrolló Lovecraft, he juzgado adecuado no ahondar en otros influjos de origen literario o extraliterario.

Los rasgos del género fantástico son discutidos en el tercer apartado, presentando primero el debate existente desde hace años en torno a lo fantástico y comparando las posturas de Tzvetan Todorov con las de Ana María Barrenechea y David Roas. Después se sopesa y analiza la relación del miedo con el género en cuestión, que para muchos autores, incluido el propio Lovecraft, es clara e indispensable.

En el cuarto punto trato de resumir de forma concisa las principales características del tipo de terror que desarrolló el maestro de Providence como reflejo de su propia filosofía cosmicista y materialista: el horror cósmico. También son explicados el Círculo de Lovecraft, los Mitos de Cthulhu y los diferentes elementos que reaparecen una y otra vez en ellos (criatura, libros, lugares) y a través de los que es expresado el horror cósmico. Así mismo, expongo las diferencias más importantes entre la visión de la realidad que tuvo Lovecraft y la que trató de transmitir August Derleth tras su muerte.

El quinto apartado supone un pequeño análisis de la estética lovecraftiana desde una serie de premisas tomadas de la teoría de psicoanálisis freudiano y de las investigaciones realizadas por Wolfgang Kayser en torno al concepto de lo «grotesco».

El sexto punto, después de haber analizado el efecto de lo fantástico y de lo sobrenatural, pone el foco sobre otro tema ligado al horror cósmico que depende de él y al mismo tiempo lo niega: la posibilidad de que el narrador no haya percibido adecuadamente un determinado acontecimiento, que se lo haya imaginado, que su juicio se encuentre trastornado o que, sencillamente, halla enloquecido. Los mismos narradores expresan muchas veces sus dudas respecto a sus propios testimonios, y con frecuencia desean que sus recuerdos sean más un producto de la locura que de una experiencia real. En el caso de tratarse efectivamente de locura, las perspectivas que los relatos se vuelven menos amenazadoras, aunque siguen siendo siniestras.

El último apartado trata de la influencia de las obras literarias de Lovecraft en el mundo moderno, centrándose en los rasgos estilísticos propios de su producción artística que reaparecieron posteriormente en la de otros dos importantes escritores del siglo XX: Stephen King y Jorge Luis Borges.

1. Biografía de Lovecraft

1. 1. Infancia y juventud

Howard Phillips Lovecraft nació el 20 de agosto de 1890 en Providence, Rhode Island, en el seno de una distinguida familia burguesa de ascendencia británica. Sus padres fueron Sarah Susan Phillips Lovecraft y Windfield Scott Lovecraft, viajante de comercio de la Gorham Silver Company, dedicada al comercio de joyas y metales preciosos. Cuando contaba solo tres años de edad, su padre sufrió un colapso nervioso y fue ingresado en un hospital psiquiátrico, donde moriría en 1898 a causa de una paresia general causada por una neurosífilis. El pequeño quedó desde ese momento al cuidado de su madre, sus dos tías y su abuelo materno Whipple Van Buren Phillips, pasando su infancia en la casa familiar de este último, en cuya biblioteca encontraría todo lo necesario para saciar sus intereses culturales y científicos (Klinger, 2017).

Lovecraft padeció numerosas enfermedades a lo largo de su infancia, algunas de ellas de naturaleza psicológica. Por esta razón, muchos de sus primeros años de escuela los pasó en casa, donde a pesar de su delicada salud dio muestras de ser un niño prodigio, siendo capaz de recitar poesía a los dos años y de leer a los tres (Fernández Ozores, 2016). Su precoz lectura de *Las mil y una noches*, con tan solo cinco años, despertó en él un amor por lo extraño y lo fantástico que lo acompañaría durante el resto de su vida, así como una fascinación por la imaginería árabe que influiría en su producción literaria posterior y de la que sería un fruto temprano la creación del personaje Abdul Alhasred, el árabe loco autor del *Necronomicón* (Gurpegui, 2018).

Otro elemento característico de su literatura que se gestó en esta etapa fue el empleo de sus propios sueños como material literario. En una pesadilla recurrente que sufría a los siete años aparecían unas criaturas horribles que devoraban su estómago, a las que bautizó como «descarnadas alimañas de la noche» e incluyó en su novela corta *La búsqueda onírica de la ignota Kadath¹*, la cual completó casi treinta años después de esas noches espantosas (Gurpegui, 2018).

En 1898 comenzó a ir a la escuela, y a partir de entonces su infancia no fue muy diferente de la de cualquier niño de su época: a los diez años aprendió a montar en bicicleta, pasatiempo del que disfrutó durante toda su vida; recibió clases de violín, aunque las terminó abandonando a pesar de tener cierto talento para la música, y fundó con un pequeño grupo de amigos, influidos por la literatura de Poe y Arthur Conan Doyle, la Agencia de Detectives de Providence (Gurpegui, 2018).

Uno de los aspectos más complejos de la niñez de Lovecraft es su relación con su madre. Muchos estudiosos la han visto como una figura opresiva y la causa de muchos de los traumas

¹ Esta novela corta, escrita entre 1926 y 1927, fue publicada póstumamente por Arkham House en 1943.

psicológicos de su hijo², pero para otros su presencia fue decisiva a la hora de desarrollar su sensibilidad artística y su gusto por la ciencia y la literatura (Klinger, 2017). Gurpegui (2018), que considera descabellado negar cualquiera de estas posibilidades, señala que uno de los puntos sobre los que más se incide al hablar del peso negativo de su madre es la relación de Lovecraft con el sexo. Contrariamente a lo que muchos autores afirman, el sexo no está ausente en la obra del autor, pero sí presentado como un acto potencialmente nocivo, pues por lo general resulta en el nacimiento de extraños seres híbridos, como se aprecia en cuentos como «Hechos tocantes al difunto Arthur Jermyn y su familia» (1921) o «El horror de Dunwich» (1928).

1. 2. Madurez literaria

La pasión de Lovecraft por la escritura dio sus frutos ya durante su infancia, durante la cual produjo una asombrosa cantidad de textos científicos, que en su mayoría versaban sobre astronomía. Su primera publicación, de hecho, fue una crítica a la «ciencia» de la astrología que apareció en 1906 en la revista *Providence Sunday Journal*. Un posible comienzo de su carrera como autor de relatos de terror pudo ser «La bestia en la cueva», que escribió a los quince años, pero es probable que ya hubiera completado otros trabajos que no quisiera dar a conocer. Tras un lapso de casi una década, durante el cual cultivó sobre todo la poesía y el ensayo, compuso 1917 «La tumba» y «Dagón», obras mucho más pulidas que la antes mencionada. La segunda de estas fue el primer trabajo que Lovecraft publicó de profesional en noviembre de 1919 en *The Vagrant* (Klinger, 2017).

Durante este tiempo comenzó a formar una creciente red de corresponsales con amigos y admiradores, entre los que se contaban Robert Bloch, Robert E. Howard y Clark Ashton Smith. La extensión y la frecuencia de sus cartas lo convertirían en uno de los autores del género epistolar más prolíficos del siglo XX. A lo largo de toda su vida, según estima L. Sprague de Camp (2002), Lovecraft escribió alrededor de 100.000 cartas.

La madre de Lovecraft, cuyas condiciones físicas y mentales estaban muy deterioradas, fue internada en 1919, tras sufrir un colapso nervioso, en el mismo hospital psiquiátrico en el que había sido ingresado su marido, y murió dos años después como resultado de una operación mal realizada. Esta pérdida afectó profundamente a Lovecraft, pero logró recuperarse tras el transcurso de unas semanas y asistió a una convención de periodistas aficionados en Boston, el 4 de julio de 1921. Allí conoció a Sonia Greene, una mujer judía ucraniana siete años mayor que él con la que contrajo matrimonio en 1924, para sorpresa e incluso espanto de algunos de sus amigos y familiares (y muy

2 Además de prohibirle jugar con otros niños y de insistir en su distinguida ascendencia británica, que lo hacía superior a los salvajes compatriotas con los que les había tocado vivir, Sarah Susan Phillips llegó a declararle a su hijo que era físicamente horrendo (Derleth, 1982; Joshi, 2013).

especialmente para las hermanas de su difunta madre), y tras la boda se mudó al apartamento de esta en Brooklyn (Klinger, 2017).

Las perspectivas iniciales de la pareja fueron buenas: Sonia abrió una sombrerería en la 5ª Avenida de Nueva York, y Lovecraft había logrado consagrarse como escritor profesional de renombre desde que se convirtió en colaborador habitual de la revista *Weird Tales*, fundada en marzo de 1923, en la que además se vieron reeditadas varias de sus historias previamente publicadas, siendo la primera de ellas «Dagón» en octubre de 1923. Por desgracia, esta colaboración no resultó económicamente provechosa para el escritor, pues «trabajaba por la esplendorosa tarifa de un centavo por palabra (los autores más populares cobraban centavo y medio por palabra). [...] en 1925 Lovecraft recibió 35\$ por "La ceremonia" y 25\$ por "Lo innombrable"» (Klinger, 2017: xliv). Tampoco gozó de gran popularidad entre los lectores de este tipo de publicaciones, siendo superado en este aspecto por Seabury Queen y sus relatos de Jules de Grandin, detective de lo sobrenatural (Fernández, 2012).

El escritor permaneció dos años en Nueva York, pero buena parte de este periodo lo pasó separado de su mujer, que se trasladó a Ohio para trabajar después de cerrar su sombrerería. Lovecraft se mudó a un apartamento del barrio de Red Hook de Brooklyn, distrito que acogió a un importante número de inmigrantes durante los años 20. En varias de sus cartas declaró odiar tanto Nueva York como la población inmigrante que en ella residía, sentimiento que él mismo reconocía en este último caso como excesivo e irracional, pero cuya intensidad era incapaz de mitigar (Klinger, 2017). La pésima visión que le estaba quedando de la ciudad quedó también plasmada en varios de sus relatos, entre ellos «El horror de Red Hook» (1925), pieza profundamente influida por su malestar en la ciudad y cargada de racismo (Gurpegui, 2018).

Esta actitud, exacerbada a causa de su penosa situación en Nueva York, le había sido inculcada desde su infancia, y en aquellos años se hallaba muy extendida sobre todo en Nueva Inglaterra. Lovecraft no estimaba en igual medida a todos los grupos de raza blanca, sino que consideraba inferiores a aquellos cuya ascendencia no era anglosajona (Joshi, 1996). Hay ciertos autores que hablan de un alejamiento de estas premisas hacia el final de su vida, pero es innegable que «el racismo fue prácticamente lo único que se mantuvo constante en su vida» (Gurpegui, 2018: 55).

Sintiéndose un extraño en Nueva York, separado de su mujer e incapaz de escribir, Lovecraft decidió regresar en la primavera de 1926 a Providence, donde permanecería el resto de su vida. Sus tías se opusieron a que Sonia abriera un negocio en la ciudad, por lo que su matrimonio, que ya antes se encontraba en una situación precaria, quedó prácticamente disuelto. Ni Lovecraft ni Greene

revelarían nunca demasiados detalles acerca del fracaso de su relación, y en 1929 ambos acordaron un divorcio amistoso que nunca llegó a consumarse (Klinger, 2017).

El regreso a Providence, ciudad a la que su vida siempre había estado ligada hasta su marcha a Nueva York, supuso el inicio de la última fase de su literatura. Su periodo de experimentación e imitación de los estilos de otros autores había terminado, y en los años que siguieron vieron la luz sus mejores obras literarias:

«La llamada de Cthulhu», en muchos aspectos su historia más representativa, se escribió entonces, seguida al poco por la autobiográfica *La búsqueda en sueños de la ignota Kadath* y su espléndida *El caso de Charles Dexter Ward*, ninguna de las cuales se publicó en vida del autor. La favorita del propio Lovecraft, «El color que cayó del cielo», se escribió también en 1927. [...] el año 1931 trajo dos de las historias más famosas de Lovecraft, *En las montañas de la locura* y «La sombra sobre Innsmouth». (Klinger, 2017: XLV)

Durante este tiempo siguió en contacto con sus amigos y seguidores a través de un ingente volumen de cartas, y realizó varios viajes a Quebec, Filadelfia y otros lugares de Nueva Inglaterra en busca de antigüedades y objetos curiosos (Gurpegui, 2018).

Los años previos a su muerte estuvieron plagados de sufrimiento. Pese a su duro trabajo, la pobreza en la que vivía aumentó, y en 1932 su querida tía, Lilian D. Clark, murió, y Lovecraft, incapaz de subsistir con sus exiguos recursos, se mudó con su otra tía, Annie E. P. Gamwell, al apartamento de alquiler en el que esta vivía, en el número 66 de College Street, cerca de la Biblioteca John Hay (González Grueso, 2011).

Sus últimas historias, cada vez más largas y complejas, resultaron casi imposibles de vender, y esto lo forzó a trabajar como revisor o escritor fantasma de otros autores para sustentarse. En 1936 el suicidio de Robert E. Howard, uno de sus corresponsales más cercanos, lo dejó profundamente confundido y entristecido. Para aquel entonces, la enfermedad que le causaría la muerte (cáncer intestinal) se hallaba en una fase tan avanzada que poco se podía hacer para tratarla. Pese a los crecientes dolores que lo aquejaban, Lovecraft trató de salir adelante durante el invierno de 1936-1937, pero finalmente tuvo que ser internado en el Jane Brown Memorial Hospital el 10 de marzo de 1937, donde murió cinco días después. Fue sepultado el 18 de marzo en la parcela de la familia Phillips en el cementerio de Swan Point.

Nació y murió en Providence y en su pequeña y sencilla tumba se puede leer una frase que resume mejor que cualquier texto la relación con su ciudad natal: «*I am Providence*». [...] la capital de Rhode Island [...] fue tabla de salvación y a la vez causa de muchos de los problemas que le persiguieron durante toda su vida. (Gurpegui, 2018: 37)

1. 3. Legado y leyenda

Lovecraft no gozó de gran reconocimiento en vida, y aparte de los aficionados a los relatos de horror, prácticamente nadie prestó atención a su producción literaria. Tras su muerte, sin embargo, se granjeó la atención de un público mucho más amplio, y hubo un duelo generalizado entre los escritores de terror y los periodistas aficionados y se publicaron numerosos tributos. Los jóvenes escritores August Derleth y Donald Wandrei, ambos amigos íntimos de Lovecraft, decidieron crear la editorial Arkham House Publishers en 1939 para mantener vivo el legado literario del maestro de Providence (Klinger, 2017).

A partir de este momento, los detalles de su vida y su obra atrajeron la atención de un público mucho más amplio, pero la información aportada acerca de estos temas fue durante mucho tiempo muy sesgada: «en ocasiones es un sesgo derivado de los propios intereses y creencias del autor en cuestión y en otras ocasiones son sesgos que derivan de la falta de información y fuentes escritas del momento» (Gurpegui, 2018: 27). Lovecraft terminó convirtiéndose en un «hombre devorado por su propia leyenda alimentada por la leña de decenas de incompletas y sesgadas visiones sobre él y su obra» (Gurpegui, 2018: 25). Los americanos, como declaró Maurice Lévy durante el ciclo *Actualité du Fantastique* en 1967, «quisieron explicar los monstruos de Lovecraft haciendo de este un monstruo». El paso de los años lo transformó en un peculiar y enigmático personaje literario, y su vida llegó a despertar más interés que su producción literaria. S. T. Yoshi (2013) considera apropiado hablar de una «Leyenda de Lovecraft».

La primera biografía del autor en ver la luz fue *H. P. L.: A Memoir*, escrita por August Derleth y publicada por Arkham House en 1945. La obra cojea por la falta de información y de fuentes en aquel momento (Gurpegui, 2018: 27), además de estar cargada de las propias concepciones e ideas del autor sobre su mentor, que en muchos casos no eran objetivas y a veces, quizá no de manera intencionada, mostraban a Lovecraft bajo una luz muy negativa.

En 1950, James Warren Thomas presentó una tesis sobre la figura del escritor de Providence, titulada *Howard Phillips Lovecraft: A Self-Portrait*. La totalidad de este trabajo se centraba en la etapa neoyorquina del autor (1924-1926), poniendo el foco especialmente en el profundo racismo que brotó en él durante aquellos años e ignorando otros aspectos importantes sobre la vida y la obra del escritor (Gurpegui, 2018).

La primera voz que se alzó en contra de la imaginaria popular que se estaba formando en torno a Lovecraft fue la de William Paul Cook, amigo del autor. Cook lamenta por igual «las alabanzas sin sentido y la falta de una crítica pausada y seria alrededor de su trabajo» (Gurpegui,

2018: 28), ambas perjudiciales para el legado de Lovecraft. Su muerte tuvo lugar en 1948, y tendrían que pasar todavía varias décadas hasta que los trabajos de su amigo fueran estudiados con el rigor y la profundidad que él exigía.

1975 fue el año en el que finalmente llegó el cambio tan anhelado por Cook, con la publicación de tres obras sobre el escritor de Providence. La primera de ellas, *Lovecraft: Una biografía*, escrita por L. Sprague de Camp, fue la que alcanzó una mayor difusión, y a día de hoy sigue siendo la única existente en español. A pesar del trabajo de campo realizado por el escritor, la obra contiene numerosos errores, como fechas erróneas, y tiende demasiado a menudo a resaltar los defectos de Lovecraft, sin mencionar en ningún momento nada vinculado a la filosofía detrás de sus trabajos.

El producto final es un libro donde Lovecraft sale muy mal parado y no siempre por méritos propios. [...] El mayor problema derivado de esta biografía no es [sin embargo] su falta de precisión sino que se ha mantenido durante años (y en España lo sigue siendo) como la biografía más importante sobre el autor y único punto de referencia. (Gurpegui, 2018: 29-30)

Las otras dos obras publicadas ese mismo año fueron *Howard Phillips Lovecraft: Dreamer on the Nightside*, de Frank Belknap Long, amigo personal de Lovecraft y autor de relatos de horror cósmico («Los perros de Tíndalos», 1929), y *Lovecraft at Last*, de Willis Conover. La imagen que estos dos trabajos presentaron, todavía alejada de la realidad, suponía al menos un contrapeso necesario frente al terrible retrato que había presentado L. Sprague de Camp (Gurpegui, 2018).

Durante estos años se desarrolló «una corriente subversiva de autores y revistas *amateur* que habían estado trabajando alrededor de los escritos de Lovecraft, nadando a contracorriente para tratar de paliar el daño que Derleth y su círculo habían hecho» (Gurpegui, 2018: 31), asunto este último que será tratado más adelante. Este esfuerzo se cristalizó en 1980 en *H. P. Lovecraft: Four Decades of Criticism*, de S. T. Joshi, escritor y crítico literario que en años sucesivos se fue convirtiendo en el pilar fundamental en torno al cual giran muchos de los estudios sobre Lovecraft:

Corrigió y editó de nuevo todos los textos del autor de Providence, organizó seminarios, revistas académicas y participó en decenas de publicaciones sobre él [...]. Su trabajo más importante vio la luz en 1996 bajo el nombre de *H. P. Lovecraft: A Life* que se convirtió en la biografía más completa de Lovecraft. [...] Sin embargo, muestra del perfeccionismo y del amor que Joshi profesa por la obra del autor, pasó los siguientes años completando más aún su biografía hasta que en el año 2013 vio la luz la versión definitiva [...] bajo el nuevo nombre de *I am Providence: The Life and the times of H. P. Lovecraft*. (Gurpegui, 2018: 32)

2. Principales influencias literarias de Lovecraft

En la génesis de la literatura de Lovecraft convergieron una gran multitud de elementos, tanto literarios como extraliterarios. González Grueso (2011) destaca dentro de este segundo grupo, Providence y los paisajes naturales y urbanos de Nueva Inglaterra, el puritanismo exacerbado al que se vio sometido durante su niñez y que pudo ser una de las causas de su repulsa hacia todo tipo de religión, los avances científicos y la música. Las influencias literarias son también muy diversas, incluyendo tanto autores que ya eran considerados clásicos en su tiempo (Mary Shelley), como otros que fueron contemporáneos suyos (William Hope Hodgson, Ambrose Bierce, Robert William Chambers) o que incluso formaron parte del círculo de Lovecraft (Robert Erwin Howard, Clark Ashton Smith) (Giménez Chueca, 2017).

Debido a la extensión limitada de este trabajo, el presente apartado se tratará solo de los tres autores cuya marca en Lovecraft, no solo en opinión de la crítica sino también de él mismo, fue mayor: Edgar Allan Poe, Lord Dunsany y Arthur Machen.

2. 1. Edgar Allan Poe

El alcance de la influencia de Edgar Allan Poe (1809-1849) en todos los ámbitos literarios es inabarcable. El estudioso español Félix Martín (2006) destaca sus repercusiones en el simbolismo francés, en la estética del decadentismo inglés, en la ficción detectivesca (el propio Sir Arthur Conan Doyle reconoció la deuda que toda la literatura policíaca tiene con el bostoniano) y en el desarrollo de las teorías formalistas y estructuralistas contemporáneas. Influyó igualmente de manera decisiva en la ciencia ficción, especialmente en la producción literaria de Jules Verne y, por supuesto, de H. P. Lovecraft.

El descubrimiento de la obra de este autor por parte de Lovecraft a los 8 años despertó el interés del escritor de Providence por la literatura de terror. La influencia de Poe es apreciable en casi toda su obra, y eso es algo que nunca intentó negar, pero sí trataría de suavizar durante su madurez en un esfuerzo por desligarse de la abrumadora reputación del maestro (Klinger, 2017). Una clara muestra del aprecio que Lovecraft le tenía al legado de Poe es el hecho de que el séptimo capítulo de su ensayo *El horror en la literatura* (1927) esté dedicado por entero a él.

La huella del genial bostoniano se deja ver con especial claridad en sus primeros cuentos de juventud, como «La bestia en la cueva», cuya atmósfera opresiva y claustrofóbica parece una reminiscencia de «El pozo y el péndulo» (1842), o «El alquimista» (1916) (González Grueso, 2011). También es fácilmente rastreable en sus relatos profesionales, como «Aire frío» (1928),

claramente influido por «El extraño caso del señor Valdemar» (1845), y «El extraño» (1926), cuyos primeros versos traen a la memoria los de «Berenice» (1835), mientras que el horror que se apodera de la fiesta con la llegada del monstruo recuerda a la escena de la revelación en «La máscara de la muerte roja» (1842). «El extraño» es considerado como un cuento autobiográfico por algunos críticos, que defienden que Lovecraft hablaba de sí mismo cuando escribió: «Siempre he sabido que soy un intruso; un extraño en este siglo y entre los que todavía son hombres» (Joshi y Schultz, 2001).

La muestra más evidente de la admiración de Lovecraft por el maestro de Boston es su novela corta *En las montañas de la locura* (escrita en 1931 y publicada en 1936), la cual está inspirada en la inconclusa novela de Poe *La narración de Arthur Gordon Pym* (1838), por la que el escritor de Providence sentía auténtica veneración, y a la cual cita en dos ocasiones a lo largo de su novela. S. T. Joshi ha señalado en *H. P. Lovecraft: A Life* que quizá *En las montañas de la locura* podría ser considerada como una extrapolación irónica de lo que Poe dejó inexplicado con el abrupto final de su novela (Joshi, 2004).

Uno de los cuentos más famosos de Poe, «El gato negro» (1843), presenta numerosas similitudes con el estilo de Lovecraft. En primer lugar, es una narración epistolar, modalidad en la que Lovecraft se sentía muy cómodo al ser tanto una vía para introducir la trama y la tensión narrativa como una forma de aportarle realismo al relato y de restarle credibilidad al narrador, cuyas facultades y sentidos pueden estar trastocados en el momento de la redacción (Santvoort, 2008). Al comienzo de «El gato negro» puede leerse lo siguiente:

No espero ni pido que nadie crea el extravagante pero sencillo relato que me dispongo a escribir. Loco estaría, de veras, si lo esperase, cuando mis sentidos rechazan su propia evidencia. [...] Mi propósito inmediato es presentar al mundo, clara, sucintamente y sin comentarios, una serie de episodios domésticos. [...] En el futuro, tal vez aparezca alguien cuya inteligencia reduzca mis fantasmas a [...] una sucesión ordinaria de causas y efectos muy naturales. (Poe, 2004: 327)

El narrador protagonista que declara ser incapaz tanto de negar como de explicar racionalmente una serie de hechos increíbles es un elemento que aparece en muchos relatos de Lovecraft, con la diferencia de que la voz narrativa de estos últimos no anima a ahondar en los misterios que presenta, sino a evitarlos a toda costa.

Por otra parte, en este cuento se aprecia muy bien lo que Scott Peeples declaró en *The Cambridge Companion to Edgar Allan Poe*: aunque el bostoniano teorizó el relato como un sistema cerrado, cuyos elementos habían sido dispuestos y colocados meticulosamente para crear un efecto preconcebido en el lector, sus propios cuentos presentan situaciones en las que este férreo control

desaparece. Crímenes perfectos como los presentados en «El gato negro», «El corazón delator» (1843) o «El demonio de la perversidad» (1845) se ven frustrados por fuerzas de naturaleza diversa, pero siempre imposibles de predecir o de controlar por parte de los protagonistas (Peeples, 2002).

2. 2. Lord Dunsany

Edward John Moreton Drax Plunkett, nacido en Londres en el seno de una familia noble irlandesa, se convirtió tras la muerte de su padre en 1899 en el decimooctavo Barón de Dunsany, obteniendo así el título con el que firmaría sus publicaciones: Lord Dunsany (1878-1957). Aunque su fama sea hoy minúscula al lado de la de Poe, su obra ejerció sobre Lovecraft una influencia similar a la del bostoniano, y fue admirado por autores tan diversos como Robert E. Howard, Clark Ashton Smith, J. R. R. Tolkien, Jorge Luis Borges y Arthur C. Clarke (Klinger, 2017).

El primer contacto del escritor de Providence con la obra de Dunsany tuvo lugar en 1919 con la lectura de *Cuentos de un soñador* (1910), que cambiaría para siempre la concepción que tenía sobre su trabajo. Pero Lovecraft ya había escrito con anterioridad algunos relatos que, sin saberlo, presentaban rasgos que podrían denominarse dunsanianos. Esto se debe a que Dunsany tuvo también entre sus principales referentes literarios a Edgar Allan Poe, y mientras al americano le agradaron más los relatos de terror como «La caída de la casa Usher» (1839), el irlandés prefirió la prosa poética de obras como «La máscara de la muerte roja» (Gurpegui, 2018).

Sobre su estilo Lovecraft comentaría lo siguiente:

Insuperable en el sortilegio de una prosa musical y cristalina, y supremo en la creación de un mundo maravilloso y lánguido de visiones exóticas e iridiscentes, [...] Lord Dunsany está firmemente dedicado a un extraño mundo de belleza y fealdad de la realidad diurna. Su punto de vista es el más genuinamente cósmico de la literatura de cualquier período. [...] La belleza más que el terror es la clave en la obra de Dunsany. Adora el brillante verde del jade y el cobre de las cúpulas, y el delicado resplandor del atardecer en los templos de imposibles ciudades de ensueño. El humor y la ironía están a menudo presentes para otorgar un gentil cinismo. (Lovecraft, 1983: 97-98)

Como maestro de la «irrealidad triunfante», también gustaba de agregar ciertos toques de pavor cósmico a sus relatos, como se aprecia en «Días de ocio en el Yann», cuento incluido en la ya mencionada antología *Cuentos de un soñador*. El relato describe una gran cantidad de lugares exóticos y maravillosos, pero de entre todos ellos destaca una de las puertas de la fabulosa ciudad de Perdondaris, tallada en una sola pieza a partir del colmillo de un gigantesco animal que todavía sigue vivo. Al descubrir su origen, el narrador queda horrorizado al imaginar la terrible devastación que tendrá lugar cuando la bestia decida vengarse. Con la excepción de este episodio, la exploración

es presentada como una actividad positiva tanto en este como en otros muchos relatos de Dunsany, lo cual contrasta claramente con tono general de las obras de Lovecraft, en las que investigar ciertos misterios solo conduce a la locura o a la muerte (Santvoort, 2008).

Los años que pasó centrado en Dunsany permitieron a Lovecraft desarrollar su literatura y perfeccionar su prosa poética. La influencia del irlandés fue también decisiva a la hora de pulir la forma en que el escritor de Providence expresaba su pensamiento y su filosofía, un aspecto fundamental en sus textos. Gracias a Dunsany, «Lovecraft aprendió [...] cómo enunciar sus concepciones filosóficas, estéticas y morales por medio de la ficción, más allá del simple cosmicismo de "Dagon" o "Más allá de los muros del sueño"» (Joshi, 2004: 229)³.

Otro elemento importante en la obra de Dunsany es el panteón de dioses que creó y desarrolló en *Los dioses de Pegana* (1911) y que impulsó a Lovecraft a crear el suyo propio. La diferencia más evidente entre ambos panteones radica en que el dunsaniano está compuesto por verdaderos dioses, que por lo general se muestran benignos hacia la humanidad, mientras que el lovecraftiano presenta una colección de seres extraterrestres sumamente poderosos e indiferentes hacia los hombres, que los perciben como divinidades (Santvoort, 2008).

Rafael Llopis (1981) considera que la etapa en la que la influencia dunsaniana fue más fuerte coincidió con el periodo de mayor enclaustramiento del autor, y que la muerte de su madre lo obligó a acercarse al realismo y al mundo real. Las ideas y conceptos que manejó durante estos años no fueron olvidados, sino que tuvieron un desarrollo notable en su producción literaria posterior:

Aunque poco a poco Lovecraft se alejó de la influencia de su fase dunsaniana el autor irlandés había plantado una semilla que no tardaría en germinar. La creación de un panteón de seres externos y la idea de crear una red de referencias y elementos comunes a toda su literatura fue algo que caló hondo en Lovecraft tras la lectura de *Los dioses de Pegana*. (Gurpegui, 2017: 71)

2. 3. Arthur Machen

Para Maurice Lévy (1988), el tercer gran apoyo de la literatura de Lovecraft fueron los relatos del escritor galés Arthur Llewelyn Jones, que firmó sus obras como Arthur Machen (1863-1947). El descubrimiento por parte de Lovecraft de la obra de este autor fue tardío, pues tuvo lugar en 1923. Este hecho coincidió con el fin del enclaustramiento en el que Lovecraft había vivido desde 1919 y durante el que la influencia dunsaniana, como ya se ha dicho, había sido muy fuerte. Tras la muerte de su madre, Lovecraft «se alejó de la fantasía del barón hacia una literatura más asentada en la realidad y el mundo que lo rodeaba» (Gurpegui, 2018: 72).

3 Traducción propia.

Machen se convirtió en uno de los autores más admirados por el escritor de Providence casi desde este primer contacto, y se esforzó por leer todo lo que aquel había producido, mostrando una clara predilección por sus cuentos de horror (Joshi, 2004). En *El horror en la literatura* (1927) comenta sobre él que:

Entre los creadores actuales del miedo cósmico que han alcanzado el más alto nivel artístico son pocos los que pueden compararse con el polifacético Arthur Machen, autor de una docena de relatos [...] en los que los elementos de horror oculto y espanto soterrado llegan a adquirir una sustancia y una agudeza realista incomparables. [...] su poderosa producción de horror, a finales del siglo XIX y principios del XX, sigue siendo única en su clase, y marca una época distinta en la historia de este género literario. (Lovecraft, 1983: 88)

Machen había llevado a cabo una renovación en el género del cuento de terror, pues había concluido que existía una serie de elementos románticos caducos que debían eliminarse, como los castillos medievales, los muertos en todas sus variedades o la ambientación nocturna. Sus cuentos tienen lugar bajo la luz del Sol, en ambientes campestres y estivales muy alejados de los escenarios habituales en las tramas de este género (Llopis, 1981: 13).

Mediante esta renovación, Machen pretende mostrar que la realidad que el ser humano percibe y conoce es una fachada que oculta la extraña y misteriosa esencia del universo (Franzoni, 2015). Para un hombre religioso como Machen, la idea de que el mundo que conoce es falso y de que la humanidad, lejos de gozar de la protección de Dios, se halla indefensa frente seres malignos, tal y como ocurre en «El gran dios Pan» (1894), no podía suscitar sino terror (Santvoort, 2008).

La noción de razas extraterrestres acechando a la humanidad había aparecido ya en «Dagon», pero la lectura de las obras del escritor galés invitarían a Lovecraft a «transformar este topos en algo aun más siniestro en algunos de sus relatos posteriores» (Joshi, 2004: 299)⁴. «El horror de Dunwich» es el cuento en el que se puede apreciar con mayor claridad la huella de Machen, ya que presenta evidentes paralelismos con «El gran dios Pan», pero su influencia es también evidente en textos como «La sombra sobre Insmouth» (novela corta escrita en 1931 y publicada en 1936) y «Del más allá» (1920).

4 Traducción propia.

3. Lovecraft y lo fantástico

3. 1. Definición de lo fantástico

La inmensa mayoría de los teóricos de lo fantástico coincide en señalar que la condición básica para que una obra pueda considerarse perteneciente a esta categoría es la presencia de un suceso sobrenatural. Este tipo de fenómenos aparecen con frecuencia en la poesía épica grecorromana, los libros de caballería o en los relatos utópicos, pero el único género en el que la presencia de este elemento es indispensable es la literatura fantástica (Roas, 2001).

Tzvetan Todorov determinó que, para que se produzca el efecto fantástico, deben cumplirse un total de tres condiciones. En primer lugar, el texto tiene que hacer que el lector dude acerca de si los eventos que le están siendo evocados se prestan o no a una explicación racional. En segundo lugar, esta vacilación puede ser experimentada o no por uno o varios de los personajes del relato, pero es imprescindible que el lector sienta esta incertidumbre. De esto extrae Todorov que «esta regla de la identificación es una condición facultativa de lo fantástico: este puede existir sin cumplirla; pero la mayoría de las obras fantásticas se someten a ella» (2016: 39). Por último, que el lector adopte frente al texto una actitud determinada que rechace tanto una interpretación alegórica como una poética. Según explica, «lo fantástico puede admitir una lectura *semialegórica*, cuando está indicada en el texto explícitamente, pero nunca poética, puesto que lo fantástico evoca un mundo ficticio y representativo del que la poesía carece» (López Martín, 2009: 118).

De estas tres condiciones, la primera es la que más ha despertado el interés de la crítica. Para el ensayista búlgaro, lo fantástico es, en esencia, «la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural» (2016: 32). Quien presencia este acontecimiento debe decantarse por una de estas posibles soluciones: asumir que ese hecho, en principio inexplicable, tiene o bien una justificación lógica oculta («Los crímenes de la Rue Morgue» [1841] de Poe), o bien ha sido producto de su imaginación o el resultado de una ilusión («El rayo de luna» [1862] de Bécquer), y que las leyes naturales permanecen inalteradas; o aceptar que lo que ha visto ha sido real y que la realidad está regida por leyes que desconoce. «Lo fantástico ocupa el tiempo de esta incertidumbre. En cuanto se elige una de las dos respuestas, se deja el terreno de lo fantástico para entrar en un género vecino: lo extraño o lo maravilloso» (Todorov, 2016: 32).

Vladimir Soloviov indicó que, en el campo de lo verdaderamente fantástico, siempre existirá la posibilidad de explicar los fenómenos anómalos respetando las leyes naturales. Esta explicación externa y formal, sin embargo, carece de probabilidad interna (Todorov, 2016). M. R. James agregó

que, aunque en ocasiones sea necesario ofrecer «una puerta de salida para una explicación natural, [...] esta puerta debe ser lo bastante estrecha como para que no pueda ser utilizada» (1924: VI).

Un buen ejemplo de esta incertidumbre es «La mujer alta» (1882), de Pedro Antonio de Alarcón. El narrador de este cuento, Gabriel, relata la historia de su difunto amigo Telesforo, que vivió atormentado por una mujer alta y solitaria, que se había presentado como el demonio y que se le había aparecido antes de recibir la noticia de la muerte de un ser querido. Aunque Gabriel llegó a ver a la misteriosa anciana durante el entierro de su amigo, dirigiendo las labores de los sepultureros, prefiere dejar que sea el público quien decida si todo lo relatado tiene una explicación racional, fundada en las fobias infantiles de Telesforo y en la fuerte impresión que dejó su revelación en Gabriel, o si aquella vieja era en realidad un ser sobrenatural y demoníaco.

El problema de la definición de Todorov es que presenta a lo fantástico como una categoría vaga, restringida y evanescente, siendo un simple límite entre lo extraño y lo maravilloso (Roas, 2001). Otro aspecto por el que ha sido criticada han sido los estrechos límites temporales que establece para el verdadero fantástico, apenas un siglo desde Cazotte hasta Maupassant (Todorov, 2016). Las obras de Franz Kafka no pertenecerían ya a este género, sino al que Alazraki denominó «neofantástico» y sobre el cual se hablará más adelante.

Ana María Barrenechea no acepta que la vacilación sea el único rasgo distintivo de este género. Para la escritora argentina, la literatura fantástica presenta como problemas hechos anormales, a-naturales o irreales, y pertenecen a ella las obras que presentan, de manera explícita o implícita, la confrontación entre el orden natural y sobrenatural dentro del texto (1972).

El profesor David Roas defiende, al igual que Barrenechea, que lo esencial para que se produzca el efecto fantástico no es la duda que despierta un determinado fenómeno, sino su inexplicabilidad, la cual:

no se determina exclusivamente en el ámbito intratextual sino que involucra al propio lector. Porque la narrativa fantástica [...] mantiene desde sus orígenes un constante debate con lo real extratextual: su objetivo primordial ha sido y es reflexionar sobre la realidad y sus límites, sobre nuestro conocimiento de ésta y sobre la validez de las herramientas que hemos desarrollado para comprenderla y representarla. (Roas, 2009: 103)

Las epopeyas y los cuentos populares no pueden ser considerados como fantásticos porque «no hacen intervenir nuestra idea de la realidad» (Roas, 2001: 10) y no producen ruptura alguna en nuestros esquemas del mundo real, cosa que sí ocurre en los relatos fantásticos.

El hada, el elfo [...] del cuento de hadas se mueven en un mundo diferente del nuestro, [...] lo que impide toda contaminación. Por el contrario, el fantasma, la «cosa innombrable» [...] irrumpen en el universo familiar, estructurado, [...] donde, hasta el momento de la crisis fantástica, todo fallo, todo «deslizamiento» parecían imposibles e inadmisibles. (Bessière, 1974: 32)

Para Antonio César Morón Espinosa (2019), las discrepancias entre los planteamientos de Todorov y los de Roas y Barrenechea son puramente terminológicas, puesto que lo que Roas denomina inexplicabilidad se corresponde con lo que Todorov llamó duda. Ambos conceptos no hacen sino dejar clara «la imposibilidad de mantener el anclaje de la conciencia humana —en tanto que su representación de la realidad— con la realidad misma» (Morón Espinosa, 2019: 182). Es de ahí de donde nace lo que Roas denomina «conflicto», con el que logra destacar la lucha que la mente humana mantiene consigo misma para tratar de recuperar la imagen clara que tenía de la realidad antes de la irrupción del hecho sobrenatural que la trastocó. Esta es la razón por la que Todorov señaló que lo fantástico conlleva una vida llena de peligros (2016).

3. 2. El miedo y lo fantástico

Para H. P. Lovecraft, el cuento verdaderamente fantástico es aquel que genera miedo en el lector, y por ello:

Debe contener cierta atmósfera de intenso e inexplicable pavor a fuerzas exteriores y desconocidas, y el asomo expresado con una seriedad y una sensación de presagio que se van convirtiendo en el motivo principal de una idea terrible para el cerebro humano: la de 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, 1983: 11)

En *El horror en la literatura*, Lovecraft expone que, de todas las emociones humanas, la más antigua e intensa es el miedo, y el miedo a lo desconocido es el más intenso de todos (Lovecraft, 1983). Esta declaración guarda muchos puntos en común con lo que Edmund Burke escribió, casi dos siglos antes, acerca de lo «sublime»:

Las pasiones que pertenecen a la autoconservación están en conexión con el dolor y el peligro; son dolorosas simplemente cuando sus causas nos afectan inmediatamente; son deliciosas, cuando tenemos una idea de dolor y peligro, sin hallarnos realmente en tales circunstancias; no he llamado deleite a este placer, porque está relacionado con el dolor, y porque es lo suficientemente diferente de cualquier idea de verdadero placer. Todo lo que excita este placer, lo llamo *sublime*. Las pasiones que pertenecen a la autoconservación son las más de todas. (Burke, 1987: 38-39)

El dolor, la muerte y cualquier tipo de tormento tienen un efecto en el cuerpo y en la mente que cualquier placer positivo (Burke, 1987). ¿Por qué, pues, puede lo sublime resultar en una fuente

de deleite? ¿Por qué los aficionados al género de terror no rehuyen textos que transmiten las ideas de dolor y de peligro? Para Kant, «el sentimiento de lo sublime en la naturaleza es [...] respeto hacia nuestra propia destinación, el cual mostramos a un objeto de la naturaleza a través de una cierta subrepción (sustitución de un respeto por el objeto en lugar de la idea de humanidad en nuestro sujeto)» (Kant, 1992: 171). «El placer negativo», de este modo, «[...] proviene de esta superación constante de la parálisis frente al esplendor espacial o dinámico de la naturaleza, mediante la intuición de la dignidad de la vocación racional de lo humano hacia algo que precisamente ni el máximo esplendor natural puede igualar» (Cruz, 2006: 139).

La relación entre lo fantástico y el miedo ha sido tema de debate entre los teóricos de la literatura durante años. Para autores como Todorov, el miedo no es una condición indispensable de lo fantástico, ya que al estar presente en otros géneros no puede ser un rasgo definitorio. Para otros, como Lovecraft, Penzoldt, Bessière o Roas, el miedo siempre está presente en lo fantástico, pues es la reacción que se espera observar en quien es testigo de una transgresión del orden natural (Roas, 2006).

Jaime Alazraki consideró que, atendiendo a la presencia o ausencia del miedo, pueden distinguirse dos géneros: lo fantástico y lo neofantástico. El primero, que a veces denomina «fantástico tradicional», sería un género propio del siglo XIX que busca generar miedo y terror en el lector. El segundo, por el contrario pretende causar perplejidad e inquietud ante eventos que revelan una realidad fuera de la comprensión humana (Alazraki, 2001).

El teórico argentino postuló además que los relatos fantásticos tradicionales siempre muestran la solidez de las leyes naturales antes de proceder a su destrucción, mientras que en los neofantásticos se presenta una realidad imprecisa, llena de agujeros. Este nuevo concepto de realidad es mucho más amplio que el anterior, y sus leyes inestables y confusas no pueden ser transgredidas a causa de su veleidosa naturaleza. Esto concede a lo neofantástico «no sólo una dimensión que podríamos llamar “alegórica”, sino también un valor claramente positivo, que estaría ausente en lo fantástico» (Roas, 2006: 9).

David Roas señala varios problemas en este planteamiento. El primero es que, al privar a lo fantástico tradicional de una concepción metafórica, se lo confina al plano de la literalidad (Roas, 2006). Relatos como «El gato negro» de Poe o la gran mayoría de los escritos por Lovecraft no solo admiten perfectamente una lectura alegórica acerca de la incapacidad del ser humano de percibir la otra realidad oculta tras la que percibe y conoce.

El segundo es que, pese a que nuestra concepción de lo real ha cambiado desde el siglo XIX, los relatos fantásticos de este periodo siguen provocando la misma reacción de miedo en el lector actual:

los recursos para objetivar lo imposible han ido variando con el tiempo [...]. Y no sólo porque se produzcan esas modificaciones en la concepción de lo real, sino por una cuestión puramente literaria: lo fantástico es un género y, por tanto, está marcado por unas convenciones que todo autor y lector deben conocer. El problema de lo fantástico es que cuando esas convenciones se automatizan [...], el argumento o la trama se hacen previsibles y, con ello, dejan de cautivar al lector. La historia de lo fantástico es una historia marcada por la necesidad de sorprender a un lector que cada vez conoce mejor el género [...], lo que obliga a los escritores a afinar el ingenio para dar con motivos y situaciones insólitos que rompan las expectativas de este. [...] la narrativa fantástica, una vez agotados los recursos más tradicionales, ha evolucionado hacia nuevas formas para expresar esa transgresión que la define. (Roas, 2006: 11-14)

En definitiva, el mundo de los relatos fantásticos, tanto decimonónicos como contemporáneos, no deja de ser el mundo que conocemos, regido por unos códigos de realidad arbitrarios y artificiales, pero compartidos dentro de una cultura (Roas, 2009). La literatura fantástica, al quebrantar dichos códigos, rompe la tranquilidad que estos proporcionaban, y esto se traduce en un claro sentimiento de amenaza sobre el lector. A falta de un término más apropiado para referirse a este efecto fundamental de lo fantástico «debemos contentarnos con llamar miedo, angustia, inquietud» (Roas, 2006: 22).

4. Los Mitos de Cthulhu

4.1. El horror cósmico

Aunque las obras más representativas de Lovecraft no verían la luz hasta después de su regreso a Providence en 1926, en sus relatos más tempranos aparecen ciertos temas que el autor trabajaría durante toda su carrera y que alcanzarían su plena madurez durante la última década de su vida:

La tumba funciona como antepasado de *El caso de Charles Dexter Ward* (1927) y *Dagón* hace lo propio con *La llamada de Cthulhu* o *La sombra sobre Innsmouth* (1931). Lo cierto es que uno puede agrupar las historias de Lovecraft alrededor de un puñado de tramas y escenarios que fue depurando con el paso del tiempo. (Gurpegui, 2018: 93)

García Álvarez (2016) destaca una serie de puntos básicos y esenciales del horror cósmico. Por un lado está la negación absoluta tanto de la preeminencia del ser humano como de la validez de los sentidos como vías para entender el universo. Directamente relacionados con estos rasgos están la existencia de conocimientos prohibidos, la pervivencia de criaturas procedentes de un pasado remoto y la primacía de los sueños frente a la realidad.

Uno de los nudos argumentales más importantes de Lovecraft, fácilmente detectables tras la lectura de un puñado de historias, aparece ya en «Dagón» en estado embrionario, es el del conocimiento prohibido: «el conocimiento en sí mismo es capaz de llevar a la locura» (Gurpegui, 2018: 93). Esto es algo que llama sin duda la atención, puesto que el escritor de Providence no fue alguien contrario a los avances técnicos o científicos, sino que se esforzó por estar a la vanguardia del conocimiento. «El verdadero terror», explica Gurpegui, «pasa por conocer la presencia de seres preternaturales en la Tierra, su esencia viene del conocer que la triste realidad del hombre es ser un cero a la izquierda durante un segundo de la inmensa existencia del universo» (Gurpegui, 2018: 95).

Esta perspectiva está ligada al «cosmicismo», una filosofía literaria desarrollada por Lovecraft y aplicada a sus relatos basada en la idea de que la humanidad es absolutamente irrelevante en el vasto cosmos, que la mente humana no puede comprender la auténtica naturaleza de la realidad, que el universo es fundamentalmente hostil hacia la humanidad (o tan solo indiferente en el mejor de los casos) y que un simple vistazo a esta misma verdad puede conducir a la locura o incluso la muerte. El concepto de cosmicismo genera en la humanidad un tipo de miedo, denominado «miedo cósmico» u «horror cósmico» (Ghodrati, 2013: 7).

García Álvarez (2016) explica que este tipo de horror no se basa en el dolor, el asco, el miedo ante un ser o suceso sobrenatural o el temor a la misma muerte (que aquí se llega ver incluso

como algo positivo, aunque carente de significado). El horror cósmico, por el contrario, procede del pánico que nace al encontrarse un sujeto ante una situación que contradice las leyes naturales que hasta ese momento creía que regían la realidad. El horror de Lovecraft, apunta Miéville (2005), no es de intrusión, sino de realización: el mundo siempre ha sido implacablemente sombrío; el horror surge del descubrimiento de ese hecho:

El saber que el hombre no es el ser supremo en el universo es la esencia de ese conocimiento prohibido que marca el horror cósmico. En *Dagón* vemos que el simple hecho de descubrir la pervivencia de cierta raza ajena a la humana es suficiente para llevar a cualquiera a la locura. Se enloquece no por el temor a un encontronazo con uno de esos seres sino ante la propia existencia de algo más antiguo que el ser humano. La existencia primordial de seres ajenos a la Tierra es un ataque directo a las leyes universales conocidas por el hombre y eso derriba el orden establecido del ser humano llevando a sus descubridores al borde de la locura. (Gurpegui, 2018: 98)

Esta es la idea que planteó Lovecraft al comienzo del que es seguramente el más conocido de sus relatos: «*La llamada de Cthulhu*», escrita en 1926 y publicada en 1928:

A mi juicio, no hay cosa más digna de compasión en este mundo que la incapacidad de la mente humana para poner en relación todo su contenido. Vivimos en un apacible islote de ignorancia en medio de tenebrosos mares de infinitud, pero no fuimos concebidos para viajar lejos. Hasta el momento las ciencias, cada una siguiendo su propia trayectoria, apenas nos han reportado mal alguno. Pero el día llegará en que la reconstrucción de los conocimientos dispersos nos pondrá al descubierto tan terroríficas panorámicas de realidad, y de la pavorosa situación que ocupamos en las mismas, que o bien nos volveremos locos ante semejante revelación o huiremos de la luz mortal en pos de la paz y la salvaguardia de una nueva era de tinieblas. (Lovecraft, 1996: 114)

Carlos G. Gurpegui traduce una carta del autor escrita en 1927 en la que explica su pensamiento alrededor del cosmicismo:

Ahora todos mis cuentos se basan en la premisa fundamental de que las leyes, intereses y emociones humanas no tienen validez o importancia en el vasto cosmos. [...] Para lograr la esencia de esa externalidad, ya sea en el tiempo, en el espacio o dimensión, hay que olvidar que tales como lo orgánico, la vida, el Bien y el Mal, el amor y el odio, y todos estos atributos propios de una insignificante y caduca raza llamada humanidad, siquiera existen. (Gurpegui, 2018: 96)

El resultado de esta operación es un universo caótico y anárquico o, por lo menos, regido por leyes incomprensibles para el ser humano:

gran parte de la coherencia de su «cosmicismo» no tiene como resultado coherentes universos materiales o tecnológicos típicos de la mayoría de obras de ciencia-ficción [...], sino un universo metafísico particularmente angustiado. En la versión lovecraftiana de la realidad, las leyes parecen

funcionar de un modo que convierte nuestras certezas fundamentales—la geometría euclidiana, la experiencia personal de los sueños, las divisiones inviolables entre humano, animal, planta y lo inerte, etc.— en simples contingencias; son solo la manera en que percibimos las cosas, más que necesidades absolutas. (Stefans⁵, 2013: par. 3)

El horror cósmico tal y como lo presentó Lovecraft tiene una serie de características estilísticas que han sido criticadas constantemente a lo largo de los años. En primer lugar, los personajes de Lovecraft, y en especial sus protagonistas, son en su gran mayoría meros trasuntos literarios del autor sin apenas profundidad psicológica. Según apunta Gurpegui (2018), solo Thomas Malone, protagonista de «El horror de Red Hook», puede ser considerado como una excepción a esta tónica general. Houellebecq argumenta que este rasgo, más que una carencia, es el resultado del papel que a la mayor parte de los personajes de Lovecraft les toca desempeñar: percibir el horror y sucumbir a este. Al ser la fuente del horror casi siempre externa, y no interna como ocurre en los cuentos de Poe y de Hoffmann, no es necesario que los personajes sean psicológicamente complejos y, de hecho, su simplicidad llega a transmitir una impresión de homogeneidad que «parece reforzar la sensación de que la humanidad, como un todo, no significa nada frente a los hechos que suceden ajenos a su voluntad» (Gurpegui, 2018: 101).

Otro aspecto muy criticado de la literatura de Lovecraft fue su estilo recargado y su empleo a veces excesivo de adjetivos. Este rasgo estuvo más presente al comienzo de su carrera literaria, y con el paso de los años fue depurándolo hasta lograr una forma de expresión más precisa y depurada. Sin embargo, esta utilización de adjetivos en cierta manera contribuye a reflejar el estado mental del protagonista durante una narración en primera persona (Gurpegui, 2018). La naturaleza aberrante e indeterminada de sus monstruos se ve realzada más aún si se tiene en cuenta que por lo general, por muchos adjetivos que se empleen para presentarla, la criatura no adquiere una forma detallada en la mente del lector, que llega a compartir el asombro y la inquietud del narrador (Kneale, 2006; Meritano Corrales, 2012). Esto se puede apreciar muy bien en las últimas líneas de «La declaración de Randolph Carter» (1919), en las que el protagonista, tratando de establecer contacto telefónico con su amigo Harley Warren, recibe una inquietante e inesperada contestación:

Y en respuesta, oí lo que ha provocado estas tinieblas en mi espíritu. Ignoro por completo a qué criatura pertenecía aquella voz [...] era profunda, hueca, gelatinosa, lejana, ultraterrena, inhumana, espectral. Pero esto no da idea de aquella voz. [...] Y esto fue lo que dijo:

— ¡Loco, Warren ya está MUERTO! (Lovecraft, 1973: 31)

5 Traducción de Leslie S. Klinger (2017: lvii-lviii).

Relacionado con este último rasgo está la poca calidad de los diálogos, o directamente su ausencia, en sus relatos. Son muchos los que vinculan esta carencia con la falta de habilidades sociales del Lovecraft, lo cual es completamente falso en el caso de un autor que redactó miles de cartas a lo largo de toda su vida y que fue descrito por sus amigos como una persona afable y nunca falta de temas de conversación (Gurpegui, 2018).

Esta ausencia de diálogos o mejor dicho, la reducción al mínimo de los mismos, no parece corresponder tanto a una incapacidad del autor para escribirlos como una decisión ligada al estilo y a la relación entre sus personajes. Recordemos que los personajes en Lovecraft pueden ser considerados simplemente como un conducto de percepción para el lector. En sus obras los personajes no importan, ni tampoco su relación con el mundo, tan solo su relación con el suceso en cuestión que se convierte en el coprotagonista del relato. Los diálogos [...] no son más que excusas para introducir una narración dentro de otra a través de una nueva voz narrativa. (Gurpegui, 2018: 104)

El horror cósmico de Lovecraft, como ya apuntara Houellebecq, es ante todo rigurosamente material, aunque algunos seres estén dotados de cualidades cuasidivinas y sus capacidades extraordinarias no parecen muy lejanas a lo que se considera magia. Pero para Arthur C. Clarke, la magia no es otra cosa que una ciencia o una tecnología que el ser humano todavía no es capaz de entender y, en el caso de los cuentos del maestro de Providence, han permanecido ocultas y olvidadas durante eras. «Esta intrusión del materialismo en el cuento de terror anglosajón modificó para siempre la concepción del terror convirtiéndolo en algo más cercano y alejado de los restos aún candentes de la literatura gótica» (Gurpegui, 2018: 104-105).

La principal influencia filosófica de Lovecraft fueron las obras del zoólogo evolucionista Ernst Haeckel y el británico Hugh Elliot, cuyos pensamientos en torno al mecanicismo materialista pueden resumirse en tres puntos: la uniformidad de la ley causa-efecto (presente tanto en el plano natural como en el extraordinario), la negación del principio teleológico (ni la vida humana ni el mismo universo tienen un propósito o una finalidad) y la reducción de todo a una existencia física y química (Gurpegui, 2018).

Pese a que Lovecraft desarrolló una visión materialista de la realidad que, combinada con su filosofía cosmicista, privaba de toda relevancia cósmica a la raza humana, siempre defendió la cultura occidental y la tradición anglosajona frente a la amenaza de la barbarie, que en sus relatos adquiere formas tanto humanas como extraterrestres:

Esta validez de la tradición surge en una conversación entre Lovecraft y Morton en la que el segundo preguntaba al primero por qué le preocupaba la caída de Occidente si creía en un cosmos sin propósito: «Precisamente porque el cosmos no tiene sentido debemos asegurar nuestra ilusión

individual de valores, dirección e interés manteniendo las corrientes artificiales que nos dieron las saludables ilusiones de dichos mundos». (Gurpegui, 2018: 110)

4. 2. Elementos recurrentes en los Mitos de Cthulhu

Lovecraft no fue un ermitaño solitario y desconectado de la sociedad, como muchos suelen imaginárselo. Este prolífico escritor de cartas recibió tantas visitas de amigos y admiradores durante su estancia en Nueva York que no fueron pocas las veces que decidió apagar las luces de su apartamento para dar la impresión de no estar en casa y así mantener un ritmo de trabajo aceptable. Su relación con este círculo de amigos no se redujo a meras tertulias literarias o intercambios epistolares, sino que se tradujo en un intenso intercambio de ideas que se fue ampliando hasta dar nacimiento a una mitología propia (Gurpegui, 2018). Al crecimiento de este sistema de creencias, al que Lovecraft se refirió como «Yog-Sothothery» y al que August Derleth bautizaría como «Mitos de Cthulhu», contribuyeron todos los miembros del llamado «Círculo de Lovecraft», aportando elementos propios y tomando algunos ajenos para enriquecer sus propias obras.

No existe acuerdo en relación a qué obras escritas por Lovecraft forman parte de los Mitos. Carlos G. Gurpegui (2018) ofrece esta selección: «La ciudad sin nombre» (1921), «El sabueso» (1922), «El ceremonial» (1923), «La llamada de Cthulhu» (1926), «El color que cayó del cielo» (1927), «El horror de Dunwich» (1928), el poemario *Hongos de Yuggoth* (1929-1930), «El montículo», escrito en colaboración con Zealia Bishop (1929-1930), «El susurrador en la oscuridad» (1930), *En las montañas de la locura* (1931), «La sombra sobre Innsmouth» (1931), «Los sueños de la casa de la bruja» (1932), «La sombra fuera del tiempo» (1934) y «El morador de las tinieblas» (1935).

Entre los componentes recurrentes de los Mitos de Cthulhu hay una serie de entidades cósmicas que podrían dividirse principalmente en tres grupos. El primero de ellos son los «Dioses Primigenios», seres extraterrestres de gran poder adorados como divinidades por cultos secretos antiquísimos, siendo el más célebre entre ellos Cthulhu. Por otra parte están los «Dioses Exteriores», que aparecen menos frecuentemente en los relatos pero cuyo poder es inimaginable. A este grupo pertenecen Azathoth, dios supremo e idiota que creó el universo por accidente y podría destruirlo con tan solo percatarse de su existencia, Yog-Sothoth, conectado a todo tiempo y espacio pero atrapado fuera de ellos, y Nyarlathoteph, el único dios lovecraftiano que demuestra comprender las emociones humanas, pero que usa este conocimiento para sembrar el caos y la

locura a su paso. Por último estarían una serie de razas menores, a veces independientes y a veces vasallas de estos dioses, que participan siempre en la adoración de este oscuro panteón.

A todo esto hay que sumarle, por un lado, una serie de ciudades y regiones tanto contemporáneas (Arkham, Dunwich) como prehistóricas (Sarnath, Valusia) o de origen extraterrestre (R'lyeh, *Corona Mundi*); por otro lado, las referencias a obras reales, como *El paraíso perdido* (1667) de John Milton o *La rama dorada* (1890) de Frazer, conviven con una extensa colección de grimorios inventados:

Aquellos volúmenes eran terribles recopilaciones de secretos y fórmulas inmemoriales [...] el siniestro *Liber Ivonis*, el abominable *Cultes de Gules* del conde d'Erlette, el *Unaussprechlichen Kulten* de von Juntz, el infernal tratado *De Vermis Mysteriis* de Ludvig Prinn [...] los *Manuscritos Pnakóticos*. (Lovecraft, 1981: 406)

De todos estos libros, el más conocido es el *Necronómicón*. Este es mencionado por primera vez en el cuento «El sabueso» (1924), y su autor, el demonólogo árabe loco Abdul Alhazred, en «La ciudad sin nombre» (1921). Pese a que el grueso de su contenido permanece siempre como un misterio, Lovecraft aportó datos tan detallados acerca de las diferentes traducciones al griego, al latín y al inglés del original árabe (cuyo título en esta lengua fue Kitab Al-Azif, 'El rumor de los insectos por la noche') y de la ubicación de los escasos ejemplares existentes, que no pocos de sus lectores asumieron que se trataba de un libro real.

El propio Lovecraft terminaría formando parte de este conjunto de elementos literarios compartidos, apareciendo muchas veces no como escritor de relatos fantásticos, sino como estudioso de saberes ocultos reales⁶. Es lo que ocurre en «El vampiro estelar» (1935) de Robert Bloch, amigo y seguidor de Lovecraft. En este relato aparece un personaje claramente inspirado en el maestro de Providence, aunque nunca nombrado como tal, que termina asesinado al final de la historia. Muchos lectores de *Weird Tales* pidieron a Lovecraft que le devolviera el favor introduciendo a Bloch en uno de sus cuentos, cosa que hizo en su último relato original: «El morador de las tinieblas»⁷. «Aunque no estamos ante uno de los trabajos más filosóficos y cósmicos de Lovecraft», comenta Gurpegui, «no deja de ser un relato bien ejecutado que demostraba el buen saber hacer que había logrado con el paso de los años y que terminaría tan pronto» (Gurpegui, 2018: 138).

6 Esto mismo ocurre en «El regreso de los lloigor», escrito por Collin H. Wilson entre 1969 y 1974.

7 En 1950, Bloch publicaría una secuela del relato de su difunto amigo, titulada «La sombra que huyó del chapitel».

4.3. Los mitos de Derleth

Los elementos recurrentes de los Mitos de Cthulhu no fueron utilizados de la misma manera por los diferentes miembros del Círculo de Lovecraft. Robert Ervin Howard (1906-1936), creador de personajes como Conan de Cimmeria o Kull de Atlantis, por lo general solo menciona de vez en cuando a los dioses lovecraftianos en sus relatos de aventuras fantásticas, en los que sí suele existir un componente de horror cósmico que no llega a afectar a sus bárbaros protagonistas de la misma manera que a sus homólogos lovecraftianos (Fernández, 2012). Por su parte, Clark Ashton Smith⁸ (1893-1961) empleó la mitología de Lovecraft como base a partir de la cual estructurar la suya propia, enriqueciendo la de su amigo con nuevos términos y conceptos en el proceso (Gurpegui, 2018).

Pero de entre todos los autores que conformaron este grupo, el que más desvirtuó la visión de Lovecraft fue precisamente una de las personas que más se esforzó por mantener vivo su legado: August Derleth (1909-1971). Fiel amigo y seguidor del escritor de Providence durante su vida, Derleth jugó un papel esencial en la preservación del legado de su maestro, fundando junto a Donald Wandrei *Arkham House* para publicar sus obras. En esta misma editorial se publicaron trabajos de jóvenes escritores, como Ramsey Campbell y Brian Lumley, vinculados a los Mitos de Cthulhu, y el mismo contribuyó a la expansión de este ciclo de relatos con un gran número de obras. Sin embargo, estas obras no solo son pastiches de los escritos de Lovecraft, sino que introducen una serie de cambios que contradicen la filosofía de su maestro (Gurpegui, 2018).

Para empezar, impuso una visión maniquea del universo, oponiendo a los malvados Dioses Primigenios una nueva facción de seres benévolos a los que llamó Dioses Arquetípicos, dotando a los conceptos del bien y del mal de una importancia que en Lovecraft era totalmente inexistente, al tratarse de nociones puramente humanas (Gurpegui, 2018). Así mismo, trató de dotar a la mitología de su maestro de un orden y una coherencia que no poseían anteriormente. Esta deficiencia es de nuevo lógica si se tiene en cuenta el pensamiento cosmicista de Lovecraft (Klinger, 2017).

La razón de estos cambios radica en última instancia en las diferencias existentes entre sus respectivas filosofías. La indiferencia y la amoralidad del cosmos lovecraftiano deriva de su visión profundamente atea de la realidad, mientras que el maniqueísmo de Derleth no es sino la traducción de su pensamiento cristiano (Klinger, 2017).

⁸ Lovecraft, Howard y Smith formaron el núcleo central inicial de los Mitos de Cthulhu y fueron conocidos como «Los tres mosqueteros de *Weird Tales*» (Muñoz Casado, 2012).

5. Un universo enajenado

5. 1. Freud y lo ominoso

Lo «ominoso» es un estrato de la vida anímica perteneciente al orden de lo terrorífico, generalmente olvidado por la bibliografía especializada que prefiere centrarse en las «variedades del sentimiento ante lo bello, grandioso, atractivo [...], de sus condiciones y los asuntos que lo provocan, y no de lo contrastante, repulsivo, penoso» (Freud, 1986: 219). Esta falta de atención, según afirma Freud, ha hecho que el término pierda su verdadero significado, y su ensayo «Lo ominoso» («*Das Unheimliche*»), publicado en 1919, comienza con una revisión etimológica destinada a obtener una definición precisa.

En *Wörterbuch der Deutschen Sprache*, de D. Sanders, Freud observó que el término «*heimlich*», traducible como 'familiar o 'conocido' al español, contenía entre sus posibles significados uno que coincidía con el de su opuesto «*unheimlich*» ('ajeno' o 'desconocido'). Puede deducirse de esto que *heimlich*:

pertenece a dos círculos de representaciones que [...] son ajenos entre sí: el de lo familiar y agradable, y el de lo clandestino, lo que se mantiene oculto. [...] «*unheimlich*» es usual como opuesto del primer significado únicamente, no del segundo. [...] Schelling [...] enuncia acerca del concepto de lo «*unheimlich*» algo enteramente nuevo e imprevisto. Nos dice que [...] es todo lo que estando destinado a permanecer [...] oculto, ha salido a la luz. (Freud, 1986: 225)

Es importante destacar que si «lo ominoso es aquella variedad de lo terrorífico que se remonta a lo consabido de antiguo» (Freud, 1986: 220) es porque en su base se encuentra algo muy angustiioso e inquietante, que solo puede haber surgido de la represión de algo cercano y familiar: «nuestros deseos y pulsiones, nuestra naturaleza, aquello que pensábamos que gracias a la cultura habíamos dominado, dejándolo atrás, en secreto. Lo ominoso es así el vehículo de una transgresión, el retorno de lo reprimido» (Rodríguez, 2013: parr. 19). Sabido esto, es necesario investigar qué elementos o situaciones pueden provocar la exteriorización de lo que ha permanecido largo tiempo oculto, pues:

no todo lo que ha sido reprimido es ominoso [...]. Además, lo ominoso de la ficción o creación literaria [...] es mucho más amplio que lo ominoso del vivenciar, [...] puede perfectamente incluir a este, cuyas condiciones de aparición son más simples, y sus formas menos plurales. Por ello Freud [...] restringe lo ominoso a la omnipotencia de los pensamientos, al cumplimiento de los deseos, a las fuerzas que dañan secretamente y, por último, al retorno de los muertos. (Rodríguez, 2013)

Respecto a esto, Freud añade que:

La condición bajo la cual nace aquí el sentimiento de lo ominoso es inequívoca. Nosotros, o nuestros ancestros primitivos, consideramos alguna vez esas posibilidades como una realidad de hecho [...]. Hoy ya no creemos en ello, hemos superado esos modos de pensar, pero no nos sentimos del todo seguros de estas nuevas convicciones; las antiguas perviven en nosotros y acechan la oportunidad de corroborarse. Y tan pronto como [...] ocurre algo que parece aportar confirmación a esas antiguas y abandonadas convicciones, tenemos el sentimiento de lo ominoso. (Freud, 1986: 247)

Aunque Lovecraft rechazó las ideas de Freud, pues en todas las cartas y relatos en los que lo mencionó lo hizo en términos negativos y a veces peyorativos, muchas de sus obras crean la sensación de miedo cósmico mediante la reaparición de lo familiar reprimido. Un claro ejemplo es «La sombra fuera del tiempo», relato que narra la historia del profesor Peasley de la Universidad Miskatonic. Tras sufrir un repentino desmayo, despierta días más tarde con amnesia y un aparente trastorno de personalidad que persistirá por cinco años. Una vez recuperado, decide indagar en las insólitas investigaciones que realizó mientras se hallaba trastornado y, sobre todo, en los extraños sueños que han estado atormentándolo desde su restablecimiento.

A través de estos sueños descubre a la Gran Raza de Yith, llamada así por ser la única en todo el universo que ha conquistado el tiempo. Algunos miembros de la gran raza poseían la capacidad de mover su mente a través del tiempo y el espacio, y ocupar el cuerpo de otro ser inteligente de cualquier época o lugar. Este viaje astral les permitió recopilar el conocimiento de cuantas civilizaciones habían existido y existirían en el universo conocido, incluida la humana. Las mentes de los seres cuyos cuerpos habían sido ocupados por la Gran Raza permanecían en su capital, Pnakodus, elaborando informes sobre su propia civilización para elaborar los llamados *Manuscritos Pnakóticos*.

Rafael Llopis (2005) señala con acierto que Peasley, conforme va descubriendo más y más coincidencias entre sus sueños y la realidad y revisitando lugares que no creía que existieran fuera de su mente, es embargado por la experiencia de lo ominoso, pues lo que había sido inofensivo en sus sueños entraña ahora aterradoras implicaciones sobre el destino de la humanidad. Su yo trastornado del pasado, que no era otra cosa que su cuerpo poseído por un miembro de la Gran Raza, es otro elemento ominoso, pues se trata de un claro caso de doble malvado o *Doppelgänger*, cuya presencia aterró hasta tal punto a los familiares del protagonista que muchos de ellos terminaron abandonándolo mucho antes de su recuperación.

Otro elemento ominoso importante es el animismo, la creencia que atribuye vida anímica y consciencia a todos los seres y fenómenos de la naturaleza. En este relato, el fenómeno natural sería

el viento, o más bien el sonido sibilante que produce, y su causa serían unos entes extraterrestres, enemigos de la Gran Raza e incomprensibles incluso para ella, llamados pólipos voladores. Peasley, que conoció en sueños la existencia de estos seres y la terrible amenaza que suponían para la especie humana, entra en pánico cuando, mientras explora en solitario las ruinas olvidadas de Pnakodus, percibe un tenue silbido que asocia con la proximidad de uno de estos seres.

5. 2. Kayser y lo grotesco

Las explicaciones de Freud acerca de lo siniestro guardan muchos puntos en común con la concepción que el germanista y estudioso de la literatura Wolfgang Kayser tenía acerca de la categoría estética de lo «grotesco». Kayser consideró que un elemento indispensable de lo grotesco es lo «monstruoso», cuya función es despertar en el receptor de la obra de arte una sensación de acongojada perplejidad al descubrir que el mundo que lo monstruoso trastorna con su mera existencia es el suyo propio (Segade, 2014). Lo grotesco es una estructura que representa la realidad en estado de enajenación, un mundo que «en un tiempo nos resulta familiar y confiado y de repente nos desvela su naturaleza más extraña e inquietante. [...] El terror nos asalta con rigor precisamente porque se trata de nuestro propio mundo, de manera que la confianza que depositábamos en él no resulta ser más que una apariencia» (Kayser, 2010: 310).

Kayser cita como importantes fuentes de imágenes monstruosas durante la Edad Media las representaciones de las tentaciones de San Antonio y el libro bíblico del *Apocalipsis*. No obstante, también los animales reales de nuestro entorno pueden generar una sensación de inquietud absorbente. Entre las criaturas predilectas de lo grotesco se hallan las serpientes, las lechuzas y las arañas, cuyos hábitos y fisionomía nos resultan completamente extraños.

Cualquier ser vivo cuyo comportamiento o modo de vida resulten extraños para el observador tiene el potencial de ser incluido en este grupo: los insectos, los habitantes de las profundidades marinas y el mismo mundo vegetal, con sus tallos y raíces poseedores de una vitalidad extraña e inquietante, son fuentes inagotables de motivos grotescos.

Mención aparte merece el animal grotesco por antonomasia: el murciélago (*Flegermaus*, literalmente 'ratón de pluma' en alemán). A su extraña apariencia y su increíble forma de vida, en completa oscuridad en el caso de las especies insectívoras, ha de añadirse la supersticiosa pero muy extendida creencia de que bebe la sangre de otros animales mientras estos duermen, además de que cuando se encuentra en estado de reposo, colgado boca abajo y envuelto en sus membranosas alas, su inmovilidad evoca a la muerte.

A lo largo de toda la producción literaria de Lovecraft se puede encontrar una gran multitud de seres, como por ejemplo la raza ictiforme de los Profundos, que tan solo con su apariencia grotesca son capaces de helar la sangre de quien los contempla. Dentro de toda esta caterva destacan, sin embargo, unas criaturas extraterrestres en las que se reúnen en número singular características monstruosas asociadas a muy variados ámbitos de la naturaleza: los Mi-go, que aparecieron por primera vez en «El susurrador en la oscuridad», donde son descritos en los siguientes términos:

Eran objetos rosáceos de un metro y medio de largo, con cuerpos revestidos de un caparazón provisto de grandes aletas dorsales o alas membranosas y varios pares de patas articuladas, y con una especie de intrincada forma elipsoide, cubierta con infinidad de antenáculos, en el lugar en que normalmente se encontraría la cabeza. (Lovecraft, 1982b: 108)

Estos seres, que más adelante serían descritos sencillamente como una mezcla de crustáceo y hongo en «En las montañas de la locura», donde también son mencionados, presentan rasgos vegetales, marinos e insectoides, además de unas inquietantes alas de murciélago. Son lo que Meritano Corrales denomina «monstruos de fusión [...] compuestos por características aberrantes en conflicto con características normales en un mismo individuo» (Meritano Corrales, 2012: 2166).

Los monstruos de Lovecraft son terroríficos porque su propia existencia contradice nuestras concepciones culturales de la naturaleza:

no solo no encuadran en el esquema de sentido común, lo violan; por lo tanto no solo son **amenazantes** físicamente sino también cognitivamente. No se supone que los monstruos existan bajo los cánones científicos actuales. [...] los monstruos pueden tener características sobrenaturales y la geografía puede contribuir a producirlas, como en el caso de que el monstruo provenga de un entorno alienígena o de un continente desconocido, de debajo de la tierra o del fondo del mar. Casi siempre un entorno fuera de los entornos comunes a los que estamos acostumbrados los humanos. (Meritano Corrales, 2012: 2165-2166)

5. 3. Los sueños como manifestación de lo grotesco

Kayser (2010) distingue entre el grotesco satírico y el grotesco onírico o fantástico. En el caso de este último, el mundo enajenado nace en la mirada del que sueña:

afirma que sus macabros mundos oníricos están poblados de los esqueletos vibrantes, [...] monstruos aterradores y animales fantásticos (las serpientes y los murciélagos están copiados directamente de la naturaleza, aunque sufren cierta distorsión). Cada segmento [...] está cargado de un ambiente demoníaco y el propio horror emana [...] de los espacios que se revuelcan y devoran mutuamente. (Fernández García, 1998: 49)

La locura y el sueño, considerados como los pilares del proceso creativo por artistas de todas las épocas, son dos de las experiencias de las que nace lo grotesco. La mente deformada del loco trastorna el mundo conocido en extraño, lo humano en macabro. El sueño, por otra parte, ha sido paradójicamente considerado como la vía más adecuada para observar la realidad (Kayser, 2010). En el primer párrafo de «Más allá del muro del sueño» (1919) Lovecraft escribió lo siguiente:

Aunque la mayor parte de nuestras visiones nocturnas no son quizá más que débiles y fantásticos reflejos de nuestras experiencias vigiles –en contra de lo que sostiene Freud con su simbolismo pueril–, hay sin embargo alguno cuyo carácter extramundano y etéreo permite una interpretación excepcional, y cuyo efecto vagamente emocional e inquietante sugiere posibles atisbos de una esfera de existencia mental no menos importante que la vida física, aunque separada de dicha por una barrera infranqueable. (Lovecraft, 1982a: 31)

Cuando los detalles de estas visiones oníricas muestran cierta concordancia con lo que el sujeto percibe estando consciente, este queda en un estado de perplejidad, y en ocasiones de inquietud o temor, al comprobar que esa otra existencia mental no es menos real que la física. Esta es la reacción del profesor Angell, personaje de «La llamada de Cthulhu» (escrito en 1926 y publicado en 1928), al comprobar que el extraño bajorrelieve de arcilla que un joven escultor llamado Wilcox ha modelado inspirándose en una serie de espantosos sueños que ha tenido recientemente, y que representa a un gigantesco ser alado de cuerpo escamoso vagamente antropeide y cabeza de pulpo rodeado por edificios ciclópeos, guarda una turbadora semejanza con los ídolos adorados por ciertos cultos primitivos, cuya existencia el artista confiesa no conocer.

Al ser los sueños como ya se ha dicho importantes pilares del proceso creativo, no es extraño que la lectura de ciertos textos, como el *Necronomicón* o *La narración de Arthur Gordon Pym* (los protagonistas de *En las montañas de la locura* aventuran que este grimorio pudo ser una de las fuentes que inspiraron la inacabada novela de Poe), genere un grado de incertidumbre similar, al comprobarse que lo descrito en lo que se creía fragmentos de ficción eran sin embargo hechos reales:

Se recordará que en esa fantástica narración hay una palabra de significado desconocido, pero terrible y prodigioso, una palabra relacionada con la Antártida y que gritan eternamente las gigantes cascas aves de fantasmal blancura en el centro de esa malévolá región. «*Tekeli-li! Tekeli-li!*» Eso fue exactamente, lo reconozco, lo que nos pareció articulaba aquel repentino ruido tras la blanca neblina que avanzaba, aquel insidioso silbido musical que se dejaba oír abarcando una escala singularmente amplia. (Lovecraft, 2011: 68-169)

6. La cordura de los narradores

En la literatura narrativa se produce un «extrañamiento del contenido» a partir de dos procedimientos: «separación» o aislamiento de unos cuantos personajes del conjunto social, y «abreviación», mediante el cual efectivamente se abrevia la duración de una serie de acontecimientos para destacar determinados hechos de una trama. A través de este proceso se obtiene lo verosímil literario, pues cualquier obra, por muy realista que parezca y por muy aseverativo que sea su tono, no puede alcanzar lo que Leopoldo María Panero llamó «verdad una y concreta» (Panero, 1977: 13). En el lenguaje literario, como explica Todorov (2016), no pueden existir pruebas que respalden la veracidad de un texto, pues esta emana de la relación entre las palabras y las cosas designadas por estas, que en literatura sencillamente no existen.

Lo fantástico, que Todorov veía como la duda entre lo extraño y lo maravilloso, se beneficia de este hecho. Los narradores de los relatos fantásticos hablan, por lo general, en primera persona, lo que implica que son o fueron actores de las historias que cuentan. El discurso de ese narrador tiene un estatus ambiguo, y los autores lo explotaron de diversas maneras, poniendo el acento sobre uno u otro de sus aspectos: por pertenecer al narrador, el discurso está más acá de la prueba de verdad; por pertenecer al personaje, debe someterse a prueba (Todorov, 2016: 94).

Pese a la minuciosidad con la que muchos de los narradores de las obras de Lovecraft presentan sus vivencias, lo cierto es que todos muestran rasgos y conductas que hacen que sea inevitable cuestionar sus deducciones. Un buen ejemplo de esto es Francis Wayland Thurston, el narrador de «La llamada de Cthulhu», quien no presencia ni participa en ninguno de los sucesos que relata. La historia presenta dos narrativas separadas: las notas del profesor Angell, acompañadas por un bajorrelieve de arcilla, y el cuaderno de bitácora del capitán de un barco cuya tripulación desembarcó en una isla siniestra y desconocida y fue masacrada por un gigantesco monstruo, que el narrador identifica como Cthulhu.

La relación que Thurston establece entre ambos textos, así como las terribles conclusiones a las que llega, son el fruto de un conocimiento más vasto que el que tenían los redactores de los otros dos textos, pero no por ello gozan de mayor grado de credibilidad. Si bien es cierto que su relato presenta una apariencia de realismo, apoyándose en periódicos, boletines y congresos (es decir, textos de los que se presume que transmiten información verídica y que incluyen imágenes fotográficas que respaldan su discurso), es innegable que Thurston se hallaba claramente alterado en el momento de la redacción y, por ello, no es un narrador fiable (Corbacho Carrobles, 2013).

Con frecuencia los narradores admiten al comienzo mismo del cuento que sus facultades se encuentran trastornadas debido a unos eventos a veces muy lejanos en el tiempo. El redactor putativo de «Dagón» declara en la primera línea del relato que se halla bajo una fuerte tensión mental, y el de «El susurrador en la oscuridad» expresa lo siguiente:

Tened muy presente que en último término no presencié ningún horror visual. Decir que una conmoción mental fue la causa de lo que deduje [...] no es sino querer ignorar los hechos más palmarios de mi experiencia final. No obstante las cosas tan fascinantes que tuve ocasión de ver y oír y la imborrable huella que en mí dejaron, ni siquiera hoy puedo afirmar si estaba o no equivocado por lo que respecta a mi horrible deducción. (Lovecraft, 1982b: 106)

La prolepsis es un recurso muy habitual en la narrativa de Lovecraft. Sus narradores, confesando el terror que los atenaza desde cierto suceso, establecen el tono del relato y su atmósfera. Sin embargo, tales gestos de sinceridad, con los que aspiran a ganarse la confianza de los lectores, no prueban en modo alguno la veracidad de sus testimonios, pudiendo deberse su profunda inquietud a un desequilibrio mental o a la percepción inadecuada de hechos naturales.

Especialmente poco fiable es el narrador de «La sombra sobre Innsmouth». Mucho antes de presentársele cualquier tipo de incidente, el recelo con que las localidades vecinas miran a los habitantes de Innsmouth, así como las extrañas piezas de arte procedentes de dicho pueblo pesquero, hacen que surja en él cierta desconfianza hacia su pobladores. Al llegar, descubre que los lugareños poseen una apariencia claramente inusual, con grandes ojos acuosos, cuellos cortos con extrañas arrugas y voces gorgoteantes, entre otras características.

Su horror adquiere forma definida tras escuchar de boca del viejo Zadok Allen la historia de cómo los habitantes de Innsmouth han estado reproduciéndose durante generaciones con los Profundos, raza extraterrestre que habita en los fondos oceánicos y que tomó el pueblo durante su infancia. Sin embargo, no debe olvidarse que Allen vive en un estado de casi permanente ebriedad, y que no tiene sentido que, corriendo peligro su vida en el pueblo, no haya optado por abandonarlo a lo largo de su vida. Su relato pierde así muchísima credibilidad, y el destino final del narrador, que dos años después de visitar Innsmouth y tras descubrir que su familia materna procede de allí declara ser descendiente de los Profundos, parece bajo esta luz más un descenso a la demencia que la revelación de un conocimiento prohibido (Snyder, 2017).

Además del intervalo de tiempo que tiene lugar entre los hechos vivenciados y su puesta por escrito (y cuya duración no suele especificarse), en muchos relatos están presentes otros dos factores que contribuyen a restar todavía más credibilidad a los testimonios de los narradores representados: el alcoholismo y el consumo de drogas, a los que los relatores de cuentos como

«Dagón», «El horror oculto» (1923) y «El modelo de Pickman» (1927) se ven empujados en su intento por calmar unos nervios torturados durante quizá años.

La locura del narrador protagonista puede relacionarse con temas que Todorov distinguió dentro del género fantástico y que dividió en dos grupos. Entre los que denomina «temas del yo» se encuentran el de la metamorfosis y el de la existencia de seres sobrenaturales, que simbolizarían un «sueño de poder» y suplirían una «causalidad deficiente». Los eventos de la vida cotidiana están gobernados, por un lado, por causas explicables y comprensibles y, por otro lado, por el azar. Si se niega la influencia del azar y, por el contrario, se pretende defender «una causalidad generalizada, una relación necesaria de todos los elementos entre sí» (Todorov, 2016: 118), deberá admitirse la presencia de hadas, genios u otros entes sobrenaturales que determinen la buena o mala fortuna de los personajes en sustitución del azar. Existe, pues, una suerte de «pandeterminismo», según el cual «todo [...] debe tener su causa, [...] aun cuando esta no sea sino de orden sobrenatural. El pandeterminismo tiene como consecuencia lógica lo que podría llamarse "pansignificación": puesto que en todos los niveles existen relaciones entre todos los elementos del mundo, este mundo se vuelve altamente significativo» (Todorov, 2016: 118-120).

El segundo grupo de temas propios de lo fantástico, incompatibles con los expuestos antes, son los llamados «temas del tú»:

El punto de partida de esta segunda red es el deseo sexual. La literatura fantástica describe en particular sus formas excesivas así como [...] sus perversiones. La crueldad y la violencia merecen un lugar aparte, aun cuando su relación con el deseo esté fuera de duda. De la misma manera, las preocupaciones relativas a la muerte, a la vida después de la muerte, a los cadáveres y al vampirismo están ligadas al tema del amor. Lo sobrenatural no se manifiesta con la misma intensidad en cada uno de estos casos: aparece para dar la medida de los deseos sexuales particularmente poderosos y para introducirnos en la vida después de la muerte. Por el contrario, la crueldad o las perversiones humanas no abandonan, por lo general, los límites de lo posible, y, por así decirlo, tan solo nos hallamos frente a lo socialmente extraño e improbable. (Todorov, 2016: 146-147)

Según Peter Penzoldt, lo fantástico ha sido empleado por muchos autores para describir ciertas cosas que no se atreverían a mencionar en términos realistas, y para franquear determinados límites institucionales y sociales sin atraer las duras críticas de los censores (Penzoldt, 1952).

los excesos sexuales serán mejor aceptados por todo tipo de censura si se los anota a cuenta del diablo. [...] lo mismo sucede con [...] los temas del yo [...]. La sociedad condena con la misma severidad tanto el pensamiento del psicótico [que cree en transformaciones mágicas y en seres sobrenaturales] como el del criminal que transgrede los tabúes. (Todorov, 2016: 167)

«Los temas de la literatura fantástica coinciden, literalmente, con los de las investigaciones científicas de los últimos cincuenta años» (Todorov, 2016: 169). Ambas redes temáticas pueden rastrearse fácilmente en la producción literaria de Lovecraft: la de los temas del tú en los casos de mestizaje, en los sacrificios humanos y en «Los amados muertos» (1924), el testimonio de un ficticio asesino en serie con tendencias sádicas y necrófilas. Dentro de los temas del yo está, por supuesto, la creencia en seres sobrenaturales como los dioses lovecraftianos. Tanto si tales criaturas existen como si no, los angustiados narradores deberán hacer frente a una realidad desagradable: si son reales, la vida humana carece de sentido o importancia; si son meras ficciones, entonces su labor de redacción ha sido llevada a cabo en un estado de enajenación mental o de locura.

7. Influencia de Lovecraft

Pese a que Lovecraft no gozó, como ya se ha dicho, de gran popularidad en vida, su influencia póstuma en la cultura pop ha sido, y sigue siendo a día de hoy, enorme. Su producción literaria ha sido fuente de inspiración para un gran número de músicos, dibujantes de cómics y diseñadores de juegos de rol y videojuegos, y su huella es claramente visible en los trabajos de directores de cine como Ridley Scott (*Alien: el octavo pasajero*, 1979), John Carpenter (*La cosa*, 1982, y *En la boca del miedo*, 1994) o Guillermo del Toro (*Hellboy*, 2004), entre otros (Martin, 2019).

Ocurre lo mismo, como no podía ser de otra manera, en el ámbito literario, y en este séptimo apartado se hablará de dos escritores en cuya producción literaria puede distinguirse la huella de Lovecraft: de forma clara en Stephen King y ambigua en Jorge Luis Borges.

7. 1. Stephen King

Stephen King, nacido en Portland, Maine, en 1947, es un declarado admirador del trabajo de Lovecraft. Este autor, uno de los más populares del siglo XX, descubrió al escritor de Providence durante los primeros años de su adolescencia, y en *Danza macabra* (1981) deja clara la importancia que este hallazgo tendría para su futura carrera literaria. Para King, este fue su primer contacto con la ficción fantástica y de horror, y tuvo lugar en el momento crítico de su desarrollo personal en el que su rudimentaria imaginación infantil comenzaba su transformación en algo más organizado y sofisticado (King, 2006). King no solo reconoce la influencia de Lovecraft en sus obras, sino que considera que el género de terror ha sido modelado por ella a lo largo del siglo XX. En su opinión, la sombra del maestro de Providence se proyecta en casi toda la ficción de horror que se ha escrito desde entonces (King, 2016).

En algunas de las historias de King, la influencia de Lovecraft es perfectamente visible. En «Abuela», recogido en la antología *Skeleton Crew* (1985), y en *La tienda* (1991) se mencionan varios dioses lovecraftianos como Yog-Sothoth y Hastur, o regiones como la meseta de Leng. El título del relato «Los misterios del gusano», incluido en *El umbral de la noche* (1978) alude a uno de los grimorios creados por el Círculo de Lovecraft, *De Vermis Mysteriis*, que por supuesto también aparece en el cuento. En otras obras, como *Cementerio de animales* (1983), no se nombra ninguno de estos seres o lugares, pero es posible identificar al misterioso Wendigo como una entidad cósmica, no necesariamente hostil hacia el ser humano pero sí indiferente hacia su existencia (Carter, 2005).

La obra más lovecraftiana de King es *It* (1986), en la que la criatura que da nombre a la novela, y que es capaz de adoptar una infinita variedad de formas, termina revelándose como un ser extraterrestre ajeno a nuestro universo y más allá de la comprensión humana. Su llegada a la Tierra puede ser vista como un homenaje a «El color que cayó del cielo», y su ciclo vital recuerda al de Cthulhu, despertando regularmente cada 27 para sembrar el caos en la ficticia localidad de Derry y alimentarse del miedo de los niños que la habitan (Carter, 2005).

A pesar del aprecio que King ha demostrado por el legado literario de Lovecraft, Carter señala que existen tres aspectos fundamentales en los que ambos escritores difieren radicalmente. En primer lugar, los conceptos del bien y del mal, carentes de sentido desde un punto de vista cósmico y por ello ausentes en obras de Lovecraft, están presentes de manera muy definida en King. En segundo lugar, y en contraste con los falsos dioses lovecraftianos, que como ya se ha dicho son en realidad entes extraterrestres, en las obras de King sí existen dioses auténticos, y su visión del universo es completamente teísta. La tercera diferencia tiene que ver con la posición de la humanidad. Si en Lovecraft la especie humana era insignificante, y todas sus acciones eran en última instancia fútiles y transitorias, en King se observa que sus personajes tienen la capacidad de derrotar a los horrores que los acechan (Carter, 2005).

Se puede concluir que, aunque el maestro de Providence influyó mucho en los gustos y el estilo de King, esta influencia no lo abarca todo, pues en lugar de adoptar inalteradas las ideas de Lovecraft, ha desarrollado algunas que las contradicen abiertamente y ha creado un universo de ficción que es completamente suyo (Santvoort, 2008).

7. 2. Jorge Luis Borges

Mientras que la influencia de las obras de Howard Phillips Lovecraft en la cultura pop es más que evidente, el escritor de Providence no ha sido nunca muy apreciado por los académicos y los críticos literarios. Pese a este hecho, la brecha que separa a ambos grupos no es insalvable, y el influjo de Lovecraft puede distinguirse en la producción literaria de muchos autores de renombre (Hermida, 2017).

Uno de los casos más interesantes es el del escritor argentino Jorge Luis Borges (1899-1986). Aunque no hay acuerdo sobre el alcance de la influencia de Lovecraft en su obra⁹, y la opinión del mismo Borges acerca del americano parecía oscilar continuamente entre el agrado y la absoluta repulsión, lo que sí es inegable es que el argentino estaba familiarizado con su trabajo y lo

9 St. Armand considera que esta influencia no se dio realmente, y que las coincidencias que se observan en ellos se deben a su común admiración por Poe, que ambos leyeron durante su juventud (St. Armand, 1991).

conocía bien (Santvoort, 2008). La prueba más clara de este hecho es el cuento titulado «There are more things», dedicado a la memoria de Lovecraft publicado en la colección de relatos *El libro de arena* (1975), que en palabras del autor pretende ser un escrito póstumo del que siempre consideró «un parodista involuntario de Poe» (Borges, 1983: 102). El cuento en sí relata cómo un narrador sin nombre investiga la venta y las misteriosas modificaciones realizadas a la casa de su difunto tío:

La investigación se torna tan extraña que el hombre decide entrar a la casa que ahora parece estar habitada por alguien monstruoso. El relato termina abruptamente y jamás sabemos quién, pero deducimos que es un ente «lovecraftiano» por la descripción de los muebles amorfos e imposibles que hay en la casa. Y porque además Borges imitó el tipo de descripciones ominosas propias de Lovecraft. (Hermida, 2017: parr. 9)

El caso de este relato, que Hermida ve más como una parodia del estilo del americano que como un verdadero homenaje, no es único en la producción literaria del argentino. De hecho, uno de sus cuentos más famosos y representativos, «El Aleph» (1945), guarda muchas similitudes con «La lámpara de Alhazred» (1957), considerado una colaboración póstuma entre Lovecraft y Derleth. Ambos textos giran en torno a objetos que permiten observar todos los lugares del universo, y ponen el énfasis en el enfrentamiento entre el hombre y el infinito. Además, las casa que contienen estos misteriosos objetos terminan destruidas al concluir el relato, y las descripciones de lo que se ve a través del Aleph y de la lámpara de Alhazred son muy similares (Hermida, 2017).

No son estas las únicas coincidencias temáticas que pueden encontrarse entre estos dos escritores. Ambos otorgan a la existencia onírica una importancia equiparable a la real («Las ruinas circulares», 1941), presentan objetos de naturaleza incomprensible y sobrenatural («El libro de arena»; «Tigres azules», 1983) y expresan su creencia en que el ser humano no está preparado para comprender la realidad («La biblioteca de Babel», 1941). Sin embargo, este último tema es abordado por el argentino de una forma muy diferente a la que se aprecia en Lovecraft. Para Borges hay ciertamente más cosas en la realidad de las que la humanidad es capaz de comprender, pero la hipotética adquisición de este conocimiento universal no es vista como algo positivo, que no acarrea las funestas consecuencias a las que suele ir ligada en los cuentos de Lovecraft (Santvoort, 2008).

Esta actitud justifica el ya mencionado final abrupto de «There are more things». El protagonista, sabiendo que el dueño de la extraña casa se encuentra detrás de él, en lugar de huir al instante, decide girarse y descubrir quién o qué es realmente su anfitrión. El propio título del relato, un fragmento de la famosa frase de *Hamlet* «Hay más cosas en el cielo y en la tierra, Horacio, / de las soñadas en tu filosofía¹⁰», resume perfectamente esta actitud (Santvoort, 2008).

10 Traducción de Ángel-Luis Pujante (Shakespeare, 1994: 92).

8. Conclusiones

Santvoort (2008) señala que todo escritor ha sido influido por artistas anteriores o contemporáneos a él, y a su vez construye un legado que será tomado como referencia por artistas antes y después de su muerte. Lovecraft no podía ser, lógicamente, una excepción a esta norma. Además de Edgar Allan Poe, Lord Dunsany y Arthur Machen, su trabajo tomó inspiración de las obras de otros muchos autores, entre los cuales hubo algunos, como Ambrose Bierce o William Hope Hodgson, que produjeron relatos en los que casi parecen anunciar el estilo y la filosofía literaria que el maestro de Providence desarrollaría en su etapa de madurez. A su vez, el universo de horror de Lovecraft ha dejado su marca en casi todos los ámbitos de la cultura popular.

El hecho de la obra de Lovecraft, pese a su limitada variedad temática y el empleo abusivo de adjetivos del que normalmente se lo acusa, sea todavía hoy en día tan adictiva, es la forma en que se vale del lenguaje para expresar aquellas cosas que precisamente el lenguaje no es capaz de transmitir. Aquellas cosas que se agazapan, como afirma Ardilla Rodríguez, en los difusos límites entre la razón y la superstición. El horror cósmico 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 totalidad, tan fuera del alcance del intelecto humano como lo es la muerte para los animales (Ardilla Rodríguez, 2009: 89).

La posibilidad siempre real de que el narrador de un relato haya interpretado mal las situaciones que describe por hallarse en un estado de intenso nerviosismo o, incluso de locura, hace que la incertidumbre característica del género fantástico se mantenga desde el comienzo de la historia hasta su conclusión. Esto entra en contradicción con los razonamientos de Todorov (2016), para quien los últimos ejemplos estéticamente satisfactorios del género los constituirían los cuentos de Maupassant, en los que se parte de una situación de normalidad antes de presentar la característica vacilación entre lo extraño y lo sobrenatural. *La metamorfosis* (1915) de Franz Kafka, y las obras que la seguirían, no entrarían ya dentro de esta categoría, pues los incidentes que antes constituían excepciones se han convertido en norma. Esta incapacidad de decantarse con seguridad bien por una explicación racional, bien por una sobrenatural, está presente en la práctica totalidad de la producción narrativa de Lovecraft, que además compuso sus títulos más famosos y reconocidos años después de la muerte de Kafka.

En plena Postmodernidad, los avances de las diferentes ramas de la ciencia revelan cada día más y más de los secretos del universo. El progreso del conocimiento trae consigo, sin embargo, una profunda inquietud producida por la revelación de la casi nula importancia del ser humano en

una escala cósmica, sentimiento que no era experimentado con tanta intensidad desde las perspectivas antropocéntricas de épocas pasadas. En este sentido, Lovecraft, que era consciente de esta faceta potencialmente nefasta del progreso técnico y científico, no es solo un escritor cuya obra continúa siendo relevante hoy en día, sino también un individuo adelantado a su tiempo. Como afirma Mäyra (1999), fue un escritor postmoderno que sugería desconocidos peligros que amenazaban desde cada ángulo a la identidad humana, cuya pérdida supone uno de los mayores miedos de nuestro mundo contemporáneo occidental.

Referencias bibliográficas

Obras literarias:

BORGES, Jorge Luis (1983): *El libro de arena*, Madrid, Alianza.

BURKE, Edmund (1987): *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*, Menene Gras Balaguer, tr., Madrid, Tecnos.

HOWARD, Robert Ervin (2012): *La reina de la costa negra y otros relatos de Conan*, Javier Fernández, ed., Madrid, Cátedra.

KANT, Immanuel (1992): *Crítica de la facultad de juzgar*, Pablo Oyarzún, tr., Caracas: Monte Ávila.

KAYSER, Wolfgang (2015): *Lo grotesco. Su realización en literatura y pintura*, Juan Andrés García Román, trad., Madrid, Antonio Machado Libros.

KING, Stephen (2016): *Danza macabra*, Oscar Palmer, tr., Madrid, Valdemar.

LOVECRAFT, Howard Phillips et al. (1973): *Viajes al otro mundo: ciclo de aventuras oníricas de Randolph Carter*, Rafael Llopis, ed., Madrid, Alianza.

LOVECRAFT, Howard Phillips (1982): *Dagón y otros cuentos macabros*, Francisco Torres Oliver, tr., Madrid, Alianza Editorial.

——— (1982): *El horror de Dunwich*, Aurelio Martínez Benito, tr., Madrid, Alianza.

——— (1983): *El horror en la literatura*, Francisco Torres Oliver, tr., Madrid, Alianza Editorial.

——— (1996): *La habitación cerrada y otros cuentos de terror*, Aurelio Martínez Benito, tr., Madrid, Alianza.

——— (2011): *En las montañas de la locura*, Fernando Calleja, tr., Madrid, Alianza Editorial.

——— (2017): *H. P. Lovecraft anotado*, Leslie S. Klinger, prol., Alan Moore, intro., Madrid, Akal.

POE, Edgar Allan (2006): *Relatos*, Félix Martín, ed., Madrid, Cátedra.

SHAKESPEARE, William (1994): *Hamlet*, Ángel-Luis Pujante, ed. y trad., Madrid, Espasa-Calpe.

Estudios consultados:

ALAZRAKI, Jaime (2001): «¿Qué es lo neofantástico», en David Roas, ed., *Teorías de lo fantástico*, Madrid, Arco Libros, pp. 265-282.

ARDILLA RODRÍGUEZ, Miguel Ángel (2009): *El horror cósmico de H. P. Lovecraft: una corriente estética en la literatura de horror contemporánea*, Trabajo de Fin de Grado, Bogotá,

- Pontificia Universidad Javeriana. Disponible en: https://www.javeriana.edu.co/biblos/tesis/c_sociales/tesis29.pdf [Consulta: 06 de noviembre de 2019].
- BARRENECHEA, Ana María (1972): «Ensayo de una Tipología de la Literatura Fantástica», *Revista Iberoamericana*, 38 (80), pp. 391-403. Disponible en: <https://revista-iberoamericana.pitt.edu/ojs/index.php/Iberoamericana/article/view/2727/2911> [Consulta: 22 de abril de 2019].
- BESSIÈRE, Irène (1974): *Le récit fantastique: La poétique de l'incertain*, París, Larousse Université.
- CARTER, Margaret L. (2005): «The Turtle Can't Help Us», *Strange Horizons*, 19 de diciembre. Disponible en: <http://www.strangehorizons.com/2005/20051219/king-lovecraft-a.shtml> [Consulta: 27 de septiembre de 2019].
- CORBACHO CARROBLES, Carlos (2013): «H. P. Lovecraft's *The Call of Cthulhu*: an Intermedial Analysis of its Graphic Adaptation», *Journal of Artistic Creation & Literary Research*, 1(1), pp. 1-15. Disponible en: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/119-2013-08-21-1.1.1.CorbachoCarrobles74.pdf> [Consulta: 16 de septiembre de 2019].
- CRUZ, Francisco (2006): «Estética de lo sublime», *Analecta: revista de humanidades*, 1 (1), pp. 135-142. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2279969> [Consulta: 25 de octubre de 2019].
- DERLETH, August (1982): «H. P. Lovecraft y su obra», en Howard Phillips Lovecraft, *El horror de Dunwich*, Aurelio Martínez Benito, tr., Madrid, Alianza, pp. 7-24.
- FERNÁNDEZ GARCÍA, María Nieves (1998): «El arte grotesco a través de los siglos», en Patrice Pavis, ed., *Diccionario del teatro*, Barcelona, Paidós, pp. 39-64. Disponible en: https://digilib.phil.muni.cz/bitstream/handle/11222.digilib/124525/SpisyFF_405-2011-1_6.pdf? [Consulta: 31 de agosto de 2019].
- FERNÁNDEZ OZORES, Olivia (2016): *The Gothic Tradition in H. P. Lovecraft: An Analysis of «The Call of Cthulhu»*, Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid, Valladolid. Disponible en: https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/19076/TFG_F_2016_33.pdf? [Consulta: 01 de enero de 2019].
- FRANZONI, Andrea (2015): «*Mysterium Tremendum*. Terror and ecstasy in the works of Arthur Machen», *Disputatio Philosophica: International Journal of Philosophy and Religion*, 16 (1), pp. 159-168. Disponible en: <https://hrcak.srce.hr/134463> [Consulta: 29 de enero de 2019].

- FREUD, Sigmund (1986): *Obras completas. Volumen XVII. «De la historia de una neurosis infantil» (caso de «hombre de los lobos»), y otras obras (1917-1919)*, José Luis Etcheverry y Leandro Wolfson, trads., Madrid, Amorrortu Editores.
- GARCÍA ÁLVAREZ, Roberto (2016): *H. P. Lovecraft. El caminante de Providence*, Málaga, GasMask Editores.
- GHODRATI, Negin (2013): *The Creation, Evolution and Aftermath of Lovecraftian Horror*, Tesis de Maestría, Universidad de Oslo, Oslo. Disponible en: <https://www.duo.uio.no/bitstream/handle/10852/37090/NeginxGhodratix-xMasterxsxThesisxxMayx2013x.pdf?sequence=1> [Consulta: 01 de enero de 2019].
- GIMÉNEZ CHUECA, Iván (2017): «¿De dónde viene el terror cósmico de Lovecraft?», *Canino*, 15 de marzo. Disponible en: <https://www.caninomag.es/de-donde-viene-el-terror-cosmico-de-lovecraft> [Consulta: 01 de enero de 2019].
- GONZÁLEZ GRUESO, Fernando Darío (2011): *H. P. Lovecraft y la ficción científica: género, poética y sus relaciones con la literatura oral tradicional*, Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Madrid, Madrid. Disponible en: httpms://repositorio.uam.es/xmlui/bitstream/handle/10486/10329/52455_Gonzalez_grueso_fernandodario.pdf?sequence=1&isAllowed=y. [Consulta: 01 de enero de 2019].
- GURPEGUI, Carlos G. (2018): *El soñador de Providence. El legado literario de H. P. Lovecraft y su presencia en los videojuegos*, Sevilla, Héroes de papel.
- HERMIDA, Iván (2017): «Lovecraft contado por Borges, crónica de un anti-homenaje», *Revista Feel*, 28 de agosto. Disponible en: <http://revistafeel.com.mx/feel-lifestyle/lovecraft-contado-por-borges-cronica-de-un-anti-homenaje/> [Consulta: 26 de septiembre de 2019].
- JAMES, Montague Rhode (1924): «Introduction», en Vere Henry Collins, ed., *Ghosts and Marvels: a Selection of Uncanny Tales from Daniel Defoe to Algernon Blackwood*, Londres, Oxford University Press.
- JOSHI, Sunand Tryambak (1996): *A Subtler Magick: The Writings and Philosophy of H. P. Lovecraft*, San Bernardino, California, Borgo Press.
- (2001): *A Dreamer and a Visionary: H. P. Lovecraft in His Time*, Liverpool, University Press.
- (2004): *H. P. Lovecraft: A Life*, West Warwick, R. I., Necronomicon Press.

- (2013): *I Am Providence: The Life and Times of H. P. Lovecraft*, Nueva York, Hippocampus Press.
- KING, Stephen (2006): «Introduction: ‘Lovecraft’s Pillow.’» en Michel Houellebecq, *H. P. Lovecraft: Against the World, Against Life*, London, Weidenfeld & Nicolson.
- KNEALE, James (2006): «From Beyond: H. P. Lovecraft and the Place of Horror», *Cultural Geographies*, 13 (1), pp. 106-126. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/32894130_From_beyond_H_P_Lovecraft_and_the_place_of_horror [Consulta: 07 de septiembre de 2018].
- LLOPIS, Rafael (1981): «Los mitos de Cthulhu», en Howard Phillips Lovecraft, *Los mitos de Cthulhu: narraciones de horror cósmico*, Madrid, Alianza.
- LÓPEZ MARTÍN, Lola (2009): *Formación y desarrollo del cuento hispanoamericano en el siglo XIX*, Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Madrid, Madrid. Disponible en: <https://repositorio.uam.es/handle/10486/3174> [Consulta: 21 de febrero de 2019].
- MARTIN, Rebekah (2019): «The world of H. P. Lovecraft and his influence», *Geeky Camel*, 02 de septiembre. Disponible en: <https://www.geekycamel.com/world-h-p-lovecraft-influence/> [Consulta: 23 de octubre de 2019].
- MÄYRA, Frans Ilkka (1999): *Demonic Texts and Textual Demons: The Demonic Tradition, The Self, and Popular Fiction*, Tampere, Tampere University Press. Disponible en: https://people.uta.fi/~frans.mayra/Demon_2005/Demon.pdf [Consulta: 06 de noviembre de 2019].
- MERITANO CORRALES, Edgar (2012): *El horror cósmico en la trilogía de Alien*, Tesis de Maestría, Universidad Autónoma Nacional de México, Ciudad de México. Disponible en: https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/13308/CC-130_art_209.pdf [Consulta: 17 de octubre de 2019].
- MIÉVILLE, China (2005): «Introduction», en Howard Phillips Lovecraft, *At the Mountains of Madness: The Definitive Edition*, New York: Random House Publishing Group, pp. Xi-xxv.
- MORÓN ESPINOSA, Antonio César (2019): «Más allá de lo siniestro y lo fantástico: concepto de lo telúrico y su aplicación en un análisis de *Hamlet*», *Tropelias. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, (32), pp. 177-192. Disponible en: <https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/tropelias/article/view/3371> [Consulta: 21 de septiembre de 2019].

- PANERO, Leopoldo María (1977): *Visiones de la literatura de terror anglo-americana*. Madrid, Felmar.
- PEEPLES, Scott (2002): «Poe's "Constructiveness" and "The Fall of the House Usher"», en Kevin J. Hayes, ed., *The Cambridge Companion to Edgar Allan Poe*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 178-190.
- PENZOLDT, Peter (1952): *The Supernatural in Fiction*, Londres, Peter Nevill.
- ROAS, David (2001): «La amenaza de lo fantástico», en David Roas, ed., *Teorías de lo fantástico*, Madrid, Arco Libros, pp. 7-44.
- (2006): «Hacia una teoría sobre el miedo y lo fantástico», *Semiosis*, II (3), pp. 95-116.
- (2009): «Lo fantástico como desestabilización de lo real: elementos para una definición», en Teresa López Pellisa y Fernando Ángel Moreno Serrano, eds., *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: actas del Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción*, Madrid: Universidad Carlos III, pp. 94-120.
- RODRÍGUEZ, Raúl (2013): *El retorno de lo ominoso: Conrad ante(s) de Freud*, Tesis Postdoctoral, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, Valparaíso. Disponible en: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-71812013000200004 [Consulta: 07 de septiembre de 2019].
- SANTVOORT, Derk van (2008): *Casting Shadows Out of Time: H. P. Lovecraft, His Influences and His Influence*, Tesis de maestría, Utrecht University, Utrecht, Países Bajos. Disponible en: <http://dspace.library.uu.nl/handle/1874/31722> [Consulta: 27 de septiembre de 2019].
- SEGADE, Lara (2014): «Lo monstruoso, lo siniestro y lo grotesco en algunos relatos de la guerra: las Malvinas como frontera», *Cuadernos de literatura*, 18 (3), pp. 211-236. Disponible en: <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cualit/article/view/10937> [Consulta: 01 de agosto de 2019].
- SNYDER, Phillip J. (2017): *Dreadful Reality: Fear and Madness in the Fiction of H. P. Lovecraft*, Tesis doctoral, University of Southern Mississippi, Hattiesburg, Mississippi. Disponible en: https://aquila.usm.edu/honors_theses/540/ [Consulta: 01 de enero de 2019].
- SPRAGUE DE CAMP, Lyon (2002): *Lovecraft: Una biografía*, Francisco Torres Oliver, tr., Madrid, Valdemar,

- ST. ARMAND, Barton Levi (1991): «Synchronistic Worlds: Lovecraft and Borges» en David E. Schultz y S. T. Yoshi, eds., *An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft*, Rutherford, New Jersey, Fairleigh Dickinson University Press.
- STEFANS, Brian Kim (2013): «Let's Get Weird: On Graham Harman's H. P. Lovecraft». *Los Angeles Review of Books*, 06 de abril. Disponible en: <https://lareviewofbooks.org/article/lets-get-weird-on-graham-harmans-h-p-lovecraft/> [Consulta: 07 de octubre de 2019].
- TODOROV, Tzvetan (2016): *Introducción a la literatura fantástica*, Silvia Delpy, tr., México D. F., Coyoacán.