

H.P. LOVECRAFT Y EMILIANO GONZÁLEZ. DOS CUENTOS SOBRE CTHULHU

MARISOL NAVA
Universidad Autónoma de Tlaxcala
marinav00@hotmail.com

Recibido: 24-06-2015
Aceptado: 10-11-2015



RESUMEN

La narrativa de H. P Lovecraft ha influido en la literatura universal mediante el ciclo de los Mitos de Cthulhu. Muchos escritores han colaborado en esta mítica narrativa; es el caso del escritor mexicano Emiliano González (1955), quien contribuye con el cuento «La herencia de Cthulhu», integrado al libro *Los sueños de la bella durmiente* (1978) y el cual remite a «La llamada de Cthulhu» del escritor estadounidense. El objetivo de mi estudio consiste en analizar la relación hipertextual que el cuento de Emiliano González establece respecto al texto lovecraftiano, en tanto reproduce su estilo y algunos de sus motivos temáticos, gracias a lo cual deviene magnífico pastiche de «La llamada de Cthulhu».

PALABRAS CLAVE: Lovecraft, Cthulhu, Emiliano González, hipertextualidad, pastiche.

ABSTRACT

H. P. Lovecraft's narrative work has greatly influenced world literature through the Myths of Cthulhu. Several writers have contributed to this mythic narrative work; this is the case of the Mexican writer Emiliano González (1955), who wrote the tale «La herencia de Cthulhu», which has been included in the book *Los sueños de la bella durmiente* (1978), which recalls the American writer's work «The Call of Cthulhu». This paper aims to analyze the hypertextual relationships that Emiliano González' tale establishes in relation to the Lovecraftian text, such that it reproduces his style and some of his subject matter in the process of becoming a magnificent pastiche of «The Call of Cthulhu».

KEY WORDS: Lovecraft, Cthulhu, Emiliano González, hypertextual, pastiche.



La narrativa de Howard Phillips Lovecraft (Estados Unidos, 1890-1937) ha ejercido un considerable influjo en la literatura universal al promover el ciclo de los Mitos de Cthulhu, ficciones con una fuerte raigambre mítica basadas en la existencia de dioses primigenios, todos ellos monstruosos, sobresaliendo el imponente Cthulhu: «Anteriores a la especie humana y aletargados por la hegemonía del hombre, los Primitivos –enormes masas amorfas– esperan y sueñan con volver a dominar la tierra. El Gran Dios Cthulhu, el más maligno e importante de ellos, yace en el fondo del mar» (Llopis, 1995: 34).

Este ciclo narrativo se sustenta con la abundante producción de H. P. Lovecraft, pero también con la de otros escritores, quienes conformaron el denominado «Círculo de Lovecraft»: «una de las piezas imprescindibles para el desarrollo, como movimiento literario, de los Mitos» (Muñoz Casado, 2012: 133). Así, Clark Ashton Smith, Robert Howard, Frank Belknap Long, Robert Bloch, Lin Carter, Fred Chappell, Augus Derleth, Donald Wandrei, Hoffman Price y Henry Kuttner «formaron sin proponérselo uno de los fenómenos de sociedades literarias más recordado del siglo xx: “El Círculo de Lovecraft”. Este nombre les fue adjudicado por el público y los críticos al ser Lovecraft el líder no proclamado y la figura de mayor trascendencia posterior» (Reza Ramírez de Jurado, 2007: 27). Lovecraft conoció a varios de estos escritores solo a través de cartas, pues admiraban su obra y establecieron una profusa correspondencia con él, quien les motivó a escribir textos con la temática de los Mitos de Cthulhu (Bocanegra Esqueda, 2006: 59). El resultado fue que dichos escritores consagraron

[...] toda su obra, o parte de ella, a desarrollar y enriquecer los mitos creados por HPL. Y no furtivamente, a escondidas, sino de modo confeso. De hecho, la filiación se ve reforzada de forma sistemática por el uso de las mismas *palabras*, que cobran así un valor de conjuro (las agrestes colinas al oeste de Arkham; la Universidad de Miskatonic; Irem, la ciudad de las mil columnas... R'lyeh, Sarnath, Dagón, Nyarlathothep... y sobre todo el incalificable, el blasfemo *Necronomicón*, cuyo nombre sólo puede pronunciarse en voz baja) [...] En una época que aprecia la originalidad como valor supremo en las artes, el fenómeno no deja de sorprender. (Houellebecq, 2006: 23-24)

Entre los textos más afamados de Lovecraft se encuentra «El color que salió del espacio», «El horror de Dunwich», «La sombra sobre Innsmouth» y *En las montañas de la locura*, cuya técnica «es sencilla, pero eficaz. Lovecraft crea un entorno de realismo apoyado, siempre, en certezas científicas [...] ofreciendo de ese modo garantías de credibilidad a los ojos del lector» (Muñoz Casado, 2012: 157). Asimismo, en los textos lovecraftianos predomina una excesiva adjetivación que confluye en un estilo denso y retórico (Bellver Torlá, 2008: 11), la cual suscita atmósferas oscuras y tenebrosas, en donde surgen dioses primigenios y cultos para adorarlos (Reza Ramírez de Jurado, 2007: 28). Otro motivo importante de la poética lovecraftiana son las referencias reales mezcladas con personajes, ciudades, hechos y libros inventados «consiguiendo así, por un lado conectar entre sí los elementos históricos y por otro dotando de autenticidad a los ficticios» (Muñoz Casado, 2012: 156-157). En conjunto, los textos de Lovecraft ofrecen seductoras historias, donde lo gótico y lo siniestro emergen de una memorable forma y en cuyas tramas el lector queda irremisiblemente atrapado.

Por ello, su influjo ha sido extraordinario, pues no sólo inspiró al «Círculo de Lovecraft»; posteriormente escritores de varias latitudes continuaron aportando narraciones a los Mitos de Cthulhu. En México, destaca el escritor Emiliano González (1955), quien comienza su trayectoria como cuentista en 1978 con la publicación de *Los sueños de la bella durmiente*, libro con el cual obtuvo el Premio Xavier Villaurrutia. Esta década tuvo una gran riqueza narrativa, pues en ella se publican importantes obras cuentísticas, varias de ellas hitos de lo fantástico en México: *El grafógrafo* (1970) de Salvador Elizondo, *El principio del placer* (1972) de José Emilio Pacheco, *Obras completas (y otros cuentos)* (1972) de Augusto Monterroso, *Siete veces el sueño* (1974) y *Del tiempo y otros lugares* (1979) de Luis Arturo Ramos, *No moriré del todo* (1976) de Guadalupe Dueñas, *El perro o el hábito por la rosa* (1976) de Adela Fernández, *Miedo ambiente* (1977) de Guillermo Samperio y *Árboles petrificados* (1977) de Amparo Dávila, entre las principales; es decir, la obra de Emiliano González inicia «cuando aún se sentía el aliento de la onda y su enfrentamiento con la Generación de Medio Siglo» (Olvera Vázquez, 2011: 86). En este contexto, donde lo fantástico se cimienta fuertemente, Emiliano González representa un caso inusitado, pues se nutre de las poéticas de lo gótico y del decadentismo; además, en su obra se traslucen sus gustos e influencias literarias, hecho enfatizado por la crítica: «más allá de su efectividad, se notan las lecturas de Lovecraft, Poe y Baudelaire. Con tales referencias, el disfrute de la literatura se vuelve intenso, porque los temas que el autor recorre desbordan la reali-

dad inmediata y permiten apreciar mundos distintos» (Rodríguez Lozano, 2004: 326).

Sin duda, la narrativa de Howard Phillips Lovecraft ha desempeñado una indiscutible influencia en Emiliano González, particularmente en el cuento de nuestro interés, «La herencia de Cthulhu», integrado a *Los sueños de la bella durmiente*, el cual representa su heterogénea y atractiva obra. Su título remite a «La llamada de Cthulhu», cuento publicado en 1926 por el escritor estadounidense y texto imprescindible para la ficticia colección de los Mitos de Cthulhu, pues como expone Michel Houellebecq, este cuento se considera «el primero de los ‘grandes textos’ lovecraftianos» (2006: 23-24) o, en palabras de Carlos Bellver Torlá, es «El primero de sus relatos maduros» (2008: 15).

«La llamada de Cthulhu» está dividido en tres partes: 1. El bajorrelieve de arcilla, 2. El informe del inspector Legrasse y 3. La locura del mar, donde aflora la complejidad y riqueza narrativa de Lovecraft, pues «En este relato, cuya acción se desarrolla en tres continentes, HPL multiplica los recursos narrativos que refuerzan la impresión de objetividad: artículos de prensa, informes policiales, actas de sociedades científicas...» (Houellebecq, 2007: 76). En «La llamada de Cthulhu», el narrador personaje relata la historia descubierta a partir de la muerte de su tío abuelo, George Gammel Angell, profesor de lenguas semíticas, de quien hereda todas sus posesiones, incluido un baúl con recortes de periódico, diversas notas y un manuscrito distribuido en dos secciones: la primera aborda los sueños y obra onírica de Wilcox y la segunda el informe del inspector John R. Legrasse, así como algunas notas del profesor Webb. El primer apartado narra las extrañas alucinaciones y sueños de un joven artista, Henry Anthony Wilcox, quien durante algún tiempo cae en un trance onírico, donde sueña ciudades ciclópeas, absolutamente desconocidas e improbables en este mundo, así como un ser monstruoso del cual realiza algunas imágenes. Tales sueños son relatados al profesor Angell, quien los escribe, hasta que repentinamente cesan y, con ello, el interés del profesor hacia el artista concluye; esta interrupción onírica se justifica en la segunda parte del manuscrito. Ahí, el profesor recuerda la llegada del inspector Legrasse al congreso anual de la Sociedad Americana de Arqueología, con el fin de hallar información sobre una estatuilla de piedra que llevaba consigo. Casi todos los asistentes desconocen su origen, salvo el profesor William Channing Webb, quien rememora una de sus búsquedas arqueológicas sobre cultos antiquísimos y olvidados y en cuyo cruento ritual se adoraba al dios Cthulhu, el cual, a decir de los participantes en el culto, algún día recuperaría su poderío sobre la tierra; mientras ese momento llega, se comunica con algunos hom-

bres extraordinarios por medio de sus sueños. Lo trascendente de tal relato es que la efigie observada por Webb en ese ritual era similar a la estatuilla portata por Legrasse y a la imagen soñada por Wilcox. El cuento integra otro hallazgo del narrador, vinculado con el dios Cthulhu, a partir de una nota periodística sobre lo acontecido a la tripulación de un barco carguero:

EL VIGILANT ARRIBÓ REMOLCANDO A UN YATE NEOCELANDÉS ARMADO. UN MUERTO Y UN SUPERVIVIENTE A BORDO. RELATAN COMBATES FURIOSOS Y MUERTES EN ALTA MAR. MARINERO RESCATADO SE NIEGA A DAR DETALLES DE MISTERIOSA EXPERIENCIA. ÍDOLO EXTRAÑO ENCONTRADO EN SU PODER. SE INICIARÁ UNA INVESTIGACIÓN. (Lovecraft, 2012: 421)

La descripción de aquel ídolo coincide con la estatuilla de Legrasse, con la efigie detallada por Webb y con los sueños de Wilcox. Por ello, el narrador busca al sobreviviente, un noruego llamado Gustav Johansen quien, según informa su esposa, murió al poco tiempo del accidente, no sin antes escribir unas notas en inglés. El narrador convence a la mujer de salvaguardar tales apuntes y gracias a ello se entera de lo acontecido a la tripulación del *Vigilant*: perdidos en altamar, los marineros navegan sin rumbo hasta encontrar una insólita ciudad, cuya construcción desafiaba las leyes de la lógica, es decir, una ciudad semejante a la soñada por Wilcox; la curiosa tripulación desciende a aquella urbe con un resultado nefasto, pues la mayoría de los navegantes muere en el intento; los pocos sobrevivientes se enfrentan a un espantoso ser que emerge de aquel espacio, el cual los persigue y mata; tras una lucha desesperada y a punto de la locura, Johansen escapa de aquel monstruo, cuya imagen concuerda con lo indicado por Legrasse, Webb y Wilcox. Hacia el final y con un evidente tono pesimista, el narrador informa que ha guardado los documentos del profesor Angell y de Johansen, además de su propio escrito, pues así como antaño murieron su tío y el marinero, ahora presagia su próxima muerte, ya que sabe demasiado sobre Cthulhu, incluyendo su posible resurgimiento: «¿Quién conoce el fin? Lo que ha surgido ahora puede hundirse y lo que se ha hundido puede surgir. La abominación espera y sueña en las profundidades del mar, y sobre las vacilantes ciudades de los hombres flota la destrucción» (Lovecraft, 2012: 429). La riqueza de este cuento es incuestionable y, por ende, su trascendencia, en tanto «marca definitivamente la estructura de los Mitos [...] además da nombre a un nuevo y original universo fantástico» (Muñoz Casado, 2012: 159).

El cuento de Emiliano González recupera el motivo temático de estos

Grandes Antiguos, de ahí la importancia de su título como elemento paratextual: «La herencia de Cthulhu», donde se declara su legado respecto al ciclo narrativo de estos mitos y, especialmente, a «La llamada de Cthulhu». En «La herencia de Cthulhu», Cabot narra su historia a partir de que Albert M. Wilcox, un arqueólogo profesional, le envía una escultura primitiva acompañada de una nota, donde lo alerta de la anormal e inexplicable naturaleza de aquella pieza, la cual extrajo del museo del Chopo. La escultura representa un insólito y desproporcionado escarabajo, del cual Cabot realiza un vaciado en yeso. Paulatinamente, la escultura se apodera de su mente y cuerpo; así, Cabot experimenta una suerte de posesión benéfica en su quehacer como escritor: «me inspiraban argumentos e imágenes tremendamente superiores a los que normalmente salían de mi pluma» (González, 1978: 69). No obstante, también ejercen un influjo perjudicial en su físico y carácter: «había empalidecido y adelgazado y era presa de repentinos ataques de furia» (González, 1978: 69); además, tiene constantes pesadillas y alucinaciones. Debido a esto, Cabot investiga la naturaleza de aquel escarabajo en libros antiguos y herméticos, especialmente en el *Necronomicón* de Abdul Alhazred, donde descubre que la efigie representa a una raza de escarabajos, cuya meta es apropiarse de la mente y del cuerpo de los hombres, como un vaticinio del regreso del Gran Dios Cthulhu. Ante tal hallazgo, Cabot incendia su estudio y se recluye en un manicomio, desde donde relata la imposibilidad para eliminar a ese ser que lo posee lenta e ineludiblemente. Hacia el final, Cabot alude a la afamada obra de Kafka, *La metamorfosis*, como presagio de lo que está por acontecerle.

El cuento de Emiliano González establece una relación hipertextual respecto a «La llamada de Cthulhu» de H. P. Lovecraft, pues como lo establece Gérard Genette, la hipertextualidad implica «toda relación que une un texto B (que llamaré *hipertexto*) a un texto anterior A (al cual llamaré *hipotexto*) en el que se injerta de una manera que no es la del comentario [...] Para decirlo de otro modo tomemos una noción general de texto en segundo grado [...] o texto derivado de otro texto preexistente» (1989: 14); de esta forma, se expone cómo una nueva obra recurre a otra anterior. Genette establece varios tipos de relaciones hipertextuales, entre ellas destacan la parodia, el pastiche y el travestismo. «La herencia de Cthulhu» de Emiliano González deviene pastiche¹ de «La llamada de Cthulhu» de H. P. Lovecraft que funcio-

1 «[...] la imitación, lúdica o satírica, carecía de un nombre genérico. El término de *pastiche* aparece en Francia a finales del siglo XVIII en el vocabulario de la pintura. Es un calco del italiano *pasticcio*, literalmente «pasta», que designa en principio una mezcla de imitaciones diversas, y después una imitación singular». (Genette, 1989: 108-109)

na como su hipotexto, en tanto su objetivo es imitarlo: «La imitación, en sentido retórico, es la figura elemental del pastiche» (Genette, 1989: 98). En esa medida, «La herencia de Cthulhu» reproduce el estilo de Lovecraft, incluidos algunos de sus motivos temáticos, pues «el concepto de estilo debe ser aquí entendido en su acepción más amplia: es una manera, tanto en el plano temático como en el plano formal» (Genette, 1989: 100). Este pastiche se presenta bajo la modalidad de una imitación seria, es decir, sin la función satírica o ridiculizadora:

El *estado* mimético más simple, o más puro, o más neutro, es sin duda el de la imitación seria. Podemos definirlo como el estado de un texto que se parece lo más posible a los del corpus imitado, sin nada que atraiga, de una forma o de otra, la atención sobre la operación mimética en sí misma o sobre el texto mimético, cuyo parecido debe ser tan transparente como sea posible, sin señalarse a sí mismo como parecido a, es decir, como imitación. (Genette, 1989: 106)

La aclaración de Genette en cuanto a los requisitos del pastiche es relevante, en tanto «pone todo su empeño en deberle literalmente lo menos posible. La cita directa, o el préstamo, no tienen sitio en el pastiche» (Genette, 1989: 96); por supuesto, «La herencia de Cthulhu» imita el estilo lovecraftiano (discurso y motivos temáticos), pero no incluye ninguna cita directa del hipotexto.

En primera instancia, el texto de Emiliano González retoma la división en tres partes expuesta en el cuento lovecraftiano; cada una de las secciones se encuentra numerada y subtitulada. El primer segmento, «El museo», presenta la forma de un ensayo; «H. P. Lovecraft» configura la segunda sección y es un poema; finalmente, la tercera incluye propiamente el cuento y se intitula «El escarabajo». Dicha estructura remite a la heterogeneidad manifiesta en la obra de Emiliano González, situación ponderada por la crítica: «son al mismo tiempo viñetas y cuadros, cuentos y anticuentos, retratos, pinceladas, deslices a veces fantásticos, otros surrealistas, pero en todo caso cuentos concebidos y ejecutados por vías alternas, cien por ciento experimentales» (Trejo Fuentes, 1990: 186). Justamente, uno de los principales rasgos de la propuesta estética de González, a decir de Vicente Francisco Torres, radica en esta mezcla de géneros: «En los exquisitos trabajos de este autor, no hay límites precisos para el cuento, el ensayo, el poema y el poema en prosa» (1991: 146). El cuento elegido ejemplifica esta híbrida propuesta, en tanto aborda el ensayo, la poesía y el cuento en sus tres respectivas secciones. Dicha segmentación parece arbitraria y de nula conexión entre las partes, sin embargo, deviene engañosa

trampa similar a un rompecabezas, pues la trama adquiere completo sentido al finalizar la lectura de los tres segmentos, momento cuando se comprenden sus implicaciones y vínculos; los subtítulos, como elementos paratextuales, brindan un importante sentido en esta correlación.

De este modo, los principales personajes y acciones espacio-temporales de esta historia fantástica se hallan en la tercera parte, «El escarabajo», complementado con la primera sección, «El museo», que posee un epígrafe de Arthur Machen: «Hay sacramentos del Mal a nuestro alrededor». La trascendencia de este paratexto se debe no sólo a la rotunda y siniestra afirmación sobre el mal que circunda al hombre y el cual se puntualiza en el escarabajo de la tercera parte, sino también a la importancia de su creador, en tanto Machen es un promotor fundamental de los Mitos de Cthulhu y antecesor de H. P. Lovecraft, quien lo menciona en varios de sus textos, como sucede en «La llamada de Cthulhu»: «esas pesadillas y fantasías evocadas en prosa por Arthur Machen» (2012: 418). Este primer apartado se convierte en un relevante indicio de la trama principal debido a tres precisiones: la identidad del narrador, sus sueños y la importancia del Museo del Chopo, todo profundamente articulado. Así, en el tercer apartado Cabot menciona «Las pesadillas demenciales que coronaban mis noches de apretados garabateos» (González, 1978: 69-70); sin embargo, no abunda en su descripción integrada a la primera parte, cuando refiere tales pesadillas repletas de monstruosas imágenes: «hermafroditas, hombres-lobo, inquietantes enanos momificados o conservados en formol, dientes de vampiro, maletas, lámparas y libros de piel humana, mandrágoras, algas alucinógenas y, ocupando el espacio central, la osamenta semicarcomida de un monstruo que los anales de la paleontología no registran: el *Megalorium Tremens*» (González, 1978: 64). En la primera sección se emparentan estos terribles sueños con las ominosas leyendas en torno al Museo del Chopo: «Disfrazado de Museo, el edificio pasa como tal durante la vigilia, y un dios misericordioso ha querido que, por esta vez, la máscara sea la cara y que el Museo sea el Museo y no el Infierno. Pero nos ha legado un sueño, que los concilia» (González, 1978: 65). Los alcances de este espacio se amplían en «El escarabajo», pues de ahí proviene la insólita escultura primitiva. Debido a estos enlaces, Cabot se perfila como el narrador personaje de ambos apartados. Finalmente, el segundo segmento funciona como paratexto e indicio de la relación hipertextual, pues al ser un poema titulado «H. P. Lovecraft» se convierte en un tipo de dedicatoria y homenaje al principal creador de los mitos de Cthulhu:

Hay hombres que hablan solos con su sombra
Y clavan en la luna de Jacinto
Dones de clara luz, color extinto,
Mas este nada sino espantos nombra.
Dudosa de su curso va la alfombra
Poblando de arabescos el recinto.
No hay nadie. Estoy aquí. No soy distinto
Al rey que hace prodigios y se asombra.
Del triste Marte en clámides de amonio
El Morador Fatal envió su frío
Mandato, que es un ángel o un demonio.
Una cosa perdí, sin ser su dueño:
Fantasma acaso, palidez de estío
Disuelta en el aroma de mi sueño. (González, 1978: 66)

En este poema, el yo lírico aborda la soledad de Lovecraft, de quien destaca su labor creativa en torno a primigenios y espantosos seres; además, anuncia sus afinidades con el escritor norteamericano. Todo ello deviene clave de lectura para la comprensión de este cuento.

Por otra parte, similar al cuento lovecraftiano, «La herencia de Cthulhu» ostenta un narrador personaje: Cabot, cuya identidad se expone de soslayo en el primer segmento: «La idea de una ciudad construida para destruir a la belleza sigue dotando a *mis pensamientos* de una cierta melancolía» (González, 1978: 62, las cursivas son nuestras) y de forma explícita en la tercera sección: «*Mis sueños* no eran sino la continuación y epílogo de los textos recién terminados, y entre uno y otro voces insinuantes *me susurraban* cosas como: ‘Necesitamos tu cabeza y tus manos’ o ‘Disto mucho de ser un pisapapeles, Cabot’» (González, 1978: 70). El discurso de este narrador personaje posee algunas diferencias respecto al usado en la mayoría de los cuentos fantásticos, pues casi no emplea el imperfecto, ni frases modalizantes, pero sí recurre constantemente al uso de puntos suspensivos, como un señalamiento de los vacíos de información inherentes a la trama. En siete secuencias Cabot utiliza estos signos de puntuación, incluso a veces de forma reiterada: «porque entonces el olvido no sería un consuelo ni tampoco, sospecho, lo sería el despertar... si es que tal cosa es factible cruzados ciertos límites...» (González, 1978: 65); lo significativo de estos puntos suspensivos, en su función de silencios verbales, radica en su vínculo respecto a la forma y a las facultades de la cultura primitiva.

«La herencia de Cthulhu» presenta varios silencios, no sólo por el uso reiterado de puntos suspensivos, sino también por las elipsis y las secuencias

en donde la causalidad es inexistente. Las principales elipsis del cuento atañen a los datos personales de Cabot, pues jamás se menciona su edad, contexto familiar y social; similar hecho se halla en Albert M. Wilcox de quien, además de lo anterior, también se elude su relación con Cabot y el final que pudo haber tenido. Las secuencias omitidas, donde se destaca la falta de lógica causal, conciernen a la escultura primitiva: se ignora su naturaleza, así como el proceder de su influjo y la eventualidad de ocasionar una metamorfosis en la humanidad.

Un elemento más de la relación establecida entre el cuento lovecraftiano y el de Emiliano González es la indiscutible relación nominativa entre el pintor de «La llamada de Cthulhu», Henry Anthony Wilcox, y el arqueólogo de «La herencia de Cthulhu», Albert M. Wilcox, cuyo apellido funciona como otro elemento más del hipertexto en su calidad de pastiche del cuento lovecraftiano.

Sumado a lo anterior, la narrativa de H. P. Lovecraft se caracteriza por el uso de múltiples adjetivos, cuya función es crear una atmósfera agobiante y terrorífica. «La llamada de Cthulhu» posee numerosos y magníficos ejemplos. De esta forma, la ciudad donde habita el dios Cthulhu es descrita por Wilcox de la siguiente manera: «ciudades ciclópeas de enormes bloques de piedra y gigantescos y siniestros monolitos de un horror latente, que exudaban un limo verdoso. Muros y pilares estaban cubiertos de jeroglíficos» (Lovecraft, 2012: 406); también se representa a la ciudad como «construcciones ciclópeas de piedra, húmedas y oscuras» (Lovecraft, 2012: 407); por su parte, para el marinero Johansen dicha ciudad resulta «una albañilería ciclópea cubierta de algas que no puede ser sino la sustancia tangible del terror supremo del universo» (Lovecraft, 2012: 425), una «monstruosa acrópolis» (Lovecraft, 2012: 426), una «ciudad de pesadilla» (Lovecraft, 2012: 427). «La herencia de Cthulhu» recupera similar adjetivación destinada al Museo del Chopo: «una ciudad espantosa construida alrededor de este bello Templo [...] un gran monstruo de concreto gris engullendo a una pequeña, pero espléndida, quimera de hierro verde» (González, 1978: 62), este museo también es descrito como «una pequeña quimera de hierro verde extendiendo su roña iniciática hasta sustituir con el suyo el parco estilo del gran monstruo de concreto» (González, 1978: 63). Esta notable adjetivación predomina en todo el hipotexto e hipertexto; por ello, destaco algunos motivos en donde se advierte claramente la imitación que González realiza. En el cuento de Lovecraft se habla de «singulares y odiosos eran los ritos» (2012: 410); en el texto de González se enuncian «oscuros rituales» (1978: 62). En ambos se mencionan cultos; así, en «La llamada de

Cthulhu» se alude a un «culto maldito» (Lovecraft, 2012: 413), «culto aborrecible» (Lovecraft, 2012: 415) y «culto de pesadilla» (Lovecraft, 2012: 425); en el hipertexto se indica un «culto espantoso» (González, 1978: 67). El narrador del cuento lovecraftiano cataloga a los bosques de «oscuros [...] espesos» y «tenebrosos» (Lovecraft, 2012: 413-414); en el cuento de Emiliano González son «bosques petrificados» (1978: 64). El olfato encuentra un sitio destacado en la poética del escritor estadounidense, principalmente los olores nauseabundos vinculados con Cthulhu, quien expide «ráfagas pestilentes» (Lovecraft, 2012: 414) y una «hediondez como de mil tumbas» (Lovecraft, 2012: 428); en «La herencia de Cthulhu» se nombra una «pestilente carga» (González, 1978: 64). En el texto de Lovecraft se refieren otras frases que ilustran su estilo: «oídos siniestros» (2012: 420), «majestad cósmica» (Lovecraft, 2012: 426), «abismo de horrores cósmicos» (Lovecraft, 2012: 423), «funesta luz» (Lovecraft, 2012: 403), «limo verdoso» (Lovecraft, 2012: 406), «noche selvática» (Lovecraft, 2012: 413) e «indefinible terror» (Lovecraft, 2012: 426); estas frases son similares a otras de «La herencia de Cthulhu»: «siniestra farsa» (González, 1978: 63), «burla cósmica» (González, 1978: 63), «fiera luz» (González, 1978: 64), «luz verdosa» (González, 1978: 64), «noche intergaláctica» (González, 1978: 71) e «insoponible espanto» (González, 1978: 72).

Vinculada con el léxico, Rosalba Campra enfatiza la utilización de palabras que remiten a lo sobrenatural o insólito como una de las estrategias discursivas de lo fantástico: «Procedimiento que se repite en toda la novela: la situación es «mágica», la explicación de los hechos «fantástica», las circunstancias «inexplicables», según un léxico canónico en el género. Tanta reiteración, sin embargo, corre el riesgo de surtir el efecto contrario, despertando nuestra curiosidad sobre los motivos de ese narrador para ser tan insistente» (2008: 176). Por lo común, este léxico apunta al fenómeno fantástico que sólo puede expresarse y describirse con la autodesignación. «La llamada de Cthulhu» evidencia dicha estrategia: «Wilcox, era indudable, había oído hablar casualmente del culto, y lo había olvidado en seguida en la masa de sus lecturas y concepciones igualmente fantásticas» (Lovecraft, 2012: 419), palabra repetida más adelante: «En este fantástico mundo de deformaciones prismáticas» (Lovecraft, 2012: 427). En «La herencia de Cthulhu» aparece una situación similar: «Lo dejo, pues, frente a tan raro ejemplar histórico y lo conmino a usted, que tan cerca está del arte fantástico, a ejecutar una pieza que se atreva a competir en cualquier sentido con este curioso escarabajo» (González, 1978: 68).

A la par de estos registros discursivos propios, tanto de lo fantástico como del estilo lovecraftiano, se localizan múltiples motivos temáticos que

«La herencia de Cthulhu», como cabal pastiche, recupera de su hipotexto. El primero se refiere a la sinuosa arquitectura mostrada en ambos cuentos. Respecto a las construcciones en la obra lovecraftiana, Michel Houellebecq comenta:

[...] la arquitectura onírica que nos describe es, como la de las grandes catedrales góticas o barrocas, una arquitectura *total*. La armonía heroica de los planos y de los volúmenes se hace notar con violencia; pero también los pináculos, los minaretes, los puentes voladizos sobre abismos están sobrecargados de una ornamentación exuberante, que contrasta con gigantescas superficies de piedra lisa y desnuda. Bajorrelieves, altorrelieves y frescos adornan las bóvedas titánicas que llevan de un plano inclinado a otro en las entrañas de la tierra. Muchos remiten a la grandeza y decadencia de una raza; otros, más simples y geométricos, parecen sugerir inquietantes vislumbres místicas. (2006: 59)

Dicha configuración arquitectónica se encuentra en múltiples ejemplos del hipotexto: «Johansen y sus hombres desembarcaron en la playa de esta monstruosa acrópolis, y treparon, resbalando, por los titánicos y musgosos escalones que ningún ser humano hubiera podido edificar [...] una amenaza tortuosa acechaba en esos ángulos desconcertantes donde una segunda mirada descubriría una concavidad donde se había creído ver una convexidad» (Lovecraft, 2012: 426). Por su parte y en apego al canon de la verosimilitud, mediante el uso de diversos referentes ficcionalizados, el cuento de Emiliano González menciona al Museo del Chopo, ubicado en la ciudad de México; este sitio resulta trascendente, pues de ahí proviene la escultura primitiva, como lo precisa Albert M. Wilcox: «este curioso escarabajo en gran escala que, dicho sea de paso, extraje de la sección ‘escultura primitiva’ del museo del Chopo» (González, 1978: 68). Como se sabe, este Museo, que desde 1975 expone diversas manifestaciones de arte contemporáneo, funcionó de 1913 a 1964 como Museo de Historia Natural² y, en concordancia con este

2 En 1902 se realiza la «Exposición de Arte e Industria Textil», organizada en Düsseldorf, Alemania, bajo una estructura modular diseñada por Bruno Möhring. Concluida la feria, la Compañía Mexicana de Exposición Permanente compró tres de las cuatro salas de exhibición del edificio de Möhring. En partes, la estructura fue desmontada y embarcada para trasladarla a la Ciudad de México. La instalación de la sala culminó en 1903. En 1909, este edificio del Chopo fue rentado por la Secretaría de Instrucción Pública y Bellas Artes, con el fin de establecer el Museo de Historia Natural; aunque antes fue cedido para que la delegación japonesa montara una exposición con algunas piezas de Arte Industrial de su país. A principios de 1913, oficialmente es inaugurado el Museo de Historia Natural, denominado el Primer Museo Nacional dedicado a las ciencias naturales, el cual hacia 1922, alcanzó gran popularidad; fue entonces, cuando lo llamaron familiarmente, el Museo del Chopo. Tras consumarse la autonomía universitaria, en 1929, el edificio pasó a integrar el patrimonio de la UNAM. Sin embargo, las malas condiciones del edificio y la merma de su acervo, ocasionaron el cierre definitivo del Museo en 1964. Fue hacia 1973 cuando se inició el rescate del inmueble. Después de casi dos años, el renaciente Museo

dato temporal, la trama del cuento sucede en 1946. Además, como lo informa el narrador desde el íncipit, sobre este espacio se rumorean algunas creencias: «Dos leyendas circulan en torno al Museo del Chopo. La primera nos habla de una ciudad espantosa construida alrededor de este bello Templo (que alguna vez alojó a una orden hermética llamada «La Cruz Resplandeciente», integrada por masones defraudados y altivos rosacruces) con el propósito de, llegado el día, poder tragárselo vivo: un gran monstruo de concreto gris engullendo a una pequeña, pero espléndida quimera de hierro verde» (González, 1978: 62). El señalamiento de los masones y de los rosacruces apoya el escenario realista, aunque teñido del misterio implícito en ambas órdenes estrechamente vinculadas. La segunda leyenda sobre el museo también lo cataloga como un Templo, pero ahora consagrado a la diosa Cibeles. Esta similitud entre el museo y un templo reside en su arquitectura: «sus torres de hierro semejantes a campanarios, sus ventanales color violeta y su majestuoso pórtico, el edificio parecía más una catedral que un centro de exhibiciones» (s/a, 2014). Debido a esta estructura, el narrador comenta: «Ambas leyendas [...] me satisfacen sólo hasta cierto punto, pues entreveo, en esa mortificación del hierro, en ese cúmulo de incipientes gárgolas de utilería, al Gaudí primigenio, que construye un templo» (González, 1978: 63); la obra más representativa del arquitecto Antonio Gaudí (España, 1852-1926) es el Templo de la Sagrada Familia ubicado en Barcelona, el cual posee, similar al Museo del Chopo, aunque con sus debidas limitaciones, altos muros, estrechos pasillos y laberínticas estancias.

Por otra parte, en ambos textos la presencia de una estatuilla o bajorrelieve es trascendente, pues origina el misterio inaugural del cuento y además da cabida a las imágenes monstruosas de los dioses primigenios; obsérvese su amplio registro en «La llamada de Cthulhu»:

La figura, que los miembros del congreso pasaron de mano en mano para estudiarla con más minuciosidad, medía de unos veinte a veinticinco centímetros de altura y estaba finamente labrada. Representaba un monstruo de contornos vagamente antropoides, pero con una cabeza de pulpo cuyo rostro era una masa de tentáculos, un cuerpo escamoso que sugería cierta elasticidad, cuatro extremidades dotadas de garras enormes, y un par de alas largas y estrechas en

Universitario del Chopo comenzó una nueva historia como espacio dedicado a la difusión cultural, particularmente del arte joven y experimental. Así, en 1975 se inauguró el Museo Universitario del Chopo que se convirtió en un centro promotor del arte contemporáneo caracterizado por su vocación innovadora, su carácter incluyente y plural. Para más información, véase «Historia del museo», disponible en <http://www.chopo.unam.mx/historia.html> [3 de noviembre de 2015].

la espalda. Esta criatura, que exhalaba una malignidad antinatural, parecía ser de una pesada corpulencia, y estaba sentada en un pedestal o bloque rectangular, cubierto de indescifrables caracteres. Las puntas de las alas rozaban el borde posterior del bloque, el asiento ocupaba el centro, mientras las garras largas y curvas de las plegadas extremidades asían el borde anterior y descendían hasta un cuarto de altura del pedestal. La cabeza del cefalópodo se inclinaba hacia adelante, de modo que los tentáculos faciales rozaban el dorso de las garras enormes que apretaban las elevadas rodillas. El conjunto daba una impresión de vida anormal, más sutilmente terrorífico a causa de la imposibilidad de establecer su origen. Su vasta, pavorosa e incalculable edad era innegable, sin embargo, nada permitía relacionarlo con algún tipo de arte de los comienzos de la civilización. El material de la estatua encerraba otro misterio. No había nada parecido, en geología, o mineralogía, a aquella piedra jabonosa, verdinegra, de estrías doradas o iridiscentes. Los caracteres de la base eran igualmente desconcertantes, y ninguno de los miembros del congreso, a pesar de que representaban a la mitad de las autoridades mundiales en este campo, pudo descubrir el más remoto parentesco lingüístico. (Lovecraft, 2012: 410-411)

En «La herencia del Cthulhu», la escultura primitiva posee los siguientes rasgos:

[...] provenía del Gales druida y representaba al terrible Zoigor-Asenathoth, deidad primigenia regidora del Fuego Que Se Arrastra Y Enloquece. A primera vista, parece ser un escarabajo idealizado a extremos patológicos: los cuernos que lo coronan están dirigidos a puntos diferentes del espacio, su coraza estuvo recamada alguna vez de piedras preciosas (un rubí, un granate perviven) y parece hallarse en decisiva posición de ataque. Un segundo vistazo nos hace percibir algo atroz, algo inhumano y abominable, quizás en el estilo de la pieza: su barroquismo arabesco contrasta violentamente con la tosquedad primitiva de las obras celtas de entonces. O quizás ese algo provenga del material utilizado: mármol, absolutamente inencontrable en una región de piedra pómez como Dillington. Todo parece indicar que su finalidad iba más allá de lo simplemente decorativo, pues jugó en sus días un papel tan importante como el del sacerdote de mayor gradación en un culto espantoso y, por lo demás, rodeado de una espesa tiniebla reverencial. (González, 1978: 66-67)

La descripción de ambas efigies apela a seres extraordinarios y anormales, es decir, monstruosos, en tanto producen «asco, miedo, es indescriptible, inimaginable, inmundado y repugnante» (Castro Ricalde y otros, 2012: 36); además, se subraya lo insólito y desconcertante de su material. A ello se aúna el origen desconocido de los caracteres labrados en ambas esculturas, lo cual ratifica el arqueólogo en «La herencia de Cthulhu»:

No pierda la cabeza, Cabot, descifrando los caracteres que figuran en la sólida base de acero de la pieza. Yo, que soy un experto, la he perdido averiguando a qué idioma pertenecen [...] dirigida, más que a otros adeptos al culto, a la divinidad en torno a la cual éste circula o, al menos, a un personaje capaz de dominar unos cuantos idiomas no humanos... o que se avienen mal a los giros lingüísticos de que es capaz el hombre. (González, 1978: 67-68)

En ambos cuentos, las esculturas llegan a los narradores acompañadas de notas o manuscritos. En «La llamada de Cthulhu» se exponen tres documentos: el manuscrito del profesor Angell heredado por el narrador: «Las notas que acompañaban a este curioso objeto, además de unos recortes de periódicos, habían sido escritas por el profesor mismo y no tenían pretensiones literarias. El documento en apariencia más importante estaba encabezado por las palabras EL CULTO DE CTHULHU, escritas cuidadosamente en caracteres de imprenta» (Lovecraft, 2012: 405), este escrito contiene tanto la descripción de los sueños de Wilcox como las notas del inspector Legrasse y del profesor Webb; el segundo apunte procede del único marinero sobreviviente del yate: «Johansen había dejado un largo manuscrito, que trataba «asuntos técnicos», escrito en inglés con la intención manifiesta de que su esposa no lo entendiese» (Lovecraft, 2012: 424) y del cual también se adueña el narrador; finalmente, éste proporciona el tercer testimonio, quien a los documentos anteriores suma sus propias notas: «Tal era el documento que leí. Lo he guardado en la caja de lata junto con el bajorrelieve de arcilla y los papeles del profesor Angell. Incluiré este relato, esta prueba de mi propia cordura donde se ha unido lo que espero nunca volverá a unirse» (Lovecraft, 2012: 429). Por su lado, en el cuento de Emiliano González se mencionan dos escritos; el primero proviene del profesor Albert. M. Wilcox: «La nota que acompañaba al escarabajo justificaba el envío» (1978: 67); el segundo manuscrito, como acontece en el cuento lovecraftiano, procede del narrador, quien acude a la escritura para dejar constancia de su fatal hallazgo: «he redactado esto en un periodo de distracción o asueto del Monstruo Regulador de mis manos y mi cerebro...» (Emiliano González, 1978: 72).

En el cuento de Emiliano González, la escultura druida no es la única alusión monstruosa, pues a esta descripción se suma la del *Megalorium Tremens* indicada por Cabot: «he creído discernir en ellos las galerías de un Museo de Historia Natural cuyas vitrinas exponen todo aquello que Barnum y sus discípulos han preferido dejar en el olvido [...] el *Megalorium Tremens*, dinosaurio alado, bicorne y a todas luces carnívoro que asoló los bosques petrificados del carbonífero con su pestilente carga de furia primitiva

y huesos que son músculos que son huesos» (1978: 63). La referencia contextual hacia Barnum apunta tanto al empresario y artista circense Phineas Taylor Barnum (Estados Unidos, 1810-1891), quien presentaba en sus grotescos espectáculos a seres raros y deformes, como al paleontólogo Barnum Brown (Estados Unidos, 1873-1963), quien descubrió fósiles de dinosaurios; sin precisar la referencia. González se apoya de esta ambigüedad, en tanto la actividad de ambos individuos le sirve al narrador para abordar y contrastar sus pesadillas. En la descripción de estos seres es notable la configuración monstruosa, pues tradicionalmente «el monstruo, tan plural y tan cambiante, se ha definido principalmente en términos de su animalidad» (Padilla, 2013: 131) como sucede en sendos cuentos con dichos seres monstruosos, quienes ostentan rostros imaginarios para lo ininteligible (Padilla, 2013: 35).

Sin embargo, las minuciosas descripciones sobre tales seres no excluye el uso de la lítote, también incluida en los cuentos lovecraftianos. La lítote es una figura retórica consistente «en que, para mejor afirmar algo, se disminuye, se atenúa o se niega aquello mismo que se afirma, es decir, se dice menos para significar más» (Beristáin, 1992: 302) y cuya función en el discurso fantástico es notable cuando implica una «(sustantivación de un pronominal: *eso, esta cosa*); y frecuentemente, subraya ese malestar reconociendo su impotencia ('eso no podía describirse')» (Bellemin-Nöel, 2001: 111); por ello, esta figura retórica se convierte en esencia y pilar de lo fantástico al aludir a lo inefable inherente a lo sobrenatural, pues como lo indica Roger Bozzeto: «el texto fantástico sería el lugar donde lo imposible de decir tomaría forma» (2001: 226-227). Así, en la obra lovecraftiana la lítote adquiere singular importancia, en tanto se utiliza en las descripciones de los seres primigenios, como sucede en «La llamada de Cthulhu»: «No hay lenguaje aplicable a ese abismo de horror inmemorial, a esa pavorosa contradicción de todas las leyes de la materia, la fuerza y el orden cósmicos. Una montaña que caminaba» (Lovecraft, 2012: 427), cita en donde se integran pocos datos descriptivos con el fin de incrementar la duda y el espanto sobre la naturaleza monstruosa de ese ser. En el cuento de Emiliano González surgen dos ejemplos análogos: «ante la penúltima pieza de la colección (es tan horrible que algo peor no se concibe) retrocedemos, temblando» (1978: 65); a ello se suma la imagen de la escultura, en donde «*Un segundo vistazo nos hace percibir algo atroz, algo inhumano y abominable*» (Emiliano González, 1978: 67), en cuyas palabras, además, se trasluce la importancia de la mirada y la percepción.

Los descubrimientos de ambos narradores se tornan angustiantes, pues

los aberrantes seres representados en las estatuillas pertenecen a los Grandes Antiguos, de los cuales da una clara explicación el cuento lovecraftiano:

Adoraban, dijeron, a los Grandes Antiguos, que eran muy anteriores al hombre y que habían llegado al joven mundo desde el cielo. Estos Antiguos se habían retirado ahora al interior de la tierra y al fondo del mar, pero sus cadáveres se habían comunicado en sueños con el primer hombre, quien inventó un culto que nunca había muerto. Éste era ese culto, y los prisioneros dijeron que había existido siempre y que siempre existiría, ocultándose en lejanías desiertas y lugares retirados hasta que el gran sacerdote Cthulhu saliese de su sombría morada en la ciudad submarina de R'lyeh para reinar otra vez sobre la Tierra. (Lovecraft, 2012: 415)

En el texto de Emiliano González también se recupera este motivo: «las discordias sostenidas entre Dioses Primigenios (Dioses ante cuya D mayúscula Dios Nuestro Señor no tiene nada que hacer), el castigo de unos, la huida de otros y la manera ritual de liberar a los que todavía esperan, durmiendo un sueño parecido a la muerte, la hora de la Venganza» (González, 1978: 71-72).

De acuerdo con la poética lovecraftiana, estos Dioses han encontrado en los sueños una manera de comunicarse con los hombres; «La llamada de Cthulhu» lo establece de la siguiente forma: «Cuando, luego de un caos infinito, aparecieron los primeros hombres, los Grandes Antiguos hablaron a los más sensibles moldeándoles los sueños» (Lovecraft, 2012: 416); por ello, el trance onírico del joven artista Wilcox desempeña un rol fundamental en el hipotexto. Situación semejante se observa en «La herencia de Cthulhu», donde Cabot delata su relación con los Grandes Antiguos mediante una pesadilla: «Un dios me ha dado en un sueño ámbitos de fiera luz y complicada imaginaria de metales» (González, 1978: 64); este evento onírico es ampliamente relatado:

El sueño, empapado de luz verdosa, se sucede con la lentitud angustiada de los laberintos, galería tras galería, y cada vitrina supera en originalidad y en horror a la precedente, siendo única en su clase y, aunque en apariencia insuperable, prefigurando siempre a otra aún más atroz. El sueño se desvanece cuando, ante la penúltima pieza de la colección [...] retrocedemos, temblando, y al tratar de huir nos damos cuenta de que todas las galerías conducen fatalmente a esa vitrina que, además, carece de clasificación o notas explicativas. No he podido nunca recordar con precisión su contenido, pero si una piedad del dios me lo impide, no quisiera nunca dejar a ese dios tener su lenta pesadilla más allá de donde acostumbra, porque entonces el olvido no sería un consuelo ni tampoco, sospecho, lo sería el despertar... (González, 1978: 64-65)

El yo lírico de la segunda parte del cuento también revela la importancia del sueño: «Una cosa perdí, sin ser su dueño:/ Fantasma acaso, palidez de estío/ Disuelta en el aroma de mi sueño» (González, 1978: 66).

Otro aspecto trascendente de estos Grandes Antiguos o Dioses Primi-genios es su origen estelar; por ello, a su debido tiempo los astros influirán en su regreso, tal como se indica en «La llamada de Cthulhu»: «Habían muerto muchísimo antes de la aparición del hombre, pero había artes que podrían revivirlos cuando los astros volvieran a ocupar su justa posición en los cielos de la eternidad. Estos seres, indudablemente, procedían de las estrellas y habían traído sus imágenes con ellos» (Lovecraft, 2012: 416). En «La herencia de Cthulhu», la escultura posee un origen ignoto, no humano, lo cual revela el arqueólogo Wilcox, quien al estudiar sus jeroglíficos menciona: «Son, para acabar pronto, el único elemento celta (iba a decir humano) de la pieza» (González, 1978: 68); además, su origen estelar se alude mediante la segunda leyenda en torno al Museo del Chopo: «Se refiere también a un Templo, pero esta vez consagrado al oscuro ritual de la diosa Cibebes, ignorado sobreviviente de los horrores de la Inquisición, destinado a convertir, una vez que haya signos propicios en el cielo, a la gran ciudad que lo rodea en un gran sucedáneo del Templo» (González, 1978: 62-63). El señalamiento mítico de Cibebes es relevante, pues esta diosa personifica el principio femenino y el don del oráculo y la profecía (Garibay, 1993: 72); bajo esta consideración, las implícitas predicciones siderales adquieren mayor efecto cuando Cabot descubre la relación entre los astros, el escarabajo y «el regreso del gran Cthulhu, presenciado por los hielos eternos y las diez lunas que rotarán alrededor de nuestro planeta en un futuro incierto» (González, 1978: 72). Por ende, estos seres monstruosos de origen extraterrestre se apegan al canon supuesto en su naturaleza, en tanto «parecen intelectualmente mejor dotados que los “terrícolas”. La inteligencia puede ser de tipo humano, aunque perfeccionada, o alcanzar el nivel “sobrehumano”, el del pensamiento puro y frío, a resguardo de los sentimientos y las pasiones. A menudo se complementa con facultades paranormales» (Boia, 1997: 204), como sucede con los seres descritos en ambos cuentos.

Específicamente, lo relevante de la escultura druida es el sobrenatural influjo que ejerce, desde el principio, sobre Cabot:

[...] constituye lo que podría llamarse la etapa de influencia «benigna» del escarabajo. Entrecornillo el adjetivo porque hay en él cierta contradicción: en sentido de creatividad la influencia era positiva, pero hablando del carácter de las vibraciones, creo que ni el mismo doctor Frankenstein habría temblado tanto

ante su propia creación como yo lo hice ante las mías. No quise ver el alto precio que me estaba costando la posesión simbólica de la pieza, incluso físicamente. (González, 1978: 69)

En esa medida, la escultura, como cabal monstruo evidencia que «El mero contacto con ellos puede ser letal [...] no sólo representa una amenaza física, sino también cognitiva: es una amenaza al conocimiento y al sentido común» (Castro Ricalde, 2012: 36). Esta influencia del escarabajo se relaciona con el tema todoroviano del Yo precisado en la inversión de sujeto en objeto (Todorov, 1994: 94), pues gradualmente Cabot pierde autonomía frente a la escultura: «la convicción irrevocable de que mi cerebro y mis manos obedecían a un impulso absolutamente fuera del alcance de mi voluntad. Mi actitud no era la del escritor, sino la del escriba» (González, 1978: 70). La ambigüedad aumenta de forma progresiva, pues lo que comienza siendo una inversión de sujeto en objeto, se transforma en la posibilidad de un yo coexistiendo con un otro: «Pronto descubrí que, de una u otra manera, fotos y pisapapeles me inspiraban argumentos e imágenes tremendamente superiores a los que normalmente salían de mi pluma, y cargados de una energía y un estilo tales que no parecían míos» (González, 1978: 69). Esta posibilidad de un yo/otro se concreta en dos categorías predicativas indicadas por Rosalba Campra: lo concreto-no concreto y lo humano-no humano (2008: 40-45). De este modo, la escultura tiene una forma precisa (semeja un escarabajo), pero atesora una proyección desconocida e inasible. Esta ambigüedad entre lo concreto y no concreto también se revela en «La llamada de Cthulhu» de Lovecraft: «Estos Grandes antiguos, continuó Castro, no eran de carne y hueso. Tenían forma –¿no lo probaba acaso esta imagen estelar?–, pero esa forma no era material» (Lovecraft, 2012: 416). Ambos constructos son fieles a lo monstruoso, pues como indica Lucian Boia, estos seres que representan la otredad absoluta trascienden «las realidades materiales, del espacio y el tiempo. Telepatía, clarividencia, conocimiento del porvenir; capacidad para escapar de la envoltura carnal, viaje en el tiempo, por el espacio, por el Más Allá» (1997: 22) están implícitas en dichos seres.

Ante esta ominosa posibilidad, Cabot investiga en diversos libros la naturaleza de esta escultura, poseedora de un influjo tan inevitable como desconocido; el acervo consultado incluye insólitas obras: el *Libro del Kraken*,³ el

3 El kraken es una criatura marina de la mitología escandinava y finlandesa descrita comúnmente como un tipo de pulpo o calamar gigante que, emergiendo de las profundidades, atacaba barcos y devoraba a los marinos y que originó una serie de escritos influidos por tal imagen, entre ellos se encuentran

De Vermis Mysteriis,⁴ los *Cantos del Dhol*⁵ y, el más importante, el *Necronomicón*, libro ficticio supuestamente escrito por el árabe loco Abdul Alhazred y motivo temático ineludible de la poética lovecraftiana y del ciclo narrativo de los Mitos de Cthulhu, en tanto es multicitado en varios cuentos pertenecientes a este ciclo (Llopis, 1995: 43). Dicho libro está claramente enunciado en el hipotexto: «los chinos inmortales decían que en el *Necronomicón* del árabe loco Abdul Alhazred había un sentido oculto que el iniciado podía interpretar de muy diversas maneras» (Lovecraft, 2012: 417); por su lado, «La herencia de Cthulhu» indica lo siguiente: «El poeta loco habla de cómo el hombre, pequeño en la grandeza de su vanidad, sigue ignorando el carácter esencial de estas Potencias, más antiguas que el mundo e infinitamente más duraderas, Potencias que no titubean en reducir a polvo al desventurado que osa inmiscuirse en sus asuntos echando un vistazo fugaz» (González, 1978: 72); asimismo, se menciona el objetivo del ser representado en la escultura, mediante una descripción que adopta al final la trascendencia de una literalización: «una rara especie de escarabajos dotados de razón e inteligencia suplante al hombre, robando primero su espíritu, luego su ropaje carnal...» (González, 1978: 72). Por única vez en el cuento, Cabot vacila y esto se debe a los contenidos de este libro: «Al Azred nos hace dudar definitivamente de su ya, en sí, dudosa lucidez, cuando asegura, en tono bíblico, el regreso del gran Cthulhu» (González, 1978: 72). Esta ambigüedad representada es fugaz, pues para Cabot los hechos son irrefutables, incluso al final asegura: «la influencia del escarabajo sigue cobrando fuerzas» (González, 1978: 73).

Un elemento más en la relación hipertextual, se halla en el final sombrío expuesto en ambos cuentos. El narrador de «La llamada de Cthulhu» termina con estas palabras: «Ruego que, si no sobrevivo a este manuscrito, mis albaceas cuiden de que la prudencia sea mayor que la audacia e impidan que caiga bajo otros ojos» (Lovecraft, 2012: 429). En «La herencia de Cthulhu», Cabot concluye con el siguiente mensaje: «El final es inminente, pero me resisto a terminar esta narración con la misma frase que el señor Kafka utilizó para iniciar una de las suyas. No es difícil adivinar cuál...» (González, 1978: 73); esa

El Kraken de Tennyson y *Veinte mil leguas de viaje submarino* de Verne. Para más información consultar «Kraken», disponible en <http://es.wikipedia.org/wiki/kraken> [3 de noviembre de 2015].

⁴ O *De los misterios del gusano*, un grimorio ficticio citado por el escritor norteamericano Robert Bloch e incorporado por H. P. Lovecraft a algunos cuentos de los mitos de Cthulhu. Para más información consultar «De Vermis Mysteriis», disponible en http://es.wikipedia.org/wiki/De_Vermis_Mysteriis y <http://lascosasquenucaexistieron.com/Articulos/45/de-vermis-mysteriis> [3 de noviembre de 2015]. También fue citado por Ludvig Prinn en *La sombra fuera del tiempo* (Bocanegra Esqueda, 2006: 123).

⁵ Libro ficticio citado en *La ventana en la buhardilla*, texto de Lovecraft en colaboración con August Derleth (Bocanegra Esqueda, 2006: 126).

omitida alusión corresponde a *La metamorfosis* de Franz Kafka: «Una mañana, tras un sueño intranquilo, Gregorio Samsa se despertó convertido en un monstruoso insecto» (Kafka, 1994: 9). Al concluir con una referencia a la obra kafkiana y con puntos suspensivos, cual irresoluble silencio, «La herencia de Cthulhu» plantea un final abierto y ambiguo, pues por un lado deja entrever la posible locura del personaje (está recluido en un manicomio), pero también la certera posibilidad de su descubrimiento, cuyas siniestras repercusiones, previstas en su mutación, afectarían tanto a él como a toda la humanidad. Por tanto, ambos personajes presienten su próxima desaparición, ya sea por la muerte o por su metamorfosis en algo no humano; por eso, el final implica un presagio funesto no sólo para ellos, pues existe la leve, pero siniestra contingencia de que su futuro sea el mismo para toda la humanidad, debido a los seres monstruosos con quienes han establecido contacto.

En el caso de «La herencia de Cthulhu», el dios Zoigor-Asenathoth incrementa su poder siniestro, pues representa el grado extremo de lo monstruoso al tener como objetivo el suplantar completamente al hombre, lo cual implica una simbólica antropofagia y, en esa medida, «lo peor es comerse a un semejante. Desde hace mucho la antropofagia se ha impuesto como uno de los signos más flagrantes de alteridad» (Boia, 1997: 22), al grado de que, como lo expone Ignacio Padilla, «Resulta difícil encontrar en nuestro imaginario un solo monstruo que no esté vinculado de un modo u otro con la devoración» (2013: 90). Así, el terrible Zoigor-Asenathoth, paradigma del monstruo, pretende extraer vida de la muerte del hombre (Boia, 2013: 99), a quien suplantarán en cuanto Cthulhu irrumpa de nueva cuenta en este mundo.

El hecho de la sustitución nos remite a una arraigada y contemporánea creencia en torno al monstruo: «ellos están entre nosotros, en la ciudad. No los distingue ningún signo exterior, o casi ninguno, se parecen mucho a nosotros, lo que los hace tanto más peligrosos. La comunidad está minada desde su interior. Se trata de algún Otro que se ha apoderado de nuestro rostro (un extranjero, un extraterrestre)» (Boia, 1997: 34); efectivamente, el cuento de Emiliano González plantea que esta raza de escarabajos adoptará la configuración humana, situación siniestra, pues no sabremos distinguirlos, lo cual, hacia el final, nos lleva a una profunda reflexión simbólica, ya entrevista por Louis Vax: «El monstruo atraviesa los muros y nos alcanza donde quiera que estemos; nada más natural, puesto que el monstruo está en nosotros» (1965: 11).

A partir de lo analizado en cuanto a la relación hipertextual establecida entre el cuento de Emiliano González y H. P Lovecraft, resulta interesante el señalamiento de Michel Houellebecq:

[...] nadie ha conseguido igualar nunca a Lovecraft. Se ha tomado prestada su manera de utilizar los conceptos matemáticos, de precisar la topografía de cada lugar del drama; se ha continuado su mitología, su imaginaria biblioteca demoníaca; pero nadie se ha atrevido jamás a imitar esos párrafos en los que pierde toda contención estilística, en los que adjetivos y adverbios se acumulan hasta la exasperación, en los que deja escapar exclamaciones de puro delirio. (2006: 82)

Sin ninguna duda, el cuento de Emiliano González desmiente tal apreciación, pues deviene magnífico pastiche de «La llamada de Cthulhu», incluida la adjetivación arrolladora y la carga ominosa y angustiante debida a seres monstruosos y/o fuerzas superiores que traslucen la debilidad y la finitud humana e ineludible quid del ciclo narrativo de estos mitos, en todo caso, si en algo difiere este cuento respecto al de H. P. Lovecraft es en su mesurada extensión. Por estas razones, «La herencia de Cthulhu» evidencia su singularidad en la imitación, proceso nada sencillo, pues exige el talento y la habilidad de un escritor apasionado, poseedor de un innegable don literario.

En conclusión, ambos cuentos establecen un diálogo narrativo, en donde impera el Gran Dios Cthulhu, mítico personaje que expone la importancia del monstruo en nuestra humanidad, pues definitivamente los monstruos «nacieron para atenuar, dotándole de rostro, al mayor de los miedos al que estamos sometidos: la angustia, el miedo a lo incierto, ese miedo esencialmente humano y aterradoramente intangible que congrega todos los miedos posibles, sean instintivos o derivados» (Padilla, 2013: 34-35); bajo este enfoque, ambos cuentos exponen una máxima ineludible: «El monstruo nos acompaña, nos asiste y nos pertenece desde siempre. O acaso sea mejor decir que nosotros *pertenecemos* al monstruo. Universal, prevalente, ubicuo, viral y asombroso, el monstruo encarna el poder refinador que la imaginación ejerce sobre el combustible pánico» (Padilla, 2013: 85). Y en esa medida, el cuento de Emiliano González, heredero de la poética lovecraftiana, revela esa necesidad y trascendencia literaria, en donde conjuramos nuestras angustias, gracias a seres monstruosos, donde Cthulhu desempeña un rol señero y, por demás, inolvidable.

BIBLIOGRAFÍA

- BELLEMIN-NÖEL, Jean (2001): «Notas sobre lo fantástico», en David Roas (Introducción, compilación y bibliografía), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 107-140.
- BELLVER TORLÁ, Carles (2008): *Lovecraft y Cía*, Edicions Sense Amo, Castelló de la Plana.

- BERISTÁIN, Helena (1992): *Diccionario de retórica y poética*, Porrúa, México.
- BOCANEGRA ESQUEDA, María Luisa (2006): *Los libros y las bibliotecas en la literatura: El caso del escritor Howard Phillips Lovecraft*, Tesis, Universidad Nacional Autónoma de México.
- BOIA, Lucian (1997): *Entre el ángel y la bestia*, Editorial Andrés Bello, Barcelona.
- Bozzeto, Roger (2001): «¿Un discurso de lo fantástico?», en David Roas (Introducción, compilación y bibliografía), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, pp. 223-242.
- CAMPRA, Rosalba (2008): *Territorios de la ficción. Lo fantástico*, Editorial Renacimiento, España.
- CASTRO RICALDE, Maricruz, Alejandra SÁNCHEZ VELÁZQUEZ y Carlos Gerardo ZERMENO VARGAS (2012): *Inquietantes inquietudes. Tres décadas de literatura fantástica en el Estado de México*, Instituto Mexiquense de Cultura, México.
- GARIBAY K., Ángel Ma (1993): *Mitología griega. Dioses y héroes*, Porrúa, México.
- GENETTE, Gérard (1989): *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Taurus, Madrid.
- GONZÁLEZ, Emiliano (1978): *Los sueños de la bella durmiente*, Joaquín Mortiz, México.
- HOUELLEBECQ, Michel (2006): *H. P. Lovecraft. Contra el mundo, contra la vida*, Ediciones Siruela, Madrid.
- KAFKA, FRANZ (1994): *La metamorfosis y otros relatos*, Euroliber, España.
- LOVECRAFT, H. P. (2012): «La llamada de Cthulhu», en *H. P. Lovecraft. Tomo I*, Stonehenge books, México, pp. 403-429.
- LLOPIS, Rafael (1995): «Los mitos de Cthulhu», en *H. P. Lovecraft y otros: Los mitos de Cthulhu*, Alianza Editorial, México, pp. 9-44.
- MUÑOZ CASADO, Rodolfo (2012): *Los mitos de Cthulhu como movimiento literario*, Tesis, Universidad Complutense de Madrid.
- OLVERA VÁZQUEZ, Jorge (2011): *Aquelarre en los bosques narrativos. La poética de lo fantástico en los cuentos de Emiliano González*, Tesis, Universidad Nacional Autónoma de México.
- PADILLA, Ignacio (2013): *El legado de los monstruos. Tratado sobre el miedo y lo terrible*, Editorial Taurus, México.
- REZA RAMÍREZ DE JURADO, Joaquín y Dan Ruíz REYES, (2007): *Un descenso al abismo: H. P. Lovecraft y el horror sobrenatural en la psicología*, Tesis, Universidad Nacional Autónoma de México.
- RODRÍGUEZ LOZANO, Miguel G. (2004): «De cuentos y cuentistas: 1988-1990», en Alfredo Pavón (Edición), *Cuento muerto no anda (La ficción en México)*, Universidad Autónoma de Tlaxcala, Instituto Nacional de Bellas Artes, Instituto Tlaxcalteca de la Cultura, México, pp. 311-329.
- s. a. (2014): «Historia del museo», disponible en <http://www.chopo.unam.mx/historia.html> [3 de noviembre de 2015].
- TODOROV, Tzvetan (1994): *Introducción a la literatura fantástica*, Ediciones Coyoacán, México.
- TORRES, Vicente Francisco (1991): «El cuento mexicano de los ochenta», en Alfredo Pavón (ed.), *Te lo cuento otra vez (La ficción en México)*, Universidad Autónoma de Tlaxcala, Universidad Autónoma de Puebla, México, pp. 141-149.

- TREJO FUENTES, Ignacio (1990): «El cuento mexicano reciente. ¿Hacia dónde vamos», en Alfredo Pavón (Edición), *Paquete cuento (La ficción en México)*, Universidad Autónoma de Tlaxcala, Universidad Autónoma de Puebla, México, pp. 181-189.
- VAX, Louis (1965): *Arte y literatura fantásticas*, Editorial Universitaria de Buenos Aires, Buenos Aires.