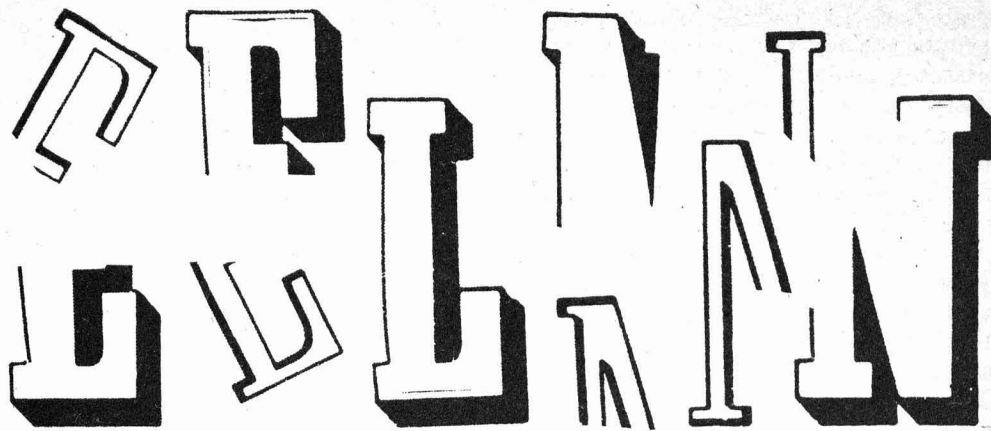


que aclara la unidad en que se desenvuelven las experiencias vitales y la poesía, proponiendo una poética que se confunde con máximas para la buena vida. Arte y moral coinciden en los aforismos de esta sección: "en la diversidad está un poema o varios/ en el poema una palabra abierta/ y en la palabra el tiempo"; "Escribo por amor a ciertos nombres, a lo que esos nombres significan, y persisten adentro y afuera de nosotros", "Todo poema es un viaje, una aventura a lo desconocido, una voz hacia el Poema Humano./ Todo poeta quiere ser en el hombre lo que ama y perdura, rescatar lo que vive en toda muerte,/ y no quiere morir, pues ha vivido". Acentuando la coincidencia entre vida y poema, surge un reclamo contra la muerte: búsqueda de perduración terrena en que culminan los compromisos del poeta para remarcar ese anhelo, el romanticismo subyacente en la poética de Aridjis se revela en la apretura de las incitaciones que anotan." "Propósitos": "cantar lo vivo interminablemente en su sustancia, en su espacio y en su nombre"; "la poesía como la sabiduría brota de la cabeza herida"; "haz de tu ser un poema"; "y siempre/ entre soledades/ y nacimientos/ sé poeta"; "di sí al hombre".

El subtítulo "Sobre una ausencia" presenta un desarrollo narrativo, cuya anécdota liga los dos temas sustanciales del libro: el que corresponde a "Navegaciones", con su obsesión erótica, y el que cubre "Ajedrez", con su programa de vida. La base de la historia, el extravío de la amada y los subterfugios de un ajedrecista que demora la revelación de una posible verdad, la que también puede ser una mentira —la acerca al asunto de *Perséfone*; el juego de suspensiones y equívocos se renueva hasta el reconocimiento de la soledad frente a las cosas: "mientras yo constataba que el foco de la lámpara estaba fundido y me quedaba pensando viendo ya las piezas sobre el tablero, ya los vidrios sucios de la ventana, ya el retrato sobre el muro de una muchacha desnuda". En "Sobre una ausencia", aparecen las situaciones intolerables, sin llegar a trágicas, que multiplican los veintidós relatos agrupados por un nuevo subtítulo: "Prosas", muy cerca del cuento fantástico, estas ficciones se desenvuelven en el nivel de las experiencias narrativas a que tantas veces derivó la poesía sobrerrealista. Esta relación es exagerada por notas naturalistas o de feísmo irritante, que Aridjis anota con la misma inocencia con que admite sus celebraciones. Los temas centrales de los poemas son reiterados por los relatos, con marcada atención a las coordenadas temporales; las ejemplifican "Bindo Altoviti", "Continuidad", "El amor que yo habito es una casa angustiada", "Sexo", "Encuentro", "El abuelo", "Breve viaje por un pequeño rostro", "Gambito de caballo en Troya".

La cuidada composición del libro de Aridjis subraya el sentido de la aventura verbal que ha ido registrando el autor desde *Los ojos desdoblados*, con inclusión relevante de la teoría erótica que ahondó desde *Mirándola dormir*; en la totalidad de su obra, abundante por la juventud del autor, las repeticiones aproximativas suelen demo-



rar una búsqueda que por veces se engrana en lo experimental, sin alcanzar el texto definitivo, extraviado entre copias mecánicas de sus hallazgos. Este riesgo domina en muchos momentos de *Perséfone*, su esfuerzo mayor, y se prolonga en páginas de *Ajedrez-Navegaciones*. La forma circular de este libro, con una producción elegida en diez años de trabajo, parece indicar un balance de cierre; tal vez una apertura hacia nuevos temas, o el ahondamiento esencial de aquellos que lo han obsesionado hasta el presente.

"LA CULTURA COMO EMPRESA MULTINACIONAL"

de Armand Mattelart

Serie Popular ERA
México 1974

por Jorge Witker V.

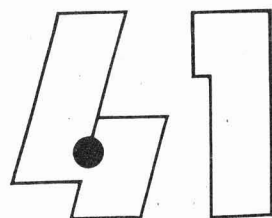
Armand Mattelart agrega a su ya abundante y profunda serie de investigaciones en el campo de la dependencia cultural, esta obra, centrada en el análisis de las empresas electrónicas, aeroespacial y turística, detectando una nítida integración tanto horizontal como vertical a niveles mundiales controladas por capitales esencialmente transnacionales. La utilización de dichas empresas obedece a un claro propósito de dominación cultural, pues a través del dominio de la información, imagen y valores, proyectado a niveles planetarios, es posible canalizar en las conciencias de los pueblos el modo de vida existente particularmente en la sociedad de consumo norteamericana. Sin embargo, Mattelart enfatiza que es legítimo propagar determinadas nociones y patrones de vida en el ámbito de las fronteras interiores de cada país; pero, en cambio, imponer a otros países con culturas diversas y realidades distintas, valores y sistemas de reproducción extraños, es para el autor francamente reprochable. El dominio de la alta tecnología espacial que incluye la industria de satélites, constituye en la actualidad un instrumento de penetración extranjera en todo el ámbito del Tercer Mundo, lo que viene a agregarse a la ya estructural depen-

dencia en el campo económico. En este marco, grandes empresas provistas de sofisticados mecanismos de propagación se abocan a la tarea de estructurar Series Infantiles, televisión educativa, arquetipos de héroes y personajes que, indirectamente, van consolidando y legitimando un modo de producción y apropiación determinado.

Ocupa numerosas páginas para analizar el carácter paternalista e idílico que se proyecta en la Teleserie "Plaza Sésamo" de amplio auditorio en América Latina, en la que aflora en forma natural la propiedad, el comerciante, el artesano y un marcado autoritarismo que impone y reprime toda la espontaneidad y creatividad propias de la niñez. Allí, en esa idílica plaza, los niños encuentran una sociedad sin contradicciones ni problemas, matizadas además de estereotipados animales y monstruos que sólo existen en la mente del libretista. El factor trabajo y su dinámico efecto en toda sociedad están al margen de ese mundo artificial que, según Mattelart, está destinado a adormecer y aislar al niño de la verdadera sociedad y del angustioso mundo del núcleo familiar empobrecido y marginado.

Se agrega, a los documentados cuatro capítulos, uno final, referido a la industria del turismo que ha tomado un inusitado ritmo de crecimiento y expansión en íntima conexión con la industria aereocomercial. La venta del tiempo de ocio, propio de las sociedades altamente industrializadas, penetra en las atrasadas regiones de India, Singapur, Centroamérica y África.

El turista puede recorrer el mundo bajo el estilo de vida americano a través de sus líneas hoteleras y *shopping centers* sin percibir la contaminación y el mundo deprimente de la pobreza y el atraso. Ese estilo de consumo es impuesto al hombre medio del Tercer Mundo que en sus privaciones estructurales ve en ello otro aspecto más para su frustración y alienación. Culmina la obra de Mattelart con una ironía profunda, al constatar, en una Revista infantil de Latinoamérica la muerte de Superman, personaje mezcla de poderes sobrenaturales y



generosidad, que se vuelve innecesario ante la hegemonía de los rayos laser, los satélites televisivos, las lluvias artificiales y lo anti-histórico que es ser generoso en un mundo en que el entretenimiento, la distracción y juegos infantiles, tienen un precio determinado por los controladores de la electrónica, la industria espacial y el turismo.

En resumen, es una obra penetrante, polémica y de extendida y profunda documentación, escrita en un ágil lenguaje periodístico de fácil acceso. Documento de reflexión para maestros y encargados de organizar y proyectar el mundo cultural en nuestras sociedades dependientes y atrasadas.

EL LIBRO MALDITO: NECRONOMICON

por Antonio de Cortado y López

Howard Phillips Lovecraft nació el 20 de agosto de 1890 en Providence, Rhode Island, hijo de Winfield Scott Lovecraft y Sarah Susan (Phillips) Lovecraft. Su padre era un agente viajero, de carácter solemne y pomposo quien fue puesto bajo la vigilancia de un tutor cuando Howard tenía tres años de edad y murió en 1898 víctima de alguna oscura enfermedad neurológica. Su madre tenía carácter excesivamente posesivo, y entre esta circunstancia y las frecuentes enfermedades que el niño padecía, transcurrió la existencia infantil reclusa y solitaria de un niño precoz y sensitivo, quien prefería la compañía de adultos a la de los otros niños. Pasaba mucho tiempo en la biblioteca de su abuelo, Winfield V. Phillips y devoraba los libros que su esposa tenía sobre astronomía.

Esta formación se proyectó en la publicación de *The Rhode Island Journal of Astronomy*, revista editada en mimeógrafo por él en sus años adolescentes y en su entrega mensual de un artículo sobre observaciones astronómicas personales al periódico *Tribune* de Providence. Los juegos físicamente activos y competitivos eran relegados a favor la actuación de sucesos históricos o ficticios, y a los trece años fundó, con otros niños que se asociaron con él, la "Agencia de Detectives de Providence".

Miembro de la United Amateur Press Association desde los catorce, principió a tener sus contactos con el mundo exterior

a través de su siempre copiosa correspondencia.

La abuela de Howard había muerto cuando éste tenía seis años, su abuelo falleció en sus catorce y su madre principió a mostrar los crecientes síntomas de la enfermedad mental que la llevó a la tumba alrededor de 1904. El adolescente quedó al cuidado de las dos hermanas de su madre y se encerró, casi en definitiva, en su mundo interior.

Llegó a adquirir una cultura sorprendentemente vasta, pero su material de lectura predilecto tocaba temas científicos (con especial énfasis en la astronomía), historia de Grecia y Roma, historia de la Inglaterra del Siglo XVIII y la tradición de la novela gótica que, junto con las Mil y una Noches, lo llevó a escribir regularmente poesía y prosa desde sus trece años.

El órgano de la United Amateur Press Association, *The United Amateur*, publicó un cuento que había escrito en 1908 (*The Alchemist*) pero su definición profesional como escritor llegó hasta 1923, cuando la revista *Weird Tales* publicó su cuento *Dagon* escrito en 1917. La declinación de la buena estrella familiar y la muerte de su madre, en 1921, le llevaron a ofrecer sus servicios, en un curioso anuncio, como "escritor de historias de fantasmas", crítico y revisor de estilo en poesía y prosa, oficio que lo dejó en el más estricto margen de subsistencia económica.

Entre sus alumnos literarios apareció Sonia Greene, diez años mayor que él, quien vivía en Brooklyn y era el polo opuesto del modo de ser de Lovecraft. Se casaron en 1924, pusieron su casa en New York y dos años después se separaron. En 1927, Lovecraft regresó para divorciarse a Providence. Y no volvió a salir, con excepción de viajes cortos para relacionarse con las reliquias históricas del pasado en New Orleans, Massachusetts, Quebec y Philadelphia.

A partir de 1923, principió a ganar fama y reconocimiento como escritor especializado, a pesar de ser un productor lento en parte debido a su necesidad laboral de efectuar revisiones literarias y en parte por su increíblemente vasta correspondencia. Le gustaba escribir de noche y durante el día cerraba por completo sus ventanas para escribir con luz eléctrica. Su delicada salud fue menguando gradualmente hasta que, después de ocho meses de padecimiento, murió en el Jane Brown Memorial Hospital de su ciudad natal, el 15 de marzo de 1937, víctima de cáncer intestinal y enfer-

medad de Bright. Fue enterrado tres días después, en el lote de su abuelo materno del Swan Point Cemetery y su tumba no tiene lápida que la distinga.

Las narraciones de Lovecraft pueden ser divididas en dos tipos principales. Uno es el fantástico, dentro de la escuela de Lord Dunsany (cuya influencia fue reconocida por Lovecraft desde 1919) y otro es el macabro, relacionado con episodios alrededor de entes moradores del espacio cósmico, que puede, a su vez, tener dos campos básicos, el de los cuentos sobre Nueva Inglaterra y el de las historias de los mitos de Cthulhu.

Los cuentos sobre Cthulhu pertenecen a la última etapa creadora de Lovecraft y su ritmo fundamental representa la vieja y primaria lucha entre el bien y el mal que acompaña a la humanidad desde su nacimiento. Estos cuentos principieron a escribirse sin plan predeterminado, pero posteriormente, Lovecraft principió a crear conscientemente el panteón e invitó a diversos colegas a colaborar en él. A más de que la mitología de Cthulhu terminó dominando la obra de Lovecraft, sus cuentos y los de sus seguidores se enlazaron con trabajos anteriores a ellos, como *The narrative of A. Gordon Pym* de Edgar Allan Poe, *The yellow sign* de Robert W. Chambers, *An inhabitant of Carcosa* de Ambrose Bierce y *The white people* y *The black seal* de Arthur Machen.

Los sitios donde suelen desarrollarse los cuentos están, principalmente, en la Nueva Inglaterra: Arkham (basado en Salem, Mass.); Kingsport (proveniente de Marblehead), y Dunwich (inspirado en la zona de Wilbraham, Monson y Hampden, pequeños pueblos del área).

Como base y trampa del panteón lovecraftiano, aparecieron una serie de libros malditos, reales unos y otros inventados por Lovecraft como *Pnakotic manuscripts*, *R'lyeh text*, *Book of Dzyan*, *Dhol chants*, *Seven cryptical books of Hsan*; o por su escuela como *Book of Eibon* y *Liber ivoris* creados por Clark Ashton Smith; *Unausprechlichen kulten de von Junzt*, invento de Robert E. Howard; *De vermis mysteriis* de Ludvig Prinn, añadido por Robert Bloch; las ficciones de August Derleth *Cultes del goultes* del Conde d'Erlette y *Celaeno fragments*; y sobre todos ellos, destaca el genial ente de ficción de Lovecraft, el *Necronomicon* del poeta árabe loco Abdul Al-Hazred, objeto de una reseña publicada en esta Revista.

Es con tal sugestivo y engañoso título, como la Editorial Barral de Barcelona, España, presenta la traducción hecha por Melitón Bustamante Díaz, de una serie de cuentos de Lovecraft, en dos tomos aparentemente enlazados por el hilo común del libro maldito. La primera edición, que vende en este país la Distribuidora Enlace Mexicana, data de Julio de 1974 y aparecen en ella las traducciones de *The color out of space*, *The haunter of the dark*, *The call of Cthulhu*, *The Dunwich horror*, *The whisperer in Darkness*, publicado originalmente en el volumen *The Dunwich horror*, que contiene 16 cuentos y *The Hound* y el estupendo ensayo *Supernatural horror in literature* que aparecen original-

■ Antonio de Cortado y López nació en Villahermosa, Tabasco, y estudió Derecho antes de especializarse en la investigación bibliográfica. Poeta y novelista, participó en una investigación sobre la figura de Teseo. Napoleón y Beethoven han sido tema de sus estudios, y se ha dedicado a la traducción de diversos textos en lenguas vivas y muertas, antes de volcarse en el análisis de la vida vegetal.

