

## **H. P. LOVECRAFT: CREENCIA ESTÉTICA Y ASENTIMIENTO INTELECTUAL**

**Modesto M. Gómez Alonso**

Universidad Pontificia de Salamanca

**ABSTRACT:** Abstract: The aim of this article is to analyse the epistemological and aesthetic grounds for Lovecraft's theory of cosmic horror. In order to make sense of the celebrated epithet applied to Lovecraft, describing him as «a literary Copernicus», what is needed is an understanding of the deep connection between his narratives and scientific images of the world, his distinctions between intellectual assent and aesthetic belief and between the mundanely gruesome and true cosmic fear, and the metaphysical assumptions that underpin his late literature.

**KEY WORDS:** Aesthetic belief, cosmic horror, intellectual belief, Lovecraft, modern thought.

**RESUMEN:** Las pretensiones de este artículo son desarrollar las bases estéticas y epistemológicas de la literatura de horror cósmico tal como la propuso Lovecraft, subrayando tanto su vinculación con los procedimientos de la ciencia moderna, su tesis de que lo intelectualmente concebible (y estéticamente creíble) es una variable contextual dependiente de la posición epistémica del sujeto, su distinción entre horror mórbido y horror cósmico, y su plena afiliación al género de horror metafísico.

**PALABRAS CLAVE:** Asentimiento intelectual, creencia estética, horror cósmico, Lovecraft, modernidad.

## Introducción

En *The Modern Weird Tale*, obra pionera en la que analiza las características y el desarrollo del género de horror del último medio siglo, el crítico S. T. Joshi escribe:

«Si la ficción de horror aspira a ser un género literario legítimo ha de poder tocar dimensiones humanas significativas de un modo que a otros géneros literarios les está vedado; algo para lo que ha de valerse del empleo de lo sobrenatural como metáfora para el desarrollo de concepciones respecto al universo y a la vida humana.» (Joshi 2001, 2)<sup>1</sup>

Joshi recoge en este texto algunas de las ideas directrices de la «estética del horror» tal como Lovecraft la conceptualizó en sus ensayos de crítica literaria y la practicó en sus narraciones: (i) la existencia de una *dimensión artística*, genuina y transparente, en ciertos ejemplos sobresalientes del género, dimensión que permite establecer criterios estéticos objetivos, distinguir la obra artísticamente significativa de la producción comercial y jerarquizar las instancias del género; (ii) el repudio de la identificación entre literatura de horror y *literatura epidérmica*, aquélla cuyo principal propósito es producir en el lector *efectos emocionales* de orden animal (miedo físico, aprensión, disgusto...), y no la reconsideración intelectual y emocional de su relación con el cosmos; (iii) la concepción del género como *vehículo expresivo legítimo* tanto de la cosmovisión del autor como de *necesidades internas* comunes a la especie humana, necesidades de orden tanto intelectual como afectivo; y (iv) la *especificidad* del género de horror, único capaz de satisfacer esas necesidades de forma adecuada dentro del panorama moderno.

Lovecraft es uno de los pocos escritores a los que a su considerable bagaje filosófico [basta tener en cuenta el volumen que el propio Joshi dedicó a ese tema: *H. P. Lovecraft: the Decline of the West* (especialmente, cf. Joshi 1990, 1-80)], se añaden tanto un conocimiento pormenorizado de la historia del género de horror como la concordancia entre su preceptiva estética y su producción literaria. Sin embargo, su sofisticación intelectual ha estado empañada por algunos hechos, fortuitos y desafortunados: la publicación de la mayor parte de sus narraciones en revistas dirigidas a un público adolescente y de calidad (generalmente) ínfima (los *pulp* de los años veinte y treinta); la reificación y distorsión semántica de sus tropos literarios en una *mitología artificial* de la que fueron responsables algunos de sus discípulos; la ignorancia o minusvaloración que sufrieron sus escritos teóricos, en muchos casos esparcidos entre una copiosa producción epistolar o publicados en revistas de circulación restringida; la tendencia bien a considerar su producción como un todo indiferenciado o a priorizar sus primeros textos (aquellos que por extensión y estilo se adecuaban al formato *pulp*, y que se publicaron y republicaron constantemente); y el recurso a tópicos (la imagen del recluso conservador, enamorado del siglo XVIII y desinteresado por el presente) que han creado una leyenda en torno al autor al precio de desatender la dimensión *histórica* de su obra. La impresionante labor crítica realizada en las últimas décadas y la vindicación de su figura literaria por escritores de la talla de Michel Houellebecq, han posibilitado que su obra ocupe el lugar que legítimamente le corresponde. Sin embargo, todavía queda

---

<sup>1</sup> Todas las traducciones son del autor.

mucho que decir acerca de su *modernidad*. Sobre este aspecto, en concreto, sobre las *bases epistemológicas* de su estética cosmicista, versará este trabajo. En mi opinión, la contribución más importante de Lovecraft a la estética del horror no radica en su justificación psicológica (en la acentuación de las dimensiones *naturales* humanas sobre las que se desarrolla), sino en su *modernización*, es decir, en que su propuesta (teórica y práctica) responde coherentemente a la pregunta por la posibilidad de la *imaginación* en el contexto intelectual del siglo XX, invirtiendo el ideal filosófico de una reconciliación del individuo con el universo a partir del conocimiento, y, así, expresando el desarraigo ontológico y la auto-consciencia de *anomalía cósmica* del hombre contemporáneo.

## 1. De lo macabro a lo cósmico: la madurez creativa de Lovecraft

Tal como ha demostrado Donald E. Schultz (cf. Schultz 2011, 208-229), los dos años de «exilio» en Nueva York (1924-1926) y la preparación de su *Supernatural Horror in Literature* (1926), que pone a Lovecraft en contacto crítico con los gigantes de la literatura de terror, marcan el paso de la adolescencia a la madurez intelectual del escritor de Providence, señalan una cesura tanto personal como creativa. La pervivencia literaria de Lovecraft se basa en los «grandes textos» (Houellebecq 2005, 41) que escribió durante los diez últimos años de su vida. El calificativo con el que, subrayando su cosmicismo, le saludó Fritz Leiber: «un Copérnico literario», es únicamente aplicable a su última producción, en la que Lovecraft define y ejemplifica la norma del gusto para la literatura de terror contemporánea. Si las obras juveniles de Lovecraft son ejemplos competentes de una tradición que se remonta al siglo XVIII (el relato gótico) y de la preceptiva estética del decadentismo finisecular, sus escritos de madurez suponen un giro de ciento ochenta grados, filosófico, estético, conceptual y estilístico.

La literatura de horror sobrenatural, cuya fecha de nacimiento suele fijarse didácticamente en la publicación de *El castillo de Otranto* (1764), es un producto exclusivo de la Modernidad. Considerar la posibilidad de una suspensión de las leyes naturales implica tanto un concepto legalista y mecanicista de la Naturaleza como la distinción tajante entre lo natural y lo sobrenatural, distinción que equivale a eliminación de lo sobrenatural del ámbito del sentido común. Expresar estéticamente esa idea significa al tiempo haberla reducido a una simple posibilidad sin consecuencias prácticas (haberse distanciado *afectivamente* de ella) y *preservarla* como posibilidad genuina, como miembro de pleno derecho de lo inteligible pero improbable. Entre lo inconcebible y lo intelectualmente aceptable, el juego estético se desarrolla en el área de la imaginación, que, para ser efectiva, exige asentimiento e incredulidad, distancia y aceptación, inmersión en la ficción y divorcio respecto a ella. En la infancia cognitiva de la humanidad, cuando los sueños son la medida de lo real y, sin los límites que el conocimiento le impone, lo imaginable se identifica con lo actual y lo sobrenatural forma parte de lo natural, no son posibles ni la literatura de horror ni el *terror cósmico*, que nos enfrenta a la posibilidad de lo imposible.

La literatura de horror tradicional es moderna en un segundo sentido: por sus dimensiones *históricas* y *psicológicas*, que recoge el término «literatura gótica». Lo gótico, cuyos rasgos más identificables son escenográficos (ambientes nocturnos, espacios claustrofóbicos y aislados como el castillo en ruinas, la tumba, la prisión inquisitorial, la mansión victoriana o, en su versión norteamericana, la granja aislada o

el edificio colonial destartado) y topográficos (países católicos, regiones en los umbrales de la civilización —la Transilvania de *Drácula*, el escenario rural de la Nueva Inglaterra semi-ficticia de Lovecraft—...), se especializa en la creación de atmósferas mórbidas en las que la *opresión espacial*, el *peso de un pasado represivo*, la *obsesión por la degeneración biológica* y la *decadencia cultural*, y la *amenaza de la irrupción de la barbarie* y de *lo inconsciente*, dramatizan las ansiedades de la civilización moderna. La literatura gótica glorifica un presente ilustrado, civilizado, liberal y liberador (baste recordar el anti-catolicismo visceral de sus primeras producciones, desde *Los misterios de Udolfo* a *Melmoth*, o la parafernalia tecnológica con la que los «héroes» de *Drácula* exorcizan triunfalmente al vampiro aristócrata, eslavo, y constitutivamente vinculado a las fuerzas primordiales de la naturaleza: erotismo, locura, criminalidad e infantilismo), pero, esencialmente ambigua, lo hace despertando las *ansiedades* (¿y los deseos ocultos?) del lector, constatando la *fragilidad* de la sociedad moderna, y creando una dualidad sustantiva entre pasado y presente, barbarie y civilización, Oriente y Occidente, mundo rural y mundo urbano.

Bajo el peso literario de Poe, los primeros relatos de Lovecraft son fundamentalmente góticos. El peso del pasado y de la herencia («Facts Concerning the Late Arthur Jermyn and His Family», «The Rats in the Walls»), la iconografía de la tumba, de la degeneración, y de la aberración psicológica («The Statement of Randolph Carter», «The Lurking Fear», «The Picture in the House»), el empleo de narradores hiper-sensibles, socialmente alienados, y psicológicamente fragmentados, o el simple *pastiche* («Cool Air»), constituyen las características de este período. El propio Lovecraft es consciente de la ineficacia estética de este tipo de producción, como lo demuestran su recurso a la auto-parodia («Herbert West -Reanimator»), el empleo que constantemente hace de la ironía y el distanciamiento, o sus esfuerzos desesperados por justificar sus juegos de salón, apelando a las ideas estéticas de Lord Dunsany y a la posibilidad de un juego estético completamente artificial, en el que el autor, distanciándose de sus creaciones, se recrea en una pura combinación de formas y escribe, más que por *necesidad interna*, con el propósito de entretenerse, refugiándose en un mundo de belleza efímera y mitigando la opresión del tedio (cf. Lovecraft 2004, 61).

Muchos de los temas que le obsesionan (degeneración, herencia, alienación personal) se mantienen después de 1926. Pero hay una ruptura radical en enfoque y estilo. Sus rasgos más evidentes son: (i) la construcción de narradores cuyas características psicológicas se normalizan y simplifican hasta el extremo (se trata de académicos respetables sin aristas emocionales de ningún tipo: podrían intercambiarse sin que la narración sufriese alteración alguna); (ii) un *realismo topográfico* y *documental* minucioso, en el que geografía y bibliografía fantásticas (Dunwich, Arkham, Innsmouth, el fatídico *Necronomicon*...) se superponen sin fisuras a la geografía y bibliografía reales; (iii) la *expansión* tanto de las dimensiones espaciales y temporales de lo narrado (el espacio claustrofóbico convive con las grandes vistas: la Antártida, las islas del Pacífico, la totalidad de la costa Este norteamericana..., y el tiempo se sobredimensiona ilimitadamente hacia el pasado y hacia el futuro) como del número, bien de aquellos implicados en la narración (a diferencia de lo que sucede en «Arthur Jermyn» y en «The Rats in the Walls», la degeneración biológica que se narra en «The Shadow over Innsmouth» afecta, no a una persona o familia, sino a una comunidad al completo), bien de aquellos directamente comprometidos por los eventos que se narran (la humanidad en su conjunto); (iv) un estilo literario *emocionalmente cargadísimo* y desprovisto de ironía

y humor [«el humor no es otra cosa que una visión superficial de aquello que en verdad es trágico y terrible —el contraste entre la mascarada humana y la realidad cósmica mecánica» (Lovecraft 2006, 54)], en el que, de acuerdo con la afortunada expresión de Houellebecq, Lovecraft «ataca el relato como un suicida radiante» (Houellebecq 2005, 51); (v) una *ampliación* del relato, que en numerosas ocasiones alcanza la extensión de una novela corta; y (vi) el desarrollo de lo que Schultz ha denominado una «anti-mitología» (Schultz 2011, 222), entendiéndose este término en dos sentidos: como *presentación real* de seres que formaban parte de mitos (la confirmación y, por tanto, superación del mito), y como *naturalización* de dichas entidades, es decir, como desmitificación de su estatus sobrenatural, tanto a nivel providencial como ontológico.

La función de algunos de estos cambios es evidente: el realismo extremo permite tanto la inmersión del lector en la ficción como la *disrupción catastrófica* del mundo ordinario, acentuando el contraste entre normalidad y anormalidad; simplificación psicológica del narrador y ausencia de humor evitan que el lector *questione* la verdad de la narración, distanciándose de ella; la anti-mitología es el resultado natural de una visión materialista del universo. Sin embargo, ¿cuáles son sus verdaderas raíces?, ¿qué lleva a pensar a Lovecraft que una obra con estas características constituye el *modelo* para la narración de horror del siglo XX?

## 2. Las bases del cosmicismo

En mi opinión, son tres los elementos que causan y definen el «giro copernicano» de la literatura de Lovecraft: (i) la distinción genética y fenomenológica entre *horror cósmico* y *horror mórbido*; (ii) la tesis de que lo intelectualmente concebible (y estéticamente creíble) es una *variable contextual* dependiente de la posición epistémica del sujeto; y (iii) la íntima conexión de expresión estética y auto-conocimiento, de alienación cósmica y alienación respecto a uno mismo.

(i) *Horror cósmico* y *horror mórbido*.

En *Supernatural Horror in Literature*, Lovecraft señala:

«Este tipo de literatura de horror (*la literatura de horror cósmico*) no debe jamás confundirse con otra clase de literatura, externamente similar pero psicológicamente inconmensurable; la literatura de lo físicamente aterrador y mundanamente mórbido. (...) El verdadero relato de horror tiene algo más que asesinatos secretos, huesos sangrientos o un fantasma estereotipado con sábana y cadenas.» (Lovecraft 2012, 27)

Lo que aquí distingue Lovecraft es un tipo de literatura, perfectamente ejemplificado por el «cuento cruel», en el que, enfrentándonos a comportamientos aberrantes y a escenas o situaciones grotescas en las que se escenifican los aspectos más oscuros de la psique humana, representamos nuestras ansiedades personales y culturales; de una forma literaria que, sugiriendo «la concepción más terrible del cerebro humano —una suspensión o aniquilación, particular y maligna, de las leyes fijas de la Naturaleza» (Lovecraft 2012, 28), nos sitúa frente a la posibilidad del *resquebrajamiento de todas nuestras certezas*, es decir, a las puertas del abismo, del caos y la locura. El horror cósmico es análogo al horror causado por el *escepticismo extremo*, que, erosionando el

concepto mismo de inteligibilidad e insinuando una disparidad absoluta entre nuestras creencias fundamentales (aquéllas que no podemos perder sin que se desmorone nuestro sistema conceptual y cognitivo al completo) y la realidad, nos deja a la intemperie, sin palabras y sin cordura. Las expresiones de Wittgenstein, que señala que la duda radical «arrastra consigo el juego de lenguaje, eliminándolo al completo» (Wittgenstein 2004, § 370), y que el escepticismo nos «sumergiría en el caos» (Wittgenstein 2004, § 613) y nos dejaría «ante el abismo» (Wittgenstein 2004, § 370), muestran el *dramatismo metafísico* cuya generación es el objeto del horror cósmico.

Horror cósmico y horror mórbido eran elementos que en la literatura gótica se daban unidos. Lovecraft los *disocia*, creando un horror puramente *objetivo* que, abstrayendo peculiaridades personales, históricas, culturales o humanas, aspira a la máxima universalización: a ser comprendido por cualquier *ser inteligente*, a apelar únicamente a nuestro *intelecto*, sin partículas contaminantes. El horror cósmico es la emoción del intelecto puro, que se enfrenta a la forma más extrema de absurdo: el de la posibilidad de lo ininteligible. No es de extrañar, por ello, que la literatura de Lovecraft suponga el apogeo del punto de vista de tercera persona, que la individualidad de sus narradores (su subjetividad) desaparezca, que sus verdaderos «héroes» no sean «seres humanos, sino un simple grupo de fenómenos» (Lovecraft 2004, 179), y que su autor recomiende especialmente la creación «de la tonalidad y la atmósfera correctas» (Lovecraft 2004, 177), es decir, de una *carga emocional* que se adecúe a la irrupción de lo paradójico y que exprese *de forma realista* (frente al realismo pueril de los *pulp*, que narran lo extraordinario como si se tratase de un evento común) las emociones de un sujeto que se enfrenta al agrietamiento del universo. Tampoco es de extrañar que las emociones que su segunda producción expresa sean puramente intelectuales: la *curiosidad* y el *asombro metafísico* (*Awe*), emoción ésta última en la que se dan cita la admiración, el anonadamiento y el terror. Las monstruosidades cósmicas imaginadas por Lovecraft no causan terror físico, de hecho, apenas se tiene percepción de ellas. Lo que aterroriza es la posibilidad del abismo, la sugerencia de lo indescriptible. Lovecraft es el poeta de lo *sublime*, el litógrafo de la angustia ante el impenetrable silencio del espacio y del tiempo infinitos.

Lovecraft nos enseña a diferenciar emociones. La independización del horror cósmico obedece, no sólo a su fenomenología específica, sino a sus *raíces*, al hecho de que sus fuentes psíquicas son radicalmente distintas a las de la morbidez. El horror cósmico es horror, pero también es *placer*. Placer cuyo origen son *necesidades humanas* que se han satisfecho. ¿Cuáles? Las propias de la *imaginación*, facultad cuya función es «alcanzar, momentáneamente, la ilusión de una extraña suspensión o violación de las mortificantes limitaciones del tiempo, del espacio, y de la ley natural, que nos encadenan inexorablemente y frustran nuestra curiosidad respecto a los infinitos espacios cósmicos más allá de nuestra percepción y análisis.» (Lovecraft 2004, 176) *Liberación por la imaginación*: al fondo de ella se encuentran *la aspiración a lo infinito*, a trascender los imperativos de nuestra realidad corporal y circunscrita, y la *curiosidad*, que se retuerce bajo el peso de un aparato perceptivo e intelectual constitutivamente epidérmico, que, poniéndonos en contacto con la *superficie* de los fenómenos al precio de ocultarnos su *esencia*, más que resultados, devuelve *limitaciones*. Los objetivos de la imaginación son los mismos que los del conocimiento: romper barreras, desprendernos de la piel de la serpiente humana, cometer un «infanticidio teórico», para, ascendiendo epistémicamente, lograr una *perspectiva objetiva*, en la que el mundo se presente tal cual

es, y no tal como nos parece ser. Nada hay de claustrofóbico o subjetivo en estas aspiraciones. Por el contrario, se trata de la aspiración a *redimirse* de lo meramente subjetivo. Lovecraft no es un cartógrafo de las cloacas del inconsciente. Con él, la Modernidad científica encuentra su expresión literaria.

(ii) *El estrechamiento de lo imaginable.*

En lo que considero el pasaje más significativo para comprender las bases de la modernización del cuento de terror llevada a cabo por Lovecraft, éste escribe:

«Ha llegado el momento en el que la revuelta contra el tiempo, el espacio y la materia deben asumir una forma que no sea abiertamente incompatible con lo que sabemos de la realidad –en el que deben satisfacerla imágenes que constituyan *suplementos*, más que *contradicciones*, del universo medible y visible. ¿Y qué otra cosa que no sea una forma de *arte cósmico no-sobrenatural* podrá pacificar este sentimiento de revuelta al tiempo que gratifica la curiosidad que lo acompaña?» (Lovecraft 1998, 295-296)

Desde su juventud temprana, Lovecraft fue agudamente consciente de lo que se ha llamado «crisis victoriana de sentido», es decir, del derrumbamiento de las creencias cristianas tradicionales entre las clases intelectuales anglosajonas (tal como muestran los ejemplos de Clifford, Fitzjames Stephen o el joven Russell, entre otros). Asumiendo desde muy pronto un *ateísmo práctico* al que percibía como la única posición responsable de acuerdo con las evidencias recogidas por la biología, la física, la antropología cultural y la filosofía contemporáneas, Lovecraft considera que, en la medida en que «en materias de *descubrimiento* la *continuidad* con el pasado no es nunca posible» (Lovecraft 2006, 59), la imagen teleológica del universo y la ilusión de lo espiritual son, para bien o para mal, irrecuperables.

Las repercusiones de esta revolución intelectual en el ámbito de la literatura fantástica son traumáticas: extendiendo hasta el infinito la Naturaleza, elimina la posibilidad misma de lo sobrenatural, y, de este modo, hace imposible tanto una ficción *seria* en la que éste desempeñe un papel (una posibilidad *invivable* se encuentra estéticamente vacía) como una literatura artificial, que recree con ironía cínica (o epicúrea) la tonalidad de un mundo que, porque ya no es creíble, es semánticamente nulo. Pero también abre vías prometedoras: la de un realismo honesto que reemplace el didacticismo hueco y el romanticismo azucarado del siglo XIX. «Si ahora somos menos piadosos, también somos menos hipócritas. Un Nietzsche honesto vale más que una docena de santurrones falsos.» (Lovecraft 2006, 61)

Lo importante es constatar que, de acuerdo con Lovecraft, la extensión del conocimiento implica la reducción del espacio imaginativo, o, lo que es igual, que la imaginación no es una facultad que opere libremente, con independencia de las restricciones que el intelecto le impone. En condiciones primitivas, cuando, porque nada se sabe, la fantasía libre marca la extensión de lo posible, la «rebelión contra el espacio, el tiempo y la materia» se satisface automáticamente: de hecho, no hay rebelión alguna, pues el mundo de los sueños y el de la realidad se confunden. Es en un período como el actual, en el que lo real empuja a lo posible hasta la nada, en el que las leyes fijas de la Naturaleza circunscriben la totalidad del ser, cuando la opresión de lo determinado y el encadenamiento de la imaginación se hacen palpables. Las viejas vías de liberación imaginativa están bloqueadas. La fantasía ha de encontrar una forma de satisfacerse que



también satisfaga a un intelecto que, aunque regulándola, paradójicamente posee sus mismas raíces y obedece a aspiraciones y motivaciones idénticas.

Lovecraft sugiere dos procedimientos para desarrollar una literatura fantástica plenamente significativa, es decir, plenamente moderna. El primero es *defensivo*: sacar partido de los *vacíos* de la ciencia para, sin contradecir la imagen científica del mundo, gratificar a la imaginación. Éste sería el espacio propio de la ciencia-ficción, a la que Lovecraft se aproxima (bajo la influencia de la metafísica-ficción del filósofo británico Olaf Stapledon) en sus narraciones de los años treinta. Sin embargo, no se trata de una estrategia adaptable al horror cósmico. Por, al menos, dos razones: (i) porque se desarrolla en el área de lo *extraordinario*, pero no de lo *ininteligible*; es decir, porque se refiere a fenómenos que, potencialmente subsumibles en el marco de las leyes generales de la Naturaleza, no enfrentan al lector con la posibilidad de la quiebra de sus certezas más básicas; y (ii) porque, en virtud de lo anterior, establece límites en continuo retroceso, fronteras que son fronteras más epistemológicas que ontológicas. El genuino horror cósmico requiere mucho más: una frontera que sea cognitivamente intraspasable sin que ello implique *dualismo alguno*, esto es, que sea epistémica y ontológicamente invulnerable dentro de un contexto constitutivamente *monista, mecanicista e inhumano*. El horror surge, no en los límites de lo empírico: en los límites de lo lógico.

El segundo procedimiento es *extensivo*: prolonga la imagen inhóspita de la Naturaleza propia de la ciencia moderna hasta lograr el desarraigo conceptual, el descubrimiento de un universo cuya *de-sacralización* completa implica su *deslogificación*.

Los fenómenos cuya posibilidad insinúa la ficción cósmica no se encuentran más allá de la Naturaleza, sino más allá de nuestra *concepción de la Naturaleza*. Lo que muestra Lovecraft es que es *concebible en abstracto* que las leyes naturales generales (incluidos los principios de la lógica) sean fenómenos contingentes y *localizados*, que su imperio no se extienda a la totalidad de un universo que, aunque fenoméricamente diverso, es esencialmente unitario, y, por supuesto, incomprensible. El intelecto acepta una posibilidad a la que, por definición, carece de acceso. Reconoce su carácter superficial. Lo sobrenatural no es lo que está allende la Naturaleza, sino su núcleo mismo, núcleo que, por encontrarse fuera del alcance de nuestra sistema de inteligibilidad, lo trasciende sin discontinuidades sustanciales. La imaginación halla así un asiento permanente en los límites de lo conceptualizable. Como poco, ha de tenerse en cuenta que los monstruos de Lovecraft son naturales, si por ello entendemos «desprovistos de espíritu y benevolencia» y «carentes de rasgos humanos»: es precisamente por ello por lo que no son asimilables por nuestra conceptografía de lo natural. En su ficción, Lovecraft extiende la visión científica de un universo ajeno al hombre, hasta tal punto que alienación y fractura son radicales: ante el ser el lenguaje mismo se quiebra. *Alienación y monismo se coimplican*: la ruptura de la intimidad con el cosmos es una consecuencia directa de su inhumana naturaleza común, de su esencia no-antropomórfica. Finalmente, la perspectiva objetiva se vuelve contra ella misma.

Si nuestro propósito fuese buscar analogías, nos remitiríamos a los procedimientos del escepticismo radical, al abismo ontológico abierto por la doctrina cartesiana de la creación de las verdades eternas y al monismo epistémicamente anómalo de Schopenhauer.

Baste comentar ahora que, aunque pueda considerarse a Lovecraft el padre intelectual de la *naturalización* que han sufrido los personajes clásicos de la literatura de



terror a lo largo del siglo XX (el caso más significativo es el del vampiro, que, en las novelas de Anne Rice y de Suzie McKee Charnas, ha pasado de Demonio y Anti-Cristo a anomalía de la Naturaleza o a super-depredador, cuando no a «liberador sexual» cuya presencia denuncia el sistema represivo del patriarcado moderno), su estética del horror está en las antípodas de la de sus epígonos. Para él, naturalizar el horror no equivale a situar sus fuentes en la esfera de lo comprensible, menos aún, de lo normal y antropocéntrico. Significa, más bien, reconocer *sin compromisos espiritualistas* su disparidad absoluta, su irreductibilidad a esquemas que, incluso en su máximo grado de objetividad y pureza, son circunstanciales. Charnas y Rice antropomorfizan al vampiro, y así, impiden que sea una fuente de terror metafísico. Indistinguible del psicópata, es un personaje mórbido, un híbrido creado a partir del romanticismo barato, el darwinismo chapucero, el psicoanálisis para aficionados y los tópicos de la cultura *underground*.

### (iii) Anomalía y alienación.

En las obras sobre la estética del horror de sus últimos años Lovecraft emplea constantemente la expresión «arte serio», considerándola, en la medida en que la *seriedad* es el criterio definitivo que distingue a una producción artística, tautológica. ¿En qué consiste esa seriedad? En que la obra de arte ha de ser *verdadera*: «Un relato adulto y serio debe ser verdadero respecto a algo en la vida.» (Lovecraft 2004, 179) Pero, ¿verdadero *en qué sentido*? En otras palabras: ¿cómo puede ser verdadera una narración fantástica, cuando su elemento natural son los sueños, y no la realidad diurna?

Para contestar a esas preguntas resulta imprescindible distinguir los *tres sentidos de «verdad»* que emplea Lovecraft, y, con ellos, tres niveles de evaluación respecto a un relato de ficción.

La verdad de una narración puede referirse, en primer lugar, a la *verdad de los eventos que narra*. Obviamente, cualquier tipo de ficción, sea imaginativa o realista, es *literalmente falsa*. Sin embargo, la historia realista, aunque no narra algo que haya sucedido realmente, describe hechos que *pudieron haber ocurrido con facilidad*: es verdadera, no por los eventos particulares que narra, sino por la *cualidad* de los mismos, que no traspasa ni normalidad ni posibilidad lógica. La historia fantástica es, por el contrario, deficitaria en lo que respecta a nuestro «robusto sentido de los hechos», lo que plantea el problema de *cómo es posible la inmersión* en este tipo de ficción, de cómo podemos  *fingir que creemos* (jugar a que creemos, alcanzar un estado de pseudo-trance) algo que, a diferencia de lo que sucede en la literatura realista, jamás podríamos haber creído. Los eventos que el realismo narra son candidatos naturales a la creencia. Aquellos narrados por el sobre-realismo carecen de ese estatus.

Responder a este problema exige tanto distinguir entre *asentimiento intelectual* (creencia en sentido estricto) y *creencia estética* (la vivencia emocional de una grupo concebible de fenómenos), como *minimizar* los umbrales de exposición a lo ficticio. Para «entrar» en una obra de ficción no son necesarios ni el asentimiento intelectual ni tan siquiera el reconocimiento de la normalidad de los hechos que se describen: basta la aceptación de su *posibilidad*, que sean concebibles para el intelecto. Lo ordinario es candidato para la creencia. Lo extraordinario, candidato para la creencia estética, para un asentimiento que, suspendiendo el contexto evidencial, es análogo al asentimiento que al soñar otorgamos a nuestros sueños. En otras palabras: al igual que la creencia en que tengo dos manos (la certeza moral de que p, de acuerdo con la terminología de Descartes) es compatible con la creencia en la posibilidad de que esté soñando (que eso

sea posible no impide que lo primero sea sumamente probable, y, en consecuencia, que sea mucho más razonable asentir a ello que negarlo o suspender el juicio), juzgar que los eventos fantásticos son posibles no implica considerarlos reales o probables. Para que se produzca la inmersión en lo ficticio se precisa la aceptación del intelecto (como ya hemos señalado, lo intelectualmente indigerible es estéticamente inalcanzable), pero no la probabilidad. La ficción de horror es verdadera porque la posibilidad de los hechos que describe es una *verdadera posibilidad*, y no el resultado de una fantasía que, desvinculada del intelecto, lo contradice. Dicha ficción es estéticamente significativa porque cognitivamente dispone de significado: es increíble pero no incomprendible. Los mitos religiosos han dejado de ser estéticamente creíbles, de ser vivibles, además de como actualidades, como posibilidades. Las reglas de la *incredulidad absoluta* no son, en suma, las mismas que las de la *incredulidad ordinaria*. No es lo que podamos creer, sino lo que, dado nuestro contexto cognitivo, podamos vivir, lo que marca los límites de lo imaginable.

En un segundo sentido, una obra de ficción cósmica es verdadera porque responde a un elemento constitutivo de la naturaleza humana, porque se encuentra *enraizada* en una necesidad real, que encuentra en ese género su cauce natural de expresión y desarrollo. La ficción de horror es, de este modo, verdadera en la medida en que, más que depender de una decisión voluntaria (y, por ello, arbitraria) de su autor, se le impone como *necesidad interna*, ejemplifica lo que el individuo es en aquello que hace. Uno es más libre cuanto más concuerdan sus acciones consigo mismo, cuanto menos puede elegir su modo de realización. La fidelidad a la obra es fidelidad a uno mismo, y cuando ese sí mismo es común a la especie, el género, al igual que las facultades que lo sostienen, es imperecedero. «Arte no es lo que uno decide decir, sino lo que insiste en expresarse a partir de uno mismo.» (Lovecraft 1976, 19): un repudio más claro de la estética del artificio (que desvincula tanto al arte de la vida como al artista de su creación) que Lovecraft defendió en su juventud es imposible. Concebir el arte como verdad es concebirlo como autenticidad, como *emocionalmente significativo*, como un elemento imprescindible para la integridad y la integración psicológicas del sujeto: nada resultaría más ajeno a la estética del Lovecraft maduro que las teorías del «arte como apropiación», que, con Duchamp a la cabeza, disuelven la distinción entre arte honesto e impostura, dejan en manos del espectador y del mercado su estatus como «artistas», y crean una distancia irónica entre ellos mismos y el significado de su «obra». Verdad es seriedad, y seriedad es la íntima relación del sujeto y sus creaciones.

Finalmente, la obra de arte es verdadera en un sentido mucho más fuerte del término: en la medida en que expresa una *visión del mundo* que es susceptible, no sólo de creencia estética, también de *asentimiento intelectual*.

Es necesario distinguir entre una visión del mundo y los eventos que la ejemplifican narrativamente. Los últimos no son creíbles. La primera, sin embargo, puede extenderse hasta alcanzar la consciencia crítica, modificando radicalmente nuestra concepción del mundo, de la vida, y de nosotros mismos. Una obra de arte genuina es la que nos hace conscientes de elementos que permanecen más allá de la efímera experiencia estética, que, contaminando la realidad, no pueden ser encerrados tras los estrechos muros de la ensoñación, de la fantasía o del espectador desapegado. La concepción del mundo que Lovecraft desarrolla en sus obras es perturbadora por verosímil: al igual que las hipótesis del escéptico genera una *ansiedad* que, hagamos lo que hagamos, nos acompaña. Una vez somos conscientes de ella no podemos ignorarla, reprimirla, buscar refugio en un

mundo de seguridades pretérito que se disuelve como el humo en cuanto entra en contacto con la mera posibilidad de la verdad que se expresa en la narración de horror.

La imagen del mundo que nos presenta Lovecraft es esencialmente moderna, y, en consecuencia, creíble: la imagen de un universo frío, desprovisto de cualidades humanas, indiferente a nuestras necesidades o aspiraciones, constitutivamente siniestro, ciego, inhóspito y absurdo. El horror surge cuando esa visión del absurdo se radicaliza, y los últimos residuos de una posible comunión entre pensamiento y realidad (la necesidad ontológica de nuestras necesidades gramaticales), desaparecen. El externalismo completo se identifica con lo indescriptible, con la desaparición de la última de las ilusiones: la de que las leyes que fijan nuestro pensamiento ciñen también la mecánica de un universo deshumanizado. Como señalé arriba, Lovecraft no es el geógrafo del inconsciente. Sin embargo, sí dramatiza las ansiedades de la ciencia moderna. En concreto: el poder destructivo del *conocimiento*, que amenaza con dejarnos a la intemperie, protegidos por ruinas de orden y certeza en las que no podemos creer y de las que, con el fin de poder vivir, no podemos desprendernos, poder que, además, se vuelve contra sí mismo, descubriendo en sus certezas últimas ilusiones primeras; y la imagen que el conocimiento nos devuelve de nosotros mismos, y que no pasa de ser una *comunión invertida*, aquélla en la que la identidad de macrocosmos y microcosmos es alienación para el intelecto e identidad en el *caos*, reconciliación en el absurdo, comunión en la carne, el cuerpo y la putrescencia. Es significativo que los narradores de los relatos de Lovecraft busquen el olvido reparador, magnifiquen el valor de la ignorancia, pretendan lo imposible: evitar que el intelecto humano cobre consciencia de dimensiones cuyo resultado es la locura. También lo es que el monstruo se descubra a sí mismo en el espejo de la ciencia («The Outsider»), y que el sueño de redimirse de su subjetividad (simbolizado por la universalidad de la imaginación y del intelecto) se transforme en una pesadilla dúplice: la de la devolución amplificada de esa subjetividad en las fuerzas caóticas, desbordantes, primordiales e irracionales del cosmos (de forma que el horror ante el universo es horror ante uno mismo, y que la cárcel de la carne es idéntica a la prisión del universo), y la del descubrimiento de que el orden es ilusorio y de que la objetividad no es otra cosa que subjetividad de segundo orden: subjetividad que huye de sí misma, en el esfuerzo inútil por trascenderse y purificarse en un delirio de orden cósmico.

«Lo que *finalmente* hay más allá del más profundo golfo de lo infinito es el lugar mismo en el que nos encontramos.» (Lovecraft 1998, 388) Lovecraft es el narrador de la *anomalía humana*, de la imposible reconciliación con nosotros mismos, de la blasfemia y paradoja de seres corporales e intelectuales, racionales y animales, en desacuerdo consigo mismos y en rebelión frente a un mundo de certezas que los protege y asfixia y frente a un universo caótico que los humilla y los libera. Desearíamos que nuestras facultades superiores constituyesen el puente entre yo y mundo. Sólo así nuestra razón podría integrar nuestra experiencia localizada. Entre ese deseo y su frustración, encuentra su espacio Lovecraft, quien, antes de Ligotti y con igual derecho que él, merece el honor de ser considerado un maestro del «horror metafísico».

**Bibliografía**

- HOUELLEBECQ, M., 2005, *H. P. Lovecraft. Against the World, Against Life* (London: Orion Publishing Group).
- JOSHI, S. T., 2001, *The Modern Weird Tale* (Jefferson, North Carolina: McFarland & Company).
- JOSHI, S. T., 1990, *H. P. Lovecraft: The Decline of the West* (New Jersey: Wildside Press).
- LOVECRAFT, H. P., 2012, *The Annotated Supernatural Horror in Literature* (New York: Hippocampus Press).
- LOVECRAFT, H. P., 2006, *Collected Essays. Volume 5: Philosophy, Autobiography & Miscellany* (New York: Hippocampus Press).
- LOVECRAFT, H. P., 2004, *Collected Essays. Volume 2: Literary Criticism* (New York: Hippocampus Press).
- LOVECRAFT, H. P., 1998, *Selected Letters. Volume 3* (Sauk City: Arkham House Publishers).
- LOVECRAFT, H. P., 1976, *Selected Letters. Volume 5* (Sauk City: Arkham House Publishers).
- SCHULTZ, D. E., 2011, «From Microcosm to Macrocosm: The Growth of Lovecraft's Cosmic Vision», en: D. E. SCHULTZ, S. T. JOSHI (eds.), 2011, *An Epicure in the Terrible. A Centennial Anthology in Honor of H. P. Lovecraft* (New York: Hippocampus Press).
- WITTGENSTEIN, L., 2004, *On Certainty* (Oxford: Blackwell Publishing).