



UNIVERSIDAD DE COSTA RICA



Esta palabra es mía

Un espacio para la lengua y la literatura



Juan Carlos Saravia Vargas, docente de la Escuela de
Lenguas Modernas

Laura Rodríguez Rodríguez

Soltemos la lengua

Los tentáculos de Cthulhu: el horror cósmico como escritura colaborativa

Una criatura monstruosa, salida de la pluma de H. P. Lovecraft, se escapó de su prisión literaria y se infiltró en películas, caricaturas, música y videojuegos... Los abominables tentáculos de Cthulhu han permeado la cultura popular

1 NOV 2021 Artes y Letras

Lovecraft parece haberse percatado que es una tarea bastante sencilla conseguir que quien lee se estremezca con un relato ambientado en las ruinas infestadas de arañas de un castillo decrepito en Transylvania, pero que es un asunto completamente diferente lograr que se erice la piel con un cuento situado en el mundo de hoy, donde el sol alumbraba. (Carter 53)

Cuando se piensa en literatura fantástica de horror, se vuelve prácticamente imposible no recordar los textos góticos, historias desarrolladas a la sombra de altas estructuras ruinosas que ocultan misterios y cuyas líneas presentan propuestas moralmente transgresoras. En ellas, conocidos monstruos o vaporosos espectros surgen de la oscuridad para devorar personajes desprevenidos, ya sea en forma literal o figurativa.

No obstante, la ficción gótica no es la única manifestación literaria de horror; una vena imaginativa paralela conocida como el cuento extraño enfrenta a quienes leen con otras fuentes de temor, acaso más verosímiles, al mezclar el conocimiento científico con

elementos narrativos creados para estremecer. H.P. Lovecraft, quien definió el género en *El horror sobrenatural en la literatura*, es también el arquitecto en jefe de una de las construcciones literarias más singulares en existencia, un esfuerzo colaborativo de cuento extraño con sabor a *open source*: los mitos de Cthulhu. Esta reseña presenta un vistazo al universo siempre en expansión de dicha colección de relatos, el éxito literario más grande de Lovecraft.

¿Quién es Cthulhu?

Lovecraft se propuso crear un tipo de terror que trascendiera el tiempo y el espacio conocidos, pero que, de un modo u otro, se abriera paso en nuestro mundo para reducirnos a la más completa impotencia: después de todo, se puede luchar contra un vampiro y vencerlo, pero ¿cómo se enfrenta uno contra un horror de proporciones cósmicas que imposibilita toda descripción, ante cuya visión el ser humano se sume irremediabilmente en la locura?

Con este firme propósito, el autor escribe varias historias en las que plasma, de manera incipiente, los diferentes elementos que más tarde conformarán el universo de los mitos de Cthulhu. Por ejemplo, mientras que en “La ciudad sin nombre” se menciona a Abdul Alhazred (el personaje a quien en historias posteriores Lovecraft le atribuiría la autoría del *Necronomicon*) es hasta en su tercer cuento (“El sabueso”) donde el terrible libro, piedra angular de los relatos, aparece por primera vez.

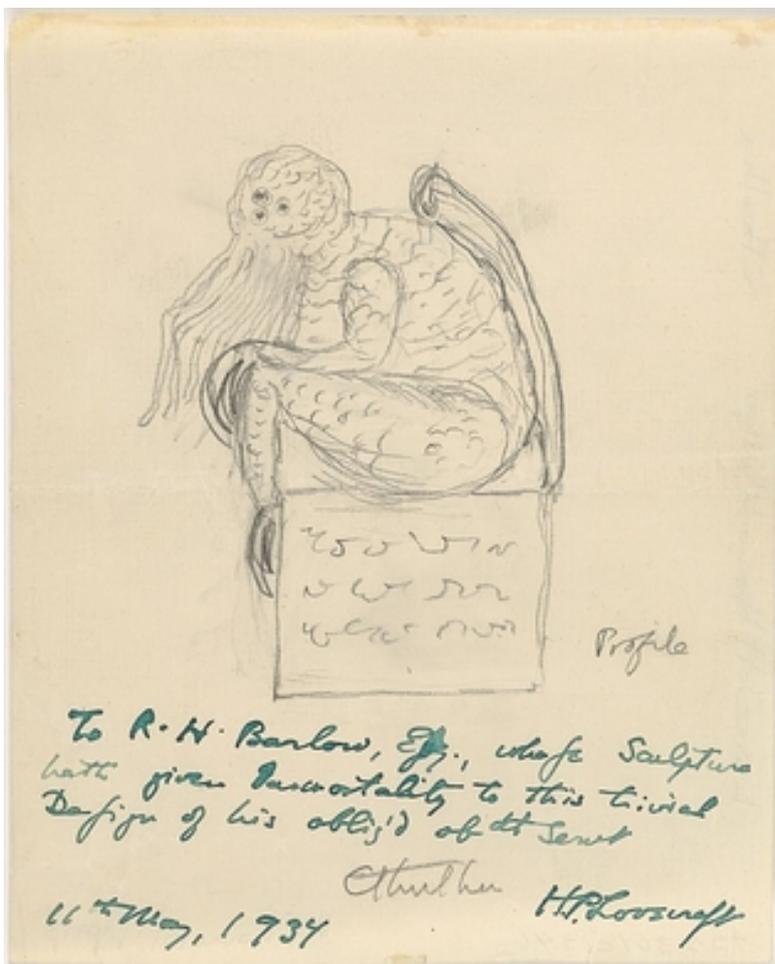
Sin embargo, no es sino hasta 1926, en *La llamada de Cthulhu*, cuando la entidad monstruosa se descubre en la ficción Lovecraftiana. Esta novela corta, lógicamente, proporcionó el nombre para los “mitos” y describe la ciudad sumergida que aprisiona a la titánica criatura que amalgama, en un antropomorfismo incomprensible, características de un cefalópodo y un dragón. Los detalles que se brindan incluyen la cabeza de pulpo rodeada de tentáculos, su enorme cuerpo color verde provisto de alas membranosas rudimentarias y una masa equivalente a una montaña andante. La novela, en su extensa exposición, no provee más elementos descriptivos sobre la monstruosidad cósmica que acaba con prácticamente todos los miembros de la tripulación que la ha liberado.

Si bien Cthulhu se convierte en la entidad que identifica los “mitos”, no es ni la única ni la más prominente de las criaturas monstruosas en las historias. Por su parte, Lovecraft escribió catorce relatos que se incorporan dentro del universo narrativo alrededor de Cthulhu y en ellos se mencionan otros seres. Por ejemplo, en *El horror de Dunwich* se presenta, aunque de forma oblicua, a Yog Sothoth, progenitor de Cthulhu. Además, la que es considerada su mejor novela, *El abismo en el tiempo*, sitúa la cronología de incontables eones antes de que iniciara la prehistoria en la tierra e introduce a la Gran Raza. Se trata de inteligencias extraterrestres en cuerpos cónicos de apariencia vegetal que miden tres metros de altura y que se enfrascaron en una guerra a escala planetaria contra otras monstruosidades llamadas “los Antiguos”, mucho antes de la venida de Cthulhu.

Las descripciones de Yog Sothoth y de los Antiguos igualan en vaguedad a la del pulpo-dragón. Es claro que el autor considera como un despropósito transmitir ideas concretas de cómo concibe las entidades en sus páginas, pues o las criaturas son tan enormes que la vista no puede registrarlas, o su apariencia física desafía el entendimiento a tal punto que describirlas solamente genera más confusión: bocas y ojos se distribuyen por toda la superficie de cuerpos semisólidos, tentáculos abundantes se retuercen por doquier, y, por supuesto, alguna característica humana aberrante destaca en el desordenado conjunto.

"Después de todo, se puede luchar contra un vampiro y vencerlo, pero ¿cómo se enfrenta uno contra un horror de proporciones cósmicas que imposibilita toda descripción, ante cuya visión el ser humano se sume irremediabilmente en la locura?".

Lovecraft realizó en 1934 un boceto sencillo de Cthulhu sentado sobre un monolito. Este dibujo constituye la mejor referencia directa de cómo concebía el autor el cuerpo del enorme monstruo en el plano físico. El problema radica en que, por la naturaleza cósmica del horror lovecraftiano, cualquier intento de representación con palabras, trazos o medidas caricaturiza las entidades de los "mitos". Esto lo entendieron muy bien los demás autores y autoras que contribuyeron con sus propias historias a la expansión de la mitopoeia: las descripciones de los seres monstruosos solo se presentan como pinceladas de colores difuminados dentro de la profunda oscuridad del lienzo de la imaginación.



Boceto de Cthulhu (1934), realizado por Lovecraft. Imagen tomada de Wikimedia Commons.

La expansión de los mitos de Cthulhu

Hay que decirlo: los “mitos” no fueron el producto de la creatividad de una sola persona. H. P. Lovecraft intercambiaba correspondencia con otras figuras representativas del cuento extraño y, no en pocas oportunidades, fue el autor quien motivó la publicación de narraciones adicionales que ampliaban el universo del horror cósmico con más personajes, razas monstruosas, nombres significativos y símbolos que, más tarde, Lovecraft incluiría en su propia obra, validando así cada una de las colaboraciones.

La totalidad del corpus que hace referencia al universo de Cthulhu suma casi 120 producciones literarias e incluye las obras de una veintena de referentes del género, entre los que se cuentan August Derleth, Catherine L. Moore, Robert E. Howard, Clark Ashton Smith, Lin Carter y Hazel Heald.

El creador de Cthulhu colaboró directamente con la producción de historias en múltiples ocasiones. Tal es el caso de los once textos escritos en coautoría con Derleth, que incluyen “El sobreviviente” y “Los vigilantes fuera del tiempo”. También de este modo se produjo “El desafío del más allá”, historia que la revista *Fantasy* comisionó en 1935 a Lovecraft, Moore, Howard, Long y Merrit. Este último relato es tristemente célebre debido a la ausencia de consenso narrativo y estilístico, por lo cual, para la crítica, constituyó una especie de ornitorrinco literario que, casi una década más tarde, se editó para su publicación en la antología “Más allá del muro del sueño”.

Lovecraft también revisaría y editaría algunas de las historias de las personas que colaboraban con él expandiendo los “mitos”, como sucedió con tres de las narraciones escritas por Zealia Bishop, tres cuentos de Hazel Heald y una historia de William Lumley. La revista *Weird Tales* publicó la mayor parte de estas obras a pesar de que el editor, Farnsworth Wright, solía rechazar con frecuencia los escritos firmados por el propio Lovecraft y cedería a comprarlos mucho tiempo después, generalmente ante la posibilidad de que el creador del horror cósmico publicara su ficción en otros medios.

Puede ser cierto que tanto trabajo de edición y revisión haya afectado la producción propia del autor. No obstante, este fenómeno colaborativo amplió la base de lectura del horror cósmico al no asociarse este únicamente con Lovecraft. De esta manera, quienes gustaban del género encontraban referencias a Cthulhu y a su universo en obras de diversa autoría y la red de intertextualidad resultante legitimaba la naturaleza cósmica del monstruo. Los imparables tentáculos de Cthulhu también se avistaban como sombras o surgían con furia en las páginas de Henry Hasse, Robert Bloch y Henry Kuttner. Así, el descendiente de Yog Sothoth aparecía por todas partes.

Lovecraft falleció en 1937, pero el acervo de textos siguió creciendo. Autores como J. Ramsey Campbell, Vernon Shea, Brian Lumley y James Wade continuaron añadiendo sus propias contribuciones después de 1962 y la expansión del material que conformaba los “mitos” en el ambiente literario se puede rastrear hasta la década de los setenta, con las obras de Lin Carter.

Cthulhu hoy

El año 1970 trajo un cambio significativo para los “mitos”, ya que, si bien la producción escrita disminuyó para entonces, el indescriptible monstruo escapó por fin de su prisión literaria y se infiltró en otros medios narrativos, como películas, caricaturas, música, videojuegos y hasta en memes de internet. Podría afirmarse que la liberación de la enorme criatura en las páginas finales de *La llamada de Cthulhu* puede verse como una metáfora de lo que llegó a ser el fenómeno del horror cósmico en la literatura y fuera de ella.

La primera película basada en los “mitos” es la adaptación cinematográfica de *El horror de Dunwich*, producida en 1970 por Samuel Arkoff y James Nicholson. La película no fue un gran éxito en sí misma, pero consiguió ampliar la recepción de los “mitos” al sacarlos fuera del ambiente literario y académico. A partir de este momento, el universo de Cthulhu permeó la cultura popular: los abominables tentáculos ya no solo atraparon al cine, sino que también abrazaron la música, como lo muestra la canción de la banda Metallica “The Call of Ktulu”, producida en 1986.

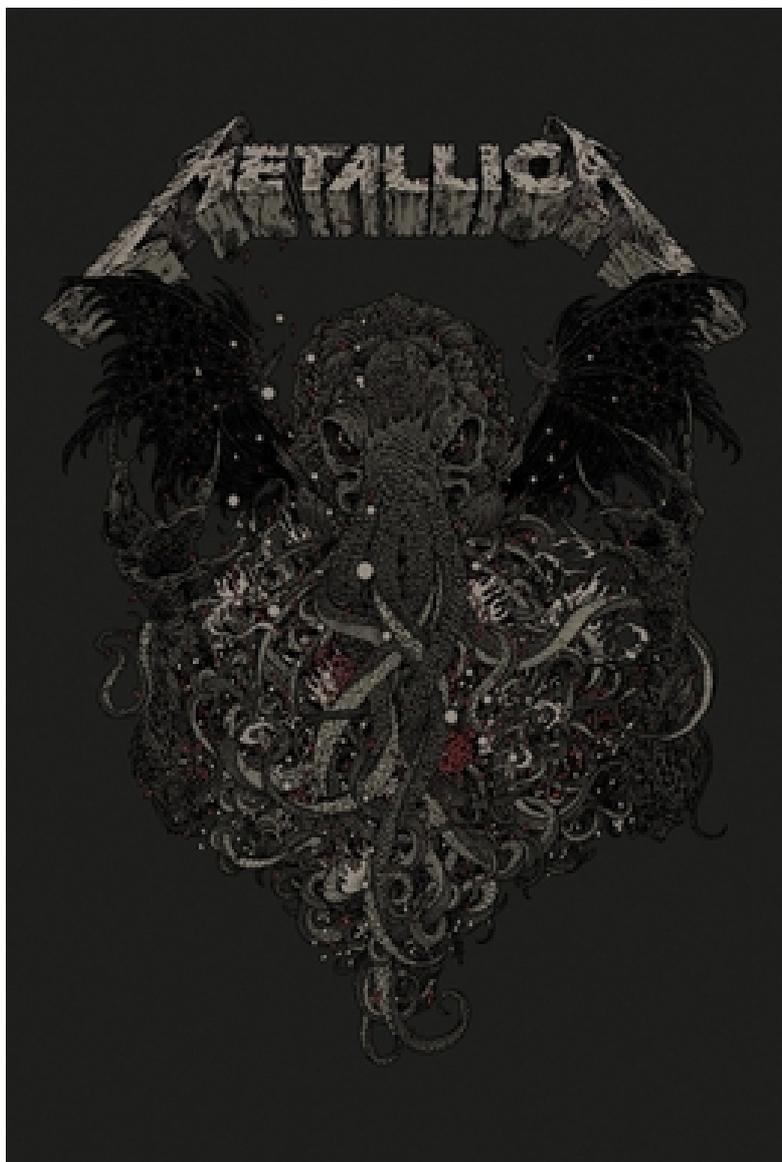
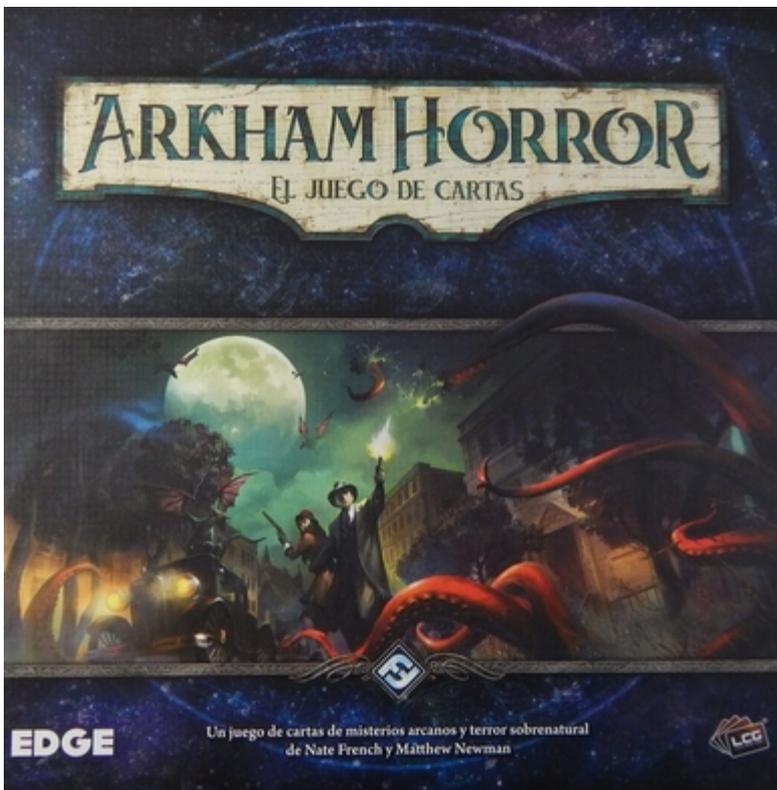


Ilustración del monstruo Cthulhu, hecha por Richey Beckett (2015) para Metallica. Además de las impresiones en papel, este diseño se estampó en camisetas y sudaderas vendidas por la banda. Imagen tomada del Facebook oficial de Metallica.

Podría pensarse que, dado que las películas de horror y el rock pesado generalmente no se destinan a la población más joven, esta escapa de la influencia del monstruo cósmico, pero no es así. En 1987, Cthulhu hace su aparición en el episodio 28 de la segunda temporada de la serie animada *Los verdaderos Cazafantasmas*. En ese capítulo, titulado “La llamada por cobrar de Cthulhu”, niñas y niños pudieron contemplar en la pantalla del televisor al monstruo con cabeza de pulpo y alas de dragón, fiel animación del boceto de Lovecraft. También en ese año se publicó el juego de mesa “El horror de Arkham: Juego de cartas”, que se basa en la novela donde la entidad monumental aparece por primera vez.



El ser monstruoso también llegó al entretenimiento infantil y juvenil. En la imagen, el juego de mesa “El horror de Arkham: Juego de cartas”. Ilustración tomada de www.susurrosdesdelaoscuridad.com.

La presencia del ser maligno salta del entretenimiento convencional al electrónico en 1992, con la publicación del videojuego “Alone in the Dark”. La narrativa de este juego hace referencia al *Necronomicón*, a la obra de Clark Ashton Smith dentro de los “mitos” y, por supuesto, a Cthulhu. A la fecha, se han producido más de treinta videojuegos diferentes que involucran el horror cósmico de Lovecraft.

Yo: Ya no es posible que el 2020 empeore.

Abril 2020:



En marzo del 2020, se crearon muchos memes alusivos a la pandemia por el COVID-19. Los abominables tentáculos de Cthulhu, bien asentados en la cultura popular, no podían faltar. Imagen tomada de www.memedroid.com.

En definitiva, el éxito de los “mitos” se basa en la naturaleza abierta y colaborativa con que se crearon las historias, un modelo que se ha replicado principalmente en las comunidades de desarrollo de *software* libre y de código abierto, no en la creación literaria. Sin embargo, en la era digital, existe un fenómeno que abarca escritura abierta y que ha facilitado la rápida distribución de leyendas urbanas e historias de terror en internet: se trata de las *creepypastas*, cuentos anónimos de terror que se copian y pegan en foros en línea y gozan de amplia popularidad entre la juventud. No sorprende en absoluto que, entre historias de personajes como “Laughing Jack” y “Jeff the Killer”, uno pueda encontrar una *creepypasta* sobre un grupo de intrépidos buzos que descienden dentro de un abismo marino y descubren al enorme monstruo con cabeza de pulpo que yace en el fondo, dormido. Cthulhu es, sin duda alguna, el precursor de todas esas historias encadenadas que aterrorizan hoy a nuestra población más joven.

Referencias bibliográficas

Carter, Lin. (1972). *Lovecraft: A Look behind the Cthulhu Mythos*. Ballantine Books.

Hull, Thomas. (Feb. 2006). "Lovecraft: A Horror in Higher Dimensions". *Math Horizons*. Vol.13, No. 3, pp. 10-13, <https://www.jstor.org/stable/25678597>. Acceso 8 de octubre 2021.

Janicker, Rebecca. (2015). "Visions of Monstrosity: Lovecraft, Adaptation, and the Comic Arts". *Journal of the Fantastic in the Arts*. Vol 26, No. 3 (94), pp. 469-488, <https://www.jstor.org/stable/26321171>. Acceso 9 de octubre 2021.

Lovecraft, H. P. (1999). *El horror sobrenatural en la literatura*. Traducción por elaleph.com, http://www.alconet.com.ar/varios/libros/e-book_e/El_horror_sobrenatural_en_la_literatura.pdf.

"Soltemos la lengua" es una sección del proyecto *Esta palabra es mía*, un espacio de divulgación lingüística y literaria.

[Juan Carlos Saravia Vargas](#)

Profesor de la Escuela de Lenguas Modernas

JUAN.SARAVIA@ucr.ac.cr

Etiquetas: [#estapalabraesmia](#), [#soltemoslalengua](#), [#vozexperta](#).