

La epifanía de lo arcano: filosofía, teosofía y concepciones orientales en los *Mitos de Cthulhu*, de Howard Phillips Lovecraft

Daniel Del Percio*
Universidad Católica Argentina

Fecha de recepción: 1-08-2019 | Fecha de aceptación: 22-09-2019

Resumen: El problema del mal, tan indefinible como inevitable, atraviesa en clave fantástica la obra del narrador norteamericano Howard Phillips Lovecraft (1890-1937). De entre sus creaciones, los así conocidos “mitos de Cthulhu”, ciclo de narraciones de horror cósmico que el autor construye a partir de libros ficticios (entre ellos, el famoso *Necronomicón*, obra de un imaginario místico y demonólogo de la era islámica, Abdul Alhazred), constituyen la base de su obra más madura. A partir de estos elementos, en sus relatos “The Case of Charles Dexter Ward”, “The Shadow out of the Time”, “The Dunwich Horror”, “The Call of Cthulhu” y “At the Mountains of Madness”, por citar los más famosos, elabora una mitología tan fragmentaria como inquietante, sobre la que ha fijado su atención en los últimos años la filosofía. La construcción de este imaginario posee muchas y heterogéneas fuentes científicas occidentales más o menos contemporáneas del autor (la obra de James Frazer, *The golden bough*, por ejemplo, o la teoría sobre la irrealidad del tiempo de Mc Taggart), de la teosofía, y esencialmente de una compleja red de hibridaciones de mitos y religiones egipcias y orientales, en particular sumerias, del gnosticismo y del zoroastrismo. Nuestro trabajo

* **Daniel Del Percio** es Doctor en Letras (UCA), Magíster en Diversidad Cultural (UNTref) y Licenciado en Letras (USAL). Docente de grado y posgrado e investigador del Centro de Estudios de Literatura Comparada María Teresa Maiorana (Universidad Católica Argentina), de la facultad de Filosofía, Letras y Estudios Orientales (Universidad del Salvador) y del Centro de Investigación en Ciencias Sociales (CICS – Universidad de Palermo). Ha publicado el libro *Las metamorfosis de Saturno. Transformaciones de la utopía en la literatura italiana contemporánea* (2015), y diversos artículos sobre utopía, literatura y estudios culturales. Autor de poesía y narrativa, ha publicado además el libro de microrelatos *Criaturas* (2016) y los poemarios *Archipiélago* (2007), *Apuntes sobre el milagro* (2008), *Bautismo de la memoria* (2014, Faja de Honor de la SADE 2015), y *El peso de la luz* (2016). Correo electrónico: dh3.1416@yahoo.com.ar.

se plantea como un análisis de las singulares lecturas filosóficas que en la actualidad se realizan de esta “mitología ficcional”, como una instancia en la concepción del mal ya no solo “post-teodicea” sino propiamente genética del cosmos.

Palabras clave: Teodicea; H.P. Lovecraft; mitología; Necronomicón; *fantasy*.

***Abstract:** The problem of evil runs through the work of the American narrator Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) in a fantastic key. Among his creations, the well-known Cthulhu myths form the basis of his most mature work. There he elaborates a mythology as fragmentary as it is disturbing, on which philosophy has focused its attention in recent years. The construction of this imaginary has heterogeneous sources -Western, theosophical and, essentially, a complex network of Egyptian and Eastern myths and religions, particularly Sumerian ones, plus Gnosticism and Zoroastrianism. Our paper is presented as an analysis of the unique philosophical readings that are currently made of this fictional mythology.*

Keywords: Theodicy; H.P. Lovecraft; mythology; Necronomicon; *fantasy*.

*“That is not dead which can eternal lie,
And with strange aeons even death may die.”
H.P. Lovecraft, “The Call of Cthulhu”*

Introducción: Mutaciones de la Nada

El misterio amplifica la verdad. Pero esta sugerente idea puede adoptar formas que ocultan, de manera imperfecta, lo que no debería saberse. El hombre parece necesitar urdir orígenes invisibles. De un núcleo sin nombre, impensable, hace crecer desde el mito formas fragmentarias de la verdad. De hecho, la imposibilidad de pensar la exacta forma del origen paradójicamente nos acerca a él. Nadie olvida lo invisible que quiere ser visto, y sin embargo no se muestra.

Algo similar parece haber ocurrido con el núcleo original de los legendarios *Mitos de Cthulhu*, ciclo de relatos de horror cósmico creados por el escritor norteamericano Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), ampliado y continuado por un selecto círculo de adeptos (como August Derleth y Robert Bloch, este último, autor de la novela *Psycho*, que Alfred Hitchcock

llevó magistralmente al cine). Este horror se articula con una visión devastadora y absolutamente novedosa del problema del mal, visión que se aleja, de manera abismal, tanto de las concepciones teológicas y morales clásicas como de la teodicea.

En otro trabajo hemos expuesto en detalle los tres “ejes” que, desde nuestro análisis, definirían otras tantas articulaciones del problema del mal con la literatura en una Modernidad “envejecida”, a caballo entre los siglos XIX y XX (Del Percio, 2016). Sucintamente, estos serían: un eje demoníaco, producto del problema del sentido del mal para el hombre, en cuanto se vuelve comprensible, aunque inexplicable (aun siendo muy diferentes entre sí, las obras de Dostoievski, en particular *Los demonios*, y de Conrad, *El corazón de las tinieblas*, constituirían excelentes ejemplos); un eje “distópico-político”, propio del nacimiento de la distopía, subgénero iniciado por la célebre novela de Evgueni Zamiátin *Nosotros* (1921-1925) y que luego Huxley y Orwell harían famoso; y lo que hemos denominado “el eje del infinito”, caracterizado por el nihilismo, la disolución, y la infinita repetición y fragmentación. De muy diversas maneras, esta “irrealidad” del mundo es la que describen Borges y Beckett. Este infinito resulta ser, para citar al mismo Borges, “el elemento corruptor de todos los otros” (Borges, 1974, p. 254)¹.

Dentro de esta articulación, la obra de Howard Phillips Lovecraft aparece como singular, una suerte de hibridación entre el primer y el tercer elemento de nuestra taxonomía: el mal de carácter demoníaco y el infinito borgeano². La forma de esta hibridación implica que sus aspectos demoníacos no se corresponden con lo humano, y en cierta forma son indiferentes a él³. Esta (In)Humanidad elemental genera una literatura como replicación infinita de un mal inexplicable e incomprensible, que es a su vez fundante y sin fundamento, inmutable y definitivo. Deviene desde la noche de los tiempos hacia un futuro absolutamente ajeno al hombre. En esta profunda

¹ La cita pertenece al ensayo “Avatares de la tortuga”, texto incluido en su libro *Discusión*. “Hay un concepto que es el corruptor y desatinador de los otros. No hablo del Mal, cuyo limitado imperio es la ética; hablo del infinito” (Borges, 1974, p. 254).

² Michel Houellebecq, crítico de la posmodernidad, aborda esta “inhumanidad” de Lovecraft de tal manera, que hasta parecería sugerir que en la obra del autor de Providence se basa su propia poética personal (Cfr. Houellebecq, 2006).

³ No obstante, también es posible postular un aspecto distópico en la obra de Lovecraft, no vinculado explícitamente con la política de la época (tema que al parecer interesaba muy poco a nuestro autor), sino con el poder en sí, que es visto como monstruoso e involutivo.

inhumanidad, lo social se hace exasperante xenofobia y bestialidad, y lo macabro se aleja del clásico relato de fantasmas y vampiros para adquirir una categoría metafísica paradójicamente vacía y activa. Estos elementos monstruosos se multiplican infinitamente, de manera absolutamente irracional o, al menos, desde una racionalidad no humana. Esto se vuelve evidente si observamos cómo aparece el infinito en los relatos de Lovecraft: el sueño, las interminables *katabasis*, los abismos submarinos, las criptas sin fin, el tiempo medido como “eones”, la interminable recolección de fragmentos de lo arcano, que nunca son concluyentes. En todos los casos, un rizoma espacio-temporal cuya función es multiplicar en el tiempo, en el espacio y en sus signos la cifra de un mal elemental, cuyo génesis es el mismo del cosmos y que resulta, en definitiva, inefable. Este horror ante lo cosmogónico no puede ser interpretado en ninguna instancia, ya que es *extrahumano*, y Lovecraft nos quiere transmitir de ello solo la información imprescindible para comprender que no lo podremos comprender ni explicar.

Esta hibridación parece poco menos que profética en el comienzo del siglo en el que, según el filósofo Emmanuel Levinas, desapareció la teodicea como proyecto. Esa monumental obra de la razón, destinada por Leibniz a evitar las paradojas propias de la coexistencia de Dios y el problema del mal, se vuelve de pronto impotente en esa primera mitad del siglo xx, cuando el nazismo y el horror de las guerras y del exterminio alcanzó tales dimensiones que resultó imposible seguir pensando un sentido para el mal y el sufrimiento. Dice al respecto Susan Neiman:

En un sentido amplio, la Teodicea es cualquier forma de dar significado al mal que nos ayude a afrontar la desesperación. Las teodiceas colocan a los males en estructuras que nos permiten ir por el mundo. Idealmente, deberían reconciliarnos con los males del pasado, al tiempo que orientarnos para evitar los del futuro. Levinas declaró que después de Auschwitz la primera de estas tareas no podía ser lealmente sostenida. De esa manera dio expresión filosófica a una idea que muchos comparten: las formas del mal surgidas en el siglo xx presentan exigencias que la conciencia moderna no puede afrontar (Neiman, 2012, p. 306).

Desde esta perspectiva, la obra de Lovecraft no es solo fantástica ni tampoco una entretenida síntesis de ciencia ficción y terror, sino que da vida a una nueva forma de comprender el ocaso del humanismo, e incluso implica una lectura esencialmente perturbadora de la posmodernidad. El sentido del mal deviene un sinsentido originario, genético, sin redención en el tiempo. No hay esperanza ni significado; solo un génesis aberrante. Que la obra

del escritor de Providence, ignorada por casi todos los críticos de su época, salvo por una muy reducida comunidad de adeptos, constituya hoy uno de los materiales predilectos de los diseñadores de videojuegos y de juegos de rol, parecería confirmar que en ella late la cifra anticipada de una visión del cosmos tan profundamente monstruosa como banal. Al respecto, Matteo Poropat refiere que:

Quello che affascina è il processo con cui si viene a conoscenza di cosa è successo prima della fine, quali orrori hanno costretto a prendere tali provvedimenti [en el juego]. Chi o che cosa ha portato il mondo nella tenebra della pazzia. Affascinati dalle visioni che popolano i sogni dei protagonisti, assistiamo da plaudenti spettatori alla discesa delle creature aliene, alla lenta e inarrestabile colonizzazione della Terra (Poropat, 2010, p. 125)⁴.

Dentro de este “sinsentido”, ¿cuál es la concepción de sujeto que tiene Lovecraft? o, por lo menos, ¿cuál es la que se desprende de su literatura? El *principium individuationis* lovecraftiano, según Ludueña Romandini, posee características singulares, profundamente vinculadas a este “fin de la teodicea” de la que habló Levinas:

el sujeto, en Lovecraft, es un *sujeto acechado*, que jamás puede pronunciar “yo” sin hacer hablar, en ese mismo instante, a las más ominosas voces de los pliegues más insondables del cosmos [...] la concepción clásica de sujeto (Benveniste, Ricoeur, etc.) es desmentida por los postulados de Lovecraft, para quien solo es posible una completa desmultiplicación psico-física (Ludueña Romandini, 2013, pp. 70-71).

Un sujeto acechado que en realidad es una insignificante y fugaz encrucijada cósmica, de la que solo lo rescataría momentáneamente el acto de soñar, de fundar mundos, acto por otra parte muy frecuente en sus ficciones (el caso más significativo, sin duda, es el ciclo de viajes oníricos de Randolph Carter, uno de los personajes lovecraftianos más “autobiográficos”). Este soñar de sus personajes, casi siempre asociado con la imagen del umbral y de la llave, implica una suerte de disociación. Como en el famoso sueño de Yuang-Tzu, tan citado por Jorge Luis Borges, en donde el soñador despierta con la duda de si él mismo no es acaso la mariposa soñada, los viajeros

⁴ [“Lo que fascina es el proceso mediante el cual se cae en la cuenta de lo que ocurrió antes del fin, de qué horrores se vieron obligados a adoptar [en el juego, los jugadores]. ¿Quién o qué ha llevado al mundo hacia la oscuridad de la locura? Fascinados por las visiones que habitan los sueños de los protagonistas, asistimos como espectadores al descenso de criaturas exóticas, a la colonización lenta e implacable de la Tierra”] (La traducción es mía.).

oníricos de Lovecraft siempre dejan traslucir en sus relatos una ambigüedad perturbadora, que rara vez se resuelve. El resultado, en nuestro autor, es sin embargo muy diferente: la oscura perturbación de un nihilismo extremo.

Magnum Opus et Opus Nihilum

El problema “genético” asociado con sus propias historias fantásticas muestra la sombra, si se nos permite esta expresión, de su propia certidumbre sobre su origen “monstruoso”, en cierto modo oculto detrás de la cultura inglesa y señorial del adulto, pero que cede rápidamente ante el embate de los símbolos arcanos de su propio pasado. En efecto, estadounidense que añoraba ser inglés, huérfano desde muy pequeño (su padre murió probablemente de sífilis cuando Phillips tenía cinco años de edad), y sobreprotegido por su madre, y luego por su esposa (que lo mantenía, y de la que se divorció dos años después) y por sus tías (con quienes vivió después de su divorcio), siempre se sintió especial y, a la vez, aislado y amenazado. De ahí, quizás, su misantropía y xenofobia, incrementada esta última por su estancia en Nueva York y la singularidad de su formación intelectual, autodidacta, brillante en algunos aspectos y sumamente precaria en otros, en especial en lo que hacía a su vida práctica y profesional que fue, en cierto modo, inexistente, por lo que fue mantenido en parte por mujeres (su esposa, su madre, sus tías); solo más tarde, logró obtener algún dinero propio como corrector y escritor.

Este origen lleno de contradicciones y humillación, marcado por cierta absurdidad (su dieta, acaso, haya sido el colmo del absurdo, al limitarse casi exclusivamente a dulces y helados; en cierto modo, recuerda a la del desdichado Bartleby, de Melville) encierra en silencio una fuerte melancolía y desesperación. Sin intención de psicoanalizar la figura del escritor de Providence, es posible postular que todos estos elementos persisten como un núcleo de significado dinámico, encriptado en lo que la psiquiatría denomina “memoria autobiográfica”, un sistema que evoca continuamente la experiencia del pasado, transformándola (Lolich, 2014)⁵. En efecto, esta

⁵ “Desde las ciencias cognitivas se entiende a la memoria autobiográfica (MA) como un sistema de procesamiento de información personal. La misma posibilita la conservación y evocación de experiencias significativas del pasado por períodos prolongados de tiempo”.

“Rubin y Siegler (2004) describen a la MA como un sistema multimodal, caracterizado por la operación conjunta de componentes sensoriales, espacio-temporales, narrativos y afectivos”.

“Otros componentes fenomenológicos que pueden manifestarse durante la evocación de recuerdos autobiográficos son la perspectiva visual, la sensación de viajar atrás en el tiempo (con-

memoria funciona como una suerte de algoritmo (este modelo posee interesantes paralelismos con los modelos lingüísticos de Chomsky) procesando información personal que, lejos de generar una autobiografía o una autoficción, en el caso de nuestro autor permean la ficción con traumas de su propia infancia. El caos, el nihilismo, el terror, que en su ficción son “cósmicos”, constituirían la manifestación de mitos personales contruidos en sus primeros años de vida.

La ficción fantástica y de horror en Lovecraft puede pensarse como el despliegue de estos componentes fenomenológicos, que se hacen visibles a través de una narrativa evidentemente simbólica, que reactualiza su autobiografía en escala cósmica y arcana. De este modo, la ficción lovecraftiana aparece como una suerte de “deconstrucción genética” del sentido de su vida y, por extensión, del mundo tal como él lo vivió. En otros términos: una construcción mítica que reconvierte la experiencia pasada (y, en general, traumática) en ontología. No es azaroso, entonces, que sus recursos favoritos sean esencialmente fragmentarios: el sueño o la pesadilla; el fragmento arqueológico que deviene detalle individual; el libro, siempre citado y anticipado, pero jamás expuesto; la visión parcial; la memoria que atraviesa el tamiz de la locura; la revelación fugaz y sometida al olvido; el jeroglífico; la fotografía; la voz en el teléfono que se desvanece antes de la revelación concreta de su identidad; la llave; el umbral que nunca se atraviesa correctamente.

De todos estos recursos, sin duda el mito es el elemento más utilizado, en cuanto forma de experiencia. En efecto, en la lógica de Lovecraft el mito es leído como la “descripción de un fenómeno inasible”. Su uso fragmentario y asistemático (en cuanto composición de su corpus) y su “aparición” en la trama conforman siempre un sistema que se centra en un “*Magnum Opus*”, u obra monumental, tan imposible como inexistente, pero verosímil.

El término *Magnum Opus* fue elaborado por Thomas Pavel. En realidad, Pavel retraduce en términos de filosofía y lógica modal el famoso cuento de Borges “*Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*”, en donde el autor-personaje, junto con Bioy Casares, descubren un “*book about an inexistent world yet*”. Este país imaginario (Uqbar) cederá su lugar a la construcción de un planeta (Tlön), cuya lógica se impondrá paulatinamente a la propia lógica del contexto, a partir de reglas de acceso ya previstas y suministradas por una

presunta (y fragmentariamente real) enciclopedia del planeta. Lo “real”, si es que este término posee un sentido definible más allá de la experiencia inmediata e individual, implicaría todas las posibilidades realizables de lo imaginario, potencialmente infinitas (que se conforman en el *Orbis Tertius*). Dentro de la lógica descrita por Pavel, estos mundos se caracterizan por una propiedad altamente significativa: la incompletud (*incompleteness*). Incluso el *Magnum Opus* aparece como una colección siempre incompleta y potencialmente infinita de elementos que lo describen. Dada la incompletud de todo universo, desde la lógica solo pueden postularse y, eventualmente, definirse sus límites que deben ser, a su vez, móviles. El *Magnum Opus* es, desde una metafísica, una enunciación de un Último Libro (siguiendo con la lógica de los nombres sugeridos por Pavel), del que solo existen atisbos, es decir, lecturas desde el universo enunciado. La totalidad de este libro es lo que denominamos habitualmente “misterio” y, si bien también este Último Libro pertenece al ámbito contextual, aparece no como base sino como límite, más allá del cual no hay nada articulable sino un universo de cero entropía, eternamente sin cambios (Pavel, 2011, pp. 50-52; Del Percio, 2015, pp. 101-102).

Esta “fenomenología” del mito en Lovecraft ya fue observada por el filósofo Graham Harman, quien sostiene que el pensamiento de Lovecraft, sin abandonar los estrictos límites de la literatura, es esencialmente fenomenológico y tributario de Husserl, ya que la percepción de los fenómenos, hipertrofiada, no permite comprender una esencia que es efectivamente extrahumana. Sostiene Harman: “[*the*] *denial of a real world beyond all consciousness still leaves room for a powerful tension between the relatively durable objects of our perception and their swirling kaleidoscope of shifting properties*” (Harman, 2012, p. 5)⁶.

Esta ambigüedad entre la realidad del objeto y nuestra percepción de él determinarían, según Harman, dos ejes que definirían la poética de Lovecraft, que él denomina “vertical y horizontal”: “*The ‘vertical’ gap between unknowable objects and their tangible qualities, and the ‘horizontal’ or ‘cubist’ gap between an accessible object and its gratuitous amassing of numerous palpable surfaces*” (Harman, 2012, pp. 31-32)⁷. Los míticos monstruos lo-

⁶ “[la] negación de un mundo real más allá de toda conciencia todavía deja espacio para una fuerte tensión entre los objetos relativamente duraderos de nuestra percepción y su calidoscópico remolino de propiedades cambiantes”] (La traducción es mía.).

⁷ “[La brecha “vertical” entre los objetos incognoscibles y sus cualidades tangibles, y la

vecraftianos, ricos en “superficies palpables” y de los que pueden percibirse no solo imágenes aterradoras, sino también olores y sonidos imposibles, constituyen, a pesar de todos esos signos, un significado incognoscible. Que el eje “horizontal” sea descripto como “cubista” encierra en sí la presencia de un número abrumador de planos superpuestos en las descripciones (en particular, de los seres monstruosos o de sus representaciones), que sugieren en realidad una infinita multiplicación cuyo correlato es la desmultiplicación también infinita, la desintegración “psicofísica” del receptor, del testigo de esa imagen atroz.

De aquí que esta autobiografía encriptada adquiera una dimensión metafísica en su despliegue cósmico y arcano. La fuente de esta metafísica imperfecta e inconclusa, a falta de un “primer libro”, se compone de múltiples citas fragmentarias que se expanden ficcionalmente, como parte de un sistema abierto y complejo de significados construido a partir del misterio y lo siniestro. Con genial intuición, y probablemente sin saber exactamente qué estaba poniendo en marcha, Lovecraft crea el *Necronomicón*, libro “inefable” (para usar un típico adjetivo lovecraftiano), cuyo nombre tuvo como modelo un texto griego (el *Astronomicón*, de Marcus Malinius, poeta y astrólogo del siglo de Augusto). El autor cita a su “*Magnum Opus*” en diversos textos siempre de manera muy fragmentaria, y construye una historia para ese libro y su autor, a fin de otorgarle un “aura real”. Incluso algunos entusiastas falsificaron las fichas de varias bibliotecas universitarias, agregando ese texto ficticio en sus catálogos; tal fue así, parece, el caso de la biblioteca de la Universidad de Buenos Aires, y más de un crédulo pasó días allí buscándolo. Su nombre original habría sido en árabe *Al-Azif* (vinculado con espíritus malignos del desierto) y el de su autor, un musulmán renegado, blasfemo y demente del siglo VIII, Abdul Alhazred (juego de palabras con los nombres de algunos de sus escritores amigos, como August Derleth, para construir en cierto modo un “significado” en árabe, “El siervo del dios de la locura”).

De este modo, el *Necronomicón*, junto con los también famosos “textos imaginarios” *Cultes des Gules*, los *Manuscritos Pkanópticos*, y el *Unaussprechlichen Kulten*, de von Junz, amén de otras numerosas y más esporádicas referencias (en las cuales podríamos incluir las estelas de jeroglíficos de infinidad de monumentos ocultos, pergaminos y papiros) conforman una

brecha ‘horizontal’ o ‘cubista’ entre un objeto accesible y su acumulación gratuita de numerosas superficies palpables”] (La traducción es mía).

suerte de “Metalibro”, una *summa* de la verdad que jamás es visible, pero se manifiesta como “fragmento”. El contenido de estos “fragmentos” es llena-con con una curiosa síntesis de mitos de los más dispares orígenes.

Si bien este procedimiento ya había sido utilizado por el escritor galés Arthur Machen (quien recurrió a la rica tradición folclórica galesa, cuyo centro es el dios Pan) y más tarde sería empleado por J.R. Tolkien en la extensa saga de la Tierra Media (utilizando en este caso el folclore celta y oriental), el caso de los mitos de Chtulhu es singular, porque constituye un “sincretismo” dosificado, en donde el vudú haitiano forma parte del mismo “sistema extrahumano” que las tradiciones de la brujería europea, la religión y mitología caldeas y sumerias, las concepciones de los *magoi* persas, la idea del “más allá” de la cultura del antiguo Egipto, y, en la práctica, cuanto elemento mítico, sin importar la tradición a la cual correspondiera⁸. La esencia de esta compleja y muy pragmática articulación, muchas veces en el límite de lo grotesco, es que en rigor toda esta heterogeneidad fragmentaria resultaría de un “estallido” de un sistema infinitamente antiguo en el tiempo y en el espacio, y, por tanto, construido para y por una lógica no humana. Nuestras mitologías conocidas (la griega, la persa, la mesoamericana) no serían otra cosa, entonces, más que una suerte de “residuo fenomenológico” de una verdad arcana y anterior al hombre.

El hallazgo de Lovecraft es concebir, por primera vez, un horror “abierto”, que se expande incesantemente a expensas de un sistema mítico también “abierto” y capaz de vincularse y metamorfosearse continuamente. Esta condición de “arquitectura abierta” hace de su propia capacidad de transformación un “contenido”, que no está en cada una de sus metamorfosis particulares sino en lo que “atrae”, lo que “propulsa” dichas metamorfosis. Esta propiedad surge del “metalibro” que implica la lógica con la cual es presentado el *Necronomicón* y sus grimorios⁹ “satélites”.

⁸ No obstante, el propio Lovecraft tiene sus antecesores en este singular tipo de invenciones. Unos años antes, el escritor norteamericano Robert Chambers construye el sistema mítico de “El Rey de Amarillo” y de la lúgubre ciudad de Carcosa a partir del recurso de introducir interesantes mutaciones en diversos mitos y tradiciones del lejano oriente. Uno de esos textos, al menos, el cuento “El signo amarillo” (“The Yellow Sign”) es considerado por Rafael Llopis como un eslabón en la “prehistoria” de los mitos de Chtulhu (Llopis, 1983).

⁹ Se denomina “grimorio” a un libro de magia y esoterismo, en especial pero no exclusivamente a aquellos escritos, compilados o traducidos del árabe durante la Edad Media como el *Picatrix* (famoso por describir una suerte de “utopía”) y el *Clavicula Salomonis*.

El concepto de “metalibro” fue elaborado por primera vez por Roland Barthes (en su estudio sobre la obra de Charles Fourier, otro autor que, como Lovecraft, en su momento no fue del todo consciente de lo que su obra podría producir), quien lo vincula con el concepto de sistema abierto: un libro que habla de un libro. La lógica del metalibro debe ser necesariamente sistemática, abierta, porque la premisa es que jamás llegue a completarse, que permanezca en perpetua metamorfosis, conformando tenues pero sugerentes mundos ficcionales¹⁰.

Este “metalibro” adquiere su conformación de muchos modos, pero uno de los más frecuentes es la enumeración, como acumulación de textos existentes que envuelve un texto inexistente en el mundo fáctico, pero absolutamente “real” en el ficcional. Sin duda es una de las técnicas preferidas por Lovecraft. El autor introduce el título, o bien algún aspecto del texto inexistente, como por ejemplo una breve cita dentro de una espiral semiótica centrípeta de mitos, esoterismo, alquimia (incluso a veces ciencias duras, como la física o la medicina) y literatura, cuyo centro es precisamente el texto inexistente, las más de las veces, el “monstruoso” *Necronomicón*. Este movimiento centrípeta lo llena de significados inexpresados, pero perfectamente delimitados por la enumeración. Quizás el ejemplo más evidente lo encontremos en la primera cita que Lovecraft hace del *Necronomicón* (todavía se llamaba *Al-Azif*). Lo singular del caso es que el texto no fue publicado con el nombre del autor sino solo con la firma de Adolphe de Castro, autor para quien Lovecraft solía trabajar como corrector. El cuento, publicado en noviembre de 1928 en la hoy legendaria revista *Weird Tales* (la que más tarde publicaría buena parte de la obra del autor de Providence), tenía por título “The Last Test”, y probablemente fue escrito por el propio Lovecraft expresamente como “*ghostwriter*”¹¹:

Be careful, you -- ! There are powers against your powers - I didn't go to China for nothing, and there are things in Alhazred's Azif which weren't known in Atlantis!

¹⁰ “Frente al sistema, monológico, lo sistemático es dialógico (es la manifestación de ambigüedades, no acepta la contradicción); es una escritura, pues tiene su eternidad (la permutación perpetua de los sentidos a lo largo de la historia); lo sistemático no se preocupa por la aplicación (a no ser a título puramente imaginativo, de un teatro del discurso), sino de transmisión, de circulación (significante); y además solo es transmisible con la condición de haber sido deformado (por el lector)” (Barthes, 1997, p. 130).

¹¹ No sería la primera ocasión en la que Lovecraft escribiría un cuento por encargo. Algunos años antes, por cuenta de Henry Houdini, había escrito y publicado “Encerrado con los faraones” (“*Imprisoned with the Pharaohs*”) en 1924, en donde el protagonista es el propio mago y escapista.

We've both meddled in dangerous things, but you needn't think you know all my resources. How about the Nemesis of Flame? I talked in Yemen with an old man who had come back alive from the Crimson Desert - he had seen Irem, the City of Pillars, and had worshipped at the underground shrines of Nug and Yeb - Ia! Shub-Niggurath! (Lovecraft, 2010, p. 532)¹².

Es evidente este proceso combinatorio, ya que en la enumeración *Al-Azif* convive con el mito de la Atlántida¹³, con los saberes ancestrales de Oriente, y con la leyenda de la ciudad de Irem de las Mil Columnas, presente en obras islámicas tanto religiosas (en la aleya LXXXIX del *Corán*), como poéticas (*Las mil y una noches*, en las noches 276-277-278 y 279), e incluso historiográficas (la obra del geógrafo andalusí del siglo XI Abu Hamid al-Garnati). En *El caso de Charles Dexter Ward*, novela escrita muy poco después que el cuento anterior, Lovecraft enumera los libros de la biblioteca del siniestro alquimista Curwen, un recurso ya usado con éxito por Edgar Allan Poe en “La caída de la casa Usher”¹⁴:

This bizarre collection, besides a host of standard works which Mr. Merritt was not too alarmed to envy, embraced nearly all the cabbalists, daemonologists, and magicians known to man; and was a treasure-house of lore in the doubtful realms of alchemy and astrology. Hermes Trismegistus in Mesnard's edition, the Turba Philosophorum, Geber's Liber Investigationis, and Arterphius's Key

¹² “¡Debes tener cuidado! ¡Existen poderes en grado de contrastar con los tuyos...! No estuve en China por nada, y existen cosas en el *Al-Azif* de Alhazred que no eran conocidas ¡ni siquiera en la Atlántida! Entre ambos tuvimos que afrontar peligros, pero no creas que has conocido todos mis recursos. ¿Qué podrías decirme de la Némesis del Fuego? En el Yemen he podido hablar con un anciano que había salido con vida del Desierto... Había visitado Irem de las Mil Columnas, y tomado parte en rituales en los templos subterráneos de Nug y de Yeh” (La traducción es mía.).

¹³ Es preciso recordar que, en aquella época, sobre todo a partir de los textos de Madame Blavatsky, el arcano reino inventado por Platón atravesaba el imaginario popular de muy diversas maneras, muchas veces bizarras. Para ampliar sobre la influencia en la obra de Lovecraft de Madame Blavatsky y otros esoteristas famosos de principios del siglo XX, como W. Scott-Elliot, autor del por aquel entonces muy famoso libro *The Story of Atlantis and Lost Lemuria* (1925), sugiero consultar el trabajo de Sebastiano Fusco (2007, pp. 70-75), quien en su *Storia del Necronomicon* describe como incluso Frank Belknap Long, uno de los “adeptos” a los mitos de Cthulhu, incluye un texto apócrifo de John Dee en su cuento “The Space Eaters”, publicado en la ya citada revista *Weird Tales* en 1928.

¹⁴ Edgar Allan Poe enumera algunos ejemplares de la biblioteca de la siniestra casa, subrayando autores como Swedenborg, Fludd, Maquiavelo, Tieck y Campanella. El campo semántico que construye esta enumeración parcial conjuga mística, poder, magia, alquimia y astrología, incluyendo una utopía “esotérica” como *La città del Sole*, de Campanella.

of Wisdom all were there; with the cabbalistic Zohar, Peter Jammy's set of Albertus Magnus, Raymond Lully's Ars Magna et Ultima in Zetsner's edition, Roger Bacon's Thesaurus Chemicus, Fludd's Clavis Alchimiae, and Trithemius's De Lapide Philosophico crowding them close. Mediaeval Jews and Arabs were represented in profusion, and Mr. Merritt turned pale when, upon taking down a fine volume conspicuously labelled as the Qanoone-Islam, he found it was in truth the forbidden Necronomicon of the mad Arab Abdul Alhazred, of which he had heard such monstrous things whispered some years previously after the exposure of nameless rites at the strange little fishing village of Kingsport, in the province of the Massachussetts-Bay (Lovecraft, 2010, p. 54)¹⁵.

La enumeración es más que sugerente, e incluso el nivel de precisión que implica, al indicar ediciones puntuales, actúa haciendo más verosímil la larga lista. El centro del sistema es precisamente el libro que no existe, recargado de adjetivos siniestros y (por si fuera poco) vinculado con ritos oscuros.

No solo los libros, sino también los nombres de las deidades y regiones lovecraftianas (Mi-Go, Yuggoth, Azathoth) suelen tener un origen oriental o sumerio, a veces egipcio (como Nyarlathotep), pero en general no son tomados directamente de esas mitologías, sino mediados por la elaboración pseudoliteraria y pseudofilosófica que había realizado el extravagante Aleister Crowley, que gustaba denominarse a sí mismo como “La Bestia”, según el número que San Juan transcribe en el Apocalipsis¹⁶. Pero, con sagaz intuición, Lovecraft incorpora otros saberes. Sir James Frazer y su obra *La rama dorada* aparecen citados en varias ocasiones (en los cuentos “La llamada de Cthulhu” y “El que susurra en la oscuridad”). Un clásico como

¹⁵ “En la extraña colección, además de un puñado de obras conocidas, figuraban casi todos los cabalistas, demonólogos y magos del mundo entero. Era un verdadero tesoro en el dudoso campo de la alquimia y la astrología. La *Turba Philosopharum*, de Hermes Trismegistus en la edición de Mesnard, el *Liber Investigationis*, de Geber, *La Clave de la Sabiduría*, de Artephous, el cabalístico *Zohar*, el *Ars Magna et Ultima* de Raimundo Lulio en la edición de Zetsner, el *Thesaurus Chemicus* de Roger Bacon, la *Clavis Alchimiae* de Fludd y el *De Lapide Philosophico*, de Trithemius, se hallaban allí alineados, uno junto a otro. Judíos y árabes de la Edad Media estaban representados con profusión, y el señor Merritt palideció cuando al coger un volumen en cuya portada se leía el título *Qanoon-é-Islam*, descubrió que se trataba en realidad de un libro prohibido, el *Necronomicon* del árabe loco Abdul Alhazred, del cual había oído decir cosas monstruosas a raíz del descubrimiento de ciertos ritos indescriptibles en la extraña aldea de pescadores de Kingsport, en la provincia de la Bahía de Massachussetts” (Lovecraft, 1992, pp. 26-27).

¹⁶ Este grotesco personaje será retratado con gran sutileza en la novela *Nottetempo, casa per casa*, de Vincenzo Consolo.

Euclides suele ser presentado en sentido “negativo”, al referir “geometrías no-euclidianas” (como “En las montañas de la locura” y en “La llamada de Cthulhu”). John Dee, ya “reescrito” por Frank Belknap Long, está presente en “El horror de Dunwich” y el físico Robert Boyle en *El caso de Charles Dexter Ward*. La lista completa sería extensísima, pero no queremos dejar de lado nada menos que a Sigmund Freud y a Carl Gustav Jung, cuyas ideas (en particular, las de este último) recorren anónimamente buena parte de las ficciones de Lovecraft, aunque son citados explícitamente en muchas de sus cartas.

Por otro lado, la concepción del tiempo presente en este ciclo mítico recuerda en gran medida la teoría de la irrealidad del tiempo, del filósofo idealista inglés John McTaggart. Esta teoría, muy discutida incluso hoy, propone la imposibilidad de establecer relaciones tensionales (es decir, de causa-efecto) entre distintos acontecimientos en el tiempo¹⁷. Lovecraft la utiliza principalmente en su cuento “En la noche de los tiempos” (su título en inglés es aún más sugerente: “The Shadow out of the time”). Lo singular en este caso es que el viaje es “mental”, en donde es la “consciencia” o la “psique” la que se desplaza, ya sea al pasado o al futuro. Este tipo de viaje establece un vínculo muy permeable entre ciencia ficción, teosofía y esoterismo. El tema del “doble” adquiere aquí aspectos no solo siniestros sino terroríficos, ya que la misma “psique” va a residir en dos cuerpos y en dos tiempos absolutamente diversos.

De este modo, el *Necronomicón* opera como un “metalibro”, pero a su vez también como cosmos dado a luz por la sumatoria sincrética de saberes arcanos y mitos. Es un libro-cosmos no expresable en una única enunciación, que actúa como punto multiforme de articulación entre ambos extremos, uno metafísico y otro materialista, entre un *Magnum Opus* y un *Opus Nihilum*, la materia sin sentido del origen, lo que asegura una singular polifonía basada no en la multiplicidad de personajes, sino en el diálogo imposible que se construye entre el individuo y esos fragmentos de totalidad, entre el macrocosmos del metalibro y el microcosmos de sus fragmentos. Así, Lovecraft consigue que lo grande sea un fragmento de lo pequeño, que dioses y seres primordiales como los Mi-Go de Yuggoth, o Azathoth o Nyarlathotep, mediados por las tradiciones chinas, sumerias, occidentales o egipcias, se vuelvan alegorías, figuras de este hombre del siglo xx. Es una

¹⁷ Para ampliar, cfr. Torrenco, 2011.

polifonía centrípeta. Solo que este centro al que la multiplicidad lleva es el sinsentido, la locura, cuya manifestación es siempre “un sistema organizado”: la biología o la arquitectura irracionales; imágenes del caos profundo y sin descripción racional posible.

Pero seguramente no hay síntesis más perfecta de esta metafísica monstruosa que la famosa cita del *Necronomicón* en “The Call of Cthulhu” (“La llamada de Cthulhu”), profecía sobre el regreso del Gran Cthulhu luego de su infinita muerte-ensueño; profecía por supuesto (y afortunadamente) apócrifa: “*That is not dead which can eternal lie/ And with strange aeons even death may die*” [“Que no hay muerto que yazga eternamente / y con ciertos eones puede morir la muerte”] (Lovecraft, 1983, p. 137).

Conclusiones

Howard Phillips Lovecraft construyó un puente a través de la literatura entre su compleja identidad y la identidad del universo. En cierto modo, no ha evitado la tentación de construir el mundo “a su imagen y semejanza” y de hacer de su insatisfacción de hombre humillado por la realidad una creadora de mundos. Pero, a diferencia de sus célebres antecesores, a quienes admiraba, Hoffmann y Poe, carece de un sistema que le sirva de sustento. En efecto, el concepto clásico de “mal”, que continuamente se trata de explicar desde un “sistema cerrado” como es la teodicea, deviene en Lovecraft concebido como un “sistema abierto” y complejo, sin centro, sin explicación y sin origen, sostenido por mitos y rituales fragmentarios y carente de moral. Un mal cuyo sentido es material y nihilista a la vez; y en esta paradoja aparente se despliega la angustia propia de la narrativa del escritor de Providence: no existe ningún sentido en el mundo, porque este fue creado por dioses dementes e imbéciles, absolutamente extraños y desemejantes, y que aguardan soñando que el tiempo muera para regresar. No hay entonces ningún principio estructurante de la realidad: ni la geometría, enloquecida y de proporciones inimaginables, de estos dioses primordiales; ni el tiempo, que solo deviene hacia un abismo; ni la muerte, que ya no separa a los vivos de los muertos.

Toda esta arquitectura del caos, toda esta cosmogonía aberrante, no puede estar encerrada en un sistema: requiere del fragmento, del vestigio arqueológico, del sueño, de una fenomenología del mito, del libro maldito y fragmentario para adquirir una forma que pueda ser intuida por lo humano.

En este sentido, la invención del *Necronomicón*, junto con la de otros famosos libros imaginarios, sostiene desde su incompletud el misterio y la angustia ante el abismo del cosmos. De hecho, funcionan como metalibros, textos que se ofrecen ficcionalmente como *Magnum Opus*, una explicación completa del cosmos, y que, sin embargo, en virtud de su fragmentariedad, devienen siniestros, perturbadores. Cada detalle, cada verso revelado, amplifica el misterio y la zozobra, y profundiza su lectura como *Opus Nihilum*. De hecho, quizás sin que el propio Lovecraft haya sido consciente de esto, este recurso unió en una misma poética el absurdo, el mal y el infinito. Un mal infinitamente desplegado en el tiempo y en el espacio, capaz de mutar y hacerse presente en un sueño, en una búsqueda, en un mito, en un pozo en el jardín, en un recorte de prensa, y en la propia memoria. El valor de pensar la literatura de Lovecraft, hoy día, proviene de esta síntesis singular, más aún cuando esta literatura no ha nacido con este propósito, sino como proyección y reflejo de un alma de una modernidad agotada. Así, Cthulhu es la sombra absoluta del positivismo y de la razón. Ante ella, no hay luz posible, salvo la tenue, evanescente ficción que se goza mientras nos perturba.

Referencias bibliográficas

- Barthes, R. (1997). *Sade, Fourier, Loyola*. Madrid: Cátedra.
- Borges, J. L. (1974). *Obras completas*. Buenos Aires: Emecé.
- Del Percio, D. (2016). “El mal como problema político. El ‘paradigma Dostoievski’ y el nacimiento de la distopía”. En *Journal de Ciencias Sociales*. Año 4, Nro. 6. Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de Ciencias Sociales, pp. 88-111. En <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/jcs/article/view/528/332>
- Del Percio, D. (2015). *Las metamorfosis de Saturno. Transformaciones de la utopía en la literatura italiana contemporánea*. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Fusco, S. (2007). *Storia del Necronomicon*. Roma: Venexia.
- Harman, G. (2012). *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy*. Hants: Zero Books.
- Houellebecq, M. (2006). *H.P. Lovecraft. Contra el mundo, contra la vida*. Madrid: Siruela.
- Llopis, R. (1983). “Introducción”. En Lovecraft, H.P. y Otros. *Los mitos de Cthulhu*. Madrid: Alianza.
- Lolich, M. (2014). “Fenomenología de los Recuerdos Autobiográficos en el Espectro Depresivo: Una Revisión”. En *Psicodebate*, Vol. 14, Nº 2, diciembre 2014, pp. 59-82. En http://www.palermo.edu/cienciassociales/investigacion-y-publicaciones/pdf/psicodebate/14/Psicodebate_N14_T2_04.pdf
- Lovecraft, H. P. (2010). *Complete Works*. En <http://www.puffchrissy.com/wp-content/uploads/2010/01/H.P.-LOVECRAFT%E2%80%99S-COMplete-works.pdf>
- Lovecraft, H. P. (1992). *El caso de Charles Dexter Ward*. Madrid: Alianza.
- Lovecraft, H. P. y Otros. (1983). *Los mitos de Cthulhu*. Madrid: Alianza.
- Ludueña Romandini, F. (2013). *H.P. Lovecraft: la disyunción del ser*. Buenos Aires: Hecho Atómico Editorial.
- Neiman, S. (2012). *El mal en el pensamiento moderno*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Pavel, T. (2011). *Fictional Worlds*. Lexington: Harvard University Press.
- Poropat, M. (2010). *L'influenza di H.P. Lovecraft sul mondo ludico*. Roma: Dagon Press.
- Torrenzo, G. (2011). *I viaggi nel tempo. Una guida filosofica*. Bari: Laterza

