



This is the **published version** of the bachelor thesis:

Roca Vilela, Germán; Pontón, Gonzalo, dir. Reescrituras de H.P. Lovecraft en la literatura española contemporánea. 2015. 28 pag. (808 Grau en Llengua i Literatura Espanyoles)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/136990>

under the terms of the license

Reescrituras de H.P. Lovecraft en la literatura española contemporánea

Germán Roca Vilela (NIA: 1222495)

Grado en lengua y literatura españolas

Trabajo de fin de grado

Tutor: Gonzalo Pontón Gijón

Curso: 2014/2015

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
Estado de la cuestión.....	4
Características principales de la obra de Lovecraft	6
ANÁLISIS DE LA NOVELA <i>LA PELL FREDA</i> DE ALBERT SÁNCHEZ PIÑOL ..	10
ANÁLISIS DE LA NOVELA <i>EXTRAÑOS EONES</i> DE EMILIO BUESO	18
CONCLUSIÓN Y COMENTARIOS FINALES	24
BIBLIOGRAFÍA	27

1. INTRODUCCIÓN

Lovecraft no se podría haber imaginado jamás, ni en sus sueños más delirantes, la influencia que acabaría teniendo en la cultura popular y el imaginario que ni siquiera había nacido cuando él murió. Son pocos los autores no canónicos que podrían jactarse, de estar aún vivos, de tener un grupo de admiradores tan devotos como los de Lovecraft, con ejemplos de fanatismo propios de los cultos sobre los que él mismo escribía. Fanáticos como S. T. Joshi, quien ha dedicado su vida a investigar la obra de Lovecraft, o Rafael Llopis, quien se aseguró de que los relatos del autor llegaran traducidos a España. Fanáticos como Stephen King o Neil Gaiman, reputados escritores del panorama internacional que han identificado a Lovecraft como una de sus influencias. O fanáticos como Guillermo del Toro, cuyas películas no serían las mismas de no haber leído al autor de Providence. Sin embargo, pese a contar con tan ilustres defensores, las obras de Lovecraft tardaron mucho más tiempo en ganarse, si es que lo han hecho, el corazón de la crítica y los académicos; me atrevería a decir que, incluso en la actualidad, se lo sigue considerando como un autor menor, un foráneo en tierra de gigantes abisales como Edgar Allan Poe o Nathaniel Hawthorne.

La situación de Lovecraft en España es bastante similar: autor de culto en el ámbito extraacadémico, pero ignorado dentro de las aulas. Más allá de las introducciones a sus antologías, algunas más correctas que otras, son pocos los trabajos académicos que se centran en el estudio de su obra. El panorama se torna aún más inhóspito cuando buscamos más allá del propio Lovecraft, pues no se han escrito ni estudios de su recepción en España, ni de las reescrituras u homenajes que autores españoles le hayan podido realizar. No es de extrañar que no se haya explorado esta línea de investigación si tenemos en cuenta la situación del autor en el contexto de la crítica literaria anglosajona antes citada, así como el poco interés que despierta, entre la mayoría de académicos españoles, la literatura fantástica y de terror en general. Si bien es cierto que hay muchas obras de escasa calidad dentro de estos géneros, también es verdad que son muchas las grandes joyas que podrían pasar desapercibidas por dejar que dicha convención nuble nuestro juicio. Más allá de satisfacer

un interés personal por Lovecraft y su obra, espero que este trabajo sirva también para dar voz, dentro de mis escasísimas posibilidades, a todos esos autores que, ya sea por las referencias que manejan o por el género de sus novelas, no suelen tenerse en cuenta en el ámbito universitario.

El presente trabajo pretende ofrecer un primer análisis, en clave lovecraftiana, de dos novelas españolas contemporáneas para comprobar si podrían considerarse, y en qué términos, reescrituras de la obra de Lovecraft. Los criterios que se han seguido a la hora de elegir las obras a comentar, aparte de poseer elementos que recordaran al corpus de Lovecraft, han sido su reciente publicación y el interés personal de aquel que escribe estas líneas. En las páginas que siguen a esta introducción se ofrecerá un panorama al estudio de las reescrituras en lengua española que se han realizado del autor de Providence, así como una breve descripción de algunos de los elementos que definen la obra de Lovecraft, rasgos que se tendrán en cuenta a la hora de realizar los estudios mencionados. Partiendo de la base teórica expuesta, se analizarán las novelas *La pell freda*, de Albert Sánchez Piñol, y *Extraños eones*, de Emilio Bueso. Dedicaré las últimas páginas a incidir en los aspectos que me parezcan más relevantes o interesantes de aquellos tratados a lo largo de este trabajo.

a. Estado de la cuestión

Como ya mencionara en el apartado anterior, no he podido encontrar ninguna obra o artículo que verse sobre la influencia de Lovecraft en autores españoles contemporáneos. Otra explicación plausible para este vacío, además de la aportada anteriormente, sería la vinculación de Lovecraft con el género *pulp*, un tipo de literatura que suele menoscabarse a la hora de realizar estudios literarios de cierto rigor. Para no enzarzarme de nuevo en esta discusión, me limitaré a citar la opinión de S. T. Joshi al respecto (Lovecraft, 2002, p. xix): «While most pulp fiction has rightly been condemned [...], it should be acknowledged that a few writers rose above the mediocre average to produce outstanding works of their kind». Para comprobar la situación de Lovecraft dentro de la crítica literaria podemos servirnos del artículo *Terror Eternal: The enduring popularity of H.P. Lovecraft*, donde Stefan Dziemianowicz (2010) comenta que Lovecraft no adquirió cierto renombre como escritor

hasta finales del s. XX, cuando una editorial tan prestigiosa en el mundo académico anglosajón como Penguin Books publicó diversas antologías con sus relatos en su colección Modern Classics. Dziemianowicz (2010) apunta también como otro indicio inequívoco de su aparente *canonización*:

[...] the Library of America's publication in 2005 of H.P. Lovecraft: Tales, a selection of Lovecraft's best fiction [...] that now shares shelf space with books by other LoA icons, among them Henry James, Edith Wharton, John Cheever, William Faulkner, and F. Scott Fitzgerald.

El artículo *Lovecraft, el terror que resurge* de Javier Calvo (2014), pese a no ser un trabajo académico, puede ayudarnos a suplir la carencia de bibliografía ya que realiza un trabajo de recopilación de los principales autores y obras de influencia lovecraftiana que se han publicado en lengua española. Lovecraft no se tradujo al español hasta los años 60 del s. XX, treinta años después de su muerte. Una década antes, el escritor catalán Joan Perucho escribe su relato *Amb la tècnica de Lovecraft* tras haber leído la traducción al francés de una de las obras del autor americano. Varios autores seguirían la estela de Perucho años después, incluyendo a Ofèlia Dracs, quien se inspiró en el relato de Perucho y no tanto en la obra de Lovecraft; Joaquim Carbó y Xulio Ricardo Trigo, quienes publicaron obras juveniles de inspiración lovecraftiana; así como Rafael Llopis, editor y prologuista de la antología sobre Lovecraft publicada en los años 60. Ya en el siglo XXI, Jesús Cañadas propone una nueva revisión a la temática e incluso a la propia figura de Lovecraft en su obra *Los nombres muertos*, protagonizada por el mismísimo autor de Providence. En 2014, un año después de la publicación de la obra de Cañadas, Emilio Bueso publica su novela *Extraños eones*, que se califica como «una audaz vuelta de tuerca al núcleo de los Mitos de Cthulhu [...] la aportación más inteligente y original a la mitología lovecraftiana de las últimas décadas [...]»¹ En el artículo de Calvo (2014) también se cita la novela *Infierno nevado* de Ismael Martínez Biurrún. Pese a no nombrarse en el artículo, Borges escribió un relato en homenaje a Lovecraft titulado *There are more things* en que emplea personajes y

¹ Texto en cubierta y contracubierta.

situaciones usuales en las obras del escritor de Providence. Otras ausencias destacables de la recopilación ofrecida por Calvo, desde mi punto de vista, son la novela *La pell freda* de Albert Sánchez Piñol, obra en la que muchos han documentado una clara influencia lovecraftiana y que se analizará en próximos apartados; y *La llave del abismo* de José Carlos Somoza.

Más allá del plano estrictamente literario, pueden encontrarse novelas gráficas en que se adaptan algunos de sus relatos más famosos, como *Visiones* de Hernán Rodríguez o *Los mitos de Cthulhu* de Alberto Breccia, o incluso cómics en que se juega con la figura de Lovecraft, como *El joven Lovecraft* de José Oliver y Bartolo Torres. Otro ejemplo de la importancia de Lovecraft y su obra en la cultura popular hispanohablante es la *wikipedia* en español dedicada a su obra (http://es.hplovecraft.wikia.com/wiki/Wiki_Lovecraft), o los blogs inspirados en su producción (<http://hijosdecthulhu.blogspot.com.es/>). Aunque anecdótico, vale la pena mencionar también el videojuego *The Case of Charles Dexter Ward*, el primer juego oficial basado en una obra de Lovecraft.

b. Características principales de la obra de Lovecraft

Creo necesario y justificado la inclusión en esta introducción de un apartado en que se incluyan las características temáticas, estilísticas y, en menor medida, lingüísticas que servirán de base para los análisis posteriores. Podrían comentarse dichas particularidades a partir de las novelas que se estudiarán a continuación, pero considero más interesante brindar al lector un marco teórico previo y descontextualizado con el que poder evaluar las valoraciones subjetivas que se realizarán más adelante.

El estilo de Lovecraft fue duramente atacado por la crítica, como puede extraerse del estudio de Faye Ringel (2013) en *A companion to American Gothic*:

[...] until recently, English-language critics tended to follow the lead of Edmund Wilson (1945), whose *New Yorker* review “Tales of the marvelous and Ridiculous” dismisses Lovecraft’s stylistic mannerisms and condemns his overuse of certain adjectives, his

exclamations in invented languages, and his attempts at dialect. Harry Levin in *The Power of Blackness* (1958) complains of “too many superlatives and intensitives and ineffables”.

Resulta igual de interesante la defensa que la autora hace del estilo del autor: «Overall, Lovecraft's failings —purple prose, undeveloped characters— are failings of the Gothic mode; his strengths —atmosphere evoking the single effect of horror— is that mode's strength»; a partir de la opinión que el propio Lovecraft expresa en estas líneas: «I'm not trying to exalt that medium [weird fiction] but am merely confessing my own weakness... my slender set of endowments does not enable me to extract a compelling acute personal sense of interest & drama from the natural phenomena of life». Desde un punto de vista estrictamente lingüístico, es innegable que la prosa de Lovecraft demuestra un marcado gusto por la adjetivación, característica que se hace aún más evidente al emplear adjetivos tan sonoros como *Cyclopean*, *Polyphemus-like* o *loathsome*; me resisto, sin embargo, a creer que esta prosa recargada deba atribuirse a un “fallo del modelo gótico” al tener en consideración el uso más comedido de la adjetivación que demuestran, a mi parecer, autores como Poe o Stoker.

Pero no es en el plano lingüístico en que encontramos el auténtico valor de la obra, sino en el entramado de ideas que subyace a la narración. Lovecraft fue un hombre de su tiempo, un escritor que encarnó las inquietudes ontológicas y metafísicas de una sociedad que había vivido la muerte de Dios a manos de Nietzsche. Conocedor de los descubrimientos científicos más importantes del s. XIX, Lovecraft se vio incapaz de abrazar la religión que se le había inculcado de pequeño y adoptó, en consecuencia, una visión racionalista de la realidad. S. T. Joshi (Lovecraft, 2002, p. xiv) identifica la posición ideológica de Lovecraft como materialismo mecanicista, que define como «the belief that the universe is a “mechanism” operating according to fixed laws (although these may not all be known to human beings), and that there can be no immaterial substance such as a soul or spirit». Aunque sea un posicionamiento lógico teniendo en cuenta el contexto histórico en el que vivió, resulta sorprendente e incluso contradictorio que un racionalista exacerbado como Lovecraft acabe escribiendo relatos sobre horrores espaciales que escapan a la comprensión

del hombre. S.T. Joshi (Lovecraft, 2002, p. xv) responde a dicha cuestión con esta cita de Lovecraft:

I choose weird stories because they suit my inclinations best—one of my strongest and most persistent wishes being to achieve, momentarily, the illusion of some strange suspension or violation of the galling limitations of time, space, and natural law which for ever imprison us and frustrates our curiosity about the infinite cosmic spaces beyond the radius of our sight and analysis.

La escritura se convierte en un método para evadirse de una realidad determinada por leyes ineludibles que limitan al ser humano. En este contexto, el ser humano se convierte en un ser insignificante cuyas «laws [humanas] and interests and emotions have no validity or significance in the vast cosmos-at-large» (Lovecraft, 2002, p. xvi); S.T. Joshi se refiere a esta idea con el término *cosmicismo* y lo identifica como uno de los conceptos esenciales que configuran la estética lovecraftiana.

Según Gómez (2012), las ideas citadas con anterioridad se traducen en una ficción objetiva que apela a la inteligencia del lector y cuya principal fuente de horror es la sugerencia de lo ilógico, de fenómenos y criaturas que contradicen las leyes del universo conocidas por el hombre. Para alcanzar el efecto deseado, Lovecraft necesita distanciar al lector de lo narrado para que éste pueda cuestionarse la veracidad, posibilidad y consecuencias de aquello que ha leído; para conseguir dicho distanciamiento, el autor se sirve de la narración en tercera persona y de personajes pobemente caracterizados para evitar que el lector se identifique con ellos. Al encontrarse frente al agrietamiento de su propia realidad, el narrador «expresa emociones puramente intelectuales: la *curiosidad* y el *asombro metafísico* [...] la admiración, el anonadamiento y el terror» (Gómez, 2012, p. 146). El horror no puede reducirse nunca a una mera reacción física o recurrir a descripciones sangrientas y de mal gusto para producir terror, en palabras del propio Lovecraft (Supernatural Horror in Literature): «The true weird tale has something more than secret murder, bloody bones, or a sheeted from clanking chains according to rule».

El realismo topográfico que puede encontrarse en las obras de Lovecraft contribuye a acentuar el efecto de extrañeza que produce la irrupción de lo extraordinario o inexplicable, una técnica muy similar a la empleada por Cortázar años después. Cabe mencionar que, aunque el autor de Providence incluye a veces en sus relatos espacios geográficos inventados, se asegura de que el lector los sienta tan semejantes a la realidad, o tan ajenos a ella, como para mantener el efecto de normalidad/anormalidad que busca. Puede encontrarse un ejemplo de espacio inventado aunque realista en el relato *The Shadow over Innsmouth*, en que se describe el pueblo imaginario de Innsmouth de la siguiente forma:

It was a town of wide extent and dense construction, yet one with a portentous dearth of visible life. From the tangle of chimney-pots scarcely a wisp of smoke came, and the three tall steeples loomed stark and unpainted against the seaward horizon. [...] The decay was worst close to the waterfront, though in its very midst I could spy the white belfry of a fairly well-preserved brick structure which looked like a small factory. (Lovecraft, 2002, p. 281)

No hay nada en la descripción anterior que diferencie Innsmouth de cualquier otro pueblo pesquero decadente de la época. Comparemos el fragmento previo con la visión de la ciudad sumergida de R'lyeh en *The Call of Cthulhu*:

Upon retiring, he had had an unprecedented dream of great Cyclopean cities of titan blocks and sky-flung monoliths, all dripping with green ooze and sinister with latent horror. Hieroglyphics had covered the walls and pillars, and from some undetermined point below had come a voice that was not a voice; a chaotic sensation which only fancy would transmute into sound, but which he attempted to render by the almost unpronounceable jumble of letters, “*Cthulhu fhtagn*”. (Lovecraft, 2002, pg. 143)

Sería difícil encontrar ciudad alguna en el mundo real que se asemejase lo más mínimo al retrato ofrecido por Lovecraft, del que cabe destacar también la cantidad y complejidad de sus adjetivos y la sensación caótica (*chaotic sensation*) con que el narrador define sus impresiones.

Aprovechando la alusión al relato de Cthulhu, otra de las principales características de la obra de Lovecraft es la creación de lo que el teórico David E. Schultz denominó «una anti-

mitología» (Lovecraft, 2002 & Gómez, 2012). Aunque S. T. Joshi también se hace eco de la propuesta de Schultz, Gómez la resume de forma más sucinta y precisa: «*presentación real* de seres que formaban parte de los mitos [...] *naturalización* de dichas entidades, es decir, como la desmitificación de su estatus sobrenatural». (Gómez 2012, p. 145) Puede que Cthulhu sea el más conocido, pero no era el único *dios* (o *Primordial*) que poblaban los relatos de Lovecraft: Yog-Sothoth, Shub-Niggurath, Azathoth, Nyarlathotep...; la lista sigue y sigue hasta conformar un auténtico panteón de deidades. La creación de estos entes no es un simple capricho, sino más bien otro mecanismo para conseguir el efecto de horror objetivo que el autor buscaba. Llopis (Lovecraft, 2003, p. 40) opina al respecto: «El materialismo de Lovecraft fue precisamente el que le llevó a encarnar sus horrores arquetípicos, no en puros dioses, tampoco en figuras meramente oníricas, sino en seres materiales –si bien de un materia distinta y ajena a nuestras cánones–». Estos seres suponen un recordatorio, en definitiva, de lo que esa naturaleza que escapa a las leyes conocidas por la humanidad, y para la cual el ser humano le es indiferente, podría esconder.

Antes de dar esta sección por terminada, convendría destacar que muchos de los rasgos anotados anteriormente son propios de los relatos tardíos del autor. Lovecraft, como todo escritor, pasó por diversas etapas de imitación y autodescubrimiento antes de encontrar un estilo, temas y recursos propios. Gómez (2012) identifica la gran mayoría de estas características como pertenecientes a las obras que Lovecraft escribiera a partir de 1926, si bien esto no quiere decir que no apareciesen en obras anteriores ni que puedan encontrarse sistemáticamente en todos sus relatos.

2. ANÁLISIS DE LA NOVELA *LA PELL FREDA* DE ALBERT SÁNCHEZ PIÑOL

Si bien no incluí una introducción biográfica de Lovecraft, por motivos obvios, creo necesario ofrecer unos breves apuntes biográficos de los autores cuyas obras se analizarán a continuación. Albert Sánchez Piñol nació en Barcelona el año 1965. Licenciado en

antropología y miembro del Centro de Estudios Africanos, actividad que compagina con su trabajo como escritor. *La pell freda*, novela con la que se inició en el ámbito de la ficción, fue un éxito de ventas, traducida a 24 idiomas y galardonada con el Premio Ojo Crítico de RNE.²

La trama se inicia con la llegada del protagonista a una pequeña isla del Atlántico, lugar en el que tiene previsto trabajar como oficial atmosférico durante un año. La isla está habitada únicamente por dos personas: el oficial atmosférico que lo precede, quien ha desaparecido sin dejar rastro, y el encargado del faro, un hombre hurano y brutal de nombre Batís Caffó; sin embargo, al caer la noche, la isla se ve asediada por los *citaúca*: unos extraños seres antropomórficos con rasgos anfibios que surgen de las profundidades marinas. Es a partir de ese momento que:

[...] la seva vida – que haurà de compartir amb el brutal Batís Caffó i Aneris, la de la pell freda – es converteix en una lluita frenètica amb ell mateix i amb els altres, on es barregen sentiments de rebuig i de desig, de crualetat i d'amor, de por i d'esperança.³

Aneris es una hembra de *citaúca* que vive en el faro junto a Caffó, quien la maltrata y utiliza como criada o juguete sexual. A través de su relación con Aneris, el protagonista es capaz de alejarse de la cruel guerra por la supervivencia en que se ve inmerso y llegar a preguntarse si la diferencia, si esa otredad que horroriza al ser humano, es motivo suficiente para enfrentarse al «otro». Pese a los intentos del protagonista por entenderse con ellos, Caffó lucha y muere a manos de los *citaúca*, una actitud que el protagonista tacha de testarudez hasta que descubre la auténtica motivación de su compañero: lo único que los *citaúca* desean es a Aneris. Al final de la novela, un grupo de marineros llega a la isla y confunden al protagonista con Caffó, un error que él no corrige. Junto a los marineros viaja el nuevo oficial atmosférico, quien decide quedarse en la isla y, obviamente, es atacado por

² Información extraída de la solapa de la novela *La pell freda* (Sánchez Piñol, 2004), además del espacio que se le dedica en la página web *Escritores.org* [disponible en: <http://www.escritores.org/biografias/3482-sanchez-pinol-albert>] [Consulta: 7 de mayo de 2015].

³ Texto extraído de la contraportada de *La pell freda* [Sánchez Piñol, 2004].

los *citauca* al caer la noche. A la mañana siguiente, el hombre va en busca del protagonista para echarle en cara que no lo avisase de la existencia de esos seres monstruosos, una escena que al lector le resulta muy familiar: la novela acaba allá donde empezó.

La situación en la que se encuentra el protagonista, asediado por hordas de seres humanoides abisales, presenta ciertas reminiscencias con el relato *The Shadow over Innsmouth* de Lovecraft. En el cuento lovecraftiano, el protagonista debe hacer escala en un extraño pueblo pesquero de nombre Innsmouth, lugar decadente y habitado por hombres deformes poco amigables con los extraños. Atraído por el halo de misterio que envuelve al pueblo, el protagonista logra sonsacar a un viejo borracho una historia terrible, según la cual los ciudadanos de Innsmouth son vástagos de la unión entre humanos y unos seres anfibios que viven en las profundidades del mar. Esa misma noche, el protagonista es perseguido por una turba de grotescos seres, mitad anfibios y mitad humanos, que lo obligan a esconderse y huir del pueblo para conservar su vida. Más allá de enumerar las semejanzas entre ambas historias, me parece mucho más interesante y provechoso centrar este apartado en el análisis de las diferencias que pueden encontrarse en cada una de ellas respecto a la visión de ese «otro» monstruoso.

Como ya se mencionara en el apartado de «Características principales de la obra de Lovecraft», el horror en las obras del escritor norteamericano está encarnado, en muchas ocasiones, por seres que forman parte de la propia naturaleza pero cuya existencia el ser humano desconoce (Gómez, 2012, p. 148). Al explicar la procedencia de los monstruos que habitan Innsmouth, se recurre a esa misma idea: «De ahí viene todo lo malo, de las aguas profundas. Para mí que es la boca del infierno... No hay sonda, por larga que sea, que llegue hasta el fondo» (Lovecraft, 2003, p. 254. Subrayado propio); se hace hincapié, también, en la incapacidad del ser humano para acceder a dicho conocimiento, para descubrir los secretos que aún encierra la naturaleza. En la novela de Sánchez Piñol no se explica la procedencia de los seres que recorren la isla noche tras noche, aunque sí se apunta a un origen natural: «Els nostres enemics no eren susceptibles d'odi. Pertanyien a la

natura, una força de la mateixa mena que els huracans i els ciclons» (Sánchez Piñol, 2004, p. 176).

La cita anterior sirve también para introducir otra conexión entre los monstruos de una y otra novela, una premisa que Lovecraft tenía muy en cuenta a la hora de caracterizar los horrores que aparecían en sus historias y que Sánchez Piñol recupera en algunos momentos de su novela: «only the human scenes and characters must have human qualities [...] when we cross the line to the boundless and hideous unknown—the shadow-haunted *Outside*—we must remember to leave our humanity and terrestrialism at the threshold» (Lovecraft, 2002, Introduction XVI). Las criaturas de Lovecraft no resultaban terroríficas por sus capacidades sobrehumanas, que también, sino por ser impredecibles, por responder a unas leyes naturales desconocidas y que el ser humano era incapaz de expresar o comprender: «the unknown, being likewise the unpredictable [...] uncertainty and danger are always closely allied; thus making any kind of an unknown world a world of peril and evil possibilities» (Lovecraft, *Supernatural Horror in Literature*).

Pese a la teoría expuesta con anterioridad, los seres que habitan Innsmouth sí que presentan cierta humanidad debido a su carácter híbrido (vástagos de humanos y monstruos). En *The Shadow over Innsmouth*, Lovecraft deja a un lado los dioses todopoderosos para mostrar el temor a un desconocido mucho más próximo y mundano: el temor al otro; es cierto, sin embargo, que se trata de una alteridad propiciada por lo fantástico, por unos seres naturales desconocidos para la inmensa mayoría de seres humanos, por lo que no se aleja tanto del modelo lovecraftiano como podría parecer en un principio. Para seguir profundizando en la cuestión de la alteridad, cabría considerar la descripción que el protagonista del relato de Lovecraft ofrece al lector del primer habitante de Innsmouth que se encuentra:

[...] antes de reparar en ningún detalle, sentí que me embargaba como una oleada de instintiva aversión, tan incontenible como inexplicable. [...] Debía tener unos treinta y cinco años, aunque las dos arrugas que le surcaban el cuello a ambos lados le hacían parecer más viejo, si no se fijaba uno en el rostro inexpresivo y apagado. [...] La mugre que llevaba

encima lo hacía más repugnante aún. [...] Era imposible averiguar qué mezcla de sangres habría en sus venas. Sus rasgos no parecían asiáticos, polinesios ni negroides, pero evidentemente eran extranjeros. Sin embargo, más que una característica racial, aquellos rasgos me parecían una degeneración biológica. (Lovecraft, 2003, pp. 236 – 237).

Estudiosos como Maurice Lévy (Lovecraft, 2003) se preguntan si «acaso sus monstruos [los de Lovecraft] —o algunos de ellos— procedan de una transmutación literaria del americanísimo concepto del *melting pot*, es decir, del crisol donde se funden razas distintas» (Lovecraft, 2003, p. 26); unas líneas después de introducir la visión de Lévy, Llopis va un paso más allá y afirma que «en el origen de su profascismo [el de Lovecraft] laten su odio neurótico al hombre y a la sociedad, su educación aristocrática, medrosa y miserable, su incapacidad ante la vida práctica y también su protesta social» (Lovecraft, 2003, p. 27). El racismo de Lovecraft no es un supuesto, sino una realidad: pueden encontrarse abundantes ejemplos en su correspondencia, en que describía a los inmigrantes como «esa chusma de extranjeros miserables venidos de la Europa Continental» o «[esa] horda ítalo-semítico-mongoloide» (Lovecraft, 2003, p. 26). Teniendo en cuenta esta aportación, el final del relato de Lovecraft cobra un nuevo significado: el protagonista descubre que por sus venas también corre la sangre de esos monstruos abisales que intentaron darle caza en Innsmouth y acaba enloqueciendo cuando esa sangre mestiza se apodera de su cuerpo, como le sucede a todos los híbridos. Dejando a un lado el aspecto fantástico del relato, podría argumentarse que Lovecraft asemeja el mestizaje a una enfermedad que devora tanto el cuerpo como la mente, una dolencia que transforma a aquellos que la padecen en seres inhumanos como los habitantes de Innsmouth, seres que despiertan en el resto de personas una «instintiva aversión, tan incontenible como inexplicable» (Lovecraft, 2003, p. 236).

La novela de Sánchez Piñol también contempla el tema de la alteridad, si bien evoluciona de forma distinta al relato de Lovecraft. Durante gran parte de la novela se describe a los monstruos, los *citauca*, como seres salvajes e incansables capaces de seguir cargando contra el faro pese a verse rodeados por la muerte; nada más alejado de la realidad. La forma en que se caracteriza el personaje de Aneris conforme avanza la historia

ejemplifica cómo evoluciona la figura del «otro», de los *citaúca*, a lo largo de la novela. En su primera aparición, el autor acentúa la otredad de Aneris a través de recursos literarios como la animalización y haciendo que el narrador centre su descripción en la diferencia:

Feia uns llastimosos sorolls d'ocellet ferit. Una fortor a peix m'entrava pels narius [...] Tenia la fredor d'un cadáver i el tacte d'una serp. [...] Movia les potes amb desesperació. [...] va fer que es cargolés com un cuc. [...] El jersei i els cubells em deien que en Batís tenia alguna relació amb aquella bestiola. [...] El fet era que li havia ensenyat algunes habilitats, com els gossos de sant Bernat [...] La conjunció d'un jersei tan ple de traus i tan brut i un cos parit sota els oceans feia un conjunt insofrible, més grotesc que aquests ridículs gossets que les senyores ingleses vesteixen amb llanes de primera qualitat (Sánchez Piñol, 2004, pp. 84 – 86).

La convivencia con ella no hace que el protagonista cambie su opinión con respecto a Aneris, a la que suele referirse como la «mascota». El hecho de que Caffó emplee a la *citaúca* como objeto sexual hace que el narrador se estremezca, que se pregunte «Quina ruta mental havia seguit per salvar els obstacles de la civilització i la naturalesa?» (Sánchez Piñol, 2004, p. 119); sin embargo, él también sucumbe a los encantos de Aneris, acción que justifica con las siguientes palabras: «Moriria, i els gemecs d'aquell cos, dia rere dia, mesos sencers, m'havien fet indiferent a les fronteres de la moral» (Sánchez Piñol, 2004, p. 159). El protagonista se cuestiona por primera vez su visión de los monstruos que los asedian cuando se encuentra con un grupo de infantes *citaúca* mientras recupera cartuchos de dinamita de un buque hundido. Al igual que pasara con Aneris, se caracteriza a los pequeños comparando sus rasgos y comportamientos con los de animales, pero hay algo en su inocencia infantil que impide al narrador ver en ellos la bestialidad asesina que asociaba a los «otros»: «Era un monstre, o un monstre en potència, i es mereixia que el retorcés fins trencar-li la columna vertebral. Però ell no tenia por. Només pessigolles. Va riure» (Sánchez Piñol, 2004, pp. 179 – 180). Tras masacrар a los *citaúca* con la dinamita que habían encontrado en el barco, el protagonista contempla una escena que marca un antes y un después en su concepción de Aneris y los de su raza: «Déu meu, vaig exclamar, déu meu, mira-la. —I ara què gemega? —va dir en Batís. —Déu meu, està plorant» (Sánchez Piñol, 2004, p. 208); unas páginas después, tras comprobar que la *citaúca* era también capaz de

reír, el protagonista expresa por primera vez la posibilidad de que aquellos seres no fuesen las bestias que ellos creían: «—Per què no? Potser sota aquests cranis pelats hi hagi més coses que simples instints. Si aixó fos —vaig insistir—, podríem entendre'ns amb ells» (Sánchez Piñol, 2004, p. 217). Este primer esbozo de des-animalización de los *citaucas* concluye con la humanización de Aneris en páginas posteriores:

Tots els ulls miren, pocs observen, molt pocs hi veuen. Ara la mirava buscant humanitat i trobava una dona. Ni més ni menys, ni menys ni més. [...] Abans convivia amb un animal, i qualsevol actitud civilitzada s'associava a la domesticació. Cada nou dia al seu costat, cada hora d'observació atenta reduïa distàncies a velocitats de prodigi. (Sánchez Piñol, 2004, pp. 220 – 221).

Para evitar que el lector se plantee la naturaleza de los *citaucas* antes que el propio protagonista, Sánchez Piñol recurre a un narrador extra-homodiegético, además de jugar con las apariencias y valerse de un informante poco fiable, Batís Caffó. El personaje de Caffó sirve como ejemplo de la máxima con que se inicia la cita anterior: mira y observa, pero es incapaz de ver al otro o, mejor dicho, de *verse* en el otro. Hacia el inicio de la novela, un comentario de Batís Caffó hace creer al lector y al narrador que los *citaucas* practican el canibalismo: «Si els donem prou carronya es devoraran entre ells. [...] Amb un parell de morts n'hi ha prou perquè no s'enfilin. Volen cruspír-se al bo d'en Batís Caffó i acaben empassant-se els seus morts. Ganotots, immunds granotots» (Sánchez Piñol, 2004, p. 115); esta idea se refuerza poco después en voz del narrador: «Al matí s'ha apropat fins als ceps. El guiava un desig inconfesable d'obtenir trofeus. Tanmateix els monstres, en la seva fal·lera carnívora, s'han endut els cadàvers i amb ells els ceps» (Sánchez Piñol, 2004, p. 123). No es hasta mucho después, cuando el narrador empieza a considerar la posibilidad de que los *citaucas* sean seres racionales, que se descubre la verdad que se escondía tras las apariencias: «en Batís va ferir-ne un, més aviat un petit. Quatre més van córrer a auxiliar-lo. Oh, Déu meu, Déu meu. Allò que crèiem furor caníbal només era l'esforç d'uns que s'arrisquen per rescatar germans d'armes sota el foc enemic» (Sánchez Piñol, 2004, pp. 221 – 222). Aunque la relación con el otro acaba siendo más civilizada que al inicio, la resolución del conflicto y la restauración, hasta cierto punto, del *status quo* inicial plantea al

lector serias dudas sobre si es realmente posible entenderse con el otro o no. Vale la pena analizar algunas de las oraciones con que se describe el esperado encuentro entre el narrador y los *citaucas*:

[...] vaig pensar que la curiositat mútua podía ser un gran antídote contra la violencia. Però aquell far era el reialme de la por. Pensem en un insecte amb fibló que ens entra per l'orella. Vaig començar a fer-me preguntes i les preguntes es van fer més fortes que els meus interlocutors (Sánchez Piñol, 2004, p. 287).

Este fragmento remite irremediablemente a una idea lovecraftiana expuesta con anterioridad: «uncertainty and danger are always closely allied; thus making any kind of an unknown world a world of peril and evil possibilities» (Lovecraft, *Supernatural horror in literature*); el faro es el reino del miedo, un lugar marcado por la incertidumbre que hace que sus habitantes se sientan en peligro constante. Es este miedo, la inseguridad que genera lo desconocido, lo que imposibilita el acercamiento; guardando las distancias, esta actitud recuerda a la de Lovecraft, a su «odio neurótico al hombre y a la sociedad» (Lovecraft, 2003, p. 27). En última instancia, las reflexiones que realiza el protagonista de *La pell freda* unas páginas después de la citada anteriormente llevan a la conclusión de que es un problema personal el que impide el entendimiento:

Què esperaven? Que els donés l'Aneris? L'únic que podien voler de mi era l'únic que no podía donar-los. [...] Ella m'havia fet veure el que ocultaven les llums del far; ella m'havia fet veure que l'enemic podía ser qualsevol cosa menys una bèstia. Que no pot ser-ho mai, enllloc, i potser allà, a l'illa, menys que a cap altre lloc. [...] Però mentre feia aquest camí cap a la veritat, amb l'Aneris, era inevitable que m'apassionés per l'Aneris, que l'estimés com només poden estimar-se la vida els naufragis: desesperadament. (Sánchez Piñol, 2004, pp. 288 – 289).

Aprovechando la referencia al escenario, cabe mencionar que, al igual que en el relato *The Shadow over Innsmouth*, se trata de un espacio ficticio, pero ambientado en un mundo realista; como se mencionara en el apartado teórico introductorio, este recurso sirve a ambos autores para acentuar el efecto de extrañeza que produce la irrupción de lo insólito,

si bien no son, ni de lejos, los únicos autores que se benefician de esta argucia narrativa. No valdría la pena comentar aspectos como el narrador o los personajes, más allá del hecho de que los personajes de Sánchez Piñol son bastante más complejos, desde el punto de vista psicológico, que los protagonistas que suelen poblar los relatos e historias de Lovecraft.

3. ANÁLISIS DE LA NOVELA *EXTRAÑOS EONES* DE EMILIO BUESO

Emilio Bueso es un escritor español, nacido en Castellón el año 1974. Sus novelas *Diástole* (2011) y *Cenital* (2012) fueron galardonadas con el premio Celsius a la mejor novela de fantasía, ciencia ficción y terror de la Semana Negra de Gijón. Fue finalista del premio Ignotus de Novela durante dos años consecutivos (2013 – 2014) y ganador de los premios Noche y Domingo Santos, ambos en la modalidad de Relato.⁴

Extraños eones (2014), su quinta novela, se publicó en la colección Insomnia de la editorial Valdemar. La trama se centra en un grupo de adolescentes egipcios huérfanos, un grupo de niños invisibles, que viven en el mayor cementerio del mundo: El'Arafa, en El Cairo. Su monotonía se ve interrumpida cuando un extraño grupo se aloja en un mausoleo cercano, acontecimiento que precederá una desaparición masiva de niños, tanto en Egipto como en países cercanos. Más allá de la sinopsis, convendría hacer un par de comentarios respecto al escenario, El'Arafa, y los individuos, los niños invisibles, a los que se hace mención en la novela. El'Arafa es, efectivamente, una necrópolis de El Cairo, conocida en inglés como *The City of the Dead*; en un artículo online de la revista *National Geographic* puede leerse: «The necropolis has been around for more than 700 years in a city so crowded that today tens of thousands live here among the tombs. [...] No one is sure of the exact number of people living among the million or so tombs» (Hoffman, 2011). Los niños invisibles, llamados así por no haber sido registrados al nacer, es un problema «particularly

⁴ Información extraída de la solapa de la novela *Extraños eones*, así como la página dedicada al autor en la base de datos de wikipedia.

acute in the Egyptian capital, Cairo, where UNICEF estimates that between 200,000 and a million children are living [in the streets]» (IRIN, 2005). Bueso ha elegido un marco fascinante de por sí que cuenta con el valor añadido de ser real, lo cual otorga a la narración un cierto grado de verosimilitud espacial que acentúa aún más la ruptura de la realidad que supone la incursión de lo sobrenatural.

Aunque Bueso sitúa la acción en espacios topográficos reales, al igual que Lovecraft, se trata de escenarios muy alejados de la América del Norte que frecuentara el escritor de Providence. Los personajes de la novela de Bueso se mueven por lugares como el cementerio de El'Arafa, la ciudad de El Cairo, Barcelona o Sudán, todos ellos emplazamientos reales. Cabe mencionar, sin embargo, que el espacio en la obra de Bueso cumple también la función de reforzar el carácter crítico de la misma; presentar la situación de los centenares de miles de niños huérfanos e invisibles que pueblan las calles de El Cairo resultaba más impactante. Bueso afirmó en una entrevista que: «*Extraños eones* sólo podía construirse en el cementerio más grande y espantoso del mundo, en La Ciudad de los Muertos. De modo que tenía que ser Cairo» (Palacios, 2014). Al preguntarle de qué nos advierte esta novela, el autor respondió:

De que somos una generación que se ha perdido, y de la que venga detrás lo hará siguiendo a un flautista perverso, y dispuesto a cualquier cosa con tal de que el Ayuntamiento le pague lo que le debe [...] Nuestros hijos lo van a pasar fatal, van a crecer en un mundo vergorzante [*sic*] en el que el único horizonte al que podrán aspirar será la alienación más estéril. (Palacios, 2014)

Recuperando la discusión sobre el espacio, Bueso incorpora también unos pocos lugares imaginarios, de entre los que me gustaría destacar el templo bajo las arenas del desierto de Sudán, cuya descripción se asemeja bastante a las descripciones escritas por Lovecraft y reproducidas en el apartado de «Características principales de la obra de Lovecraft»:

Pirámides nubias y templos junto a ellas, que comparten espacio con construcciones que no pueden ser fruto de los hombres. Cenotafios que no se aprendieron a levantar en este mundo. [...] ante los ojos de los chavales es desvelada una megalópolis semihumana [...] En el

frontón de su fachada aparecen talladas figuras humanas junto a figuras tentaculadas. (Bueso, 2014, pp. 227, 229, 331)

Comentado el tema del espacio, prestemos atención ahora a los personajes. A diferencia de Lovecraft, quien consideraba que los protagonistas no debían ser «seres humanos, sino un simple *grupo de fenómenos*» (Gómez, 2012, p. 146), Bueso nos presenta unos protagonistas más trabajados y profundos. La novela del español conserva, eso sí, el narrador extra-heterodiegético, lo cual, unido al carácter intrusivo del mismo, dificulta la empatía con los personajes y aleja, quizás demasiado, al lector de la narración. No enumeraré las cualidades de cada uno de los chicos protagonistas, pues no merece especial interés para este análisis, pero sí destacaré las cualidades que todos ellos comparten y que sirven a Bueso para justificar su elección:

No es que Tariq se haya vuelto loco, es que de la mente de un cairota adulto de clase media a la de un homie politoxicómano de El'Arafa va tanta distancia que a la hora de afrontar lo innombrable, cambian las tornas. Puede suceder y sucede que tener la cabeza sobre los hombros es algo mucho más pesado cuando uno está presenciando cosas que no han salido de este mundo. (Bueso, 2014, p. 240, Subrayado propio)

A través de estos protagonistas, Bueso propone un nuevo tipo de espectador al que enfrentar a lo imposible, uno que dista mucho de los personajes que Lovecraft presentaba en sus historias. Véase un ejemplo: «Khaldun lleva desde ayer larvando una demencia irreversible, aunque todavía tiene defensas, porque es un muchacho que se ha tirado la mitad de su corta vida consumiendo drogas que le impiden pensar» (Bueso, 2014, p. 227); reacción muy diferente a la de otro de los personajes, un hombre adulto: «El dragomán ha llegado a casa muy alterado, con cuatro extraños tics nerviosos y cara de haber visto un fantasma. Ahora repite palabras del Corán [...] se sujetó la calva con ambas manos mientras parpadea, balbucea y mueve el cuello en un extraño ángulo diagonal» (Bueso, 2014, pp. 249 – 250).

Pese a ser un personaje secundario, merece la pena detenerse un instante en la historia de David, claro homenaje al relato *The Call of Cthulhu*. Al igual que el protagonista del relato

de Lovecraft, David es el único heredero de un familiar que se dedicaba a la investigación en el contexto universitario. Al examinar los bienes heredados, encuentran papeles en extrañas lenguas con representaciones de seres imposibles; este descubrimiento lleva a ambos personajes a un funesto destino, aunque en el caso de *The Call of Cthulhu* solo pueda intuirse y no llegue a relatarse.

Como ya dijera anteriormente, no creo que Lovecraft destaque especialmente en el plano lingüístico. Bueso opina que «Lovecraft era un prosista pésimo. No hizo un personaje cabal, no escribió un solo diálogo presentable, abusaba del léxico» (Palacios, 2014). El estilo de Bueso podría calificarse de minimalista, muy alejado de la adjetivación extenuante que caracteriza a Lovecraft. El ser «influido en sus comienzos por el realismo sucio»⁵ podría explicar el gusto estético y temático de Bueso; en un artículo de *El Periódico* se enumeran las siguientes características del realismo sucio, o *dirty realism*:

relatos desnudos, escuetos, descarnados [...] habitados por personas solitarias, por gentes sin pasado ni futuro cuya vida se reduce únicamente a sobrevivir del mejor modo posible en una sociedad que les condena de antemano a la incomunicación y al anonimato, y en un mundo del que todo idealismo ya ha sido desterrado. (Llamazares, 1987)

Otra anotación pertinente que se hace en dicho artículo es que, antes de etiquetarse el género como realismo sucio, recibió diversos apodos, entre ellos el de «*hiperminimalismo*» (Llamazares, 1987). Puede observarse un ejemplo de esta tendencia al minimalismo en el párrafo con que se inicia la novela: «En el área metropolitana de El Cairo respiran más de veintidós millones de personas; en el distrito de El'Arafa doscientas cincuenta mil, que se asfixian» (Bueso, 2014, p. 17); el autor ha sido capaz de introducir, en apenas tres líneas y con un hábil uso de los verbos «respirar» y «asfixiar», uno de los conflictos que sirven de marco para la historia: la penosa situación en la que se encuentran aquellos que viven en El'Arafa. Se demuestra la misma parquedad, que no falta de profundidad, a la hora de explicar los antecedentes de cada uno de los protagonistas: «Las chicas como Tata en

⁵ Información extraída de la solapa de *Extraños eones*.

cambio se pintan los ojos de kohl, se perfilan los labios, se buscan la vida en centros comerciales modernos, mueven la cabeza cuando escuchan música cantada en inglés, se quedan preñadas. Y eso hace que las echen de casa» (Bueso, 2014, p. 71); además de caracterizar a Tata, estas pocas líneas ofrecen al lector una visión general sobre la vida de las chicas jóvenes en El Cairo.

Me gustaría finalizar estos breves apuntes sobre la novela comentando un elemento más general y abstracto: el tono. El tributo más evidente a la obra de Lovecraft es la mención, así como la aparición, de diversos dioses del panteón creado por el escritor de Providence y sus seguidores. *Azathoth* y *Nyarlathotep* son dos nombres que aparecen con frecuencia a lo largo de la narración, muchas veces en boca de los seres informes e inhumanos que pueblan sus líneas; es el propio narrador quien evidencia, en un juego de intrusismo recurrente a lo largo de la novela, el homenaje a los Mitos: «Tal es nuestra cosmogonía. La teosofía de esta historia. Los Mitos de Cthulhu» (Bueso, 2014, p. 81). Bueso no se limita a introducir estos Dioses en su novela: en un ejercicio de reescritura y apropiación los describe empleando el mismo humor ácido e irónico que impregna el resto de la obra, reduciéndolos a una mera caricatura de lo que una vez fueron. Lovecraft describió a *Azathoth* como: «the last amorphous blight of nethermost confusion which blasphemes and bubbles at the centre of all infinity—the boundless daemon-sultan Azathoth, whose name no lips dare speak aloud» (Loucks, 2004); mientras que Bueso lo caracteriza de la manera siguiente: «Porque este también es un viaje [...] al lugar inalcanzable e incognoscible donde gime y balbucea Azathoth, el Sultán Idiota de los demonios [...] una omnipotencia lobotomizada» (Bueso, 2014, p. 81). *Nyarlathotep* es descrito en la obra de Lovecraft como: «[the] frightful soul and messenger of infinity's Other Gods, the crawling chaos Nyarlathotep» (Loucks, 2004); mientras que en Bueso: «su presencia apenas es una masa poliposa dotada de una larga excreción roja. Arte abstracto, vivo, y de mal gusto. Se muestra en su espantoso esplendor, crudo en su naturaleza caótica y reptante, cada vez que acude a despachar con el Sultán subnormal [Azathoth]» (Bueso, 2014, p. 83). Bueso dio las claves para una posible interpretación de esta caricaturización en una entrevista: «Detesto el escapismo por el que suele apostar la narrativa de género, a mí me interesa la crítica social. Aparte sucede a

menudo que yo uso lo fantástico para exacerbar el realismo y a la realidad para atacar lo imposible» (Palacios, 2014). La parodia sirve también como herramienta para actualizar el mito: aunque los lectores de Lovecraft se vieran horrorizados por los seres monstruosos que poblaban sus historias, es probable que no consiguieran ese efecto en el lector actual, quien puede llegar a considerarlos risibles. Bueso es consciente del impacto nimio que los dioses lovecraftianos tendrían sobre sus lectores, por eso decide dotarlos de un halo paródico y absurdo que busca la sonrisa cómplice. Esto no quiere decir que despoje a los dioses de sus poderes sobrehumanos o de su capacidad para destruir el mundo, pero consigue que esa amenaza palidezca ante el auténtico horror que el autor pretende mostrar en su novela: el día a día de los niños invisibles de El Cairo

El humor ácido e irreverente de Bueso está muy alejado del estilo sobrio de Lovecraft. Para Lovecraft, la sátira hacía que el lector se cuestionase la veracidad de lo ocurrido en la narración (Gómez, 2012, pp. 144 – 145), una situación que entorpecía el efecto que el autor pretendía conseguir con sus obras. Son muchos los ejemplos de humor que podrían citarse: «Hola, soy el padre del *Super Glue*, y habito la cúspide de la síntesis industrial que conocen los humanos; he venido a explicarte lo que es un agente adherente» (Bueso, 2012, p. 204) o «“Vendo tumba en buen estado, no sé qué coño habrá dentro, pero pido mil pavos por su título de propiedad, y quinientos en negro”» (Bueso, 2014, p. 142). Bueso no solo recurre al humor o a la ironía, también interrumpe el flujo de la narración mediante un narrador apostillador; véase: «Tampoco sabe que en Sudán hay dos veces más pirámides que en Egipto. Poca gente lo sabe. En parte es porque las pirámides de Sudán son macizas y pequeñas...» (Bueso, 2014, p. 215), digresión meramente informativa que se prolonga durante dos páginas. Pese al humor que destila la novela, puede encontrarse también un pesimismo con respecto a la condición humana muy similar al de Lovecraft; llaman especialmente la atención las siguientes frases, que bien podrían haber salido del puño y letra del escritor de Providence: «Oh, sí, nuestra existencia [la de los humanos] es algo bacteriano, somos protozoos inconscientes, tristes animáculos» (Bueso, 2014, p. 84), «Los hombres no sirven para estas cosas [orden]. Son imperfectos, impredecibles [...] La humanidad se abre paso a costa de todo y a pesar de lo que pueda planearse para ella»

(Bueso, 2014, p. 268). Con todo, la camaradería que demuestran los protagonistas a lo largo de la novela puede interpretarse como un faro de esperanza para la humanidad, una visión que Lovecraft no compartía.

4. CONCLUSIÓN Y COMENTARIOS FINALES

En este último apartado se evaluarán las novelas comentadas anteriormente en función de si pueden considerarse reescrituras, o no, de la obra de Lovecraft. Según Cayuela (2000):

La «reescritura» designa toda operación que consiste en transformar un texto A para llegar a un texto B, cualquiera que sea la distancia en cuanto a expresión, el contenido y la función, así como todas las prácticas de «*seconde main*»: copia, cita, alusión, plagio, parodia, pastiche, imitación, transposición, traducción, resumen, comentario, explicación, corrección. (Cayuela, 2000, p. 37).

Aunque sea una definición algo amplia para el gusto de la mayoría, servirá para el propósito de este trabajo. Podrían citarse aquí otros conceptos afines, como «intertexto» o «influencia», pero supondría entrar en un debate inconcluso a día de hoy que escapa al objetivo de estas páginas.

Como ya se comentara con anterioridad, la situación que se narra en *La pell freda* recuerda a la trama del relato *The Shadow over Innsmouth* de Lovecraft, con un narrador extra-homodiegético que debe enfrentarse a un sinfín de anfibios humanoides salidos de las profundidades oceánicas con tal de salvar su vida; no podría afirmar, sin embargo, que este elemento sirva para justificar que la obra de Sánchez Piñol sea un reescritura del relato de Lovecraft, pues convendría repasar la tradición literaria en busca de otros referentes antes de aventurarse a hacer una afirmación categórica, ejercicio que escapa a la extensión y objetivo de este trabajo. No cabe duda de que en las dos obras se aborda el tema de la alteridad a través de los monstruos que asedian a sus protagonistas, pero las conclusiones que se desprenden de la lectura de una y otra son diametralmente opuestas. El protagonista del relato de Lovecraft no se plantea la posibilidad de hablar o intentar razonar con el

«otro», una postura que, si bien es verdad que resulta creíble, no deja de ser significativa teniendo en cuenta que la mayoría de ciudadanos de Innsmouth eran mestizos que aún conservan rasgos humanos. El narrador de la novela de Sánchez Piñol recurre a la violencia durante gran parte de la trama, pero es capaz de superar el horror y ver en el «otro» cierta humanidad que había sido incapaz de detectar antes; esta visión de la alteridad supone una violación de una de las premisas lovecraftianas: «only the human scenes and characters must have human qualities [...] when we cross the line to the boundless and hideous unknown—the shadow-haunted *Outside*—we must remember to leave our humanity and terrestrialism at the threshold» (Lovecraft, 2002, Introduction XVI). Mientras que en la obra de Lovecraft el «otro» es un ser irracional con el que es imposible entenderse, en la novela de Sánchez Piñol se aboga por buscar la semejanza en la diferencia. No considero relevante para este análisis el hecho de que el tipo de narrador sea el mismo o que la acción se encuadre en un espacio fantástico dentro de un marco más realista, pues son semejanzas puntuales que no nos permitirían afirmar que la obra de Sánchez Piñol sea una reescritura de Lovecraft. En última instancia, creo que no podría considerarse *La pell freda* como una reescritura de Lovecraft, pues no cumple con los requisitos expuestos en la definición de Cayuela (2000).

Puede constatarse la aparición explícita de criaturas lovecraftianas en la novela *Extraños eones*, hecho que se evidenció en el breve análisis que se le dedicó a la obra de Bueso en apartados anteriores. Al encontrarnos ante un uso tan evidente del *mythos* lovecraftiano, preguntarse si dicha novela es o no una reescritura de Lovecraft pierde todo interés: pocos se atreverían a discutir que *Extraños eones* es, efectivamente, una reescritura de la obra del escritor de Providence. Sería interesante, sin embargo, reflexionar brevemente sobre la aportación de Bueso a la tradición lovecraftiana y la función del *mythos* en su obra. Desde mi punto de vista, el mayor logro de Bueso es el haber sido capaz de actualizar el terror cósmico de Lovecraft y crear, al mismo tiempo, una novela que resultara atractiva para el lector del s. XXI. La parodia, como ya demostrara Cervantes en su momento, es un poderoso instrumento a la hora de renovar una tradición; Bueso demuestra ser consciente de ello. Teniendo en cuenta las entrevistas al autor que se

incluyeron en el apartado anterior, *Extraños eones* pretende echarle en cara al lector el hecho de que criaturas imposibles y todopoderosas, como *Azathoth* o *Nyarlathotep*, puedan causarle terror mientras se muestra impasible al horror cotidiano de los niños invisibles de El'Arafa o los niños soldado de Sudán. Sea cual sea la función concreta que Bueso quisiera darle al *mythos* lovecraftiano, no cabe duda de que nos hallamos ante una interesante reescritura de la obra del escritor de Providence.

Han pasado más de setenta años desde la muerte de Lovecraft. El mundo ha cambiado lo suficiente como para que la posibilidad de creer en terrores abisales haga reír a la mayoría; y, sin embargo, la sombra del escritor de Providence sigue ahí, más presente que nunca. Es posible que algún día se olviden de su nombre, que sus relatos se pierdan en el olvido, pero mientras el ser humano siga siéndolo jamás podrá obviar la realidad que Lovecraft nos enseñó: «The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown» (Lovecraft, *Supernatural Horror in Literature*).

5. BIBLIOGRAFÍA

- “Blog Hijos de Cthulhu”, en Blogspot.com.es, <http://hijosdecthulhu.blogspot.com.es/>
- BUESO, E. (2014). *Extraños eones*. Madrid: Valdemar.
- CAYUELA, A. (2000). De reescritores y reescrituras: teoría y práctica de la reescritura en los paratextos del Siglo de Oro, en *Criticón*, nº 79, pp. 37-46. Disponible en:
http://cvc.cervantes.es/literatura/criticon/PDF/079/079_039.pdf
- DZIEMIANOWICZ, S. (2010). Terror Eternal: The enduring popularity of H.P. Lovecraft. *Publishers Weekly*, vol. 257, nº 27. Versión online en:
<http://search.proquest.com.are.uab.cat/docview/609957378/fulltext?accountid=15292>
[Fecha última consulta: 8 de marzo de 2015]
- GÓMEZ ALONSO, M. (2012). H.P. Lovecraft: Creencia estética y asentimiento intelectual. *Taula, quaderns de pensament*, nº 44, pp. 141 – 152. Recuperado de:
<http://www.raco.cat/index.php/Taula/article/view/273356> [Fecha última consulta: 10 de marzo de 2015]
- HOFFMAN, C. (2011). Cairo’s City of the Dead [Artículo en línea], *National Geographic*. Disponible en: <http://travel.nationalgeographic.com/travel/egypt/cairo-city-of-the-dead>
[Fecha última consulta: 15 de abril de 2015]
- IRIN (2005). *MIDDLE EAST: “Invisible” children suffering from neglect, says UNICEF* [Artículo en línea] Disponible en: <http://www.irinnews.org/report/25815/middle-east-invisible-children-suffering-from-neglect-says-unicef> [Fecha última consulta: 18 de abril de 2015]
- LOUCKS, D. (2004). *A Lovecraftian Bestiary*. Disponible en:
<http://www.hplovecraft.com/creation/bestiary.aspx> [Fecha última consulta: 18 de abril de 2015]

- LOVECRAFT, H.P. (2002) *The Call of Cthulhu and Other Weird Stories*. Londres: Penguin Books.
- LOVECRAFT, H.P. et. al. (2003). *Los mitos de Cthulhu*. Madrid: Alianza Editorial.
- LOVECRAFT, H.P. *Supernatural Horror in Literature*. Versión íntegra online en: <http://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/shil.aspx> [Fecha última consulta: 8 de marzo de 2015]
- LLAMAZARES, J. (1987). 'Dirty Realism' [Artículo en línea], en El País. Versión on-line disponible en: http://elpais.com/diario/1987/05/20/opinion/548460011_850215.html [Fecha última consulta: 20 de abril de 2015]
- PALACIOS, J. (2014). *Bienvenido a los eones extraños* [Entrevista en línea], en *Culturas24*. Disponible en: <http://mas.asturias24.es/secciones/culturas24/noticias/bienvenido-a-los-eones-extranos/1399311680> [Consulta: 20 de abril de 2015]
- RINGEL, F. (2013). I am Providence: H.P. Lovecraft. En CROW, Charles L. (Ed), *A Companion to American Gothic*. Wiley Online Library. Versión parcial online en: [A Companion to American Gothic](#) [Fecha última consulta: 12 de marzo de 2015]
- SÁNCHEZ PIÑOL, A. (2004). *La pell freda*. Barcelona: La Campana.
- “Sánchez Piñol, Albert”, en Escritores.org, <http://www.escritores.org/biografias/3482-sanchez-pinol-albert>
- “Wikipedia dedicada a Lovecraft”, en Wikia.com, http://es.hplovecraft.wikia.com/wiki/Wiki_Lovecraft