

# H.P. Lovecraft

## El señor del caos

Mauricio Molina

Hace setenta años, el 15 de marzo de 1937, a los cuarenta y siete años de edad, murió sin pena ni gloria Howard Phillips Lovecraft aquejado de una serie de enfermedades que involucraban los intestinos y los riñones. Su muerte no hizo sino adelantar el irreversible proceso del nacimiento de un escritor de alcances masivos y, al mismo tiempo, de un autor de culto.

Pocos narradores del siglo XX han tenido la fortuna de Lovecraft. Sus libros forman parte del imaginario colectivo de nuestro tiempo y difícilmente las pesadillas que con tanto fervor frecuentan los adeptos al cine de terror habrían alcanzado su imaginaria, gramática y potencia, sin la impronta lovecraftiana.

Nacido bajo el signo de Leo en Providence, Rhode Island, en 1890, en el seno de una familia protestante que presumía unos orígenes que se remontaban hasta el *Mayflower*, Howard Phillips Lovecraft desarrolló desde su infancia el gusto por lo bizarro, lo extraño, lo sobrenatural. Enfermizo, solitario y aristocrático a su manera, Lovecraft desarrolló un universo imaginario nutrido de novelas góticas como *El castillo de Otranto*, *Melmoth el errabundo*, *El monje* o *Frankenstein* y en la frecuentación de los cuentos de Hoffmann, Gautier y sobre todo Edgar Poe, su gran modelo y antecedente directo. De la imaginaria gótica absorbió el cultivo de atmósferas saturadas de ruinas, vapores y cementerios. De Poe y Bierce aprendió el difícil arte de la brevedad.

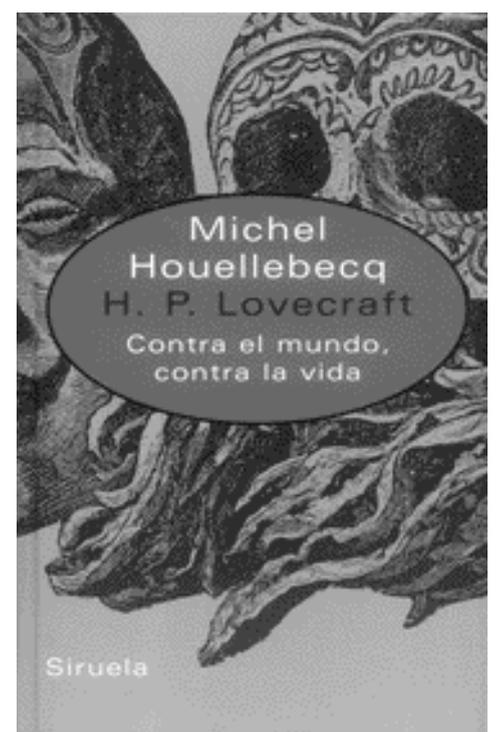
No hay recurso de la literatura moderna que no haya utilizado Lovecraft con maestría: los diálogos frenéticos y zigzagueantes en *La confesión de Randolph Carter*, el montaje en narraciones como *La llamada de Cthulhu*, el lenguaje científico al servi-

cio de la imaginación en *El color que cayó del cielo*, la prestidigitación técnica en *La sombra sobre Innsmouth*. La novela de aventuras, el regusto por la nota roja, la sintaxis pasada de moda, y una propensión casi maniaca por inventar libros y palabras impronunciables complementan eso que llamamos su estilo: la huella digital que distingue a un autor verdadero de sus repeticiones.

La invención de *Los mitos de Cthulhu*, esa saga fragmentaria que continuaron sus herederos y seguidores como Frank Belknap Long y August Derleth (en nuestra lengua y de manera muy señalada Jorge Luis Borges con su pequeño homenaje titulado *There are more things*) es sin duda la quintaesencia de su universo literario. A reserva de que aparezcan en los próximos años filmes basados en la ficción lovecraftiana, y de los intentos fallidos o francamente malos que se han llevado a cabo para aproximarse a la obra del autor norteamericano, me atrevo a decir que su obra sólo existe en un ámbito verbal, lingüístico, intraducible a otro lenguaje. La primera razón es la ausencia total de melodrama en sus cuentos: casi nunca encontramos el recurso de la historia de amor, o el manido conflicto entre el bien y el mal. La segunda es mucho más poética: Lovecraft sólo ofrece vislumbres, atisbos, juegos de sonidos y sobre todo olores cuya puesta en escena, de existir las herramientas técnicas, serían repugnantes. Esto distingue a un autor dueño de una serie de recursos verbales muy refinados de un mero narrador de historias. Más allá de la jerga del estilo y de la retórica literaria, Lovecraft es dueño de un lenguaje propio, en el sentido de los juegos del lenguaje de Wittgenstein: un idioma privado cuyas claves se encuentran en ciertas palabras, en ciertas repeticio-

nes que se trasminan de relato en relato, de cuento en cuento y que conforman un todo coherente (en el sentido que le da la física a esta palabra, es decir, refinado, preciso, altamente consistente). En este sentido la obra de Lovecraft, como la de autores como Joyce o Proust, forma parte de lo que Calasso llamara "Literatura absoluta", ya que su trabajo sólo existe en las palabras.

No creo necesario seguir reclamando el *status* de Lovecraft como un autor de la altura de Kafka o de Borges. El poder de su imaginación, concentrado en unos cuantos relatos cuya perfección geométrica nos recuerda el mineral de los fósiles cristalizados, también logra evadirse del cartabón de la ciencia ficción. Lovecraft está muy lejos de autores como Bradbury, Asimov. En la obra del autor norteamericano no hay coartada científica ni técnica, no hay máquinas que viajan a la velocidad de la luz ni



nada por el estilo, sólo la sensación de que el conocimiento trae un mayor desasosiego porque nos ubica en el universo como lo que realmente somos: entidades irrelevantes atrapadas en un juego cuyas reglas desconocemos, ya porque Dios arroja los dados donde no los podemos ver o porque el universo es en realidad un lugar hostil y, como concluiría Freud en *El malestar de nuestra cultura*, la vida no es más que un error de la materia.

Si algo nos enseña Lovecraft, más allá de los escalofríos que provoca en sus jóvenes lectores, es la profunda relatividad de las pasiones humanas enfrentadas a un entorno francamente hostil e indiferente. Su nihilismo extremo, muy cercano al de Nietzsche, nos permite habitar el ámbito de lo inhumano, no desde un punto de vista del superhombre, como quería el filósofo de Sajonia, sino desde una perspectiva un poco más humilde: la del hombre común y

corriente arrastrado por una nube de obsesiones y deseos, de pesadillas y potencias totalmente ajenas a su voluntad, pero que forman parte de la materia de la que estamos hechos.

En este desafío con las potencias de lo inhumano es donde encontramos al mejor Lovecraft: en la extraña fuerza que cae al pozo proveniente de las estrellas y que transforma todo lo viviente en *El color que cayó*



H.P. Lovecraft

*del cielo*, en los seres como batracios que habitan los océanos en *La sombra sobre Innsmouth*, en las carcajadas de Yogg Sotthoth, el dios idiota que se ríe al compás de un tambor, o en el alebrije de diversos seres que componen a Cthulhu (y que en México nos recuerdan a la Coatlicue), en la cercanía de Nyarlathotep el Caos Reptante y en los conjuros capaces de transformar a los seres humanos en cosas burbujeantes in-

ventariados por el loco Abdul Alhazred en *El Necronomicon*.

Ese neopaganismo, de rai-gambre profundamente gnóstica (porque concibe al universo como un lugar erróneo, esencialmente ajeno), acerca a Lovecraft a otros autores que parecerían muy distintos, como Pessoa y como Kafka. Como el poeta de Lisboa y el maestro de Praga, Lovecraft fue un solterón irredimible y también como ellos su correspondencia es a menudo tan relevante como la propia obra. Pessoa y Lovecraft, cada uno a su manera, convocaron a toda una serie de deidades mayores o menores, y desde muy distintas perspectivas cultivaron este neopaganismo, matizado por el esoterismo cabalístico y masón en Pessoa y acentuado hacia un gnosticismo exasperado en Lovecraft. Como Kafka, el escritor norteamericano concentraba sus energías en los procesos, antes que en los personajes, en los cambios antes que en la interioridad

psicológica: la metamorfosis cifra la obra de ambos autores. Tanto Kafka como Lovecraft sumergen a sus personajes en situaciones de las que son ajenos y en las que no están muy cómodos que digamos.

A setenta años de su muerte la obra de Howard Phillips Lovecraft ha ido creciendo hasta convertirse en una verdadera mitología. Su popularidad no hace sino acentuar su vigencia. U

Si algo nos enseña Lovecraft, más allá de los escalofríos que provoca en sus jóvenes lectores, es la profunda relatividad de las pasiones humanas enfrentadas a un entorno francamente hostil e indiferente.