



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Grado en Traducción e Interpretación

TRABAJO DE FIN DE GRADO

La traducción de Howard Phillips Lovecraft

Presentado por Javier Correa Aguilera

Tutelado por Ricardo de la Fuente Ballesteros

Soria, 2017

ÍNDICE

ÍNDICE	2
ÍNDICE DE TABLAS E ILUSTRACIONES.....	4
RESUMEN	5
ABSTRACT.....	5
INTRODUCCIÓN.....	6
1. Justificación.....	6
2. Vinculación con las competencias propias del Grado.....	7
3. Objetivos.....	7
4. Metodología.....	9
5. Estructura del trabajo.....	10
DESARROLLO TEÓRICO.....	12
1. Howard Phillips Lovecraft (1890-1937).....	12
2. Contexto literario.....	22
2.1. La novela gótica.....	22
2.2. El horror cósmico.....	27
2.3. Influencias literarias: Poe y Dunsany.....	31
2.4. La obra de Lovecraft.....	37
3. La traducción literaria.....	44
DESARROLLO PRÁCTICO.....	46
1. Vaciado terminológico.....	46
2. <i>Dagon</i> (1919).....	48
2.1. Análisis interpretativo.....	48
2.2. Problemas traductológicos y revisión de la traducción.....	52
2.2.1. Nombres propios ficticios.....	52
2.2.2. <i>Verba ómnibus</i>	52
2.2.3. Expresión lingüística.....	54
2.2.4. Aspectos retóricos.....	58
2.2.5. Cuestiones tipográficas.....	61
2.2.6. Referentes culturales.....	61
3. <i>Celephaïs</i> (1922).....	63
3.1. Análisis interpretativo.....	63

3.2. Problemas traductológicos y revisión de la traducción	66
3.2.1. Nombres propios ficticios	66
3.2.2. <i>Verba ómnibus</i>	69
3.2.3. Expresión lingüística	72
3.2.4. Aspectos retóricos	76
3.2.5. Cuestiones tipográficas	78
3.2.6. Referentes culturales.....	78
4. Otros problemas traductológicos.....	79
4.1. Citas textuales	79
4.2. Variantes británicas.....	79
RESULTADOS.....	80
CONCLUSIONES.....	83
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	86
ANEXO I.....	I
Corpus.....	I
ANEXO II.....	II
Glosario terminológico	II
Leyenda y aclaraciones.....	III
Atmósfera siniestra	IV
Atmósfera fantástica	V
<i>Verba ómnibus</i>	VI
Arcaísmos y literatismos	VII
Variantes británicas	VIII
T tecnicismos	IX
ANEXO III.....	X
Resumen de <i>Dagon</i>	X
ANEXO IV.....	XI
Resumen de <i>Celephaïs</i>	XI

ÍNDICE DE TABLAS E ILUSTRACIONES

Tabla 1. Características presentes en <i>Dagon</i>	48
Tabla 2. Revisión de <i>verba ómnibus</i> en <i>Dagon</i>	54
Tabla 3. Arcaísmos y literatismos en <i>Dagon</i>	57
Tabla 4. Parataxis en <i>Dagon</i>	60
Tabla 5. Características presentes en <i>Celephaïs</i>	63
Tabla 6. Antropónimos y topónimos ficticios en <i>Celephaïs</i>	67
Tabla 7. Arcaísmos en <i>Celephaïs</i>	73
Tabla 8. Literatismos en <i>Celephaïs</i>	75
Tabla 9. Parataxis en <i>Celephaïs</i>	77
Tabla 10. Características generales de la obra de Lovecraft	80
Tabla 11. Estrategias propuestas a los problemas encontrados.	82
Ilustración 1. Glosario terminológico	II
Ilustración 2. Leyenda y aclaraciones.....	III
Ilustración 3. Atmósfera siniestra	IV
Ilustración 4. Atmósfera fantástica	V
Ilustración 5. <i>Verba ómnibus</i>	VI
Ilustración 6. Arcaísmos y literatismos	VII
Ilustración 7. Variantes británicas	VIII
Ilustración 8. Tecnicismos	IX

RESUMEN

La traducción literaria constituye un campo de especialidad de traducción extremadamente amplio que se divide en tantas ramas como corrientes, géneros y subgéneros literarios, pues las características de cada uno de ellos marcarán las pautas tanto de escritura del texto original como de expresión de la traducción. De hecho, incluso dentro de un mismo género o movimiento literario, podemos encontrarnos con las particularidades concretas de cada autor. De este modo, el traductor debe conocer el contexto literario en el que se escribe la obra y la literatura particular del autor cuando realice su labor con el fin de poder ofrecer un trabajo de calidad.

Es por esto que en el presente trabajo se dedica a estudiar la profunda figura de H. P. Lovecraft mediante la aproximación a su vida, su obra y sus influencias literarias con el fin de determinar las características de su obra, así como los problemas traductológicos más habituales que el traductor encontrará en ella. Solo de este modo se podrán proponer las soluciones más apropiadas para solventar estas dificultades, pues un conocimiento general de la traducción literaria o de la literatura gótica no serían una aproximación suficiente para dar unos resultados óptimos en la labor de traducción de este autor.

Palabras clave: Lovecraft, horror cósmico, novela gótica, terror, traducción literaria.

ABSTRACT

Literary translation constitutes an extremely wide specialization field in translation divided into as many branches as schools, genres and subgenres. This is due to the features of each one of them setting their own standards for writing the source text as well as for the translation's expression. In fact, even within a said literary genre or school we find the specific quirks of each author. Thus, the translator must know the literary context in which the story is written and the particular literature of the author when doing their work in order to be able to offer a high-quality work.

This is the reason why the present project focus on studying the profound figure of H. P. Lovecraft by approaching his life, work and literary influences in order to determine the features of his work as well as for the most frequent translation difficulties that the translator will find in it. Only then we will be able to propose the most adequate solutions for solving these problems, since a general knowledge in literary translation or the gothic novel would not be a sufficient approach for producing the best possible results in the translation process of this author.

Keywords: Lovecraft, cosmic horror, gothic novel, terror, literary translation.

INTRODUCCIÓN

1. Justificación

«La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido» (Lovecraft, 1927: 1)¹. Con esta breve premisa, el extraño escritor que se ganó el título de «ermitaño de Providence» construyó sus más de 66 obras narrativas y otras numerosas obras poéticas que aún a día de hoy mantienen en vilo a los lectores más impasibles con sus horrores llegados desde los confines más remotos del cosmos para hacernos comprender la insignificancia del ser humano y el limitado alcance de su mente.

La pregunta que sigue a esta afirmación es clara: ¿qué tienen los relatos de Lovecraft para transmitir esa tensión mental con la que muchos otros escritores solo pueden soñar alcanzar? Frustración intelectual, una infancia sobreprotegida y acomodada, fijación por lo británico y lo arcano, supremacismo blanco, antihumanismo, melancolía, materialismo mecánico e influencias de la novela gótica, Poe y Lord Dunsany. Todas estas son características inherentes a la figura del complejo escritor de terror de Providence que sin duda acabaron por plasmarse en sus relatos y novelas, si no fueron estas mismas los cimientos que apuntalaron toda su obra. Por ello, tiene cabida preguntarse si la traducción de la obra de un individuo tan profundo como fue Lovecraft refleja fidedignamente todos los elementos que aparecen en ella y que finalmente acaban por señalar y describir la propia psique del autor. Además, la traducción de la literatura de Lovecraft es un ámbito completamente inexplorado, lo que da un amplísimo margen a la investigación.

Por otra parte, la motivación que más ha impulsado la elaboración de este trabajo es la carencia de formación en traducción literaria y humanística durante el Grado de Traducción e Interpretación de la Universidad de Valladolid, por lo que el presente documento no solo será un medio por el que poner en práctica las competencias adquiridas durante el Grado, sino un canal por el que también aprender y desarrollar en sí mismas unas competencias en traducción literaria.

¹ A fin de aportar una expresión coherente y mejorar la comprensión del presente documento, he tomado la decisión de traducir yo mismo todas las citas en idioma extranjero incluidas entre mi propia redacción para que concuerden con ella a la perfección. En los casos en los que la cita se extraiga de un libro traducido, como es esta, se entenderá que la traducción de la cita es la presente en el libro (Consúltese Referencias bibliográficas).

2. Vinculación con las competencias propias del Grado

Como no podía ser de otro modo, el objetivo de este trabajo es entre otros el de demostrar la adquisición de las competencias tanto generales como específicas del Grado en Traducción e Interpretación (G1), indispensables para la realización de este proyecto (G2) y para el posterior desempeño de mis futuras actividades profesionales. Para realizar esta labor, he recabado mediante múltiples fuentes los datos necesarios (G3) (E14) (E15) para la exposición de un marco teórico sobre el contexto histórico y literario de la figura investigada (E53) (E54) y el campo traductológico que le atañe, la elaboración de un glosario (E38) (E40) y el análisis riguroso de determinadas obras específicas, de las que se han evidenciado sus características literarias y problemas de traducción, explicados y solucionados de manera clara y comprensible para un público de nivel medio con intención de informarse en gran detalle (G4). No obstante, la intención de este estudio es también la de servir de primer paso para un estudio posterior de nivel académico superior al TFG, una tesis doctoral, en el que se investigue este tema en mayor profundidad (G5) (E47), de modo que, además de hacer un aporte a la comunidad de la traducción literaria, se vean incrementadas mis capacidades en este ámbito de especialidad (G6), el cual ha tenido un papel fundamental para la difusión cultural desde sus inicios (E25) (E68).

Por supuesto, no podría haberme enfrentado a los retos que supone este trabajo sin conocer bien mi lengua A y mi lengua B en diversos contextos (E1), y especialmente en el del contexto literario (E2), competencia ha sido crucial a la hora de llevar a cabo la gran labor que este trabajo requería en materia de documentación (E8), análisis y crítica de textos especializados (E4) (E5). Para dichos análisis y crítica de documentos, he recurrido a mi capacidad para reconocer los aspectos lingüísticos y culturales de las lenguas en las que estaban redactados (E6) (E9), que, en el caso de los textos que he sometido a revisión (E70), me han servido para su corrección (E7) (E29) y la propuesta de soluciones alternativas.

Por otro lado, han sido vitales las competencias en el ámbito informático tanto básicas (Word, Google...) como específicas (E17) (E18), especialmente en el campo de la gestión terminológica (Antconc, Excel) (E34) (E36), así como también los conocimientos específicos de índole traductológica que presentan los textos literarios (E30) (E31), entre los que la capacidad para recabar y manejar la terminología aplicada ha sido muy significativa (E35) (E37).

3. Objetivos

El objetivo principal de este trabajo residirá en descubrir qué elementos de la literatura de H. P. Lovecraft se deben tener en cuenta a la hora de traducir su obra, observar qué problemas de traducción suponen y comprobar si estas características se han mantenido fielmente en su

traducción al castellano. Para llevar a cabo dicha comprobación, he escogido dos relatos cortos del autor, *Dagon* (Lovecraft, 1919: 25-29) y *Celephaïs* (Lovecraft, 1922: 97-102). He considerado estos textos adecuados para el presente trabajo pues la finalidad de él será la de presentar un primer acercamiento a una guía de buena praxis de la traducción de su obra y, por tanto, deberé hacer hincapié en sus tres etapas literarias a fin de hacerla lo más completa posible. De este modo, he escogido *Dagon* por pertenecer a su primera etapa, con aspectos que reflejan la habilidad de un escritor todavía novel, y por ser una obra importante dentro de esta fase, pues presenta por primera vez características que más tarde mantendrá y refinará hasta llegar a su última etapa, el ciclo narrativo de los mitos de Cthulhu. El siguiente relato, *Celephaïs*, lo he elegido por ser una de las obras principales pertenecientes al ciclo de narrativa onírica influenciada por Lord Dunsany, por lo que resulta un buen ejemplo de esta.

Debido a la brevedad de este trabajo, no someteré a análisis una tercera obra que pertenezca a la última etapa del autor. Sin embargo, considero que *Dagon* y *Celephaïs* sirven para señalar los elementos que más tarde se presentan en dicha etapa de manera más elaborada, si bien me gustaría que este trabajo sirviera de base para realizar un estudio en mayor profundidad de la narrativa de Lovecraft en el que se incluyeran varias obras de cada etapa y con el objetivo último de producir una guía definitiva de buena praxis para la traducción de este autor, que, además, con un buen enfoque y un correcto desarrollo, podría servir para lograr una traducción óptima de otros autores de horror cósmico que han seguido su mismo camino.

Como objetivos secundarios, he desarrollado las características de la obra de Lovecraft, sus influencias literarias y su vida, con lo que ganamos una visión del autor adecuada para el análisis interpretativo de sus obras y su posterior traducción. Además, he realizado un corpus con las 66 obras narrativas que a día de hoy se conservan del autor. Dicho corpus se ha sometido a un vaciado terminológico del que he extraído los términos más significativos teniendo siempre presentes las características de la literatura de Lovecraft. La hipótesis que pretendo contrastar con esto es que la realización de un glosario² puede servir para la comprensión de los relatos del autor y ayudar en el proceso de traducción de estos mediante la clasificación y exposición de la frecuencia de estos términos y palabras, si bien no he incluido los numerosos nombres propios inventados por Lovecraft, como los nombres de sus dioses o los topónimos de su fantasía onírica, pues ya existe una monografía de carácter enciclopédico a tal efecto realizada por S. T. Joshi y David E. Schultz (Joshi, 2004) en la que se recogen todos los personajes, seres, obras, lugares ficticios, figuras influyentes y demás información relacionada con el autor extensamente detallada.

² V. Glosario terminológico (Anexo II).

4. Metodología

En primer lugar, para el comienzo de este trabajo procedí a explicar la vida, obra e influencias de H. P. Lovecraft, pues conocer su contexto vital y literario resultará de una importancia fundamental para poder proceder al análisis de sus obras. De la misma importancia resulta conocer bien la teoría sobre la traducción literaria, tercer pilar básico de este trabajo para poder proceder al estudio realizado después y que se expone en el apartado siguiente al contexto literario.

Solo una vez hube desarrollado estos puntos, pude proceder a realizar el glosario de términos y palabras frecuentes en la obra de Lovecraft³, para cuya realización, gracias a las nociones que ya había adquirido, supe decidir qué palabras eran significativas y adecuadas. Clasificados y analizados estos términos, busqué relatos breves, adecuados a la extensión de este proyecto, que presentaran las características que había expuesto anteriormente y comencé con el estudio de ambas historias, *Dagon* y *Celephaïs*, en el que me encontré con diversos problemas traductológicos que explico en su epígrafe correspondiente.

En cuanto a la traducción de los relatos de *Dagon* y *Celephaïs*, la versión escogida es la que se recoge en *Dagón y otros cuentos macabros*, publicada por primera vez en 1982 por *Alianza Editorial* de la mano del traductor Francisco Torres Oliver (Lovecraft, 1919: 7-13) (Lovecraft, 1922: 72-79). Esta publicación resulta de gran importancia en cuanto a la difusión de Lovecraft en España, pues fue la primera obra del autor traducida al castellano y con ella se dio a conocer a la sociedad española por primera vez. Esto quiere decir que la traducción de Lovecraft, no tenía precedentes en su momento de publicación, por lo que, a pesar de la loable labor que se realizó, esta versión puede presentar soluciones no del todo adecuadas a diversos problemas de traducción presentes en sus relatos debido a la falta de trabajo de su literatura. No obstante, no me detendré a revisar errores o faltas ajenos a los elementos significativos de la obra de Lovecraft desarrollados más adelante.

Antes de proceder al análisis literario de las obras originales y a la revisión de sus traducciones, creí conveniente recapitular todas características presentes en la obra de Lovecraft que fui explicando a lo largo del desarrollo teórico. Con el fin de exponerlas de manera clara y realizar un mejor análisis, decidí crear una tabla⁴ que reúna todas las características comunes a la obra literaria completa, que luego modifiqué en función de las características que fueron apareciendo en los textos e inserté en el epígrafe correspondiente a cada análisis para ilustrarlo y facilitar su comprensión (se recomienda consultar la tabla de características generales

³ V. Glosario terminológico (Anexo II).

⁴ V. Tabla 10. Características generales de la obra de Lovecraft (Resultados)

previamente a cada análisis con el fin de contrastarla con la tabla de características presentes en cada relato). Por supuesto, el horror cósmico es omnipresente en la obra de Lovecraft, así como el objetivo de suscitar en mayor o menor grado el miedo en el lector, por lo que no consideré necesario incluirlos en ninguna de las cuatro clasificaciones que establecí.

A continuación, procedí a realizar el resumen de una obra previo al análisis interpretativo de esta. En dicho análisis, fui desgranando y explicando las características presentes de dicho relato con el fin último de poder comprender la obra lo mejor posible y así poder determinar qué connotaciones e intenciones muestra la obra en su conjunto y qué actitud debe tomar el traductor frente a los problemas traductológicos recogidos más adelante. En el siguiente epígrafe, realicé una búsqueda de los problemas traductológicos de la obra, de los que, tras su debida reflexión, propuse mi propia recomendación, en muchos casos mediante la clasificación de estrategias establecidas por Lucía Molina y Amparo Hurtado asimilada y empleada durante el Grado (Hurtado, 2002: 498-505). Finalmente, revisé la traducción de Francisco Torres Oliver y contrasté mis recomendaciones con sus soluciones a los problemas mencionados

En último término, dado que, afortunadamente, mi aproximación a las obras de Lovecraft va más allá de las dos historias elegidas y la teoría aquí expuesta, soy consciente de que existen problemas que no he podido abarcar dada la corta extensión de este trabajo, por lo que añadí un apartado final en el que expongo algunos de estos problemas traductológicos presentes en otros relatos y novelas como últimos repuntes que sirvan de guía para un futuro estudio en profundidad.

5. Estructura del trabajo

El presente trabajo de fin de grado constará de una introducción, un bloque de desarrollo teórico, un bloque de desarrollo práctico, resultados, conclusiones y referencias bibliográficas, así como un anexo en el que se encontrará el glosario terminológico Términos frecuentes en la obra de H. P. Lovecraft.

La introducción consistirá en cinco epígrafes en los que se expondrán la justificación del tema de este trabajo, su vinculación con las competencias del Grado de Traducción e Interpretación, los objetivos que se pretendan alcanzar, la metodología aplicada para su realización y la estructura que presentará este trabajo.

El desarrollo teórico contará con tres epígrafes: en el primero, se expondrá la vida de Howard Phillips Lovecraft; en el segundo, el contexto literario que determina su obra; y, en el tercero, las consideraciones sobre la traducción literaria imprescindibles para el estudio posterior. Este segundo epígrafe estará dividido a su vez en cuatro apartados: una explicación de las características de la literatura gótica; el horror cósmico como corriente creada por el autor; la

relación entre la literatura de Lovecraft y la de Edgar Allan Poe y Lord Dunsany, las dos figuras que más han influido en la obra de nuestro autor; y una exposición de los elementos propios en la obra de Lovecraft.

La parte práctica del trabajo consistirá en dos partes: el vaciado terminológico y estudio de los relatos escogidos. El vaciado terminológico expondrá el glosario realizado y reflexionará sobre si cumple o no con la utilidad esperada. El estudio de los relatos, por su parte, consistirá de un análisis interpretativo⁵ en el que destacaré los elementos propios de los relatos de Lovecraft y, en tercer lugar, un extracto de los problemas de traducción que plantean estas historias, acompañadas de las soluciones que yo mismo recomiendo, con su debida justificación, y la revisión y crítica de las soluciones propuestas por Francisco Torres en su versión.

Al final del proyecto encontraremos los resultados que ha aportado el estudio de estas obras y las conclusiones a las que he llegado, así como las referencias a la bibliografía en la que se apoya el presente trabajo y los anexos que lo complementan y a los que se hace referencia durante el desarrollo de este documento. En este último apartado, encontraremos el glosario terminológico Términos frecuentes en la obra de H. P. Lovecraft, elaborado por mí mismo.

⁵ Se aconseja la lectura de los anexos III y IV antes de proceder a leer el análisis interpretativo, ya que contienen respectivamente un resumen de cada obra analizada.

DESARROLLO TEÓRICO

1. Howard Phillips Lovecraft (1890-1937)⁶

Nacido en Providence, Rhode Island, el 20 de agosto de 1890, Howard Phillips Lovecraft fue un escritor de relatos y novelas de terror que continuaron con el género de la novela gótica y supusieron una reinterpretación del mismo dando lugar al movimiento literario que se conoce como terror cósmico. Su padre, Winfield Scott Lovecraft, era un comerciante y viajero de la empresa Gorham Silver de Providence y provenía de una familia inglesa acomodada, mientras que su madre, Sarah Susan Phillips, era hija de Whipple Phillips, un hombre de negocios asentado en Providence.

A la edad de 2 años, su padre enloqueció y fue internado en un centro psiquiátrico (hasta su muerte en 1898, que, debido a la ausencia de este desde tan pequeño, no produjo ninguna secuela emocional en Lovecraft), por lo que Howard y su madre se mudaron con los abuelos maternos del pequeño. Aunque, para Lovecraft, su madre siempre fue una mujer talentosa, el duro golpe del internamiento de su marido perjudicó de por vida su salud mental hasta la muerte de este en 1911 y conocidos y familiares hablaban de ella como una persona de pocos intereses, débil y obsesionada con cuidar a su hijo. Esta fijación por considerar a Lovecraft como lo único que le quedaba en la vida la llevó a mimarlo hasta el extremo y protegerlo de manera neurótica. De este modo, Lovecraft se crio como un niño consentido que dormía cuando quería, se atiborraba a dulces y no tenía mucha disciplina en general, así como desarrolló una gran aversión al pescado y el marisco desde los 2 años, que se sospecha que proviene de alguna indigestión mediante estos alimentos. Estos rasgos los mantuvo toda su vida, con lo que fue un conocido amante de los helados y un ser más nocturno que diurno y su odio al pescado y al mar quedaron plasmados en su literatura en las descripciones de los malignos dioses que inventaba, como Cthulhu, y la típica asociación del mar con el mal. Además, Susan siempre había deseado tener una hija, lo que se tradujo en que hiciera a Lovecraft llevar el pelo largo y en ocasiones llevar vestidos. Sin embargo, a los 6 años, el niño se negó a seguir llevando el pelo largo, ya que le molestaba, y su madre tuvo que acceder a cortárselo. Este simbólico gesto provocó un distanciamiento enorme entre madre e hijo, que, aunque continuó sobreprotegiéndolo, llegó a llamar «feo» a su propio hijo en numerosas ocasiones y supuso, en palabras del escritor en una carta a su esposa, «una actitud devastadora» para él que lo marcó para toda su vida. Pero la influencia de su madre no solo condujo a un hijo mimado y sobreprotegido, sino también a que Lovecraft desarrollara una visión asexual del mundo

⁶ Debido a su condición documentalista, para la redacción de todo este epígrafe he tomado como referencia una biografía del autor realizada por L. Sprague de Camp, *Lovecraft: A Biography*, pues se ha considerado lo suficientemente completa para ilustrar adecuadamente la vida del escritor y, por tanto, toda la información aquí expuesta se remite a dicho texto (De Camp, 1975), a excepción de ciertos comentarios propios.

en la que sus aproximaciones al sexo fueron escasas y desastrosas. Esto se debe presuntamente a la mala relación sexual entre los padres de Howard, en la que la madre, como era frecuente a finales del siglo XIX, habría tenido malas y torpes experiencias y desarrollado una aversión al sexo que transmitió a su hijo. También cabe considerar que parte de esa dificultad para las relaciones sexuales se deba a que, ya de pequeño, Lovecraft había leído todo lo relacionado con el sexo que se encontraba en la biblioteca de su familia y había obtenido una visión muy biológica y académica de este, lo que lo desanimó completamente, ya que consideraba el sexo algo falto de interés intelectual o belleza.

Pero no solo su madre influyó en H. P. Lovecraft; su primera incursión en la literatura de terror fue gracias a su abuelo, Whipple Phillips, que era un ávido aficionado a la literatura de terror de finales del siglo XVIII y principios del XIX (Ann Radcliffe, Mathew G. Lewis y Charles Maturin) y le contaba historias de miedo y fantasmas. Cabe destacar que los Phillips poseían una biblioteca personal de unos 2000 libros en la que el pequeño Lovecraft descubrió su interés por la literatura desde una edad muy temprana. Lovecraft fue un niño precoz en el ámbito intelectual. Esta pasión por la literatura que ya había aflorado a los 5 años es la que le hizo descubrir otras culturas, como la musulmana gracias a *Las mil y una noches* o la grecorromana con la *Odisea* de Homero, sirviendo a su rápido descrédito de la religión cristiana desde esta edad y a que se proclamara como agnóstico o ateo más adelante. Es en esta época en la que comienza a leer vorazmente los mitos griegos y romanos, que más tarde ejercieron una fuerte y clara influencia en la estructuración de su obra y en algunas figuras de su mitología. También, quizá debido a su ascendencia inglesa, Lovecraft desarrolló y mantuvo durante toda su vida una anglofilia extrema que lo llevó muchas veces a hablar y escribir como un caballero inglés del siglo XVIII y dejó una huella indeleble en su escritura e idiolecto, como muestran los abundantes arcaísmos que salpican su obra.

Ya con 5 o 6 años, debido a su pasión por la lectura, el joven Lovecraft empezó a escribir pequeños relatos y cuentos que prefiguraban su futuro como escritor, aunque no tuvieran una calidad literaria real. De hecho, a los 18 años, Lovecraft los encontró y los destruyó al considerarlos demasiado malos en actitud hipercrítica, pero, afortunadamente, su madre consiguió salvar algunos que todavía hoy se conservan. Entre otros intereses, durante un tiempo tocó el violín, pero la música no llegó a echar raíces en él y, aunque le gustaban algunas operetas, la música clásica permaneció como un mundo distante que no conseguía apreciar del todo, para su propia decepción. Además, por aquel entonces ya empezó a interesarse por la astronomía, la química y sus instrumentos, por lo que su tía Lillian le compró algunos instrumentos sencillos y un libro de química para niños y montó un pequeño laboratorio en el sótano. Más tarde, este ligero interés por la química y un mayor interés por la astronomía y el cosmos se verían reflejados en su literatura en obras como *The Alchemist* (1916) y *Polaris* (1920). Por aquel entonces, Lovecraft padecía una serie de malestares nerviosos que parecían ser lo que hoy en día llamamos enfermedades psicosomáticas, las cuales habían sido agravadas por la presión sobreprotectora de su madre.

Además, de los problemas nerviosos, el pequeño sufría terribles pesadillas recurrentes, en una de las cuales aparecían unas criaturas aladas a las que, por algún motivo, llamaba «alimañas descarnadas» y que eran una especie de grotesco ser alado con cuerpo, sin cara y con garras que lo cogían con la boca por el vientre (el propio autor creía que debido a problemas estomacales) y lo llevaban volando hasta un abismo oscuro al que lo tiraban. Curiosamente, estas alimañas descarnadas tuvieron tanto impacto en Lovecraft que años más tarde se unieron al bestiario de la mitología particular de su obra. Ya fuera por la enfermedad, por el afán de sobreprotección de su madre o por ambas cosas, Lovecraft tuvo que dejar la escuela durante más de dos años y recibió clases en casa hasta que en 1902 se consideró que su salud había mejorado y pudo volver. Howard nunca fue un niño muy popular entre los chicos de su edad; de pequeño, no le gustaba jugar a lo mismo que los demás niños ya que le parecían entretenimientos poco intelectuales y solía querer divertirse con juegos con algún argumento. De manera parecida, tampoco fue muy popular en su adolescencia, pero esta vez sí consiguió conformar un pequeño círculo de amistades.

A partir de 1900, la economía de la familia Phillips comenzó a ir en declive debido a que la presa de la que se encargaba la empresa de Whipple Phillips, la Owyhee Land & Irrigation Company, no funcionaba correctamente. Whipple trató de salvarla mediante la construcción de una segunda presa, que también fracasó, de modo que quedaron al borde de la bancarrota. De esta manera, el joven Lovecraft fue viendo cómo el lujo en el que se había criado iba desapareciendo lentamente, empezando por la venta del coche y los caballos. A Howard estos problemas económicos le eran ajenos por aquel entonces y los ignoraba felizmente hasta que con el paso de los años se tuvo que despedir a algunos criados y la realidad comenzó a calar en el muchacho. El 27 de marzo de 1904, su abuelo sufrió lo que llamaron un «ataque de parálisis», probablemente un ictus, y el día siguiente, sobre las 12 de la noche, falleció en su casa. Sin Whipple al mando de la empresa, esta no tardó en quebrar y de la misma manera tuvo que venderse la mansión del 454 de Angell Street en la que hasta entonces había vivido el joven escritor, quien había recibido 2500 \$ en herencia. El hogar se transformó en una serie de despachos médicos y más tarde, en 1961 se derribó para dejar sitio a unos apartamentos. Así, la casa de su abuelo se convirtió junto con Providence en un refugio mental para Lovecraft, que recordó con suma nostalgia durante toda su vida y que dejó su marca en muchos de sus relatos. Pero mucho tiempo antes de servirle de inspiración, el joven Lovecraft de 14 años lo pasó realmente mal por la pérdida de su antiguo hogar. Se mudó a una casa en la misma calle, Angell Street, que, aunque era bastante grande, no tenía servicio doméstico y compartía el mismo edificio con la casa de otra familia, un cambio que supuso un duro revés para el muchacho. A este dolor se le sumaron la desaparición de su querido gato y las malas expectativas que tenía sobre la escuela secundaria a la que estaba a punto de entrar, por lo que Lovecraft comenzó a plantearse la idea del suicidio de diversas maneras, claro que no conseguía encontrar una que a su personalidad intelectual le pareciera digna y pacífica. Llegó incluso a plantearse el suicidio mediante los venenos que podía fabricar con su pequeño laboratorio de

química del sótano, pero no le darían la muerte limpia y digna que él anhelaba. Afortunadamente, sus delirios suicidas de adolescente pronto se esfumaron cuando comenzó la educación secundaria que tan aburrida creía que iba a ser; fue justamente al contrario. Su sed de conocimientos encontró en ella un vergel incesante de nuevas ideas que alimentaban su imaginación. Ya fueran las matemáticas, la geología, la historia, las lenguas clásicas o la ciencia, el joven Lovecraft encontraba datos fascinantes en cualquier campo y varios de ellos los podemos ver en algunas de sus creaciones (la geología en *Dagon*, la geometría en *Dreams in the Witch House*, la química en *The Alchemist...*). Su faceta astronómica se acentuó entre 1905 y 1906, cuando dejó de asistir a la escuela por problemas nerviosos y se dedicó a escribir artículos y columnas de astronomía para varios periódicos y revistas, así como con la ayuda de la imprenta manual que le había regalado su madre, hizo dos revistas, la *Scientific Gazette* y la *Rhode Island Journal of Astronomy*, que repartía entre amigos y parientes. Sin embargo, fue dejándolo de lado para crear una asociación de astronomía en Providence.

Lovecraft volvió a la escuela a mitad de curso en 1906, donde siguió sacando buenas notas, pero al terminar el curso siguiente, abandonó definitivamente la escuela secundaria. Él mismo lo atribuía a que la carga lectiva era excesiva para su salud nerviosa y, a falta de un curso y medio más, no fue capaz de entrar en la Universidad de Brown para estudiar Astronomía, como tanto ansiaba. Más tarde, esta frustración y fascinación del autor resultan evidente en la temática que escoge en sus narraciones, en las que sus seres vienen del espacio o están vinculados al universo de alguna manera mística. Tras dejar los estudios, entre 1909 y 1914, Lovecraft no hizo más que recluirse en su casa y dedicarse a escribir poesía, entre otras actividades culturales. Esta actitud estaba reforzada por la aprobación de su madre que lo trataba como el caballero inglés cuyos anticuados valores le había inculcado y que se manifestaban en el escritor en una despreocupación total por la necesidad de trabajar o aprender un oficio (que años más tarde lamentó profundamente), obviamente reafirmada por el hecho de vivir en una familia de clase acomodada que lo eximía de la necesidad de ganarse el sustento. En este periodo de su vida, se dedicó a varias actividades. Por un lado, trató de continuar su afición por la química con un curso por correspondencia y su laboratorio del sótano, pero, tras un accidente con este que le dejó una cicatriz en un dedo y tras enfrentarse a la química orgánica y su teoría, que le resultaba tremendamente aburrida, la dejó de lado. Lo mismo ocurrió con la pintura, para la que, según él, no tenía talento, aunque hay quienes afirman que sí y que con una formación adecuada podría haber mejorado hasta un mínimo muy decente. En ambas ocasiones, Lovecraft dejó estas aficiones por falta de disposición para aprender una metodología, alegando que nunca se le había dado bien seguir normas externas y que prefería ir por libre y aprender de manera autodidacta, pero esto claramente es un resultado del nivel de consentimiento con el que siempre lo había tratado su madre y su familia, que no le habían requerido mucha disciplina de niño. Sin embargo, durante este tiempo sí que hizo progresos en el ámbito lingüístico, depuró su estilo literario mientras

trataba de escribir novelas detectivescas, sin perder sus arcaísmos y modismos británicos, y leyó a autores clásicos góticos, a H. G. Wells y a Julio Verne, así como tuvo sus primeros contactos con las revistas precursoras de las revistas *pulp* popularizadas entre 1920 y 1930.

A partir de 1913 y tras su época de reclusión social, Lovecraft comienza su carrera como periodista amateur y crítico literario con una carta a la revista *The Argosy* en la que denunciaba la obra del popular Fred Jackson por escribir historias de amor que tachaba de ordinarias y de literatura erótica (aquí se puede ver la represión sexual del autor que hasta entonces jamás había tenido contacto íntimo con nadie). A su carta, otros críticos le contestaron y comenzó una pequeña «guerra» entre Lovecraft y ellos, a cuyas críticas respondió con un poema de 46 versos. De entre los escritores que le contestaron con otro poema, destaca John Russell, un escocés de quien Lovecraft acabó haciéndose amigo tras mantener correspondencia con él y con quien dio fin a la «guerra» con varios poemas conjuntos. Finalizada la polémica, Lovecraft continuó escribiendo para *The Argosy* y *All-Story* con numerosos seudónimos (como August T. Swift o Ward Phillips) para que no resultara evidente que acaparaba un gran número de publicaciones de opinión mientras que además retomó su faceta astronómica y volvió a publicar artículos de astronomía en *Providence Evening News* y *Gazette News*, donde, materialista mecanicista como siempre fue, sancionaba duramente la astrología y el charlatanismo preponderante de la época. También, como periodista aficionado consumado, se unió a la United Amateur Press Association (UAPA) y a la Providence Amateur Press Club (PAPC), donde durante dos años trabajó en varios proyectos y corregía los textos de otros miembros. Entre estos proyectos destaca el periódico personal *Conservative* (primer número en abril de 1915), en el que incluía diversos artículos de opinión y poemas y en el que fue haciendo pública su defensa de la supremacía aria, influido por las ideas de intelectuales y científicos de clase alta como Chamberlain. Estas personalidades e ideas calaron rápido en Lovecraft, que siempre había sido dado al idealismo de planteamientos científicos, y sin duda responden a una necesidad del autor por establecer un orden en su vida y no sentirse excluido socialmente: el hecho de no haber entrado en la universidad y no haber estudiado astronomía como tanto había deseado producía en Lovecraft una gran frustración, por lo que el creerse perteneciente a una clase superior le reconfortaba. De su afición por el periodismo, Lovecraft hizo una gran cantidad de correspondencias y amigos con los que mantenía correspondencia con mucha frecuencia. Llegó a escribir en toda su vida unas 100 000 cartas, lo cual no es de extrañar ya que solía hablar con entre 50 y 100 personas a la vez y, debido a su pose de caballero inglés, no podía permitirse tardar o no contestar a una carta que le hubieran enviado. Llegado a un punto, él mismo reconoció que escribía demasiado y que las cartas le absorbían demasiado tiempo que podía haber utilizado para escribir más. Sin embargo, aunque lo intentó, nunca fue capaz de reducir la frecuencia de correspondencia con sus contactos.

Entre los rasgos contradictorios y extremistas del escritor, como su fijación por afirmar que no tenía sentimientos aun siendo hipersensible al criticismo de su obra, se encuentra su

militarismo de sillón. Beligerante de boquilla y pacifista inconsciente en la práctica, llegó a alistarse al ejército callándose su historial médico para poder entrar. Fue admitido y cuando Susie se enteró, se reunió con su médico de cabecera habitual para demostrar sus problemas psicosomáticos hasta que consiguió revocar la admisión. Así, la carrera militar de Lovecraft, que difícilmente habría podido aguantar, terminó antes de empezar. Pero este rechazo le hizo tomarse más en serio su faceta periodística, de modo que acabó siendo elegido presidente de la UAPA, de la que ya había sido vicepresidente, y asumió las responsabilidades que conllevaba el cargo. Aunque las llevó a cabo, terminó harto y en repetidas ocasiones afirmó querer dejar el periodismo aficionado, aunque como pasó con sus cartas, nunca lo llegó a hacer.

En 1918, Lovecraft reevaluó sus 77 poemas escritos hasta la fecha y los calificó de basura mediocre en uno de sus actos de autocrítica extremista, con lo que acabó por abandonar definitivamente el estilo georgiano y dieciochesco de sus poemas. Entre los nuevos poemas que escribía ahora para escapar de su encorsetado estilo georgiano, destacan los poemas con los que trataba de imitar el estilo de Poe y el primero de los pocos poemas amorosos de toda su obra, en el que habla de una muchacha que exalta su creatividad a modo de musa inconsciente. Aunque no se puede más que conjeturar al respecto, se cree que esta es la primera muestra escrita de un interés amoroso de Lovecraft, por una mujer que aparentemente era ajena a ello. Durante algún tiempo, Lovecraft no creyó en su capacidad como escritor de ficción, pero, instado por sus compañeros allá por 1915, decidió volver a probar suerte en este campo, eligiendo el género de la ficción macabra. Así, pese a escribirse en 1917, en 1922 se publicó *The Tomb*, su primer relato verdaderamente preternatural, aunque de escasa originalidad. A este le siguió en 1919 uno de los dos relatos que analizo en el presente documento, *Dagon*, sucedido por *Polaris* (escrito en 1918 y publicado en 1920) y el corto relato tentativo de *Azathoth* (1922), en los que va conformando su estilo de ficción macabra y, en el caso de *Polaris*, donde deja ver por primera vez características de la influencia que en él ejercía Lord Dunsany, si bien resulta insostenible en algunos puntos y excesivamente dramático en otros. Pero, curiosamente, el lector todavía no había leído nada de Lord Dunsany, lo que, por otra parte, explica por qué este autor fue una influencia tan fuerte en él. A partir de 1918, Lovecraft comenzó a trabajar de revisor de las obras de otros compañeros, una ocupación que mantuvo bien durante el resto de su vida y que le reportó buena parte de sus beneficios. También escribía para otros, como es el caso de Winifred Virginia Jackson, que aportó las ideas para que Lovecraft escribiera de manera colaborativa los relatos cortos de *The Crawling Chaos* y *The Green Meadow*, con los que comenzaron sus numerosas colaboraciones con otros autores.

Durante la Primera Guerra Mundial, sobre 1918, Susie Lovecraft sufrió un deterioro mental con ataques de histeria y depresión que solo fue a peor. Esto supuso un duro golpe para Lovecraft, cuya preocupación por su madre empeoró a su vez su nerviosismo y mermó su estado de ánimo y su capacidad escritora. Finalmente, en 1919, Susie ingresó en el Hospital Psiquiátrico Butler, al

que Lovecraft nunca fue a visitarla durante los dos años que Susan Lovecraft estuvo dada de alta previo a su muerte en 1921 por una inflamación de vejiga y de conducto biliar. En vez de allí, preferían verse en un parque cercano, lejos del contexto psiquiátrico del hospital, y Howard la visitó todo cuanto pudo, así como le escribió numerosas y largas cartas. Sin embargo, durante el tiempo de hospitalización de su madre, trató de seguir desarrollando su carrera periodística y su creación narrativa, a medida que también fue publicando varios ensayos, hasta que, en septiembre de 1919, Lovecraft conoció la obra de Lord Dunsany a través de *Time and the Gods*, que impactó fuertemente al escritor desde la primera línea. Siguiendo el estilo de su ídolo, quien además encarnaba el modelo de caballero británico al que aspiraba Lovecraft, nuestro escritor vio cómo se amplificó la que luego sería su etapa literaria más fecunda (1917-1921), que cuenta con hasta diecisiete relatos de su autoría, sin contar colaboraciones, y produjo una enorme tirada de historias dunsanianas y oníricas, de entre las que descolla prominentemente *Celephaïs*, analizada más adelante.

Poco tiempo antes, llegó la muerte de su madre, pero lejos de servir de catalizador para la independencia de Howard, este encontró el consuelo de sus tías maternas y pasó a ser el niño mimado de estas, quienes vivieron con él a partir de entonces. A Sonia Haft Greene la conoció en una conferencia de periodismo amateur en Boston, donde hicieron un primer contacto que mantuvieron por correspondencia durante 1921. Hija de Symion y Racille Shifirkin, un matrimonio de origen ruso-judío, estuvo casada con Stanley Greene, de mismo origen, que resultó ser un hombre controlador, violento y mantenido por ella. Con él tuvo una hija, Florence Carol, y un hijo que murió muy pequeño, pero acabaron divorciándose finalmente. Sin embargo, gracias a Greene, Sonia conoció a James F. Morton, quien organizó en 1920 una reunión del Blue Pencil Club en el hogar de esta, donde Sonia hizo su primera incursión en el periodismo aficionado. Poco después, conocía a Lovecraft en la convención de Boston, se inscribió en la UAPA y se dio a conocer entre sus compañeros de afición. Todos coincidían en el carácter impulsivo, extrovertido y generoso de Sonia, atribuido a su origen ruso, que la hizo destacar entre los demás miembros y que posiblemente fuera uno de los puntos de ella que más atrajeron a Lovecraft, por no mencionar que compartían ambiciones literarias y valores éticos en cuanto a la cultura. Tras una visita a Lovecraft en Providence, comenzó una serie de visitas del uno al otro y citas cuando coincidían en Boston y otros lugares. Resulta curioso cómo la personalidad de Sonia fue capaz incluso de agradar a las tías de Lovecraft, que explícitamente afirmaban que les agradaba tanto que dejaban a un lado la brecha social y racial entre ellos, dando cuenta del racismo y el clasismo imperante en la familia. Fue solo cuestión de tiempo que surgiera algo entre ambos en uno de sus frecuentes encuentros.

Con el surgimiento en esta época de las revistas *pulp*, aparece en escena la revista *Weird Tales*, dirigida por Edwin F. Baird. Insistido por sus amigos y colegas, Lovecraft envía a regañadientes cinco obras a Baird, entre ellas, *Dagon*. En su actitud de caballero dieciochesco, Lovecraft consideraba que no era correcto pretender ganar dinero por sus relatos, pues él los

escribía «por amor al arte», no para ganarse la vida, lo cual sería algo más propio del plebeyo que no era, por lo que le costó contactar con Baird para publicar estos relatos e incluso, cuando lo hizo, redactó la carta de manera que ningún editor quisiera acceder a comprarle los relatos. Sin embargo, quizá malinterpretando un sentido del humor no presente, Baird accedió a publicar en su revista estos cinco relatos y varios más y, entre 1923 y 1925, de los doce números de *Weird Tales* que se imprimieron, Lovecraft aparecía en nueve de ellos (una de las veces con un poema). Más tarde, Baird no podría hacerse cargo de la revista, por lo que se le ofreció el puesto a Lovecraft, quien lo rechazó aterrado por las posibles responsabilidades. Como podemos ver, nuestro autor presentaba una gran falta de madurez cristalizada en un gran miedo a lo nuevo y desconocido y una fijación por aferrarse a objetos y recordatorios, derivada de su necesidad por hacer que nada cambie. Por ello, se entiende que tuviera tantas ideas conservadoras y racistas que al final de su vida fueron suavizándose con la madurez que desarrollaba.

En 1923, la correspondencia entre Sonia y Howard se hizo muy frecuente y voluminosa, resultando definitivamente en un noviazgo y una promesa de matrimonio en cuanto les fuera posible. Habiendo visto algo de mundo ya, Lovecraft en este punto se encontraba cansado de su querida Providence, donde se sentía encerrado y no encontraba un nivel intelectual similar al suyo, como decía a Clark Ashton Smith, a quien comparaba de igual a este respecto, por lo que la decisión de mudarse a vivir con Sonia a Nueva York se tomó sin muchos miramientos. Ya en marzo de 1924, Lovecraft y Sonia se casaron en la capilla de St. Paul, en Nueva York, capilla en la que Lovecraft había querido insistentemente casarse, pues allí habían acudido a la eucaristía destacadas figuras barrocas como George Washington. Las primeras semanas, el matrimonio funcionó bien, pero no tardaron en llegar problemas derivados de los extraños y maniáticos comportamientos de Lovecraft: era un marido y amante un poco frío; seguía bajo las faldas de sus tías, que le administraban y enviaban el dinero que ganaba; su racismo se intensificaba en Nueva York, ignorando conscientemente que Sonia era judía y haciendo oídos sordos a lo que ella le rebatía; y como ganaba poco y no administraba bien el dinero que tenía, se lo pedía a su mujer. Tras rechazar este varios trabajos y no ser aceptado en tantos otros, Sonia acabó manteniéndolo como si fuera su madre, lo que desembocó en un problema estomacal nervioso para ella y problemas económicos que obligaron al matrimonio a mudarse. Acabaron así viviendo separados durante un año y cuarto, él en un estudio de Brooklyn y ella en Cincinnati, donde había encontrado trabajo. Sin embargo, pronto dejó el empleo debido a sus problemas nerviosos, por los que estuvo dos veces ingresada en un centro psiquiátrico, y, tras esto, tuvo que cambiar varias veces de trabajo hasta que encontró un empleo en Cleveland, adonde Lovecraft rehusó mudarse. En el tiempo en que vivió solo, los maniáticos comportamientos y los pensamientos oscuros y racistas de Lovecraft se agudizaron, pero esto no impidió que consiguiera diversos empleos temporales con los que mantenerse ajustadamente y que escribiera algunas historias más, así como el guion de *The Call of Cthulhu*, que se escribió finalmente el verano de 1926 y publicó en 1928. Poco

después, realiza para la revista *Recluse* un encargo (gratuito) que consistía en un artículo sobre la literatura de terror. Así, en 1927, se publicó como artículo de esta revista *The Supernatural Horror in Literature*, que ha servido de gran ayuda para la redacción de la parte teórica de este trabajo.

El racismo de Lovecraft fue incrementando y extremándose en Nueva York, donde observaba cada día con desprecio a gente de otras etnias y, en vez de abrir su mente ante la exposición a este cambio de aires cosmopolita, los veía como chusma y otras tantas consideraciones que no conviene recordar. Un par de años más tarde, Lovecraft continuaba con sus ideales racistas, aunque ahora parecía que su odio lo había racionalizado más en cuanto a las diferencias culturales que en cuanto a la etnia del individuo, a la vez que fue anulando su odio a etnias y nacionalidades como los italianos. De este modo, el escritor, con sus valores de americano viejo de pueblo, había fracasado en su intento de volverse un urbanita moderno, en encontrar un empleo estable y en ser un buen marido, pues era Sonia la que lo mantenía económicamente, le hacía las labores del hogar y lo trataba con la consideración propia más de una madre que de una esposa. De hecho, en el tiempo en que vivió solo, sus hábitos alimenticios y sociales cayeron en decadencia, hasta el punto de quedarse muy delgado debido a su mala alimentación. Enjaulado en una ciudad en la que se sentía un extraño, sus problemas nerviosos reflataron en cierta medida y su deseo por volver a Providence se fortaleció notablemente, por lo que en abril de 1926 dejó Nueva York para mudarse a su ciudad natal. Entonces se produjo el último desencadenante del divorcio entre Sonia y Howard. Lovecraft se había ido a vivir con una de sus tías y pedido a Sonia que fuera con ellos, a lo que ella se ofreció para pagar una casa en la que vivir el matrimonio y las dos tías de Lovecraft, pero el orgullo pseudoaristocrático de Howard y su familia no podía permitir que una mujer mantuviera siquiera a su marido, pues debía ser al revés, y menos en el territorio de los Phillips. La posición de Lovecraft, aunque al principio había estado de acuerdo con la idea de Sonia, fue la de hacer caso una vez más a sus tías y dejarse guiar por su orgullo de falso caballero inglés, por lo que prefirió recurrir a no vivir con Sonia, con lo que la relación estancada y sin amor, hasta que en marzo de 1929 llegó el definitivo divorcio. A pesar de su desconsiderada decisión, ambos reconocían habían llegado a este punto debido a que también había motivos de incompatibilidad entre ellos que habían creído erradamente poder remediar con el tiempo y el afecto. Poco después, en julio de 1926, August Derleth contactó con el escritor por motivos literarios, iniciándose así su copiosa y duradera correspondencia, así como su posterior amistad.

Ese mismo verano, escribió una de sus obras fundamentales, *The Call of Cthulhu*, consolidando al fin las ideas de horror cósmico y suspensión de las leyes naturales del universo que habían ido entreviéndose en sus obras anteriores, esta vez de una manera muy ordenada y coherente. A partir de aquí, su prosa y su argumentación se vuelven evidentemente más hábiles, lo que podemos ver en *The Silver Key* y *The Strange High House in the Mist*, que envió junto a *The Call of Cthulhu* para su publicación en un número de *Weird Tales*, pero solo este último fue aceptado aquel verano de 1928. Alrededor de esta época escribe también *Pickman's Model* y una

de sus mayores obras *The Colour Out of Space*, de la que Lovecraft llegó a decir que era la obra de la que más orgulloso se sentía. Poco después, Lovecraft realizó una serie de viajes por los Estados Unidos, en los que visitó a Sonia en alguna ocasión y en los que esta quiso reavivar la relación infructuosamente, y, a su vuelta, escribió una de sus mejores novelas cortas, *The Dunwich Horror*, así como consiguió publicar algunas antologías de relatos y reimprimir otros en algunas publicaciones periódicas. En este punto de su vida, comenzó a ser consciente de la demasiada influencia que habían influido, principalmente, Poe y Dunsany en sus primeros relatos y se dedicó a realizar una búsqueda de sí mismo, de su propio estilo literario. Con esto, comenzó una etapa de prolífica creación poética, culminada por *Fungi from Yuggoth*, una serie de sonetos inscritos en los Mitos de Cthulhu tras la cual escribió poca poesía más. También es entonces cuando comenzó a escribirse con Robert E. Howard, a quien nunca conoció en persona, pero con el que mantenía una correspondencia copiosa hasta el final de su vida, al igual que con Clark Ashton Smith, a quien ya había conocido muchos años atrás. Juntos, se posicionaron como los tres mosqueteros de *Weird Tales*.

Los relatos que Lovecraft escribía en este entonces para dicha revista y alguna que otra publicación más no suponían su fuente de ingresos principal, sino que vivía de la corrección y revisión de textos, con la que no ganaba mucho, pero que le permitió diversos viajes por el país en una ambiciosa empresa de realizarse a sí mismo. Se observa aquí cómo, en este último tramo de su vida, Lovecraft iba tomando una actitud contra las afectaciones de su juventud y de apertura progresiva a nuevos entornos que ampliaran sus horizontes, pues ahora se daba cuenta del error que había sido la reclusión que tanto tiempo había celebrado. De no haber muerto a los 46 años y haber vivido cerca del doble, quizá esta actitud le habría llevado a acabar de madurar y terminar de rehuir sus manías dieciochescas, su esnobismo y su racismo imperantes en su pensamiento. Por el camino hacia su último año de vida, Lovecraft escribió varias de sus mejores obras, *At the Mountains of Madness*, *The Shadow over Innsmouth* y *Dreams in the Witch House*, de las cuales había decidido que esta última fuera la que pusiera fin a su creación narrativa, algo desanimado por algunas críticas negativas que había recibido, razón por la que no quiso publicarla. Tiempo después de haberlo criticado duramente, Derleth quiso una copia del relato y consiguió efectivamente que se publicara en *Weird Tales*. Por otro lado, las ideas fascistas por las que llegó a alabar a Hitler al comienzo de su estancia en el poder fueron mermando con su conocimiento de los horrores que se perpetraban en las dictaduras al otro lado del Atlántico y, llegado a un punto, acabó por perder su judeofobia completamente. Finalmente, en 1937, fue ingresado en Hospital Jane Brown Memorial a causa de un carcinoma intestinal acrecentado por una nefritis crónica, diagnosticado solo un mes antes de su muerte. Fue allí donde murió la madrugada del 15 de marzo, y tres días más tarde se le enterró en el panteón familiar de su abuelo Whipple Phillips, en el cementerio de Swan Point. Su legado literario, sin embargo, fue salvado gracias, en su mayor

parte, a August Derleth, quien lo reflató mediante publicaciones póstumas y reimpressiones en su editorial.

2. Contexto literario

2.1. La novela gótica

Con la aparición de los primeros elementos góticos en la novela realista de Fielding, Richardson o Smollet, la novela o narrativa gótica comienza como género propio en 1764 con la obra de *The Castle of Otranto*, de Horace Walpole (1717-1797), y finaliza su etapa tradicional en 1820 con *Melmoth the Wanderer*, de Charles Maturin (1782-1824). Conviene recordar que en esta época se habían descubierto recientemente las ruinas de la ciudad de Pompeya y que esto produjo una enorme fascinación en toda Europa por el mundo grecorromano y los diversos valores y reflexiones que evocaban o inspiraban. Mientras que los renacentistas veían representados en estas ruinas los cánones y la concepción del orden y la razón que tenían las civilizaciones clásicas de Grecia y Roma, los autores de la narrativa gótica, y más tarde los románticos, vieron en ellas la fugacidad de la vida, la victoria del paso del tiempo y de la naturaleza sobre la condición del hombre y el triunfo del caos sobre el orden (Molina, 1995: 12). De este modo, se produce una desviación de dichos cánones clásicos a favor de la representación y la valoración de las emociones y la imaginación, ideas que posteriormente recogerá el romanticismo.

El recurso más utilizado en la novela gótica para lograr esta representación y evocación de las emociones es el terror, el cual, en palabras de Walpole, «es el motor principal que usa el escritor» (Walpole, 1764: 1) y puede tener diferentes finalidades, pero siempre consigue atrapar y provocar la moción de sentimientos en el lector. Ya que a menudo los términos «terror» y «horror» se confunden, considero que merece la pena hacer hincapié en su diferencia para entender mejor el uso de ambas emociones en esta literatura. Para ello, quiero resaltar la distinción que hace Ann Radcliffe (1764-1823) en el artículo póstumo *The Supernatural in Poetry* (1826). Según la autora, el terror «expande el alma y despierta nuestras facultades mentales hasta cierto grado» (Radcliffe, 1826: 149-150), es decir, nos mantiene alerta e interesados ante los hechos que se nos narran en la obra y mantiene nuestra mente receptiva a lo sublime, mientras que el horror «contrae, congela y casi aniquila» estas facultades, o lo que es lo mismo, la sensación de desagrado o repugnancia es tal que anula la capacidad del individuo de comprender lo sublime. El concepto de lo sublime y lo bello cobra una gran importancia en la literatura gótica, pues ahora sus autores pretenden alcanzarlo mediante la exaltación de las emociones en el lector con el mayor grado de intensidad posible y el medio necesario para lograr esa intensidad es el terror.

Según concluye Radcliffe en el artículo, para provocar el terror en el lector, es necesario recurrir a la oscuridad y a la incertidumbre, lo que en la práctica suele materializarse en forma de misterio o suspense. Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), así como Walpole, Radcliffe y demás autores de novela gótica, tiene muy en cuenta esta idea y la aplica a la hora de construir cada una de sus obras, la cual se refleja y condensa en una de sus citas más célebres: «La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido» (Lovecraft, 1927: 7). Esta afirmación será la premisa por la que el autor no solo se guiará a la hora de escribir sus obras, sino por la que será capaz de crear, aplicando un nuevo punto de vista, una nueva corriente derivada de la literatura gótica llamada «cosmicismo» u horror cósmico un siglo y medio más tarde. Si bien cabe matizar que Lovecraft siempre rechazó el humanismo y la emotividad románticos, por lo que se aprecia en su obra un pesimismo crónico en el que solo hay cabida para el miedo y la desesperación.

En cuanto al término «gótico», que designa a todo este género literario, históricamente hace referencia a la cultura de un pueblo germánico que se extendió por todo el sur de Europa y que en el año 410 saqueó la ciudad de Roma a las órdenes del rey visigodo Alarico I. Sin embargo, el término se empleó de manera literaria por primera vez en *The Castle of Otranto* para hacer referencia a la arquitectura del lugar en el que se desarrollaba la historia, a la vez que se pretendía evocar las connotaciones de antiguo, bárbaro, rudo e irregular que tenía esta palabra a mediados del siglo XVIII debido a la concepción que se tenía de este pueblo y de sus distintas expresiones culturales. Según describía Clara F. McIntyre al hablar de la novela gótica y en concreto la obra de Radcliffe:

«Si [...] entendemos el término “gótico” como exceso de ornamentación, desviación del estilo predominante y la inclusión de ciertos aspectos de la vida anormales e incluso grotescos, entonces quizá sea correcto aplicarlo a la obra de Mrs. Radcliffe. Si, por el contrario, consideramos que el goticismo es una expresión genuina de la vida de la Edad Media, este término estaría mal utilizado» (McIntyre, 1921: 645).

A diferencia de lo que muchos han creído tiempo atrás, no se puede hablar de una división tripartita de la literatura gótica compuesta de terror gótico, gótico histórico y gótico sentimental en la que se tome al pie de la letra la historicidad de los hechos. Es decir, la idea que menciona McIntyre es que la narrativa gótica no trata de ser un reflejo fidedigno de la historia medieval, sino que la ubicación histórica de la obra es un recurso más que utilizaban los autores de este movimiento. Cuando el novelista gótico inscribe los hechos en una época, lo hace apropiándose ese espacio de tiempo, ignorando anacronismos, haciéndolo un espacio cerrado en el que el tiempo se paraliza y anula para que el autor recurra a los hechos que él desee, sobrenaturales o no. Y esta abstracción de un pasado con cierto carácter histórico resulta ser precisamente un

recurso casi imprescindible por sí solo para el fin de crear algo fundamental en la literatura gótica: la atmósfera.

La atmósfera en estas obras no es una mera ambientación para el desarrollo de la trama. Se trata de un mecanismo que, aparte de poder responder a finalidades secundarias referentes al argumento, tiene el objetivo de despertar y hacer más sensible la imaginación del lector. Quizá una de las más claras explicaciones de esta estrategia sea la que da el propio Lovecraft en defensa del relato de terror en su ensayo *Supernatural Horror in Literature*, donde desmiente que la esencia resida en la simple presencia de elementos siniestros tan estereotípicos del género como espectros, figuras encadenadas o huesos ensangrentados y afirma lo siguiente en referencia al relato de terror:

«Debe contener cierta atmósfera de intenso e inexplicable pavor a fuerzas exteriores y desconocidas, y el asomo [...] de una idea terrible para el cerero humano: la de una suspensión o transgresión maligna y particular de las leyes fijas de la naturaleza que son nuestra única salvaguardia frente a los ataques del caos y de los demonios de los espacios insondables» (Lovecraft, 1927: 11).

En otras palabras, la atmósfera, que deberá tener un carácter siniestro, es la encargada de transmitir al lector una sensación de inseguridad y de encontrarse ante lo desconocido, así como la presencia de un peligro inminente e incontrolable que se cierne sobre los personajes, la cual lo cautivará durante la obra y le hará sentir el tan deseado miedo. Poco o nada importa la veracidad histórica, que, durante la creación de la atmósfera, se deja de lado para centrar la atención en llevar al lector a dichos escenarios que le resulten extraños o incluso peligrosos, lugares con diferentes estándares del día a día y valores morales, aunque parcialmente reconocibles, como sería el buque ballenero del capitán Ahab o el laboratorio de Victor Frankenstein en un castillo en ruinas. De esta forma, el protagonista de la novela gótica:

«[...] se refugia en un mundo desconocido, una oscura región de ensueños, más allá de los legendarios paisajes de una mágica Italia o entre los sombríos pasadizos de un castillo; es decir, un mundo de miedos ancestrales proyectados en sueños» (Molina, 1995: 17).

Para crear la atmósfera, se utilizan diferentes medios, como es el establecimiento de un escenario distanciado del lector. Este escenario puede ser lejano ya en el tiempo o el espacio, de modo que muchas obras se desarrollan siglos atrás o en lugares como España, Alemania o Italia, que resultaban algo más «exóticos» o «mágicos» para el lector de Estados Unidos o Reino Unido en la época. Como ejemplo de ambas distancias, temporal y geográfica, tenemos de nuevo *The Castle of Otranto*, que se desarrolla en Italia en la Alta Edad Media.

Existe un estándar de normalidad encarnado por algún personaje con el que el lector pueda verse identificado y pueda dejarse llevar como espectador de las distintas extrañezas que observe a lo largo de la obra (Hume, 1969: 287). Uno de los recursos más utilizados en la narrativa gótica, a menudo duramente criticado, es el uso de lo sobrenatural en detrimento del realismo. Este recurso responde entre otras a la finalidad de desviar la narrativa del realismo cotidiano, pero debe utilizarse de manera sensata y cuidadosa. En su reseña sobre *The Monk*, Samuel Taylor Coleridge (1772-1834) explica que para usar correctamente lo sobrenatural, se pueden realizar maravillas a nivel físico, como sería una aparición fantasmagórica o la creación de un monstruo, pero nunca se debe alterar la psicología de los personajes, ya que el lector, ante lo desconocido, está dispuesto a creer hasta cierto punto en poderes imaginarios, pero, una vez planteada esa situación ficticia, rechazará creer en un comportamiento humano desacorde al que se esperaría de una persona real. Además, suele ocurrir que el protagonista tiene una doble función de héroe-villano, como ocurre con Victor Frankenstein, en cuyo caso, el personaje que encarna el estándar de normalidad, Clerval, servirá para medirse con él y contrastar la psicología del personaje «extraño» o sobrenatural con la del propio lector. Más adelante se ahondará, en una reflexión sobre lo sobrenatural, en una idea a la que ya se ha hecho alusión indirecta con este punto: la suspensión voluntaria de la incredulidad.

Resulta interesante la observación de este género literario desde la perspectiva del miedo de Aristóteles (*phóbos*). Para el filósofo, el miedo consiste en una perturbación de la imaginación ante un mal que se cierne sobre el individuo y le perjudicará y se trata de una emoción (*pathos*) que tiene su polo opuesto en la emoción del *thársos* (confianza, atrevimiento o coraje). Establece un rango intermedio (*andreía*) en el que la proporción de *phóbos* y *thársos* variará en función del individuo y su contexto. Esta proporción se plasma en un distinto grado de *areté* (lo mejor) y *mesón* (lo más intermedio) según la proporción de exceso o defecto de estas emociones, por lo que el defecto de *phóbos* y el exceso de *thársos* hacen del individuo un insensible y temerario que actúa con demasiada confianza y sin precaución ante el peligro, mientras que el defecto de *thársos* y el exceso de *phóbos* lo vuelven un cobarde que actúa con excesiva precaución y temor ante el peligro (Domínguez, 2003: 662-666). Por tanto, con estas nociones en mente, podemos afirmar que la literatura de terror se basa en lograr mediante diferentes recursos un defecto de *thársos* en el individuo, un exceso de *phóbos*, inusual en el lector, impropio de él en su vida cotidiana, pero que le repercute debido a que ha aceptado las condiciones de la ficción que lee mediante el estándar de normalidad.

Como hemos mencionado hace poco, en este género predomina la figura del «héroe-villano», como son Frankenstein o Melmoth, personajes de gran carisma y ambiciones un tanto oscuras, lo cual contribuye a la creación de la atmósfera y presenta roles con una clara ambigüedad moral. Esto no quiere decir que el autor obligatoriamente busque plantear y dar respuesta a un tema de índole moral o filosófica, no se pretende alcanzar una conclusión (aunque tampoco resulta

incompatible hacerlo como objetivo secundario y lo encontramos en varias de las mejores obras del género), sino que busca el choque que produce en el lector la aparición de esa ambigüedad o la consideración que se hace de la profundidad del villano. En palabras de Juan Antonio Molina Foix, «el principal empeño de la novela gótica, aunque tenga un final feliz, es describir el poder de las tinieblas. [...] no se centra en la doncella perseguida sino en el villano que la amenaza» (Molina, 1995: 17). Por tanto, generalmente se juega con la contraposición de conceptos opuestos (bien/mal, luz/oscuridad, conocimiento/ignorancia), rasgo también típico de la novela popular y del romanticismo, lo que aporta ese especial enfoque al concepto de connotación negativa, aunque no por ello se apoya uno por encima del otro.

De esta confusión o dificultad para discernir entre el bien y el mal y este desinterés por llegar a una conclusión moral o filosófica, se puede observar una cierta sensación anticlerical, anticatólica o anticristiana, según la situación. En el caso de Mary Shelley (1797-1851), la religión se ignora completamente; Maturin, a pesar de ser un predicador protestante, critica constantemente a la Iglesia; y *The Monk* de Matthew G. Lewis (1775-1818) estuvo durante un tiempo tachado de blasfemo.

Como se ha podido deducir de lo ya comentado, una de las principales características de este género es el componente psicológico. Ya en la obra de Walpole se puede observar un interés por marcar los procesos mentales de los personajes al interactuar con los elementos de terror. Por tanto, la narrativa gótica trata de mostrar de qué manera reaccionan los personajes ante las difíciles, sobrenaturales o terroríficas situaciones que se les presentan. No obstante, no debemos pensar que se hace con el fin de dar una sensación agradable al lector tras ver cómo superan dichos obstáculos, como ocurre en las novelas sentimentales de la época, sino que se trata sumergir al lector en la obra para someterlo a una fuerte estimulación emocional mediante la provocación de sentimientos como el miedo, el suspense o la alarma, emociones alejadas de las habituales en la literatura predominante hasta el momento.

Dicha literatura predominante hasta el momento era una literatura basada en el racionalismo del Renacimiento y la Ilustración, cuyos ideales encontraron en la literatura gótica un fuerte opositor; se pretendía dejar de lado la razón para hacer sitio a la emoción. La novela gótica se basa en esta premisa y establece así la corriente precursora de una mayor: el romanticismo. Según Frederik Pierce, el romanticismo «no fue una marcha ordenada de un ejército literario, sino un caos de fuerzas divergentes y contradictorias» muy numerosas que «puede que entre todas representaran un sentimiento de insurrección contra la “edad de la razón”» (Pierce, 1927: 451), aunque insiste en que no por ello son todas iguales ya que las emociones toman multitud de formas de expresión diferentes que se multiplican exponencialmente al combinarse con diferentes reacciones o actitudes intelectuales. De este modo, nos encontramos con que la novela gótica sirvió para allanar el camino a un movimiento mucho más diversificado y extenso que ella misma.

Por supuesto, no podemos hablar de literatura gótica sin nombrar a quien hoy día se considera, pese a no encontrarse circunscrito dentro del periodo tradicional del género, uno de los mayores y más importantes escritores de la narrativa gótica y del siglo XIX: Edgar Allan Poe. Sin embargo, debido a la tremenda influencia que ejercen sobre el autor que en este trabajo nos atañe, la figura de Poe se abordará en mayor detalle junto con la de Lord Dunsany en el siguiente epígrafe con el fin de determinar las características literarias de ambos y comprender en qué medida la obra de Lovecraft se ha visto marcada por el impacto de estos dos escritores.

Finalmente, la narrativa gótica tuvo una última etapa, denominada por Lovecraft como el ocaso, en la que destacaron grandes escritores: Poe, Emily Brontë (1818-1848), Herman Melville (1819-1891), Bram Stoker (1847-1912) y Nathaniel Hawthorne (1804-1864). No obstante, la influencia y el alcance de la novela gótica no acabó ahí. Sobrevive de manera menos significativa y, a finales de siglo, en Estados Unidos comienzan a aparecer y popularizarse las revistas *pulp*, publicaciones periódicas que recogían relatos, artículos y seriales que eran de un material mucho más barato que los libros, de manera que resultaban asequibles para las clases más bajas de la sociedad (Mateo, 2011: 16). Con el tiempo, estas revistas fueron dividiéndose internamente según el género de los relatos que se publicaban en ellas, siendo el terror uno de los géneros que encontraron en estas publicaciones un medio en el que pervivir, y en otros casos se fundaron revistas monotemáticas, como las de *Weird Tales*, *Amazing Stories* o *Black Mask*, en la que publicaron sus relatos y novelas Lovecraft y su círculo de escritores afines (Robert Bloch, Clark Ashton Smith, Robert E. Howard, Frank Belknap Long y otros), quienes conformaron una nueva expresión de la narrativa gótica en el siglo XIX. Como bien apunta Lovecraft y explico más adelante, la literatura de terror, llámese novela gótica u horror cósmico o esté implícita de manera secundaria en otro género literario, ha existido siempre y continúa hasta nuestros días mediante la obra de distintos escritores como Stephen King (1947-), sin olvidar la presencia que tiene en el cine, cuyos mayores clásicos son adaptaciones de narrativa gótica y producciones originales de terror que tan de moda estaban en sus inicios.

2.2. El horror cósmico

«Los niños tendrán siempre miedo a la oscuridad, y los hombres de mente sensible al impulso hereditario siempre temblarán ante la idea de mundos ocultos e insondables de extraña vida que pueden latir en los abismos que se abren más allá de las estrellas, o acosar espantosamente a nuestro propio planeta desde impías dimensiones que solo los muertos o los lunáticos son capaces de vislumbrar» (Lovecraft, 1927: 10).

El horror cósmico, también llamado a veces cosmicismo, consiste en un subgénero literario que a día de hoy se encuadra dentro de la literatura gótica, fuera de su etapa tradicional, pero que ha estado siempre presente en obras anteriores accidental e inconscientemente, como en los sobrecogedores relatos de Charles Dickens (1812-1870) o en el poema «Childe Roland to the Dark Tower Came», de Robert Browning (1812-1889), debido a que el horror cósmico se remite a un miedo fundamental en el hombre desde el principio de la humanidad: el miedo a lo desconocido. Lovecraft recuerda al lector en su ensayo *Supernatural Horror in Literature* que «el terror cósmico aparece como un ingrediente fundamental del folklore más antiguo de todas las razas» (Lovecraft, 1927: 13), pues el ser humano adoptó en sus orígenes dos actitudes frente a los sucesos cuya explicación desconocía y, por tanto, atribuía a la acción divina: aquellos sucesos que lo maravillaban y le reportaban algún bien los definía como «bendiciones» se atribuyeron a seres sobrenaturales benévolos o cuya actitud se congraciaba incidentalmente con el hombre, mientras que las calamidades y penurias se achacaron a la acción de seres malignos o que habían sido ofendidos, de manera que en cada cultura se fue gestando una serie de seres sobrenaturales y superiores que el ser humano aprendió a adorar y a temer. Y como no podía ser de otro modo, estos seres se plasmaron en historias y fueron pasando de los cuentos orales y las canciones a la literatura escrita, de modo que estos primeros relatos de seres malvados y horrendos constituyen los primeros relatos de terror cósmico⁷.

No obstante, no es hasta la llegada de H. P. Lovecraft y su círculo de escritores afines que este subgénero se materializa y se consolida como tal. El primitivo miedo del ser humano a lo desconocido es el tema subyacente en toda obra de horror cósmico, no sin combinarse, por supuesto, con una visión de lo desconocido que se plasma en deidades, poderes, seres o aspectos de la realidad que el ser humano no está capacitado para entender y que, de querer ir en perjuicio de la humanidad, estas fuerzas sobrenaturales podrían actuar con total libertad e impunidad. De esta forma, el rango de acción del ser humano se reduce al mínimo y este se ve convertido en una desesperada mota de polvo en mitad de un universo indiferente al que el hombre le resulta completamente insignificante. Pero, sin duda, una de las mejores definiciones de este concepto es la que aporta la profesora Vivian Ralickas:

«[El horror cósmico es] una experiencia devastadora que suscita un miedo tremendamente mayor que el de la muerte. En la muerte, nuestro ser individual y finito deja de existir, pero podemos encontrar consuelo en la noción de que nuestro legado cultural tiene valor y que la comunidad que dejamos sobrevivirá a nosotros,

⁷ Entiéndase que el término «terror cósmico» no es equivalente en modo alguno al de «horror cósmico»: el primero hace referencia al miedo que se profesa a estos seres sobrenaturales superiores, que son el elemento principal en la literatura del segundo.

pero los personajes de Lovecraft no son capaces de encontrar alivio en estas ideas ya que el horror al que se enfrentan es un compendio de la insignificancia de la condición humana» (Ralickas, 2008: 297-298).

Por tanto, cabe recalcar que no se debe confundir este tipo de miedo, que tiene un carácter completamente psicológico, con el del miedo meramente físico o a lo físicamente horrendo, que a menudo llega a aparecer en la historia junto al terror cósmico, pero aparece simplemente en forma de elemento relativo al argumento de la obra.

Según Lovecraft, para provocar el miedo en el lector hay que poner a prueba su sentido común y conseguir su disposición a dejarse llevar al terreno del escritor, a «oír el batir de unas alas tenebrosas, o el arañar de unas formas y entidades exteriores en el borde del universo conocido» (Lovecraft, 1927: 12). Es decir, el escritor debe lograr que el lector acceda en un determinado punto a realizar lo que en inglés se conoce como *willing suspense of disbelief*, a menudo traducido como suspensión (voluntaria) de la incredulidad, que consiste en la anulación del escepticismo del lector por voluntad de este ante un hecho que se contradice con las leyes del mundo real o los hechos más comunes de la vida cotidiana, lo cual hace que deje volar su imaginación sin trabas y hace disfrutable y dota de credibilidad al resto de la obra. Así, al aceptar voluntariamente la existencia, por ejemplo, de un ser sobrenatural en la obra, la trama podrá desarrollarse con fluidez y el escritor podrá transmitir los sentimientos que desee al lector. En este caso, el sentimiento transmitido es el terror, y en concreto el terror cósmico, pero al igual que el género de horror cósmico, esta acción voluntaria del lector ha existido desde siempre y hasta nuestros días en multitud de géneros, si bien se ha vuelto más frecuente con el paso del tiempo y ha predominado a partir de la literatura gótica (ya comenté anteriormente la necesidad de presentar un estándar de normalidad para lograr la suspensión de incredulidad) hasta la literatura fantástica y de ciencia ficción más actuales. No podemos ignorar, por cierto, que estos dos últimos géneros, que cobran mucha fuerza durante esta época con figuras como Lord Dunsany, J. R. R. Tolkien (1892-1973) o H. G. Wells (1866-1946), están muy en relación con el horror cósmico y la obra de Lovecraft pues en muchos de sus relatos presentan seres de fantasía y del folklore, si bien en este caso suelen ser siniestros, y es común ver que para lograr este tipo de horror se utilizan mecanismos como portales a otras dimensiones (como el dios portal Yog-Sothoth), naves espaciales o simplemente seres extraterrestres (como los de *The Whisperer in the Darkness* [1931]) que llegan a nuestro mundo con una tecnología completamente distinta o incluso inaprehensible para el ser humano.

Lovecraft critica a menudo a Radcliffe y Brockden Brown y llega a asegurar que «un relato preternatural cuyo objetivo sea enseñar a producir un efecto social, o cuyos horrores se expliquen al final, no es un verdadero relato de miedo cósmico» (Lovecraft, 1927: 11), ya que, en su opinión, fueron capaces de crear grandes relatos de terror, pero ambos destrozaban el horror cósmico que habían creado con explicaciones innecesarias para los misterios sobrenaturales de sus obras. La

razón por la que explicar los misterios es acabar con el terror cósmico es clara: si arrojamos luz sobre un hecho que atribuimos a seres superiores o sobrenaturales y aportamos una explicación racional y terrena a sus misterios, comprendemos que no existe ningún peligro y que el ser humano sigue manteniendo el control y su poder en el universo, por lo que acabamos con cualquier tipo de miedo a lo desconocido y, por tanto, con todo lo que propugna el horror cósmico. Este misterio explicado solo sirve para darle al público ese final feliz que desea o al menos para satisfacer la mente del escéptico que no se abre a la posibilidad de lo sobrenatural. Esto para Lovecraft supone no estar representando la verdadera naturaleza injusta de la vida y se trata de una característica que se contradice con el resto de la obra según la acertada definición que da Carl Sederholm sobre el relato preternatural: «la ficción preternatural consiste en la ausencia de placer, ya que el placer es una de las maneras en que los seres humanos reprimen o controlan las ansiedades que los perturban» (Sederholm, 2006: 338). Por tanto, lo recomendable para que una obra de terror transmita el máximo nivel de pavor posible será anular los elementos que puedan causar placer y, por ende, una emoción de seguridad totalmente opuesta a la emoción del miedo, lo cual resulta bastante lógico si se piensa.

Este derivado de la narrativa gótica y la ficción preternatural, el horror cósmico, que tan profusamente estableció y cultivó Lovecraft también fue desarrollado, en mucho menor grado, por el círculo de escritores y amigos de este y por una serie de autores posteriores que tomaron a Lovecraft como su modelo a seguir y recogieron el testigo que este les había legado con su obra. De entre su legado, podemos encontrar a Ray Garton (1962-), Graham Masterton (1946-), Brian Lumley (1937-) o F. Paul Wilson (1946-) entre muchos otros que han mantenido el género vivo con sus historias de horror de clara influencia lovecraftiana. Pero quienes continuaron con la herencia de horror cósmico directamente tras la muerte del escritor son los autores del llamado círculo de Lovecraft, que se compone de varios escritores con los que el autor de Providence mantenía relación y compartía sus ideas y que escribieron, entre otras, para *Weird Tales*, una de las revistas *pulp* en las que más trabajó Lovecraft. Tras su muerte, su círculo prosiguió con el horror cósmico principalmente con las aportaciones que hizo a *The Cthulhu Mythos*, una recopilación de relatos de Lovecraft y dichas aportaciones. Esta obra se publica en Arkham House, editorial fundada por August Derleth (1909-1971) y Donald Wandrei (1908-1987) desde la que estos dos compañeros del autor consiguieron crear consciencia sobre la importancia literaria de este. También encontramos entre ellos a Robert E. Howard (1906-1936), escritor de aventuras históricas y fantásticas conocido por *Conan the Barbarian* o *Solomon Kane*, Robert Bloch (1917-1994), autor de la conocida novela *Psycho*, y Clark Ashton Smith (1893-1961), que tuvo mucha importancia como autor de fantasía y terror en diversas revistas *pulp*.

2.3. Influencias literarias: Poe y Dunsany

Durante toda la obra de H. P. Lovecraft podemos apreciar fácilmente multitud de elementos que evidencian la gran influencia que ejercieron Edgar Allan Poe (1809-1849) y Lord Dunsany (1878-1957) por encima de otros autores en el escritor de Providence.

Para Lovecraft, la aparición de Poe en la literatura supuso un antes y un después en la narrativa americana. Hasta entonces, las obras de terror habían presentado elementos de horror de manera semiinconsciente, pero, según nuestro autor, es a partir de Poe que el horror se aborda como tema principal y sin los edulcorantes de los valores populares, los «convencionalismos literarios vacíos» o la influencia en la obra de los sentimientos del autor (Lovecraft, 1926: 50-51). Una de las actitudes más importantes que toma Poe es esta última, la de no plasmar sus propias emociones en el relato, sino convertirse en un «cronista vivo e independiente» que relate los hechos tal y como son, con la «impersonalidad del artista verdadero» que deja atrás valores morales, que solo muestra sucesos y sentimientos sin opinar sobre qué demuestran o a qué apuntan (Lovecraft, 1926: 51). Esta impersonalidad de la obra de Poe resulta en un realismo sin precedentes en la literatura de horror, afianzado por el estudio que realiza de la mente humana, mucho más profundo que el que se hacía durante la novela gótica, de manera que logra huir de estereotipos. De hecho, la fantasía sobrenatural pero realista de la obra de Poe se desvía de la fantasía onírica de otros autores como Hawthorne o Dunsany en la que la mente no se explora hasta el nivel en que lo hace Poe. Él «bucea profundamente en la psiquis para llegar a la fuente de los terrores más íntimos del ser humano», analizando estados morbosos de la mente humana, como la angustia o el propio horror, y enfrentándose a ellos hasta sus últimas consecuencias (Roas, 2011: 101). De este modo, Poe nos muestra «una mente en proceso de desintegración» (Roas, 2011: 102) ante las diversas presiones mentales que hacen mella en ella y la llevan hasta la locura, las fobias, las obsesiones. Resulta sencillo hacer aquí la conexión entre Lovecraft y Poe, ya que el primero también nos muestra una psique humana que se destruye gradualmente al exponerse al horror, pero la diferencia aquí es principalmente temática e intencional. Mientras que Poe encuentra el horror en entidades puramente malignas o en elementos de la propia mentalidad del individuo que inducen a dicha degeneración, Lovecraft exterioriza el horror en forma de seres y realidades incomprensibles que causan esa tensión en la psiquis del protagonista y lo sumen en la desesperación ante el entendimiento de su propia impotencia.

Por otro lado, la obra de Poe propugna la sencillez expresiva, manifiesta en la presencia de un único estado de ánimo en los personajes, la intención de expresar una sola emoción con cada relato y la descripción de los hechos argumentales reducida a lo estrictamente necesario, de manera que no se recargue la narración y razón por la cual Lovecraft lo considera el autor que consolidó el relato corto como formato literario. Destaca, por tanto, según Lovecraft, en la narración de sucesos y en los efectos narrativos, siempre expuestos de manera lógica y en ningún caso

gratuitos, más que en la descripción de sus personajes. El protagonista típico de su obra es una figura oscura, depresiva, intelectual, sensible, solitaria, melancólica e introspectiva que huye del «héroe soso y del diabólico malvado» de la novela gótica y que, casi con toda seguridad, está basado sobre la propia psicología de Poe (Lovecraft, 1927: 57) figura que podemos ver que no se distancia mucho de la del protagonista lovecraftiano, generalmente intelectual, reflexivo, culto y con diferentes defectos personales que lo atormentan, también muy posiblemente reflejo de la propia psique del autor, aunque este arquetipo de personaje posee una utilidad distinta en su obra. Además, podemos apreciar una actitud de arrojo en los protagonistas y la propia narración de Poe en cuanto a la manera de hacer frente a los sucesos pesadillescos del argumento. Esto no quiere decir que se trate de un héroe épico que se enfrente valientemente al infame monstruo, sino que, como comentaba anteriormente sobre Poe, el reflexivo protagonista muestra la misma intención que posee el autor de abordar temas oscuros y prohibidos y enfrentarse a los horrores de la mente. En palabras del propio Lovecraft, «[el protagonista arquetípico de Poe] suele ser profundo conocedor de un extraño saber, oscuramente deseoso de penetrar en los sectores prohibidos del universo» (Lovecraft, 1927: 57).

Un elemento significativo de la obra de Poe es el uso de la ciencia (o pseudociencia), la psiquiatría y la psicología, como ya he mencionado, y el raciocinio para justificar los fenómenos fantásticos mostrados en la obra. Este recurso dota a la obra un carácter de fantasía o sobrenaturalidad y ayuda a la exposición del argumento, pero no es la intención final del autor: en última instancia, Poe siempre presenta una derrota de la explicación científica y razonable que se había dado y lo hace mediante un giro inesperado en el fenómeno sobrenatural que ya escapa a la lógica planteada, evidenciando horrores incomprensibles. Vemos aquí de nuevo que el horror cósmico no es nada nuevo, que no lo ha inventado Lovecraft. Sin embargo, Poe no hace el enfoque que hace su discípulo póstumo y su horror carece de la desesperación y el anti humanismo del horror cósmico consolidado más tarde por Lovecraft, quien también utiliza el mismo recurso del razonamiento lógico y científico.

También podemos ver una influencia de Poe en el escritor de Providence en el cambio deliberado de la tipografía para conseguir diversos efectos. Esto lo vemos, por ejemplo, el uso de la cursiva, las mayúsculas o varios signos de exclamación (Sondegard, 2002: 96) que en obras como *The Alchemist*, *Dagon* o *Pickman's Model* aparece en la última línea para añadir un énfasis en la sorprendente revelación que pone el broche final al relato. En el caso de *Dagon*, por ejemplo, quizá no se utilice la cursiva para dar un simple énfasis, y mucho menos para sorprender ya que no da un dato desconocido, sino que actúa como reflejo de la tensión mental del narrador al recordar «¡[...] esa *mano!*» (Lovecraft, 1919: 29) del ciclópeo dios que tanta angustia le causa de solo recordarlo y que cree que está acechándolo.

Otro rasgo lingüístico típico de la literatura de Lovecraft, que toma de la literatura de Poe, es la abundancia y repetición de adjetivos. Como nos comenta David Mateo en su «Estudio preliminar» para una edición castellana de *At the Mountains of Madness*, encontramos un exceso de adjetivación en los relatos de Lovecraft que en la literatura contemporánea levantaría numerosas críticas (Mateo, 2011: 36). Lejos de ser un elemento sancionable, el virtuosismo del autor hace que el uso copioso del adjetivo en sus obras no solo no vaya en detrimento de la narración, sino que consigue «enaltecer sus descripciones hasta el extremo», crear en la mente del lector una imagen clara y bien definida de personajes, emociones y escenarios y alcanzar la creación de la atmósfera siniestra repleta de aspectos abyectos de una nueva realidad que se persigue en la novela gótica y de la que participan la mayoría de sus relatos. Pero este uso del adjetivo tiene una dimensión más profunda que el mero hecho de aparecer en abundancia. Ya en el periodo clásico, el adjetivo adquiriría un valor especial en su forma de epítética, aposiciones que no aportan un significado crucial al nombre al que complementan, pero que sirven para proyectar en la mente del lector una imagen complementaria a la idea objetiva que se expresa. Precisamente, esta palabra, objetividad, o más bien subjetividad, es clave para entender el uso que hace Lovecraft del adjetivo, pues con la llegada de los escritores del *fin de siècle* se toma esta comprensión del adjetivo como expresión de subjetividad y se consolida como el recurso por excelencia para la creación de la atmósfera. El adjetivo, por tanto, se utiliza por su valor connotativo en detrimento de su valor denotativo, es decir, ahora, adquiere una mayor importancia lo que el adjetivo sugiere, la impresión complementaria que plasma, que lo que dice en realidad, con lo que el escritor consigue transmitir su propia cosmovisión personal de lo descrito, llena de matices y sentimientos subyacentes que tienen más sentido en su conjunto, dentro del idiolecto del autor, que por sí solos. Pero esto no es algo exclusivo de Poe ni mucho menos. Como ya he dicho, son los autores del fin de siglo los que establecen esta estrategia expresiva para la creación atmosférica, por lo que lo encontramos en autores de fantasía de todo tipo, tanto de terror como épica, y, por supuesto, también en Lord Dunsany.

No es de extrañar, por tanto, que Lovecraft dé tanta importancia al uso de los adjetivos, así como también de sus frecuentísimos *verba ómnibus*, de misma intencionalidad expresiva, viendo que se trata del elemento principal de la creación atmosférica de sus dos mayores influencias Poe y Lord Dunsany. Por otro lado, Lovecraft utiliza los *verba ómnibus*, palabras comodín de poca carga semántica, para la elaboración de una elipsis semántica en la que el horror queda a medio describir, sugerido al lector, que recibe una imagen subjetiva que él mismo interpreta. Estas palabras serán uno de los puntos problemáticos principales a la hora de traducir la obra de nuestro autor, pues se deberá encontrar un equivalente que exprese tan poco como ellos a la vez que exprese la misma subjetividad.

Además de dicho exceso de adjetivos, David Mateo menciona más adelante que Lovecraft utiliza la repetición de una misma palabra muchas veces en un corto espacio, es decir, utiliza la

anáfora, que toma de Lord Dunsany, para grabar en el subconsciente del lector alguna idea, como, por ejemplo, la monstruosidad indescriptible de los diversos seres y dioses que aparecen en sus relatos al repetir la palabra «cosa» una y otra vez (Mateo, 2011: 36-37). La lengua inglesa permite un uso más repetido de la anáfora que el español, en el que el exceso de este recurso tiende a empobrecer la narración casi al instante, por lo que en la traducción de la anáfora en Lovecraft se deberá encontrar el justo punto medio entre la diversidad léxica y el empobrecimiento del texto sin perder la esencia que Lovecraft pretendía transmitir con el original.

«Dunsany ha tenido más influencia sobre mí que cualquier otro autor a excepción de Poe. Su rico lenguaje, su punto de vista cósmico, su mundo onírico y remoto y su exquisito sentido de lo fantástico, todo esto me resulta más atractivo que cualquier otro aspecto de la literatura moderna» (Lovecraft, 1923: 243).

En una de sus cartas a Clark Ashton Smith, el propio Lovecraft confirmaba su deuda a Lord Dunsany y lo situaba justo después de Poe en cuanto a la influencia que otros escritores habían ejercido sobre su obra. El lord anglo-irlandés es considerado uno de los padres de la fantasía épica y la fantasía de espada y brujería, predecesor de grandes escritores de estos géneros fantásticos, como Tolkien o Robert E. Howard respectivamente. Parte de esto se debe a que fue de los primeros escritores en dedicarse a la creación de mundos imaginarios y de una mitología propia. Esta práctica la imitan autores posteriores como Tolkien, C. S. Lewis, Terry Pratchett o George R. R. Martin para la creación de los mundos de la Tierra Media, Narnia, Mundodisco y Poniente y la invención de diversas divinidades que toman parte en sus obras. Si bien nuestro autor también recurre a la creación de un mundo nuevo, principalmente en su ciclo onírico, este no alcanza con él la madurez que llegan a desarrollar los mundos de dichos escritores. No obstante, quien parece haber cogido con más fuerza el testigo de la creación de una cosmogonía original es Lovecraft, quien, además de sentir fascinación por la mitología griega, asimila la estructuración y las figuras mitológicas propias de la obra de Lord Dunsany, descrita en los distintos relatos que componen los cuentos de Pegãna, para crear un panteón de malignas divinidades siempre bajo la perspectiva del horror cósmico (Mabe, 2005: 5). Robert M. Price aclara a este respecto que la fuerza de las mitologías de ambos autores se basa en su comprensión de que la religión, desde su punto de vista ateo, se nutre en gran medida de la imaginación, por lo que es posible disfrutar de la parte estética de esta «sin realizar el sacrificio del intelecto que requiere la religión» (Price, 2001: 27). De este modo, ambos dotan a su mitología de esa dimensión imaginativa con la que adquiere un poderoso sentido estético.

En cuanto al estilo argumental, la influencia de Dunsany sobre Lovecraft puede apreciarse en dos puntos: en primer lugar, la fantasía medieval o fantasía épica de su obra, repleta de caballeros, castillos y encantamientos, está presente en buena parte de la obra de Lovecraft, si bien no se aborda como un escenario propiamente medieval ya que solo aparecen estos elementos

de manera tangencial; en segundo lugar, toma la idea de los mundos oníricos, del mundo de los sueños que es tan real como el nuestro y que existe de manera paralela a este. Además, es en este escenario fantástico donde la pasión de Lovecraft por la literatura y el mundo clásico y oriental encuentra cabida para florecer en forma de reminiscencias que evocan paisajes, personajes y elementos argumentales propios de los mitos griegos o la cultura de Oriente Próximo. En este segundo punto, el de los mundos oníricos, Lovecraft juega al despiste con el lector y provoca que se cuestione cuánto de real tienen esas dimensiones, lejos de contarnos la agradable historia de fantasía que creemos que se nos presenta debido a la presencia de los elementos fantásticos que salpican o protagonizan el relato. Rara vez nos ha contado Lovecraft una historia de maravillas con final feliz, y cuando lo ha hecho, ha sido para dar un giro final macabro y/o propinarnos un último revés cargado de sorna y hasta puede que un cierto humor negro burlón que nos vuelve a recordar que nos encontramos ante un relato de terror. De hecho, quizá este giro también provenga de Dunsany en cierto grado, pues el propio Lovecraft comenta lo siguiente:

«[...] el humor y la ironía [de Dunsany] están presentes a menudo, también, para conferir un suave cinismo y modificar lo que de otro modo tendría una ingenua intensidad» (Lovecraft, 1927: 98).

Este esquema que acabo de mencionar es precisamente el que sigue *Celephais*, que analizaré más adelante, donde también se hace patente un último rasgo tomado de Lord Dunsany: la creación de nombres propios. El propio Lovecraft lo alaba en su ensayo sobre el horror cuando dice que la creación que realiza de nuevos nombres para personas y lugares derivados de raíces de las lenguas clásicas y lenguas orientales «es una maravilla de inventiva versátil y de discriminación poética» (Lovecraft, 1927: 98). Este recurso consiste en la creación de una determinada atmósfera que variará en función de los matices y sensaciones que el autor desee evocar tanto en el conjunto de los nombres como en el caso individual de cada uno, es decir, aunque se trate de una invención, cada nombre sugerirá algo distinto al lector, ya sea por su pronunciación, por la apariencia visual de su escritura o por las raíces de otras lenguas a las que se remitan, por lo que el personaje o el lugar geográfico adquirirá rápidamente una connotación más o menos sutil y el conjunto de nombres puede sugerir alguna connotación en común, que como mínimo consistirá en un matiz de misterio o lejanía geográfica. De este modo, podemos dotar a un personaje de una caracterización, por ejemplo, oriental si le damos un nombre que provenga de un lexema de una lengua oriental o, como mínimo, suene parecido, lo que motivará la imaginación del lector que podrá fantasear con el aspecto, el origen o el comportamiento del personaje. En el caso de otros escritores más conocidos, como el de Tolkien, estos nombres llegan a variar en función de la raza del personaje, como ocurre con los enanos, que todos tienen nombres muy parecidos en su familia y en conjunto suelen presentar fonemas ásperos, como su propio carácter. Además, la evolución de este recurso podría decirse que es la invención de idiomas

completamente nuevos, pues sirven al mismo propósito, así como contribuyen a crear un mayor realismo y una atmósfera más distanciada del lector.

Pero, volviendo a Lovecraft, nuestro escritor inventa un nombre nuevo para casi todos sus dioses y seres basándose en lenguas exóticas como el árabe (como es el caso de Yog-Sothoth, que podría significar «vienen los extraños» debido a una deformación esta frase en árabe y que concuerda con la función del dios portal) y, a menudo, según él, resultan impronunciables para el ser humano. Esto es justo lo que ocurre con el nombre del dios Cthulhu, que a menudo es objeto de un absurdo debate sobre su pronunciación que nunca llega a nada, ya que la escritura de Cthulhu trata de ser una mera aproximación a la pronunciación del incomprensible lenguaje del dios, por lo que Lovecraft consigue lo que pretendía y provoca a la imaginación del lector. Sin embargo, la invención de nombres es un arma de doble filo en manos inexpertas. En uno de los primeros relatos en los que se observa la influencia onírica de Dunsany, *Polaris*, encontramos una gran cantidad de nombres inventados seguidos uno detrás de otro para tratar de meternos en una atmósfera extraña, lejana y con tintes muy probablemente orientales, pero en realidad solo consigue que el lector se abrume ante tantos nombres extraños y los vea como algo innecesario para la trama, que solo recarga la lectura y que no aporta casi nada. Pero rompiendo una lanza a favor de Lovecraft, esto le ocurre las menos veces y generalmente logra meternos en un ambiente de misticismo que contribuye a muchos aspectos de la trama, como a la ambientación de la propia trama o a la caracterización de sus incomprensibles y horripilantes monstruos.

Al igual que Dunsany, es frecuente ver que Lovecraft hace un uso muy hábil de la parataxis, es decir, la preferencia por la coordinación de elementos frente a la subordinación, que en sus manos contribuye a la ordenación del universo que plasma en cada obra de manera natural, pero es una figura complicada, pues los matices propios de los conectores que utiliza (y, o, pero, ni...) pueden afectar a lo que se describe añadiéndole significados indeseados por medio de la ambigüedad semántica. También es común el quiasmo, presente sobre todo en sus primeras obras «dunsanianas», que, mediante la repetición cruzada de una estructura, llama la atención sobre sí mismo, sobre su propia artificialidad, y muestra al lector la posibilidad de una inversión en el punto de vista de lo que describe esta figura (Goodrich, 2004: 39-40).

Aunque Dunsany utiliza el siguiente recurso para marcar un sentido diferente, es necesario resaltar las descripciones que realiza Lovecraft mediante palabras imprecisas (horrendo, innombrable, suponer, sentir, demoníaco). Por lo general, esto se considera un vicio literario que menoscaba el valor de la obra ya que, al no aportar datos concretos, el lector tiene que poner la descripción él mismo, pero, de la forma comedida en la que Lovecraft lo utiliza, se estimula la imaginación del lector, de modo que este recurso se vuelve imprescindible a la hora de marcar el horror y lo macabro, pues la imprecisión de estas palabras conecta directamente con la imposibilidad de definir la realidad del horror cósmico (Goodrich, 2004: 40-41).

2.4. La obra de Lovecraft

Como ya he comentado anteriormente, la idea principal subyacente en toda la obra de Lovecraft es el horror cósmico, que consiste en la incapacidad para comprender una nueva y desconocida realidad, que, por tanto, nos hace temerla y nos conduce al descubrimiento de nuestra total insignificancia en el cosmos. Al comienzo de *The Call of Cthulhu*, el narrador hace una exposición sobre el horror cósmico y afirma que «lo más clemente que existe en el mundo [...] es la incapacidad de la mente humana para poner en relación sus contenidos» y más adelante afirma que la mente humana es como una plácida isla de ignorancia en un vasto y oscuro océano de conocimientos insondables (Lovecraft, 1928: 381). Para el protagonista del relato y para Lovecraft en sus obras, conocer la verdad supone descubrir los horrores del universo, horrores que preferiríamos no conocer y así seguir viviendo felices en nuestra ignorancia, pues solo nos reportarían desesperación y ansiedad y podrían llevarnos a la misma locura al no estar capacitados para comprender el universo. Por tanto, se puede afirmar que, en el cosmicismo, al ser humano se le niega el lugar y la categoría que desde el humanismo ha creído tener por derecho al privarlo de la capacidad para entender el mundo que lo rodea y menoscabar hasta tal extremo su importancia. Esto también se refleja muy bien en relatos como *At the Mountains of Madness*, en el que se descubre que una raza alienígena creó en un experimento a los humanos, o *The Shadow out of Time*, en el que una civilización de seres muy superiores a los humanos sucumbe con el paso del tiempo, preconizando también la inevitable extinción de la raza humana. Todo esto produce en el ser humano una sensación de impotencia, desesperación e insignificancia, y eso contando con que consiga comprender las realidades que se le presentan sin perder el juicio.

Podemos dividir la narrativa de H. P. Lovecraft en tres etapas o ciclos narrativos: en primer lugar, tenemos su etapa macabra, un ciclo de relatos primerizos de temática gótica y siniestra que carecen de la madurez literaria de la última etapa, pero que presentan características y conceptos que irán materializándose en el desarrollo del resto de su obra; el comúnmente llamado «ciclo onírico», el conjunto de relatos en los que más evidente es la tremenda influencia de Lord Dunsany y que resultan de gran importancia no debido a que en algunos aspectos trate de imitarlo, sino a que aquí es donde comenzará a formarse el panteón mitológico tan característico de la obra de Lovecraft; y el ciclo de los mitos de Cthulhu, una última etapa en la que la obra del autor se vuelve más dinámica y parece estar dominada por una necesidad de ordenar y dar protagonismo a los poderosos seres que componen su mitología. Es en esta etapa en la que se inscriben sus mayores clásicos, como *The Call of Cthulhu*, *The Shadow over Innsmouth*, *The Dunwich Horror*, *The Case of Charles Dexter Ward* o *The Colour out of Space*, obra, por cierto, de la que más orgulloso se sintió el propio Lovecraft. Sin embargo, esta división no se trata de una clasificación cronológica cerrada, sino que en el paso entre una etapa y otra se intercalan relatos pertenecientes a un ciclo u otro y, en el caso de su etapa macabra, por ejemplo, podríamos incluir alguna obra como *The Rats in the*

Walls, de pura influencia de Poe, pero escrita entre obras pertenecientes a los mitos de Cthulhu. Además, esta es la clasificación más popularizada, pero hay académicos que establecen alternativas parecidas, por lo que deberíamos tomar esta clasificación como una guía orientativa para su lectura y análisis.

A lo largo de toda su obra, Lovecraft fue formando y describiendo un extenso y variado panteón de horripilantes seres pertenecientes a un plano de la existencia superior al del ser humano, y, por tanto, de carácter incomprensible para él, seres que muy a menudo son adorados como dioses en sectas ocultas. Estos dioses y monstruos son a menudo entidades místicas que representan distintos aspectos de la realidad o están ligados a ella de alguna forma que sobrepasa el entendimiento humano. Antaño, eones antes de la aparición de la humanidad, estas deidades y razas de seres gobernaron la Tierra, pero, por razones que nunca están del todo claras o pocas veces se especifican, muchos de ellos salieron de escena, lo que dio al ser humano la oportunidad de desarrollarse sin la devastadora presencia de estos seres. Varias de estas entidades se encuentran generalmente dormidas o atrapadas en una dimensión alternativa, ante lo cual los críticos y lectores de Lovecraft han dado como respuesta que se comportan como una especie de fuerzas de la naturaleza y tienen carácter cíclico, por lo están obligados a algún día despertar de su letargo o encontrar el modo (o la ayuda) de volver para, con toda seguridad, apartar a la insignificante raza humana y reclamar el lugar que les pertenece sobre la Tierra. Como ejemplo tenemos a Cthulhu, «amo de R'lyeh», que es sin duda la deidad más conocida del panteón lovecraftiano, y, hasta que es despertado en *The Call of Cthulhu*, se encontraba en estado de letargo en las profundidades del mar. Otro dios muy importante de esta mitología ficticia es Yog-Sothoth, cuyo epíteto es «la llave y la puerta», pues encarna una deidad con la característica de ser el portal a una dimensión paralela de la que se traerían de vuelta aquellos horribles seres que una vez caminaron sobre la Tierra. Sin embargo, es una entidad poderosa a la par que extraña, ya que parece estar atrapado entre ambas dimensiones y necesitar de cierta ayuda para llevar a cabo su labor, por lo que toma un papel crucial en diversas historias.

Durante su última etapa literaria, Lovecraft ordenó sus figuras divinas y condensó el concepto de los dioses como sus avatares literarios del horror cósmico, con lo que terminó de crear un amplio panteón (que más tarde se aumentó en *The Cthulhu Mythos* mediante las creaciones de sus discípulos y compañeros) dividido en varios escalafones según su poder y jerarquía: los llamados Dioses Exteriores (Outer Gods) en la cúspide (Nyarlathotep, Hypnos y Yog-Sothoth entre otros), que consisten en una serie de entidades residentes en el centro del universo, con Azathoth como su rey o líder, y tienen un carácter semiabstracto a caballo entre divinidades materiales y fuerzas o energías de la naturaleza; justo en el estrato inferior tenemos a los Grandes Antiguos (Great Old Ones), entidades aún más numerosas y de tremendo poder, aunque menor que el de los Dioses Exteriores, que por lo general residen en la Tierra o actúan de manera física en ella (entre ellos se encuentran Cthulhu y Dagon); en el siguiente estrato, encontramos dos tipos de

seres, las razas independientes (*independent races*), que no rinden pleitesía a ningún dios en concreto, y las razas servidoras (*servitor races*), como los profundos (que obedecen a Dagón) o las semillas estelares de Cthulhu (que actúan como sus soldados), y a su vez se dividen en razas menores y mayores (*lesser/greater races*). Toda la información sobre ellos viene recogida en el misterioso *Necronomicon* (*Al-Azif* en árabe), un antiquísimo grimorio que podría llamarse «la biblia de la cosmogonía lovecraftiana», pues recoge todos los saberes arcanos del mundo, conjuros y maleficios y toda la historia de estos dioses. Fue escrito por el árabe Abdul Al-Hazred bajo la influencia de los dioses, que murió en extrañas circunstancias (devorado por una bestia invisible en medio de un mercado). El libro fue pasando de unas manos a otras, se le hicieron varias copias, la Iglesia católica lo censuró, se perdieron o destruyeron las copias y actualmente solo quedan cuatro ejemplares, uno de ellos en la ficticia Universidad de Miskatonic (Lovecraft, 1938: 672-673). Como ocurre siempre con el conocimiento en los relatos de Lovecraft, la comprensión del mundo tal y como realmente es puede llevar al individuo a la locura, y el *Necronomicon* no es una excepción, pues quien lo lee corre el peligro de perder el juicio al exponerse a la verdadera realidad.

Por desgracia, estos seres divinos no son los únicos villanos al servicio del horror cósmico en la obra de Lovecraft. Es bien sabido que su producción literaria está llena de elementos racistas (así como elitistas a veces), con personajes de otras razas y países que actúan como miembros suicidas de sectas que adoran a los monstruos que toman por dioses, como gente ignorante y degenerada que quiere traer de vuelta a estos seres o como villanos de cualquier tipo. Por eso, para muchos críticos y aficionados a Lovecraft esto supone un escollo a la hora de disfrutar de sus obras. A este respecto, S. T. Joshi sale en defensa de Lovecraft y alega que es hijo de su tiempo y clase social, en la que la gente de su estrato social solía padecer de esnobismo y xenofobia (Joshi, 1980: 111), además de que, en la época, el mito del superhombre ario nórdico del que Lovecraft creía ascender estaba muy extendido y abalado por intelectuales, y, por tanto, este es un elemento que no debemos tomar como una ofensa, sino como un recurso narrativo. Al margen de lo que uno pueda opinar de este recurso y este punto de vista sobre el autor, es cierto que la xenofobia de Lovecraft no se queda en la mera caracterización de personajes, sino que afecta a otros elementos argumentales y a la psicología de la atmósfera, por lo que suprimirlo de cualquier manera no solo resultaría ser infiel al texto original, sino que podría comprometer la coherencia interna o la moción de sentimientos que Lovecraft quería realizar en el lector. Afortunadamente y como cabía esperar, a partir de 1930, Lovecraft comienza a moderar su racismo debido a la correspondencia y las relaciones que mantenía con un círculo cada vez más amplio de intelectuales pertenecientes a contextos culturales muy distintos, con lo que los elementos racistas en sus obras van en disminución. Un punto en el que se puede apreciar esta tendencia a abandonar el racismo es el hecho simbólico de que, en algunas de sus últimas obras, Lovecraft presenta un cierto grado de empatía con seres extraterrestres o también en que él mismo se casó con una mujer judía a pesar de haber sido antisemita toda su vida (Evans, 2005: 110 & 125).

Así como los escritores de la novela gótica se centraban en plasmar aspectos de la realidad mediante opuestos como la luz y la oscuridad con un especial enfoque sobre la oscuridad, Lovecraft, de manera más sutil, trata de expresar dos dualidades principales en su obra. Por un lado, la contraposición sueño-realidad, presente en el ciclo de narrativa onírica en el que nunca está clara cuál es la realidad o qué mundo es el preferible. Es de suponer que la mayoría de la gente aseguraría que prefieren el mundo real, pero eso mismo es justo de lo que huye Lovecraft al igual que los maestros góticos huían de la luz para enfocar la oscuridad. Entremezclado normalmente con la otra contraposición, decadencia-sublimidad, Lovecraft presenta un mundo real decadente y abyecto que hace al protagonista preferir el mundo de los sueños, como veremos más adelante en *Celephais*, de modo que el horror se ve representado por la propia realidad degenerada y acechante que nos espera al final del sueño. En cuanto a lo decadente-sublime, aquí entra en juego la sutileza que antes mencionaba, pues se trata de una contraposición alcanzada mediante la negación de lo sublime y la intensa exaltación de la desesperación, de la impotencia y la insignificancia humana, o, en otras palabras, de la decadencia del ser humano y del mundo que lo rodea tal y como lo es capaz de comprender. Sin embargo, lo sublime no está desaparecido en la obra de Lovecraft. Si recordamos a Kant sobre la sublimidad, veremos que el noúmeno, los conceptos absolutos, es un tipo de conocimiento inalcanzable por el ser humano en su totalidad y del que solo es capaz de comprender una parte. Esto concuerda con la relación entre el individuo y el universo en Lovecraft, en la que este no es capaz de comprender el mundo en su totalidad, por tanto, el propio universo y sus leyes naturales son el noúmeno, y esto supone una derrota ante la cual el individuo se abate. Además, la sublimidad no solo está representada por el conocimiento inalcanzable, sino que los diversos dioses y monstruos la encarnan físicamente.

Lovecraft, con el fin de lograr esta distancia individuo-universo, utiliza el lenguaje matemático para describir la existencia de una confusa realidad inaprehensible y provocar una sensación de incomodidad que rápidamente se traduce en miedo a lo desconocido. Así, encontramos referencias matemáticas por toda la obra de Lovecraft que nos toman por sorpresa con palabras que uno a menudo no conoce (Hull, 2006: 10), lo cual es precisamente un elemento que dota de misterio al relato (al menos hasta que el desconcertado lector se documenta y descubre el significado). A este respecto, Hull pone como ejemplo la palabra *vigintillion* (equivalente en castellano a mil decillones; 10^{63}) de uso y conocimiento muy reducido en ambos idiomas y utilizada en dos obras, *The Call of Cthulhu* y *The Dunwich Horror* (Hull, 2006: 10). En la primera, se utiliza la palabra para hacer referencia al tiempo que el dios Cthulhu había estado preso, lo que nos hace tratar de imaginar la edad del ser para encontrarnos con el decepcionante hecho de que la mente humana ni siquiera es capaz de abarcar la idea de un número tan elevado y, por extensión, tampoco capaz de comprender la propia existencia de Cthulhu, lo que nos sume de lleno en el miedo a algo desconocido y tremendamente superior. Pero cuando hablamos de que el autor utilizaba el lenguaje matemático, no solo nos referimos al lenguaje real, sino que Lovecraft

continúa este mecanismo retorciendo la realidad y presentando conceptos que escapan al plano euclídeo, a la geometría presente en el mundo real, y que pertenecen a teóricos planos dimensionales superiores que consiguen plasmar de forma efectiva lo extraño del relato y sus seres. De esta forma, el personaje se encuentra perdido en una realidad que se desfigura debido a la acción de seres superiores y que le resulta ininteligible, llevándose al lector consigo a un espacio de desconcierto y desesperación. Este uso lo podemos ver en diversas obras: *At the Mountains of Madness*, *Through the Gates of the Silver Key* y, sobre todo, en *Dreams in the Witch House*. Hull nos explica que este recurso responde finalmente a dos motivos:

«Por un lado, se utilizan conceptos matemáticos para describir lo indescriptible [...]. Por otro lado, vemos que las matemáticas son claramente una de las claves para la comprensión de los secretos del universo, un universo que a uno le haría enloquecer perdidamente de ser capaz de comprender claramente tan solo una fracción de este» (Hull, 2006: 12).

Y de la misma forma en que Lovecraft recurre a las matemáticas, también recurre a la ciencia para tratar de dar una explicación racional a los extraños sucesos sobrenaturales que acontecen en sus obras. Sin embargo, al igual que las matemáticas, estos razonamientos lógicos y científicos nunca sirven para reconfortar a los personajes de sus relatos ni al lector con placenteras explicaciones, sino que únicamente sirven para plantear las leyes naturales que deberían estar en funcionamiento en su mundo y que, por alguna razón, se han suspendido por causas incomprensibles para el ser humano. De este modo, se define la normalidad y se marca profundamente la sobrenaturalidad presente, dejando al espectador y al personaje frente al horror cósmico. Un claro ejemplo es el que vemos en *The Colour out of Space*, obra en la que una plaga indefinida cubre todo lo que infecta de un color que no entra dentro del espectro electromagnético (Lovecraft, 1927). Y no se refiere a que no sea visible por el ojo humano, como con los colores ultravioletas o infrarrojos, sino que simplemente, no se encuentra dentro de la escala, presentándonos una realidad fuera de las leyes naturales conocidas por el ser humano. Por ello, Donald Burleson, gran experto contemporáneo en Lovecraft, comenta que, con este mecanismo, lo que «se pone inmediatamente en riesgo es la noción básica de cualquier sistema estable que pretenda representar de manera fija y completa el mundo tal y como lo percibe la humanidad» (Burleson, 1993: 49), concepto por el que igualmente se rige el recurso de las matemáticas.

Debido a esta frustración intelectual a la que llega el horror cósmico en sus relatos, los personajes de la obra de Lovecraft se inscriben en un pesimismo constante en el que el único recurso que tiene el ser humano para sobrevivir en un mundo sin valores absolutos es la tradición, la experiencia acumulada por nuestros antepasados, «lo último que nos queda para escudarnos ante la devastadora sensación de pérdida en el espacio y el tiempo infinitos» (Lovecraft, 1968: 357). Sin embargo, el derrumbe de este último baluarte de esperanza es el propósito final del

horror cósmico que demuestra que, a nivel de las entidades cósmicas, todo esfuerzo y conocimiento humano es completamente intrascendente y solo tiene valor para él. Por ello, la tradición y la pérdida de esta es un tema que observamos a menudo en su obra en elementos de simbolismo cultural o histórico. Incluso, me atrevo a afirmar que cuando Lovecraft habla de la tradición humana, no solo se refiere a las tradiciones y la cultura en general, sino a los conocimientos y experiencias sobre los que se basa hasta nuestro pensamiento lógico más simple. En sus relatos solemos encontrar a personajes (principalmente protagonistas) muy cultos o profesores y académicos que aportan una visión desde alguna cierta materia que dominan y se introducen con el fin de representar la psicología (rasgo típico de la literatura gótica) de una tercera persona o de sí mismos, que son individuos cuya *auctoritas*, cuyo dominio temático y razonamiento lógico, reconocemos y apreciamos, al menos hasta un cierto grado. Por tanto, este personaje (usualmente el narrador, para así mostrarnos mejor sus procesos mentales⁸) encarna el estándar de normalidad en el relato, de manera que el lector se identifica con él y se asienta en la seguridad que le aportan los razonamientos que el propio personaje se plantea, por lo que, cuando se enfrenta al obstáculo sobrenatural que desafía toda su lógica y ve que sus razonamientos ya no se pueden aplicar a la realidad que percibe, ambos, personaje y lector, sufren juntos el desplome final de la realidad que conocían y solo les queda observar horrorizados la suspensión de las leyes naturales que los sumirán en la desesperación derivada de la consecuente comprensión de la insignificancia de la humanidad en el cosmos.

En cuanto a estos personajes intelectuales, hay que destacar también un tema que Lovecraft repite constantemente: las fuentes de conocimiento alternativas al academicismo tradicional. Quizá motivado por su propia experiencia de no haber tenido una formación escolar adecuada y no haber podido entrar por ello en la Universidad de Brown a pesar de su gran erudición e intelecto, Lovecraft plasma en la figura de los anticuarios y arqueólogos la capacidad de encontrar conocimiento en fuentes fuera de la enseñanza convencional. Esto desemboca en la creación de un arquetipo de personaje que le debe enormemente a la figura de Fausto, pues aceptará utilizar vías alternativas que requieran un alto precio o riesgo «para alcanzar un conocimiento tan asombroso que no se puede revelar» (Sondegard, 2002: 95), por lo que toma la figura del experto en antigüedades como la del héroe que porta un conocimiento arcano.

En referencia a la ligera tendencia a la erudición de los personajes de Lovecraft, no cabe sino señalar que este rasgo no consigue plasmarlo únicamente mediante la exposición de conocimientos y razonamientos. Lovecraft, como ya comenté en el apartado sobre su vida, tendía

⁸ Algunos autores y entendidos, como David Mateo (1976-), opinan que el hecho de que se narren los acontecimientos en primera persona también responde a la necesidad de Lovecraft de reafirmar su propia persona, pues la relación con su madre, sus tías y su esposa generó en él una gran falta de confianza en sí mismo (Mateo, 2011: 38).

a darse mucha importancia a él y a sus supuestas raíces inglesas, por lo que actuaba como un caballero inglés tanto en modales como en habla y se empeñaba en hablar como la gente del siglo anterior, con una presencia excesiva de arcaísmos, como formas verbales que para su época habían evolucionado etimológicamente, y construcciones oracionales anticuadas. Esto, obviamente, se vio reflejado en su obra, que presenta siempre un lenguaje formal, culto y con dicha forma de hablar anticuada, lo que produce en el lector diferentes sensaciones según el receptor. Es decir, para algunos contribuye a crear esa atmósfera de cultura e intelectualidad que rodea al personaje, como con toda probabilidad pretendía el autor; para otros, se trata de un rasgo pedante e incluso puede que entorpecedor o farragoso para la lectura. Es por ello que a menudo ha recibido críticas que tachan su obra de anacrónica, pero, según comenta S. T. Joshi, uno de los mayores expertos en Lovecraft en la actualidad, el escritor no utiliza un lenguaje realmente desfasado para su época a excepción de claros arcaísmos, si bien presenta una prosa modelada sobre la prosa inglesa del siglo XVIII debido a la influencia que ejercen en él autores de dicha época (Joshi, 1980: 111) y, sobre todo, debido a la influencia de la prosa de Edgar Allan Poe.

Por otro lado, también encontramos generalmente que los textos de Lovecraft están plagados de referencias a otros autores como parte de las continuas alusiones que realiza a diversos campos del saber y sobre todo al ámbito literario, entre las que destacan las tres referencias a su amigo Clark Ashton Smith en *Pickman's Model* (Lovecraft, 1927: 413), *The Call of Cthulhu* (Lovecraft, 1928: 396) y *At the Mountains of Madness* (Lovecraft, 1931: 793), en las que ensalza su valor como escritor de relatos preternaturales.

En cuanto a la creación de la atmósfera, un elemento común en la obra de Lovecraft es la arquitectura colonial. Los primeros territorios colonizados de Estados Unidos comparten una atmósfera de misterio y horror según Lovecraft debido a la herencia folklórica europea (cazas de brujas, historias de fantasmas...), por lo que los escenarios de sus obras están muy a menudo ambientados en Nueva Inglaterra (a veces en lugares ficticios de ella) y presentan una profusa descripción de elementos estereotípicos del colonialismo americano. Esta ambientación colonial no solo la escoge por vincularse a dicho misticismo, sino que también responde a la profunda nostalgia que sentía Lovecraft por su añorada ciudad natal. De hecho, la frecuencia de utilización de esta escenografía es tal que Lovecraft llega a crear una ciudad ficticia de Nueva Inglaterra que aparece o se menciona en numerosos relatos suyos, Arkham, en Massachussets, a orillas del río ficticio Miskatonic, que a su vez da nombre a la universidad homónima (lo que una vez más se remite al tema de la intelectualidad), otro lugar importante en muchas de sus obras.

Una última característica que considero destacable antes de introducirme en los siguientes apartados es la prolepsis patente en tantas obras de Lovecraft. Numerosos relatos comienzan, por ejemplo, con el testimonio de alguien devastado por los horrores que ha vivido durante el trascurso de la historia, horrores que le estremecen de solo recordarlos y que a continuación procede a

contarnos (véanse *Dagon* o *Pickman's Model*). Lovecraft recurre a contarle al lector una ínfima parte de lo ocurrido al final, sin revelarle nada realmente importante, para avivar la imaginación y picar la curiosidad (o incluso apelar al morbo), con lo que en un par de párrafos consigue levantar rápidamente una atmósfera de suspense y terror y avisar de la llegada de un inminente horror, que indudablemente, será de carácter cósmico.

3. La traducción literaria

Entre las muchas ramas que toma la traducción, la que aquí nos atañe es la traducción literaria. Este amplísimo campo de la traducción tiene una serie de diversificaciones subsecuentes que responden a las particularidades de cada época, cada movimiento literario, cada temática y cada autor. De este modo, no tendrán nada que ver las características de una obra escrita en la época clásica con las de otra obra escrita a día de hoy, como tampoco se parecerán en absoluto una obra de Shakespeare y una de H. G. Wells. Esto se debe a que cada escritor compone sus textos en un contexto cultural distinto, un idiolecto propio y unas ideas literarias y extraliterarias particulares.

El tratar de traducir la obra de un escritor sin conocer qué piensa y por qué escribe lo que escribe como lo escribe sería como tratar de conducir un coche sin tener idea de cómo funciona el motor, por parafrasear a Susan Bassnett (Bassnett, 1980: 83), puede que consigas arrancarlo y conducirlo, pero alguien que conozca verdaderamente cómo funciona un coche, sabrá sacarle el máximo partido. Esto mismo es lo que ocurre con muchas obras que se traducen, que, por no conocer todo lo que hay detrás de su producción e incluso por no reconocer la forma de lo que se presenta, acaban transmitiendo el contenido a duras penas, a veces con falsos sentidos, y sin la forma que tiene el original, por lo que el texto queda traducido a medias (como adelanto que ha ocurrido con las obras que analizo).

La traducción literaria no tiene el carácter pragmático que tienen la traducción técnica o científica, en las que lo que importa es simplemente la trasmisión de información de manera clara. En la traducción literaria, sin embargo, se busca expresar la belleza tanto mediante el contenido como mediante la forma, belleza que está presente en el original y que, por cuestiones de propio código ético, estamos obligados a trasvasar adecuadamente. El traductor literario es en primer término un lector y, por tanto, debe realizar mediante sus conocimientos sobre el contexto de la obra un análisis que le proporcione una interpretación de esta en la que tome consciencia de todos los elementos que la componen y por qué. Solo de esta manera podrá entender qué características se deben resaltar, qué características no, qué connotación dar a qué palabras y qué efecto tiene que conseguir que la obra provoque en el receptor tanto a nivel general como a nivel oracional.

Esto, por cierto, es aplicable tanto a la traducción literaria general como a la traducción poética, solo que en esta última prima aún más si cabe la forma sobre el contenido.

Cabe preguntarse ahora qué método debería entonces emplear el traductor a la hora de enfrentarse a un texto narrativo. Hilaire Belloc (Citado en Bassnett, 1980: 120) establece seis reglas generales por las que el traductor de textos narrativos debe guiarse para ofrecer unos buenos resultados:

1. El traductor debe procurar tratar hasta la parte más pequeña del texto, hasta cada palabra, como parte de una unidad mayor. De este modo, deberá trabajar en bloques de los que siempre tendrá que tener en cuenta tanto el sentido individual como qué quiere decir en el conjunto de toda la obra.

2. Se debe realizar un trasvase de giro idiomático a giro idiomático, es decir, se deben seguir los modismos y estructuras idiomáticas propias de la lengua meta a la hora de traducir los modismos y estructuras idiomáticas de la lengua de partida. El ejemplo más claro es el de la traducción de refranes y frases hechas, pero también se aplica a otros usos singulares de cada lengua, como el empleo de determinados tiempos verbales en vez del que aparece en el idioma original o algunos usos retóricos frecuentes de la lengua de partida que no tienen la misma frecuencia de empleo en la de origen.

3. Se debe hacer un trasvase de intención por intención, o lo que es lo mismo, evaluar correctamente la fuerza expresiva que tiene cada cláusula en la lengua origen para que, aunque no se realice una traducción literal, la cláusula tenga el mismo valor expresivo en la lengua de llegada. Para lograr esto, a menudo se deberán añadir elementos no presentes en el original que proporcionen la misma expresividad la del texto meta.

4. Será necesario tener una actitud crítica para no caer en el engaño de los «falsos amigos», que parecen corresponder con expresiones de la lengua meta, pero que en realidad se corresponden con otros.

5. Se recomienda tener una «actitud atrevida» a la hora de enfrentarse al texto, pues una traducción demasiado fiel a los diversos elementos de la lengua meta puede resultar demasiado extraña en el contexto de la lengua de llegada. Por tanto, dejarse llevar por la imaginación y la creatividad podrá enriquecer el texto y acercarlo a la cultura meta.

6. Nunca se debe tratar de embellecer el texto con nuevos elementos que lo adornen.

Queda por tanto a la discreción del traductor literario ser consciente de en qué grado deberá adaptarse a las exigencias estilísticas y sintácticas de la lengua meta sin que suponga un perjuicio para la expresión del texto original, así como deberá tener siempre en cuenta el texto tanto origen como meta en su conjunto para este fin. Durante el desarrollo práctico, se podrán apreciar todas estas consideraciones.

DESARROLLO PRÁCTICO

1. Vaciado terminológico

Con el fin de comprobar si existe una «terminología propia» en la literatura de Lovecraft, más allá del compendio de nombres propios inventados por él, que pudiera servir de ayuda para la comprensión y la traducción de la obra de este autor, he realizado un vaciado terminológico de sus 66 obras narrativas (por tanto, no he incluido su poesía ni sus cartas), así como un vaciado terminológico exclusivo de *Dagon* y *Celephaïs*. El glosario en el que he volcado estos 3 vaciados está dividido según la funcionalidad y el campo de los términos, por lo que se compone de los siguientes apartados: Atmósfera siniestra, Atmósfera fantástica, *Verba ómnibus*, Arcaísmos y literatismos, Variantes británicas y Tecnicismos⁹.

- En Atmósfera siniestra, se recogen los términos más destacados de entre aquellos que Lovecraft utiliza para la creación de la atmósfera. Si nos fijamos en ellos, veremos que, efectivamente, todos tienen connotaciones negativas, a excepción de unos pocos que evocan la antigüedad o hacen referencia a lo mundano/extraterrestre.

- En Atmósfera fantástica he recopilado los términos más destacables de entre los que Lovecraft utiliza a la hora de crear una atmósfera de alta fantasía, aunque se trata de una lista menor que la de Atmósfera siniestra, lo cual resulta lógico si consideramos el número de historias de fantasía onírica y de terror siniestro escritas por Lovecraft.

- *Verba ómnibus* comprende todas aquellas palabras de poca carga semántica que aportan poco significado a la descripción que se realiza y, por tanto, describen de manera vaga la realidad. Estas palabras responden a la estrategia del autor de realizar una elipsis semántica en la que lo descrito queda medio explicado, insinuado, de manera que la mente del lector se ponga en marcha e imagine los detalles que no se le han descrito o se le van a describir próximamente. De este modo, se nombra el horror, que es indescriptible, sublime en su decadencia máxima e inaprehensible por la mente humana, lo que significa que esta estrategia es la más efectiva e incluso la más lógica para transmitir el horror cósmico. Tal es la frecuencia de uso de los *verba ómnibus*, que su conjunto constituye buena parte del idiolecto de Lovecraft.

- Arcaísmos y literatismos recoge las palabras arcaicas y de tono literario más destacadas de entre las que se han encontrado en el vaciado de la obra de Lovecraft. Con ellos, el texto alcanza un estilo expresivo anticuado a la vez que elevado, por lo que desempeñan un papel

⁹ V. Glosario terminológico (Anexo II).

importante en la proyección de imágenes, reforzado en mayor medida por el exceso de adjetivación subjetiva.

- En Variantes británicas recopiló aquellas voces propias del inglés de Reino Unido que muestran una alternancia con respecto al inglés americano y están presentes a modo de norma en Lovecraft. La variación de estas palabras reside principalmente en la escritura, pero también se dan casos de uso una voz completamente distinta (como ocurre únicamente con *autumn* y *whilst*).

- En Tecnicismos recojo las palabras de carácter científico-técnico y especializado a las que tan a menudo recurre Lovecraft en sus relatos con el fin de aludir a sus nociones sobre geología, astronomía, matemáticas, arqueología, etc.

A su vez, he clasificado cada término según su categoría gramatical, de modo que los términos que aparecen más de una vez corresponden a distintas categorías, pues resulta fundamental para entender qué uso se hace del término en la obra. Debido a que se puede dar más de un uso a cada término, he marcado qué términos pueden clasificarse también en otra categoría. En la columna Notas, he incluido esta apreciación, así como otras con el fin de marcar el uso que se hace de la palabra en cuestión. En caso de no encontrarse ninguna nota en un término, significa que se utiliza únicamente esa forma, sin incluir flexiones o conjugaciones distintas.

Una vez realizado el vaciado global, he procedido a realizar un vaciado de cada relato por separado. La frecuencia de aparición de los términos más significativos de cada obra es muy baja, lo cual resulta lógico si tenemos en cuenta que se trata de relatos de alrededor de 4 y 8 páginas respectivamente. Por tanto, este dato de frecuencia *per se* no nos dice nada útil sobre los relatos y la frecuencia combinada entre la frecuencia de términos en *Dagon* y *Celephaïs* tampoco sirve para hacernos una idea del lenguaje empleado en sus primeros relatos por el mismo motivo y por la gran diferencia entre ambas historias. Sin embargo, al comparar la frecuencia de los términos de cada relato con los datos de frecuencia global, podemos ver en qué medida estos términos participan de la terminología global que empleaba Lovecraft y en qué grado circunscriben estos relatos en una u otra etapa literaria del autor, así como reafirman que poseen las mismas características que otros relatos de temática similar.

Además, demuestra particularmente que *Celephaïs* presenta una frecuencia total de términos mayor que *Dagon*, por lo que parece indicar en principio que Lovecraft recurría más al uso de terminología específica para relatar sus historias de fantasía onírica que para sus historias de terror, aunque solo un análisis en profundidad de todas sus obras podría aseverarlo completamente. Por otra parte, como era de esperar, vemos que los términos de creación de atmósfera siniestra no tienen apenas uso en la atmósfera fantástica de *Celephaïs* y viceversa, por lo que vemos claramente que el idiolecto utilizado resultaba un recurso narrativo fundamental para

Lovecraft y que no solo construía sus relatos con hechos macabros o de ensueño, sino mediante el uso de una terminología de respectivas temáticas. También ha resultado llamativo el hecho de que muchos términos de *Celephaïs* solo se utilizan una sola vez en toda su obra y que otros muchos se utilizan solo en dicho relato y en *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, obra cumbre del ciclo de narrativa onírica de Lovecraft que comparte escenarios y personajes con *Celephaïs*. Otro aspecto que se demuestra de *Celephaïs* en este glosario es poca frecuencia de *verba ómnibus*, pues el horror presente en esta obra (el mundo real) queda semioculto de manera argumental y no recurre a muchas palabras que insinúen su carácter abyecto. La creación de la atmósfera queda por tanto a merced del uso del uso visual del adjetivo.

2. *Dagon* (1919)¹⁰

2.1. Análisis interpretativo

Novela gótica	Influencia de Poe	Influencia de Dunsany	Habituales en Lovecraft
<ul style="list-style-type: none"> • Atmósfera siniestra (distancia espacial y/o temporal del lector) • Elementos sobrenaturales • Estándar de normalidad • Foco en el villano • Infundir miedo en el lector • Psicología de los personajes • Solo transmitir emociones, no pretender aleccionar 	<ul style="list-style-type: none"> • Derrota del razonamiento lógico y científico • Desintegración de la mente, locura y tensión mental • Exceso de adjetivación • Protagonista atormentado • Sencillez expresiva • Tipografía alternativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Exceso de adjetivación • Mitología propia • Parataxis, anáforas 	<ul style="list-style-type: none"> • Arcaísmos, literatismos, cultismos y lenguaje desfasado • Arquitectura colonial • Descripción insinuada • El mar y sus habitantes encarnan la maldad • Impotencia del ser humano y agonía existencial • Narrador en primera persona • Personajes cultos • Prolepsis • Referencias a artistas • Religión • Sublimidad-decadencia • Tradición y conocimientos

Tabla 1. Características presentes en *Dagon*

¹⁰ V. Resumen de *Dagon* (Anexo III).

Dagon se posiciona cronológicamente como la primera obra de importancia de Lovecraft, si bien podemos apreciar que en algunos puntos la narración se vuelve un poco torpe, producto de un escritor todavía novel. Como ocurre en tantas otras obras del autor, el relato posee un narrador en primera persona que responde al empeño gótico por mostrar la psicología de los personajes y, a su vez, lo utiliza para canalizar la propia psique del lector y exponerlo directamente a los horrores de la historia. Pero esta técnica solo sería efectiva si el propio narrador encarnara el estándar de normalidad que permitiera al lector suspender su incredulidad y dejarse llevar por el hilo narrativo.

El relato comienza con una prolepsis que se trata de un recurso retórico que despierta la imaginación del lector desde el primer momento para proponerle el misterio de por qué el protagonista se va a suicidar. Aquí se aprecia la influencia de Poe en la caracterización de una mente al borde de la demencia, desintegrada, y en el protagonista atormentado, cuya razón ha sido derrotada por algún suceso misterioso. Además, también presenta la sencillez expresiva de Poe ya que el protagonista es prácticamente el único personaje que aparece en la obra. A él se le suma Dagon, que solo aparece un momento (aunque desempeñando un papel principal), y, en último término, los personajes del etnólogo, los piratas, la tripulación, y el capitán que simplemente son mencionados. También se aprecia la sencillez expresiva en el propio argumento, que se desarrolla de manera lineal (a excepción de la prolepsis), no pretende plantear ni responder preguntas filosóficas ni morales y tampoco pretende presentar una trama intrincada en la que jueguen las distintas intenciones muchos personajes. Como siempre, lo único que Lovecraft pretende transmitir es el horror cósmico que evidencia la insignificancia humana y sume al individuo en una agonía existencial.

Tras la prolepsis, el narrador comienza a contar la historia y el escenario se trasporta a un lugar indeterminado del Pacífico pocos años antes de la publicación de la obra, por lo que solo se produce una distancia espacial con respecto al lector. Una vez se ha creado la atmósfera, cargada de la tensión mental del narrador, esta se va reforzando por distintos elementos: la soledad y la desesperación del marinero en el mar y en el inmenso y silencioso lodazal, el ascenso sobrenatural del suelo oceánico, la nauseabunda escena de los peces muertos y la introducción del cañón y el monolito. Hasta el momento en que el protagonista se despierta en la ciénaga, sus dificultades habían consistido en sucesos factibles en el mundo real, pero desde que se encuentra atrapado en el lodazal, comienza el horror sobrenatural.

El suelo marino se había levantado por causas sobrenaturales. Tratándose de un relato de terror por Lovecraft, de eso no hay duda, pero, para el protagonista, es necesario encontrar una explicación racional. Por eso, se plantea la posibilidad de que se trate de un suceso geológico por el que el suelo oceánico haya emergido a la superficie. Como ya he mencionado en el apartado sobre su vida, a Lovecraft le fascinaban las ciencias y, entre ellas, la geología, por lo que muchas de sus obras tienen pequeñas nociones científicas como esta que sirven de medio por el que los

personajes tratan de mantener la calma y la cordura. En el caso de *Dagon*, encontramos tecnicismos científicos como *waning gibbous moon* (astronomía), *upheaval*, *outcroppings*, *chasm* y *abyss* (geología), así como se mencionan expertos científicos como *archaeologist* o *ethnologist*¹¹.

Ante los sucesos y los elementos sobrenaturales de *Dagon*, el protagonista trata de imponer una lógica que de nada sirve cuando se han suspendido las leyes naturales del mundo y esto no solo produce tensión en el personaje, sino que tiene efecto sobre el propio lector, si bien podemos advertir que este relato primerizo no consigue transmitir la tensión mental que otros relatos posteriores y más maduros sí consiguen. Si se realiza un análisis minucioso, se podrá ver que la progresión en los sucesos terroríficos se produce de manera escalonada. De la tensión de la prolepsis, un tanto corta, se pasa directamente a la relativa calma de la huida del protagonista y su deriva por el mar; luego, acaba en el lodazal de peces en descomposición de manera brusca y, aunque entre líneas se pueda ver que se ha producido por causas sobrenaturales, el hecho del repentino levantamiento no resulta tan horrible a ojos del lector como sí a los del protagonista, y menos a los de un lector ajeno a Lovecraft; con el viaje hasta la montaña ocurre lo mismo que con la deriva, se trata de un momento de calma que corta con el hilo de terror, y no es hasta que comienza a bajar al desfiladero y encuentra el monolito que comienza verdaderamente a producirse la tensión y el horror, culminado, por supuesto, por la aparición de Dagón. Llegados a este punto, el narrador relata una huida extraña, que desconcierta un poco al lector, como si el escritor hubiera querido terminar ya el relato y no supiera cómo hacerlo, aunque la intención de Lovecraft claramente era la de producir la sensación de desintegración mental y locura que sufre por fin el protagonista, alcanzando el clímax dramático con el final de su carta y la mención indirecta a su suicidio mediante la ventana.

En este punto, se consuma finalmente la expresión de la decadencia-sublimidad que mencionaba anteriormente. El conocimiento de la realidad resulta demasiado abominable para la mente humana pues consiste en la existencia de seres submarinos inteligentes y que con toda seguridad podrían acabar con la humanidad. Además, tanto en esta como en otras obras del autor parece que estos seres superiores que componen su mitología están imbuidos de una energía enloquecedora para el ser humano, pues a veces parece que la mera consciencia de la existencia de estos monstruos no sería suficiente para volver a alguien loco. En parte, esta es una de las características de los primeros relatos de Lovecraft que minan su valor, pero que con el tiempo va subsanando y refinando para darles a sus personajes esa dimensión extraterrenal y divina que ostentan. De hecho, en la novela *The Shadow over Innsmouth*, vuelve a aparecer Dagón con un papel aún más relevante, pues ahora no solo le rinden culto los personajes con aspecto de pez humanoide que se representan en el monolito de este relato, los profundos, sino que existe una

¹¹ V. Tecnicismos en el glosario (Anexo II).

secta de humanos dedicada tanto al culto del dios marino como al de los profundos, la llamada Orden Esotérica de Dagón (Esoteric Order of Dagon). Como vemos, en estas y otras obras, se encuentra presente la relación entre el mar y lo maligno, muy bien representada por dos frases en este relato: «Tras una leve agitación que delataba su ascensión a la superficie, el ser surgió a la vista sobre las aguas oscuras» y la siguiente:

«No puedo pensar en las profundidades del mar sin estremecerme ante las espantosas entidades que quizá en este momento se arrastran y se agitan en su lecho fangoso, adorando a sus antiguos ídolos de piedra y esculpiendo sus propias imágenes detestables en obeliscos submarinos de mojado granito» (Lovecraft, 1919: 29).

Esta última quizá sea el más claro exponente de que lo marino encarna el mal en su obra, un mal que a la vez es lo sublime, lo superior al ser humano, con lo que se subvierte la idea de lo sublime como la divinidad benigna y condescendiente con la humanidad típica de religiones como el cristianismo, de manera que se llega mediante el mar a la sensación de amenaza inminente por entidades superiores que demuestra la impotencia del individuo, o, en otras palabras, se alcanza el antihumanismo lovecraftiano que hace posible el horror cósmico. Por esta razón, *Dagon* resulta una de las primeras obras importantes del autor.

Además, esta última cita no solo nos muestra esta relación océano-maldad, sino que deja entrever de nuevo la fijación que Lovecraft tiene con la religión, las tradiciones ancestrales y las etnias en una sola frase. No hace falta darle muchas vueltas para darse cuenta de que los profundos, que el narrador confunde al principio con los dioses primitivos de algún pueblo marino, están inspirados en tribus indígenas y razas humanas que, a la vista de Lovecraft, materialista mecánico y supremacista ario, eran un compendio de defectos humanos: ignorancia, creencia en dioses que no existen, inferioridad frente a otras razas... Si bien es cierto que hay que hacer una matización aquí, pues me estaría contradiciendo en lo que afirmo si no la hiciera: para Lovecraft, estos son los atributos lógicos de estas razas o tribus y por ello encarnan la maldad y la decadencia del ser humano, pero, a la vez, los profundos encarnan la maldad y la decadencia del ser humano en forma de amenaza debido a que sus atributos son justamente los contrarios: los dioses que adoran sí existen, tienen conocimientos que el ser humano no puede lograr a comprender y son en todo caso superiores a él. Y, sin embargo, esos seres a los que, de manera análoga, califica de despreciables se comportan como las tribus que Lovecraft tanto detestaba. Resulta curioso y hasta cierto punto es irónico, pues al analizarlo de esta manera, casi pareciera que el propio autor criticara el racismo y los defectos propios de la humanidad, que suponen una amenaza para ella misma. De este modo, vemos que, incluso a este respecto, Lovecraft siempre ha sido un hombre paradójico y contradictorio en sí mismo, como ya mencionaba en un epígrafe anterior.

En cuanto a qué hacer con la traducción de estos elementos xenófobos, no considero que se trate de un problema de traducción *per se*, pues es una cuestión que simplemente compete al código deontológico del traductor o la editorial, quienes decidirán si desean realizar la traducción y publicación de un relato con tales características. Huelga decir que la supresión de estos elementos racistas de manera deliberada para proporcionar una versión edulcorada de la obra de Lovecraft resultaría de una suspensión de uno de los valores principales de la ética de todo traductor: el compromiso a realizar una traducción fidedigna del original.

2.2. Problemas traductológicos y revisión de la traducción

2.2.1. Nombres propios ficticios

Uno de los primeros escollos que encontramos para la traducción de este relato se encuentra en el propio título de la obra. El título, *Dagon*, hace referencia a un dios mitad pez, mitad hombre de la mitología filistea y mencionado en la biblia (Cheyne, 1899: 983-985) cuyo nombre recibe la castellanización de Dagón. La relación entre ambos dioses, el ficticio y el que adoraban los filisteos, es directa, son el mismo dios, lo que quiere decir que en este caso Lovecraft importó una deidad existente, como ocurrió también con Hypnos, y la incluyó en su panteón mitológico (Lovecraft, 1923: 223-228). Además, quien pone en relación a ambos dioses en el relato es un etnólogo, lo que de nuevo evidencia la fascinación de Lovecraft por las ciencias, la intelectualidad y la mitología antigua. Sin embargo, al mismo tiempo que tomó la idea de este dios, también lo dotó del contexto mitológico de los demás dioses de su obra y reinventó su figura años más tarde en *The Shadow over Innsmouth*. Por tanto, aunque se trate de un dios importado con varias diferencias con respecto al original, considero que es correcta y completamente sensata la opción de Francisco Torres Oliver de darle el nombre castellano, en primer lugar, porque se menciona al dios original para explicitar intencionadamente la relación entre el ser visto y el ser legendario y, en segundo lugar, porque, como título que es, tiene la función de llamar la atención del lector y el simple hecho de colocarle la tilde constituye ya un acercamiento al lector español, que se sentirá más cómodo al identificar el título con una grafía que le es familiar y que tiene la certeza de estar leyendo correctamente. Sin embargo, más adelante veremos que la traducción de los nombres propios en Lovecraft no siempre es tan sencilla.

2.2.2. *Verba ómnibus*

El cosmicismo está presente de manera evidente y el autor lo alcanza no solo con el argumento, sino mediante el uso de palabras con poco significado, muy subjetivas y generales. Entre los *verba ómnibus* más frecuentes del relato encontramos *thing*, *object*, *unknown*, *creature*

y *certain*¹², que son utilizadas para describir a Dagón, los animales marinos del lodazal, el monolito y los relieves que aparecen él. Todos ellos tienen en común el mismo elemento: representan el horror. Y, como ya he comentado, Lovecraft no aborda el horror de manera directa y clara, sino que se dedica a describir lo mínimo e insinuar el resto, de manera que la abyección del ser y los fenómenos descritos quedan perfectamente plasmados en el texto e imaginados por el lector, así como a su vez se representa la incapacidad del ser humano de comprender una realidad superior y horrible. Sin embargo, el problema aquí no se encuentra simplemente en la traducción de estas palabras en concreto.

Aunque no siempre podemos traducir *thing* por cosa y debemos traducirlo por «ser» o casos similares según el contexto, el verdadero problema se nos presenta cuando este recurso se une a la anáfora y Lovecraft nos repite estas palabras una y otra vez para insistir en la monstruosidad de estos seres y grabarla en nuestro subconsciente. El inglés es más flexible en cuanto a la anáfora y se aprecia como un buen recurso para crear un hilo conductor que nos guíe a través de la redacción, pero el castellano nos exige variar y utilizar sinónimos. Esto en *Dagón* no resulta necesario, pues la anáfora de influencia dunsaniana todavía no está presente y estas palabras se encuentran lo suficientemente distanciadas entre sí como para no ser necesaria la utilización de sinónimos. No obstante, en otros relatos, la repetición es tan seguida que resulta necesario determinar qué hacer con estas palabras. Si bien es verdad que dependerá del contexto, cuando esto se produzca y el texto se empobrezca al oído español por la repetición de una misma palabra, considero que deberá alternarse dicha palabra con un sinónimo las veces justamente necesarias para romper la monotonía y seguir produciendo el efecto de insistencia original.

Vemos que, en la traducción de Francisco Torres, como ya he comentado, no ha habido ningún problema en cuanto a la anáfora, si es que podemos considerar esta escasa repetición de palabras como anáfora, pero sí encontramos que, en varias ocasiones, no se han traducido correctamente algunas de las palabras anteriormente mencionadas:

Texto original	Texto meta
1. The region was putrid with the carcasses of decaying fish, and of other less describable <i>things</i> [...].	1. La zona estaba corrompida de peces descompuestos y otros <i>animales</i> menos identificables [...]
2. Nor were there any sea-fowl to prey upon the dead <i>things</i> .	2. Tampoco había aves marinas que se alimentaran de aquellos <i>peces</i> muertos.
3. I cannot think of the deep sea without shuddering at the nameless <i>things</i> that [...]	3. No puedo pensar en las profundidades del mar sin estremecerme ante las espantosas <i>entidades</i> que [...]

¹² V. *Verba ómnibus* en el glosario (Anexo II).

4. Several characters obviously represented marine <i>things</i> which are unknown to the modern world [...]	4. Algunos de los caracteres representaban evidentemente los seres marinos desconocidos para el mundo moderno [...]
5. [...] whose massive bulk had known the workmanship <i>and</i> perhaps the worship of living <i>and</i> thinking <i>creatures</i> .	5. [...] cuya imponente masa había conocido el arte y quizá el culto de <i>criaturas</i> vivas y pensantes
6. [...] though the <i>creatures</i> were shewn disporting like fishes [...]	6. [...] aunque aparecían retozando como peces [...]
7. [...] <i>for</i> one of the <i>creatures</i> was shewn in the act of killing a whale [...]	7. [...] ya que uno de los seres estaba en actitud de matar una ballena [...]

Tabla 2. Revisión de verba ómnibus en Dagon

En los casos 1-2, el traductor ha traducido *things* por «animales» y «peces» (estrategia de particularización), de manera que se ha perdido completamente la idea de ser desconocido y horrendo que Lovecraft trataba de transmitir y las figuras descritas se han vuelto corrientes (y en el caso de «peces» incluso se ha restringido el tipo de seres del relato, entre los que evidentemente no solo se encontraban peces). Además, la intención estaba clara no solo por el uso de *thing*, sino por el uso de adjetivos no definitorios, *less describable* en el ejemplo 1 y *nameless* en el ejemplo 3, cuya traducción, por cierto, resulta bastante extraña. Se nota que el traductor, en este caso, sí ha comprendido la intención de esta palabra más allá de su significado literal, pero parece alejarse demasiado de la forma del adjetivo original. El ejemplo 4, sin embargo, muestra una traducción a mi juicio acertada, que además se repite en otras tres ocasiones. «Ser» resulta lo suficientemente vago y general para transmitir la condición de indescriptibilidad y desconocimiento de la palabra original, así como evita llamar «cosa» a algo vivo, que no sonaría muy natural en castellano, por lo que «seres» sería mi recomendación para los ejemplos 1-3.

En cuanto a *creatures*, vemos que cada vez que aparece en el texto, ha decidido traducirlo de una manera diferente, entre las que destaca la supresión del ejemplo 6, innecesaria y perjudicial, pues se pierde el efecto de la leve anáfora y de la indefinición de estos seres. Lovecraft no utiliza las palabras aleatoriamente, por lo que el hecho de suprimirlas es totalmente desacertado. Por otra parte, conviene traducir esta palabra siempre de la misma forma: en este caso, «criatura» parece la más adecuada (v. ej. 5), lo que además contribuiría a la alternancia junto con el sustantivo «ser».

2.2.3. Expresión lingüística

En cuanto a la expresión lingüística, este relato presenta, como de costumbre, un lenguaje culto y elevado que, al ser empleado por un narrador en primera persona, se trasfiere, por extensión, a la concepción que tiene el lector del protagonista. Esto queda plasmado en esta obra

mediante palabras de tono literario, como *billows*, *espy*, *undulation*, *Stygian* y *Cyclopean*¹³, el uso literario de *for* como conjunción, inversiones estructurales propias de la literatura, como «its details I shall never know», y el uso de variantes británicas (*realise*, *analyse*, *odour* y *whilst*¹⁴) y arcaísmos (*shew*, *amidst*, *ere*, *bestow*¹⁵), que el propio Lovecraft utilizaba en su afán por pretender ser un caballero inglés. Además, también se refleja en el pensamiento lógico del protagonista, del que no se nos cuenta mucho, pero sabemos que siente «cierta emoción de científico o arqueólogo» cuando encuentra el monolito, que tiene alguna noción de geología, antropología y astronomía, ya que razona el surgimiento del lodazal como la emersión del suelo marino, compara a la supuesta tribu primitiva (los profundos) con el hombre de Piltdown y Neanderthal, habla de la luna como «gibosa y menguante» y es capaz de intuir su posición en el mar, aunque con poca precisión. Lo que está claro es que Lovecraft no ha logrado la impersonalidad cronística de Poe ya que, aunque haya dejado de lado sus propias emociones, el personaje habla como si fuera él mismo, alguien que, como él, sabe un poco de todo y que es el reflejo de la frustración intelectual del autor fuera del ámbito literario. Por esta razón, el traductor debe tratar de mantener la expresión culta del original sin caer en el exceso ni la falta. Es decir, el traductor deberá darle un tono elevado al lenguaje siempre que aparezcan elementos que lo requieran y no excederse. Por el contrario, el traductor puede incurrir en el error de neutralizar estos elementos, ya sea por una supresión tanto inconsciente como deliberada.

Mi recomendación es, por tanto, que, en caso de que una palabra de tono elevado se vea suprimida por la razón que corresponda (dos palabras en inglés que en castellano se expresen en una sola, palabras que no se utilicen en la sintaxis del castellano, cultismos que solo tengan un equivalente general...), se lleve a cabo una estrategia de compensación, por la que se le podría dar ese carácter culto a otra palabra adyacente sin alterar el significado y manteniendo la expresión original. No debemos tampoco eliminar intencionadamente arcaísmos, cultismos o literatismos y traducirlos por un equivalente de carácter general, aunque la frase nos resulte en menor o mayor medida recargada. A menudo, nos encontramos que una sola oración de Lovecraft está cargada de tecnicismos, arcaísmos, cultismo y literatismos que producen en su conjunto un efecto de intelectualidad (aunque, a veces, de pretenciosidad) muy propio del autor y que, de no traducirse todos los elementos, se perdería. En caso de que no se encontrara o no existiera un equivalente arcaico, literario o culto en la lengua de llegada, opino que lo más apropiado es traducirlo por una palabra de mismo significado que tenga valor arcaico, literario o culto, según qué equivalente nos falte en nuestra lengua, ya que a menudo la línea entre arcaísmos, literatismos y cultismos es un

¹³ V. Arcaísmos y literatismos en el glosario (Anexo II).

¹⁴ V. Variantes británicas en el glosario (Anexo II).

¹⁵ V. Arcaísmos y literatismos en el glosario (Anexo II).

poco difusa y logran producir el mismo efecto expresivo. Dicho de otro modo, un arcaísmo como, por ejemplo, *abide* se podría traducir por la voz literaria «morar». Todo esto hace que la labor del traductor literario no solo consista en hacer que al público le llegue correctamente el argumento de la historia relatada, sino también el estilo expresivo propio del autor presente en su redacción.

Para proceder a la revisión de la traducción que Fernando Torres realizó de estos arcaísmos y voces literarias, deberemos primero echar un vistazo a la tabla siguiente en la que recojo los casos de dichas palabras y sus traducciones correspondientes. En este caso, he creído conveniente aportar una solución propia al problema:

Texto original	Texto meta	Propuesta
1. [...] though the creatures were <i>shewn</i> disporting like fishes [...]	1. [...] aunque <i>aparecían</i> retozando como peces [...]	1. [...] aunque <i>representábanse</i> retozando como peces [...]
2. [...] <i>for</i> one of the creatures was <i>shewn</i> in the act of killing a whale [...]	2. [...] <i>ya que</i> uno de los seres <i>estaba</i> en actitud de matar una ballena [...]	2. [...] <i>pues</i> una de las criaturas <i>representábase</i> en actitud de matar una ballena [...]
3. [...] and the dark ocean floor shall ascend <i>amidst</i> universal <i>pandemonium</i> .	3. [...] y emerja el fondo del océano <i>en medio del</i> universal <i>pandemónium</i> .	3. [...] y emerja el <i>oscuro</i> fondo oceánico entre un <i>pandemonio</i> universal.
4. [...] but <i>ere</i> the waning and fantastically gibbous moon had risen far above the eastern plain [...]	4. [...] pero <i>antes de que</i> la luna menguante, fantásticamente gibbosa, hubiese subido muy alto por el este de la llanura [...]	4. [...] pero, <i>primero que</i> la luna menguante y fantásticamente gibbosa hubiera ascendido muy por encima de la llanura del este [...]
5. [...] an object that gleamed whitely in the newly <i>bestowed</i> rays of the ascending moon.	5. [...] objeto que brilló con un resplandor blanquecino al <i>recibir</i> de pronto los primeros rayos de la luna ascendente.	5. [...] un objeto que brillaba blanquecinamente ante los rayos que la luna ascendente le acababa de <i>otorgar</i> .
6. I dream of a day when they may rise above the <i>billows</i> to drag down [...]	6. Pienso en el día que emerjan de las <i>olas</i> , y se lleven [...]	6. Sueño con el día en que emerjan de entre las <i>ondas</i> para llevarse [...]
7. Across the chasm, the wavelets washed the base of the <i>Cyclopean</i> monolith [...]	7. Al otro lado del abismo, las pequeñas olas bañaban la base del <i>ciclópeo</i> monolito [...]	7. Al otro lado del abismo, las pequeñas olas bañaban la base del <i>ciclópeo</i> monolito [...]

8. [...] gazing into the <i>Stygian</i> deeps where no light had yet penetrated.	8. [...] sin dejar de mirar hacia las profundidades <i>estigias</i> donde aún no había penetrado la luz.	8. [...] sin dejar de mirar hacia las profundidades <i>estigias</i> donde aún no había penetrado la luz.
9. The moon, now near the zenith, shone weirdly and vividly above the towering steepes that <i>hemmed</i> in the chasm [...]	9. La luna, ahora casi en su cenit, asomaba espectral y vívida por encima de los gigantescos <i>peldaños</i> que rodeaban el abismo [...]	9. La luna, ahora casi en su zenit, relucía vívida y espectral sobre las gigantescas <i>laderas</i> que <i>ribeteaban</i> el abismo [...]
10. [...] though that object seemed scarcely nearer than when I had first <i>espied</i> it.	10. [...] aunque parecía escasamente más cerca que la primera vez que la <i>descubrí</i> .	10. [...] aunque esta parecía apenas más cercana que la primera vez que la <i>divisé</i> .

Tabla 3. Arcaísmos y literatismos en Dagon

Como podemos apreciar en los casos 1-6, el traductor no ha mantenido los arcaísmos y las voces literarias que aparecen y, en cambio, ha optado por aportar un equivalente neutro al texto meta. En los casos 1 y 2, he optado por la estructura arcaica en la que el pronombre queda adherido detrás del verbo para marcar el matiz antiguo usado. Recordemos que, aunque pueda parecer un elemento extraño y anacrónico, lo mismo sucedía cuando un lector coetáneo de Lovecraft leía uno de sus *shew*, por lo que el efecto es el mismo y se ha mantenido. Eso sí, de realizarse una vez, deberá adaptarse la estructura verbal en el resto del relato para mantener la coherencia. Además, en el caso 2, tenemos un *for* arcaico, que usualmente se traduce por «pues» en castellano.

En el caso 3, a falta de un equivalente arcaico castellano para *amidst*, he recurrido a una estrategia de compensación por la que he convertido el *dark* en «oscuro», forma etimológica previa al actual «oscuro», de modo que he logrado mantener el matiz arcaico cerca del arcaísmo original (téngase en cuenta que de cambiar «oscuro» por «obsuro» debería realizarse el cambio en todo el texto por motivos de coherencia). Por otro lado, el Diccionario de la Real Academia no recoge la forma *pandemónium*, pero sí su castellanización como «pandemonio», que sigue tratándose de una palabra culta, por lo que optar por ella resulta legítimo dentro de este contexto.

En el caso 4, no he encontrado que exista un arcaísmo para *ere* que encajase en este contexto, por lo que he recurrido a una estructura menos usual, «primero que», para seguir manteniendo el tono literario. En lo referente al caso 5, la luna se encuentra sometida a una personificación con el verbo *bestow*, por lo que se puede preservar la traducción habitual de este por «otorgar» sin que la frase pierda su matiz literario. Contrariamente al problema del caso 3, en el caso 6 encontramos un literatismo sin equivalente directo al castellano. En ausencia de una voz literaria para *billow*, he recurrido al cultismo «onda», que, según el Diccionario Crítico Etimológico Castellano e Hispánico, se trata de una voz etimológicamente precedente a «ola», palabra a la que

más tarde se transformó por corrupción (Corominas, 1981: 275-278). Su uso actual más frecuente es el de «perturbación o curvatura de una superficie», por lo que, de este modo, conservamos adecuadamente el mismo tono literario y culto del original al emplearla como sinónimo de «ola».

En los casos 7 y 8, considero que la traducción es correcta, pues gracias a la herencia grecolatina del castellano, estos dos términos provenientes de la mitología clásica tienen un equivalente directo y, por tanto, su traducción no suponía mucha dificultad. El caso 9 resulta ciertamente curioso, pues parece demostrar un error en la comprensión del texto por parte de Francisco Torres, que ha confundido *steep* («ladera», «inclinación») con *step* («escalón», «peldaño»). Aquí, he decidido aprovechar la presencia de *zenith* para compensar el arcaísmo original con la voz «zenit», que hoy en día tiene una frecuencia de uso mucho menor que la de «cenit» o «cénit» debido a que, tras haberse alternado a voluntad entre las grafías ç, z y c durante siglos, la convención más actual marca la preferencia de la grafía c en detrimento de la grafía z. Así, propongo como solución un arcaísmo de valor principalmente visual, en contraste con otros utilizados que tienen un valor realmente histórico. En lo referente a *hemmed*, voz literaria, la he traducido por un verbo muy parecido con el mismo significado figurado con el que considero que se preserva el estilo literario: «ribetear». Por último, he traducido *espy* por un verbo que se corresponde mucho más con él y preserva el tono anticuado: «atisbar».

2.2.4. Aspectos retóricos

En cuanto a la prosa utilizada, vemos que se encuentra presente el exceso de adjetivación heredado de Poe en numerosos segmentos: «these hastily scrawled pages», «one of the most open and least frequented parts», «I finally found myself adrift and free», «hellish black mire», «waning and fantastically gibbous moon», «vast, Polyphemus-like, and loathsome»... Gran parte de los sustantivos que empleados por Lovecraft se acompañan por uno o dos adjetivos que los modifican y describen de alguna manera, y, en otros muchos casos, el adjetivo lleva a su vez un adverbio. A primera vista, quizá pudiera parecer sencillo traducir cualquiera de estos *clusters*¹⁶, pero, una vez en la práctica, suponen distintos problemas. Esto no es que sea un problema exclusivo de la traducción literaria ni de la literatura de Lovecraft, se trata de un problema traductológico general que solo se subsana con la experiencia del traductor, pero en el caso de Lovecraft, esta dificultad se repite constantemente, de modo que una oración con varios *clusters* puede convertirse en un enunciado considerablemente largo y recargado. Además, en algunos casos, se debe reflexionar concienzudamente qué carácter tienen los adjetivos que acompañan a un sustantivo determinado, pues, según sea calificativo o especificativo, precederá o sucederá al núcleo y su sentido

¹⁶ Grupo de modificadores que acompañan a un núcleo sintáctico.

connotativo o denotativo original se podrá ver comprometido, reflexión que adquirirá su mayor importancia en cuanto a la traducción de los *verba ómnibus*.

Para ver mejor el problema de este exceso de adjetivos, pongamos el ejemplo de «the waning and fantastically gibbous moon», cuya traducción podría quedar como «la luna menguante y fantásticamente gibbosa», que resulta poco natural de por sí y aún más en una expresión tan poco extendida como es «luna menguante y gibbosa». Continuando con este ejemplo, se podría considerar que «fantastically gibbous» es una hipálage, pues resulta difícil de imaginar que la manera en que la luna está gibbosa sea en sí lo fantástico, y preferir traducirlo por «la fantástica luna menguante y gibbosa», que tendría más sentido, pues la luna es la que posee las características que la hacen fantástica, pero nos hace volver al problema de la naturalidad y la sobrecarga de adjetivos, algo que no es nada habitual en castellano y suele delatar la mano del mal traductor. Además, de este modo, se eliminaría una figura retórica presente en el original, así que mi recomendación sería la de conservar la hipálage y traducirlo como la primera opción. Francisco Torres, en su caso, ha optado por una traducción similar pero que utiliza la coma en vez de una conjunción, «la luna menguante, fantásticamente gibbosa». Considerando el efecto que tiene ese asíndeton no presente en el original, no opino que la mejor opción sea utilizarlo, pues dota a la locución de un ritmo que no solo no le aporta nada, sino que interrumpe la lectura de la frase, si bien es cierto que así se reduce el número de palabras y la oración suena más breve.

También encontramos casos de parataxis, que aportan simplicidad a la expresión y, en palabras de Peter Goodrich, «sugieren un universo ordenado que abarca de manera natural desde la simple causalidad hasta efectos fluidos» (Goodrich, 2004: 39). El uso que hace Lovecraft de ella, amplificado especialmente a partir de su acercamiento a la obra de Dunsany, va más allá de la simple narración de los hechos de manera ordenada, lineal y sencilla y adquiere una gran importancia en la descripción de los pensamientos del protagonista y su desarrollo. Para ilustrar esto con un ejemplo del relato, tenemos los siguientes enunciados:

Texto original	Función	Texto meta
1. [...] I can bear the torture no longer; <i>and</i> shall cast myself from this garret window [...]	La relación entre ambos pensamientos se expresa de manera directa.	1. [...] no puedo seguir soportando más esta tortura; me arrojaré desde esta ventana de la buhardilla [...]
2. This I ask myself, <i>but</i> ever does there come before me a hideously vivid vision in reply.	Se plasma la brusquedad y contraposición de sus propios pensamientos.	2. Me lo pregunto muchas veces; <i>pero</i> siempre se me aparece, en respuesta, una visión monstruosamente vívida.

3. Dazed and frightened, yet not without a certain thrill of the scientist's or archaeologist's delight [...]	Se muestra la mezcla de emociones del narrador protagonista.	3. Confuso y asustado, <i>aunque</i> no sin cierta emoción de científico o de arqueólogo [...]
4. Of their faces and forms I dare not speak in detail; <i>for</i> the mere remembrance makes me grow faint.	Responde de manera simple al por qué.	4. No me atrevo a descubrir ¹⁷ con detalle sus rostros y sus cuerpos, <i>ya que</i> el mero recuerdo me produce vahídos.
5. Of any land upheaval in the Pacific, my rescuers knew nothing; <i>nor</i> did I deem it necessary to insist [...]	El protagonista descarta una posible línea pensamiento y acción.	5. Los que me habían rescatado no sabían nada sobre una zona de fondo oceánico en medio del Pacífico, y no juzgué necesario insistir [...]

Tabla 4. Parataxis en Dagon

Curiosamente, la mayoría de veces en las que Lovecraft marca la parataxis con estas conjunciones, también la marca con un punto y coma, el cual deberá adaptar el traductor en su trasvase al castellano, ya que este signo no se utiliza para esta finalidad en nuestra lengua. En la siguiente tabla podemos ver cómo solucionó Francisco Torres los casos de parataxis recién mencionados.

Como podemos comprobar, Francisco Torres ha mantenido el punto y coma en una de las tres ocasiones mencionadas. Aquí ocurre algo ciertamente interesante, pues en el caso 1, aunque lo habitual habría sido adaptar la ortografía, adaptar el punto y coma por una coma y mantener el *and*, Francisco Torres ha mantenido el signo y suprimido la conjunción, de manera que resulta en un uso correcto del punto y coma. Por desgracia, ambas oraciones quedan demasiado separadas, pues la coordinación apuntaba a una relación de causalidad entre ambas que el punto y coma no expresa. Aquí mi recomendación sería la de mantener la parataxis por medio de la conjunción «y», que mantendría la relación entre ambas ideas y la velocidad en la sucesión de los hechos que se expresan en el original. En el caso 2, ocurre justo lo contrario: sin presencia de un punto y coma en el original, la traducción presenta este signo uno en un uso incorrecto; con mantener la conjunción «pero», basta.

La traducción del caso 3, por los motivos anteriormente explicados, es correcta, si bien se ha omitido la palabra *delight*. En el caso 4, encontramos un *for* arcaico traducido inadecuadamente por «ya que» y se ha cambiado el punto y coma por una coma, con lo que se ha preservado la parataxis correctamente. En el caso 5, sin embargo, aunque también se ha adaptado el signo ortográfico correctamente, se ha incurrido en un falso sentido leve, pues *nor* tiene un carácter concesivo que lo haría intercambiable por un «aunque» o un «tampoco». Por otro lado, el dinamismo

¹⁷ Evidentemente, se trata de una errata. La palabra correcta era «describir».

expresivo de los casos 4 y 5 se ha visto minado por no haber respetado la inversión de la estructura habitual. De haberse mantenido el orden de complemento de régimen verbal seguido de verbo, se habría preservado la fuerza con la que el lector llega al elemento paratáctico y por la que se enfatiza la acción verbal a la vez que se mantiene el registro literario, por lo que aconsejo encarecidamente hacer una traducción literal con la que se mantenga esta estructura.

2.2.5. Cuestiones tipográficas

En la última línea del relato, vemos un rasgo más de la herencia de Poe en la tipografía que utiliza al mencionar la mano escamosa del dios. A menudo, esta alternancia tipográfica se ha criticado duramente tanto en la obra de Poe como en la de Lovecraft por los críticos literarios más puristas, pero considero que se trata de un recurso que, utilizado en su justa medida, logra un efecto muy preciso. En este relato, se manifiesta en «¡[...]esa *mano!*» (Lovecraft, 1919: 29) en el momento de mayor tensión mental y demencia del narrador. Este uso no solo se debe a la intención de resaltar el hecho de que recuerda la mano del dios, sino que la propia cursiva refleja la mente distorsionada del protagonista de manera análoga a la distorsión que se produce de la fuente. Por ello, considero que es fundamental mantenerla en la traducción a cualquier lengua, pues, si no, se pierde el sentido original en un punto clave del relato. Como cabía esperar, en la traducción de Francisco Torres se mantiene acertadamente la cursiva.

2.2.6. Referentes culturales

Al comienzo de la obra, el narrador cuenta que su barco fue capturado por un barco pirata «of the Hun» y que los habían hecho prisioneros de guerra. Esto para algunos lectores actuales puede ser desconcertante, pues solemos llamar hunos a la alianza de pueblos euroasiáticos, pero en el contexto en que Lovecraft escribió este relato tiene mucho sentido. *Dagon* se escribió poco después de la Primera Guerra Mundial, que, por cierto, se menciona justo después en el relato, por lo que no resulta extraño ver una referencia a esta en él. Los hunos a los que Lovecraft hace referencia son los alemanes, apodados así en el bando contrario para comparar las connotaciones de gente tosca, bruta y beligerante de ambos. Esto produce un problema tanto de tiempo como de espacio y lengua, pues parece ser que solo se utilizaba en el contexto inglés y americano y a un lector actual (y posiblemente a uno contemporáneo) le habría costado entender la referencia. Tras una reflexión, considero que la opción de Francisco Torres, no adaptar este referente cultural y traducirla por «los hunos», resulta aceptable, ya que se mantiene la referencia y se deja que el lector se encargue de documentarse, como quizá lo haría un lector angloparlante actual. Sin embargo, creo que en este caso podemos aprovechar muy bien la palabra «bárbaro», que aporta las mismas connotaciones que «huno» y además hace referencia precisamente a los pueblos alemanes, por lo que el lector al leerlo y luego leer la referencia a la Gran Guerra, entenderá fácilmente que se trata de un barco del bando alemán. Por otra parte, en caso de dejar el término

como «los hunos», una nota a pie de página no sería tampoco una mala solución a este problema de documentación.

Si centramos de nuevo nuestra atención en la ventana que el narrador menciona al principio y al final de la historia, recordaremos que pertenece a una buhardilla, lo que en primera instancia no parece decirnos mucho. Sin embargo, conociendo a Lovecraft, la época en la que escribe y su pasión por la arquitectura colonial, puedo afirmar con bastante seguridad que debe tratarse de la buhardilla típica de las casas de estilo colonial, mucho más presentes en otros relatos. Conviene conocer esto, aunque en general no resulte muy relevante, para interpretar el texto correctamente, ya se sea traductor o simplemente lector, y comprender al máximo la atmósfera que establecía aquí Lovecraft, pero, si queremos asegurarnos de transmitir dicha atmósfera a cualquier lector, su traducción supone un problema, pues, en este caso, no se menciona explícitamente el hecho de que sea un desván colonial. Este aspecto, por tanto, quedaría al criterio del traductor, que decidiría entre una explicitación que evidenciara el estilo colonial del edificio abuhardillado o simplemente dejarlo sin explicitar (como observamos que ha ocurrido en la traducción de Francisco Torres) y que el lector se encargue de comprender o no este sentido entre líneas.

En última instancia, en *Dagon* también encontramos referencias a artistas, en este caso al pintor y escultor francés Gustave Doré (1832-1883), a Edgar Allan Poe y al escritor británico Edward Bulwer-Lytton (1803-1873). Aunque parezca un hecho meramente tangencial, es recomendable documentarse sobre la figura de los autores que Lovecraft menciona en sus obras, pues, aunque en la actualidad algunos de estos artistas no sean tan conocidos como lo eran en la del autor, son un recurso más que utiliza el escritor para crear la atmósfera o describir elementos mediante la *audivitas* inherente a ellos. Un ejemplo práctico lo tenemos en *Dagon*, donde emplea la alusión a Doré, Poe y Bulwer para insinuar concepciones más allá del entendimiento o lo describable. Por todo ello, resulta completamente necesaria su presencia en la obra y no se aconseja su supresión o su cambio por algún otro referente cultural más conocido en el contexto de destino que evocara las mismas características; de hacerlo, se estaría siendo infiel a la obra y la intencionalidad original del autor y se perdería parte del significado tanto argumental como referente a la propia figura de Lovecraft. Así, recomiendo preservar la mención al autor tal y como se encuentra en el texto original, sin siquiera añadir el nombre completo a modo de explicitación, y, por lo tanto, bien dejar que el lector se documente por su cuenta, bien añadir una nota a pie de página o al final del relato que dé una breve explicación sobre el artista mencionado y proporcione la información necesaria para la comprensión de la obra en su totalidad.

3. *Celephaïs* (1922)¹⁸

3.1. Análisis interpretativo

Novela gótica	Influencia de Poe	Influencia de Dunsany	Habituales en Lovecraft
<ul style="list-style-type: none"> • Elementos sobrenaturales • Psicología de los personajes 	<ul style="list-style-type: none"> • Desintegración de la mente, locura y tensión mental • Impersonalidad • Protagonista atormentado • Sencillez expresiva 	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de nombres propios • Creación de nuevos mundos • Exceso de adjetivación • Fantasía épica y medieval • Mitología propia • Mundo onírico • Parataxis, quismos, anáforas • Reminiscencias clásicas y orientales 	<ul style="list-style-type: none"> • Agonía existencial • Arcaísmos, literatismos, cultismos y lenguaje desfasado • Astronomía, espacio y otras dimensiones • Descripción insinuada, <i>verba ómnibus</i> • El mar y sus habitantes encarnan la maldad • Matemáticas y ciencias • Melancolía • Personajes cultos • Referencias a artistas • Religión • Sueño-realidad, sublimidad-decadencia

Tabla 5. Características presentes en *Celephaïs*

El relato de *Celephaïs* se configura como uno de los más importantes relatos cortos del ciclo fantasía onírica de Lovecraft. Si bien no tiene la importancia de otros relatos mucho más extensos y más maduros como *The Dream-Quest of Unknown Kadath* (1943) o *The Quest of Iranon* (1935), este relato muestra ya consolidadas diversas características propias de la fantasía onírica en un marco argumental más típico de Dunsany que el de otras obras. La creación de nuevos mundos es evidente en este relato, que no solo presenta un mundo onírico y paralelo al real, sino que el propio protagonista tiene el poder de crear mundos originales. Esto hace preguntarse si no será Kuranés una figura metafórica del escritor o incluso un cierto alter ego de Lovecraft, pues, al igual que los escritores, tiene el poder de crear mundos imaginarios donde se hace su voluntad y que, de quererlo así, pueden ser mejores que la propia realidad en la que viven. Además, al comienzo se menciona que Kuranés escribe historias, aunque no tiene éxito, y que se decanta por la reclusión social en su buhardilla, lo que recuerda a la reclusión de Lovecraft entre los años 1909 y 1914 en su casa, además de apuntar a un exceso de introversión y una animadversión por las relaciones sociales. No es de extrañar entonces que Kuranés prefiera el mundo de sus sueños, lo

¹⁸ V. Resumen de *Celephaïs* (Anexo IV).

que revela un rasgo de la obra lovecraftiana, el de la contraposición decadencia-sublimidad. Sus mundos oníricos reflejan lo sublime, lo perfecto, donde nada envejece y todo está lleno de maravillas. Incluso el reino muerto tras la venganza de los dioses refleja más un sentimiento subyacente de asombro y entusiasmo por una historia épica que un sentimiento de abyección u horror por el estado actual del reino. Por el contrario, esa abyección es la que desprende el horrible mundo real, en el que el protagonista solo encuentra soledad, desconsideración, preocupaciones y tormento, provocándole la consecuente agonía existencial tan frecuente en Lovecraft. La realidad se ha vuelto decadente, y, Kuranés, que no lo soporta más, se refugia en sus sueños en busca de lo sublime, encarnado en su máximo nivel por Celephaïs. De este modo, cuando por fin logra llegar definitivamente a Celephaïs, él mismo alcanza la sublimidad, convirtiéndose en un dios.

Este final resulta curioso en Lovecraft ya que el fin último de sus relatos es transmitir la insignificancia humana por medio de la exposición al horror. Vemos que, en efecto, el mundo representa el horror y la huida de Kuranés al mundo onírico es análoga a la búsqueda de explicaciones racionales o el recurso a la tradición y los conocimientos heredados, pues es el modo que tiene el protagonista de escapar y negar la aberrante realidad. No obstante, como hemos visto, este no es el final completo, sino que mientras que Kuranés, el *alter ego* onírico del protagonista, trasciende y se convierte en dios de Celephaïs, el ser real de Kuranés muere al caer por el acantilado por el que su ser onírico llega al mundo de los sueños. Con mucha sorna, Lovecraft da en el último párrafo un giro radical a la historia que, si bien se podía intuir, coge desprevenidos a aquellos lectores que no lo conocen e ingenuamente esperaban un reconfortante final feliz. Sin embargo, podemos considerar que se trata de un doble final, feliz y trágico, si entendemos que lo que ocurría en el mundo de los sueños no se limitaba a ser un producto de su imaginación, sino que se trataba de una dimensión tan real como la nuestra, como ocurre en Dunsany. De hecho, dos décadas más tarde, Kuranés vuelve a aparecer en *The Dream-Quest of Unknown Kadath* en su mismo papel de dios de Celephaïs, Serannian y los demás reinos oníricos, por lo que podemos afirmar que, en efecto, el mundo onírico es una dimensión auténtica y paralela al mundo real, no un producto de la imaginación del protagonista.

Otro dato que afianza esta afirmación es el de que Lovecraft era un ateo y un materialista mecánico convencido, por lo que resulta hartamente difícil darle a *Celephaïs* una lectura mística religiosa en la que fuera la propia alma de Kuranés la que alcanzara el cielo, por mucho que luego se trate al protagonista de dios. Más bien, se trata de una cuestión de egos, del yo despierto y del yo durmiente: el durmiente alcanzó la sublimidad con el «sueño eterno», mientras que el despierto alcanzó la decadencia definitiva, la muerte. Muerte, por cierto, que se da al caer al mar, un elemento que, aunque no juegue un papel del todo importante, representa de nuevo el mal, y no solo podemos hacer esta interpretación por conocer el uso que hace habitualmente Lovecraft del mar, sino por la manera en que describe las olas que arrastran el cuerpo real de Kuranés, «played mockingly with the body of a tramp». La marea no solo «juega con su cuerpo de manera burlona»,

sino que para más inri lo arrastra hasta las rocas que hay bajo su antiguo hogar, Trevor Towers, vendida a un nuevo rico tras haber perdido su fortuna y su familia. Aquí, se nos explica confusamente que Kuranos tenía ascendencia noble, pero que en el declive económico que había sufrido y siendo el último de su linaje, había tenido que vender su antigua residencia, que en *The Dream-Quest of Unknown Kadath* se explica que es una antigua mansión gótica en la que habían nacido él y trece generaciones de antepasados suyos (Lovecraft, 1943: 480), lo que precisamente es análogo a la pérdida de la casa de su abuelo por problemas económicos. Todo sigue apuntando a una posible relación ontológica entre el protagonista y Lovecraft, pues este siempre señaló a una supuesta ascendencia noble inglesa y, en último término, a una, aunque investigaciones posteriores a su muerte revelaron que no era así. Por si fuera poco, vemos de nuevo la relación entre escritor y personaje en dos hechos: la creación de Celephaïs cuando Kuranos era niño y la melancolía omnipresente y obsesiva de ambos. El hecho de que la ciudad de Celephaïs se creara cuando Kuranos era un niño se puede poner fácilmente en relación, siguiendo la idea anterior de la creación del sueño-relato, con la temprana vocación de Lovecraft por la escritura, pues su primer relato, como ya expliqué en el epígrafe sobre su vida, se remonta a la edad de 5 años. De esta manera, el joven Kuranos y el joven Lovecraft comparten la misma pasión creadora en la que se regocijaban, que más tarde se concreta en sus ambiciones por llegar a Celephaïs y por convertirse en un buen escritor. Por otra parte, Lovecraft siempre sintió nostalgia por la casa de su abuelo, donde se crió, y por Providence.

De esta manera, podemos interpretar que la eternización de Kuranos y Celephaïs, al representar este último la fama y el aprecio del valor literario de los escritores, es una representación de la eternización que también logran los autores y sus obras al seguir siendo leídos tras su muerte, aun a pesar de que algunos hayan sido unos incomprendidos adelantados a su tiempo y hayan vivido, como es el caso del protagonista, una vida de miseria, pobreza o relativo anonimato. Además, tendría sentido que la aparición temprana de la entrada a Celephaïs en el fondo del abismo, que representa la muerte, apuntara a la necesidad de morir para llegar definitivamente a Celephaïs, es decir, para ser aclamado y leído por siempre, pues solo entonces se ha prestado atención a la vida de muchos autores, en contraste con la fama pasajera e intermitente que se disfruta en vida, lo que explica por qué no consigue quedarse en Celephaïs en su segunda visita. Volviendo a tomar a Kuranos como alter ego de Lovecraft, es fácil llegar a la conclusión final de que este relato demuestra el miedo de nuestro autor a no lograr nunca el reconocimiento de su valor literario en vida, lo que tristemente le acabó ocurriendo en cierta medida. Al menos, ahora sabemos que en la actualidad él también reina en su Celephaïs particular.

Por otra parte, vemos que el relato no muestra una erudición en los personajes como lo hacía *Dagon*, pues esta vez se presenta a un narrador en tercera persona que no está presente en ningún lado de la historia. Esto demuestra que gran parte del intelectualismo con el que asociamos a los personajes es en realidad el intelectualismo de la expresión del propio Lovecraft transmitida a

ellos mediante el narrador en primera persona. Sin embargo, sí encontramos a personajes inteligentes en los gases vivientes que visita Kuranos en su viaje a más allá del universo. Podemos ver cómo aquí la ciencia, la astronomía, las matemáticas y las dimensiones paralelas están muy presente, pues, por un lado, estos seres se dedican a la investigación con el objetivo de comprender el universo y habitan un plano existencial distinto al nuestro, más allá del cosmos y fuera de las leyes del plano euclidiano en el que vivimos; de ahí que se trate de un espacio en el que no existe la forma.

Además, la presencia del narrador omnisciente en tercera persona impone entre Lovecraft y el relato una distancia que no rebasa en ningún momento, con lo que mantiene la impersonalidad del relato de Poe, sin dejar influir de manera explícita sus sentimientos y emociones en la redacción del texto, como un simple cronista de sucesos que muestra objetivamente la psicología y pensamientos del protagonista y relata los hechos ocurridos. Como último elemento que tener en cuenta, el argumento también participa de la sencillez expresiva que Poe mostraba, pues, aunque Lovecraft juega con dos sentimientos opuestos durante toda la obra, la decadencia del mundo real con su trágico desenlace y la sublimidad del mundo onírico con su final feliz, el autor va alternando durante un argumento lineal entre las dos emociones, como si de un interruptor se tratase, mediante los saltos que se producen de la vigilia al sueño y del sueño a la vigilia.

3.2. Problemas traductológicos y revisión de la traducción

3.2.1. Nombres propios ficticios

La influencia de Lord Dunsany marcó la creación narrativa de Lovecraft en varios puntos, como ya he comentado, entre los que se encuentra la creación de nuevos nombres propios para personajes y lugares. Estos nombres propios suelen tener en Lovecraft una influencia clásica y oriental, presente en corrupciones de palabras de estas lenguas, afijos y lexemas extranjeros y grafías propias de la transcripción de otros idiomas al inglés. En el caso de «Tanarian Hills», el sufijo inglés de origen latino -ian es evidente; «plateau of Leng» recuerda a la brevedad y la escritura de la transcripción de ciertas palabras en chino; y «Celephaïs» muestra un dígrafo ph seguramente proveniente de la transcripción al inglés de la fi (φ) griega y una diéresis en la i, común en el alemán y en lenguas del este y sureste europeo. Esta estrategia inventiva se utiliza en las obras de alta fantasía para la creación de la atmósfera, que se basa en la creación de nombres que suenen extraños al oído, pero que a la vez tengan algún tipo de reminiscencia de otra lengua que sugiera alguna connotación o clasificación gramatical. De este modo, se transmite la sensación al lector de estar en una tierra extranjera, desconocida y lejana, a menudo ubicada en todo un mundo ficticio, lo que hace que este recurso sea ideal para la desvinculación del lector del mundo real. Su

traducción, sin embargo, no es tan ideal, pues habrá que decidir, según sea el caso, si es legítimo traducir el nombre o no. Los nombres propios ficticios encontrados en *Celephaïs* son los siguientes:

Antropónimos	Topónimos			
<ul style="list-style-type: none"> • Athib • Kuranés • Kynaratholis 	<ul style="list-style-type: none"> • Celephaïs • Cerenerian Sea • Innsmouth 	<ul style="list-style-type: none"> • Mount Aran • Naraxa (River) • plateau of Leng 	<ul style="list-style-type: none"> • Street of Pillars • Serannian • Tanarian Hills 	<ul style="list-style-type: none"> • temple of Nath-Horthath • Trevor Towers • Valley of Ooth-Nargai

Tabla 6. Antropónimos y topónimos ficticios en *Celephaïs*

Al igual que ocurrió en *Dagon*, el primer problema que encontramos para la traducción de *Celephaïs* es, precisamente, cómo traducir el nombre de la ciudad y el título homónimo, si es que precisa algún cambio. «Celephaïs», como ya he dicho, presenta una reminiscencia probablemente griega, mediante el dígrafo ph, y turca, mediante la diéresis de la i. La razón por la que afirmo que probablemente «Celephaïs» venga de estas lenguas tiene que ver con la descripción de la ciudad. Como ya comenté en el desarrollo teórico, Lovecraft se aficionó desde muy joven a las obras clásicas, como la *Odisea* o la *Ilíada*, y orientales, como *Las mil y una noches*, razón por la que en *Celephaïs* observamos una enorme influencia bizantina en la descripción de la ciudad y su entorno. Elementos que hacen esto visible son los minaretes de Celephaïs, que automáticamente hacen al pensar al lector en imágenes como la de la mezquita de Santa Sofía, en Estambul, la presencia repetida de galeras y del mar, que recuerdan al Mediterráneo y a barcos de la época clásica griega, o la elección del hachís como estupefaciente para volver al mundo onírico. Una vez aclaradas las reminiscencias que evoca «Celephaïs», podemos proceder a su traducción, que evidentemente debe consistir en mantener el efecto producido en inglés. En esta ocasión, Francisco Torres ha optado por mantener la ph y suprimir la diéresis, a fin, según interpreto, de hacer más familiar la palabra con respecto al lector español. Por mi parte, sin embargo, no veo adecuado este segundo cambio, pues supone una pérdida de la reminiscencia del turco que, como hemos visto, está presente debido a la influencia heleno-turca en el paisaje. En cuanto a la phi, la transcripción al castellano es la del dígrafo ph, por lo que mi propuesta de solución sería dejar el título y la ciudad como aparece en el original: «Celephaïs».

Con respecto al monte Aran, una posible castellanización como Arán daría problemas, ya que recuerda al topónimo del valle de Arán y suscitaría otro tipo de sensaciones en el lector. De hecho, teniendo en cuenta la presencia de elementos de oriente próximo, y el sonido bíblico de este nombre, no resultaría extraño que fuera una corrupción del nombre del monte Ararat o del río Aras. Por ello, creo que lo más conveniente es mantenerlo sin tilde y con su acento original en la primera sílaba. Un caso similar se da con «Kynaratholis», «Kuranés», «Ooth-Nargai» y «Nath-Horthath», pues un intento de castellanización como «Quinarazolis», «Curanes», «Uz-Nargai» y «Naz-

Jorzaz» caería en una domesticación extrema de estos nombres y perdería el efecto visual extranjero.

Por otro lado, los accidentes geográficos que acompañan a estos nombres propios deben evidentemente traducirse (recordemos que la norma indica que el accidente debe ir en minúscula), pues no hacerlo resultaría una gran pérdida semántica, por lo que «Valley of Ooth-Nargai» quedaría como «valle de Ooth-Nargai» y «plateau of Leng» como «meseta de Leng». Del mismo modo, los nombres genéricos de edificios y calles deberán traducirse (también manteniéndose en minúscula): «temple of Nath-Horthath» por «templo de Nath-Horthath» y «Street of Pillars» por «calle de los Pilares». Sin embargo, hay que hacer una matización en cuanto a Trevor Towers, dado que no se trata de unas torres llamadas Trevor, sino que es el nombre que recibe la mansión de Kuranos o el terreno en el que se encuentre esta. Así, traducirlo sería algo similar a traducir el nombre de Innsmouth, que debe quedarse tal como es, como el nombre de un pueblo de Inglaterra. En cuanto a Francisco Torres, las palabras *temple*, *valley*, *mount/s*, *street* y *sea* se han traducido por su equivalente correspondiente, aunque *hills* se ha preferido traducir por «montes». Dado que se habla también de un monte y, tanto en inglés como en castellano, un monte es mayor que una colina, considero que la opción más adecuada es traducir *hills* por «colinas», que es su traducción habitual. Por otra parte, los accidentes geográficos que acompañan a los topónimos llevan mayúscula, que según la norma actual debería corregirse y escribirse en minúscula, aunque en una ocasión «valle de Ooth-Nargai» aparece escrito en minúscula, lo que probablemente se trate de una errata. Francisco Torres, ante el caso de Trevor Towers, ha decidido traducirlo por Torres Trevor, pues el lector inglés si entiende la palabra *Towers* como «torres», pero al no ser este el significado real de la palabra en este empleo, recomiendo considerar Trevor Towers como un nombre propio en su totalidad y, por tanto, mantenerlo tal cual.

Como resulta evidentemente, London se debe traducir por su equivalente convencional castellano, Londres. Un detalle que cabe reflexionar en cuanto a la aparición de Londres en el relato es por qué se escoge una ciudad real tan conocida en lugar de un lugar ficticio más como todos los demás de la obra. El motivo es que tiene la función de contrastar el mundo real con el mundo onírico, función que se ve reforzada al tratarse de la ciudad británica más conocida, por no decir que quizá sea la única razón por la que la estrategia funciona. Toda la miseria de Kuranos ocurre en Londres, en el mundo real, y, cuando despierta una de las veces, lo primero que menciona el narrador es que vuelve a estar en Londres. De este modo, se asocia Londres con la decepción, la frustración, el horror... En definitiva, Londres encarna la decadencia del mundo real, mientras que Celephaïs, la sublimidad del mundo onírico.

Una cuestión diferente la encontramos en «Tanarian Hills» y «Cerenerian Sea», que parecen llevar el sufijo inglés -arian (en el segundo caso, alterado como -erian), un sufijo que indica procedencia, por lo que posiblemente señalen que las zonas geográficas que los albergan se

llaman Tana, Tanar o Tanaria y Cerene o Cereneria, aunque esto ya sería suponer demasiado si tenemos en cuenta la poca información que nos aporta el texto a este respecto. Sin embargo, esa es la sensación que transmiten estas palabras, por lo que, en castellano, deberemos tratar de mantener la misma impresión. Dado que nuestra lengua comparte con el inglés la herencia latina, de hecho, una herencia mucho mayor, y que el sufijo *-arian / -erian* proviene del latín, lo más sensato resulta a mi juicio traducir este sufijo, respectivamente y según corresponda, por *-ario / -aria* y *-erio / -eria*. De esta manera, optaría por traducir «Tanarian Hills» y «Cerenerian Sea» por «colinas Tanarias» y «mar Cerenerio». Algo curioso sobre este último topónimo es que parece ser un caso de juego de palabras con la palabra *serene*, «sereno» en castellano, cuya escritura se corrompió intencionadamente con el cambio de la *c* por la *s*, de manera que el mensaje que subyace en este topónimo refleja la serenidad y la calma de este mar, una noción muy acorde con la perfección de la ciudad Celephaïs y el mundo onírico. Aunque la alteración en inglés de la *s* por la *c* es de tipo visual y no afecta a la pronunciación como sí ocurre en castellano, no considero que haga falta revertirlo, por lo que sigo manteniendo que la traducción debería ser «mar Cerenerio», como también ha hecho Francisco Torres.

«Naraxa» no parece suponer ningún problema y ni siquiera lleva la palabra *river*, aunque se sobrentiende que se trata de un río. Por otro lado, el topónimo que más problema parece suponer es «Serannian», ya que recuerda al sufijo *-ian*, de mismo significado que *-arian*, pero carece de mucho sentido, ya que es la propia ciudad la que tiene nombre de gentilicio. La funcionalidad del sufijo de las colinas Tanarias o el mar Cerenerio es análoga a la del sufijo topónimos reales, pues lo que indican es que ese mar y esas colinas pertenecen a una cierta región, lo que no suele ocurrir con las localidades. Dado que no se encuentra un motivo legítimo para transcribir este topónimo, la opción recomendada es la que escogió Francisco Torres, preservar la forma original.

3.2.2. *Verba ómnibus*

Como he explicado durante el análisis interpretativo, este relato trata el tema del horror y la decadencia del mundo real de una manera sutil, mediante hechos más que mediante palabras. De este modo, vemos que las palabras con escasa carga semántica son pocas, a diferencia de la gran cantidad de *verba ómnibus* que encontrábamos en *Dagon*, donde el horror se trata directamente y sin tapujos y la exposición a elementos abyectos es constante. Por otro lado, el exceso de adjetivación, el uso del adjetivo prioritariamente connotativo y la utilización de los *verba ómnibus* convergen en la creación de imágenes añadidas a cada sustantivo modificado, con lo que se crea un escenario rico en elementos visuales, de marcada temática fantástica y épica gracias

al uso de literatismos típicos del género y arcaísmos que luego repasaré. Los casos de *verba ómnibus* que aparecen son los siguientes¹⁹:

Texto original	Texto meta
1. [...] he found a <i>hideously</i> ancient wall or causeway of stone zigzagging along the ridges and valleys [...]	1. [...] descubrió una especie de muralla o calzada empedrada, <i>espantosamente</i> antigua, que zigzagaba a lo largo de cordilleras y valles [...]
2. Whilst they strove to strip from life its embroidered robes of myth, and to shew in naked ugliness the foul <i>thing</i> that is reality, Kuranés sought for beauty alone.	2. Mientras que ellos se esforzaban despojar la vida de sus bordados ropajes del mito y mostrar con desnuda fealdad lo repugnante que es la realidad, Kuranés buscaba tan sólo la belleza.
3. [...] laughing winged <i>things</i> that seemed to mock the dreamers of all the worlds.	3. [...] y seres alados y rientes que parecían burlarse de los soñadores de todos los mundos.
4. Hasheesh helped a great deal, and once sent him to a part of space where <i>form</i> does not exist [...]	4. El hachís le ayudó enormemente, y en una ocasión le trasladó a una parte del espacio en la que no existen las formas [...]
5. More than ever Kuranés wished to sail in a galley to the far places of which he had heard so many <i>strange</i> tales [...]	5. Más que nunca deseó Kuranés zarpar en una galera hacia lejanos lugares, de los que tantas historias extrañas había oído [...]
6. But some of us awake in the night with <i>strange</i> phantasms of enchanted hills and gardens, of fountains that sing in the sun [...] and of <i>shadowy</i> companies of heroes that ride caparisoned white horses along the edges of thick forests [...]	6. Pero algunos de nosotros despiertan por la noche con extraños fantasmas de montes y jardines encantados, de fuentes que cantan al sol [...] y de oscuras compañías de héroes que cabalgan enjaezados caballos blancos por los linderos de bosques espesos [...]

De todos los aquí expuestos, solo los casos 1-3 corresponden al uso más frecuente de los *verba ómnibus* en la literatura lovecratiana en general, la insinuación del horror, mientras que los casos 4-6 (así como los otros 4 casos de *strange* que no explicito aquí por ser idénticos a estos) muestran el carácter fantástico de lo descrito.

En el caso 1, vemos que Francisco Torres ha traducido acertadamente *hideously* por «espantosamente», pues ambas palabras denotan un cierto horror subjetivo que realmente no aporta ningún dato importante sobre la muralla, si bien es cierto que Torres ha realizado una inversión sintáctica y ha vuelto a separar esta palabra del núcleo al que acompaña. Esto, por una

¹⁹ Se han omitido los casos en los que estas palabras tenían un uso genérico.

parte, rebaja la fuerza de la subjetividad expresada, ya que «espantosamente» ha quedado en un segundo plano y, para que se marque el efecto visual, el adjetivo debe ir delante del núcleo. Por otra parte, interrumpe la fluidez de la frase con una explicación tangencial e innecesaria, por lo que mi propuesta es mantener la locución «espantosamente antigua» delante del núcleo «especie de muralla». No obstante, el recurso de «especie de» resulta bastante adecuado, pues en castellano es necesario para la construcción de la frase y para que suene bien, además de tratarse de un *verbum ómnibus* que no aporta ningún significado real, solo un ligero matiz de indefinición.

En el caso 2, nos encontramos con un *thing* que sugiere varias posibilidades de traducción distintas. Una de ellas sería la supresión de esta palabra y la traducción de «foul thing» por «repugnancia», aunque quizá carezca de fuerza por sí sola a pesar de seguir transmitiendo su matiz de horror subjetivo, pues el inglés muestra una perífrasis en la que «foul thing that is reality» reincide sobre sí misma. De este modo, habría que buscar una estructura similar que mediante una perífrasis transmitiera el énfasis en sí misma y el matiz de subjetividad, como «la cosa tan repugnante que es la realidad» o «lo repugnante que es la realidad», como propuso Francisco Torres, que resulta más natural y trasmite la misma impresión.

En el ejemplo 3, se habla de unas criaturas burlonas que, por lo que sabemos gracias a la interpretación del relato, podrían identificarse con críticos o simplemente gente que menoscaba el trabajo literario de los demás «soñadores». Así, estos seres encarnan parte de la agonía del mundo real, por lo que la traducción de Francisco Torres por «seres» se me queda algo escasa, ya que un ser es algo indefinido sin una connotación negativa, mientras que una criatura es también un algo indefinido que alberga a veces un matiz de abyección. Por ello, prefiero su traducción por «criaturas» antes que por «seres».

Form en el idiolecto lovecraftiano suele hacer aparición con el fin de señalar el horror aludiendo a la falta de palabras para describir la figura de algún horrendo ser, pero, aquí, en el caso 4 y único en *Celephaïs*, este *verbum ómnibus* contribuye a la representación visual fantástica, de la mano de las ideas físicas y metafísicas del fragmento en el que está presente. Lo mismo ocurre con *strange* en los casos 5 y 6 y en el resto de casos del relato, que no tiene una connotación negativa, pero sí igualmente subjetiva. Esto tenemos que tenerlo muy en cuenta para realizar una traducción adecuada, pues lo extraño suele tener una connotación negativa, y la connotación lo es todo en estos relatos. Así, no me parece correcta la traducción de Francisco Torres, que utiliza «extraño» en lugar de otras palabras como «insólito» o «inusual», que se ajustan más a la connotación deseada por Lovecraft. Además de *strange*, en el caso 6 se utiliza la palabra *shadowy*, que a menudo tiene carácter literario y suele traducirse por algún literatismo como «umbrío», pero que aquí tiene carácter subjetivo y sugiere misterio, por lo que una buena manera de traducirlo sería, precisamente, «misteriosas», a diferencia de la traducción oficial, que lo traduce por «oscuras», con lo que se produce un falso sentido.

3.2.3. Expresión lingüística

Toda la expresión lingüística de *Celephais* está fuertemente marcada por un estilo literario, que no solo se construye mediante literatismos y algunos arcaísmos, sino también mediante los usos especiales del adjetivo y los *verba ómnibus* descritos en el epígrafe anterior, así como mediante estructuras sintácticas frecuentes en textos literarios. Los arcaísmos, literatismos y las estructuras sintácticas literarias sirven al igual que antes para la creación de la atmósfera fantástica, pues se despegan del lenguaje común y centran la atención sobre sí mismos, sobre el propio lenguaje, con lo que se recuerda que se trata de un texto escrito y se desvincula de lo mundano y lo natural. Por otro lado, también observamos que la creación atmosférica está en gran medida basada en tecnicismos y palabras específicas de ciertos aspectos de temática épica. De esta manera, se habla de caballeros, se describen sus armaduras y ropajes específicos, se habla sobre sus caballos, se recurre a la presencia de arquitectura de otras culturas..., en definitiva, una serie de elementos temáticos que enriquecen enormemente la escenografía creada.

Texto original	Texto meta	Propuesta
1. [...] then the rift appeared again, and he <i>beheld</i> the glittering minarets of the city [...]	1. [...] luego apareció la grieta de claridad una vez más, <i>contempló</i> los relucientes alminares de la ciudad, [...]	1. [...] luego, apareció nuevamente la grieta y <i>contempló</i> los resplandecientes minaretes de la ciudad [...]
2. [...] but as the highest of the city's <i>carven</i> towers came into sight [...]	2. [...] pero cuando las más elevadas de las torres <i>esculpidas</i> de la ciudad surgieron a la vista [...]	2. [...] pero al punto de <i>atisbar</i> las más elevadas de las <i>esculpidas</i> torres de la ciudad [...]
3. [...] astride roan horses and <i>clad</i> in shining armour with tabards of cloth-of-gold curiously emblazoned [...]	3. [...] montados sobre caballos ruanos y <i>ataviados</i> con relucientes armaduras, y cuyos tabardos tenían bordados extraños blasones con hilo de oro [...]	3. [...] montados sobre caballos ruanos y <i>ataviados</i> con relucientes armaduras cuyos tabardos de tela de oro estaban curiosamente blasonados.
4. [...] and early villagers <i>courtesied</i> as the horsemen clattered down the street	4. [...] y los madrugadores aldeanos hicieron una <i>reverencia</i> al paso de los caballeros, entre el resonar de los cascos, [...]	4. [...] y los madrugadores aldeanos se <i>prosternaban</i> al paso del resonar de los cascos de los caballos hasta el final de la calle [...]

5. [...] when he had <i>slipt</i> away from his nurse and let the warm sea-breeze lull him to sleep [...]	5. [...] cuando había huido de su niñera y había dejado que la brisa del mar le aquietara y le durmiera [...]	5. [...] cuando se había <i>escabullido</i> de su niñera y había dejado que la cálida brisa del mar lo aquietara hasta dormirse [...]
6. And Kuranés reigned <i>thereafter</i> over Ooth-Nargai and all the neighbouring regions of dream [...]	6. Y Kuranés reinó en Ooth-Nargai y las regiones vecinas de los sueños [...]	6. Y Kuranés reinó <i>por siempre</i> sobre Ooth-Nargai y todas las regiones de ensueño vecinas [...]
7. [...] and he met the cortege of knights come from Celephaïs to bear him <i>thither</i> forever.	7. [...] y encontró el cortejo de caballeros que venían de Celephaïs para <i>llevarle allí</i> por siempre.	7. [...] y dio con el cortejo de caballeros llegados de Celephaïs para <i>conducirlo allende</i> por siempre.

Tabla 7. Arcaísmos en Celephaïs

Como vemos, en todos los casos excepto en el 2 hay un arcaísmo de fácil solución, pues son palabras que no han necesitado de estrategias de compensación o inversión, como la compensación empleada en varios casos de *Dagon* ante la falta de equivalente. Así, *beheld*, *clad* y *thereafter* los he traducido por sus pares lingüísticos habituales, «contempló», «ataviado» y «por siempre», que son respectivamente un verbo de tono elevado y ligeramente literario (que no un literatismo *per se*), un literatismo y una locución adverbial también de tono elevado y literario. Francisco Torres, ha traducido estos dos primeros arcaísmos de la misma forma, pero ha suprimido el tercero, *thereafter*, quizá por un descuido, quizá por no encontrar un par lingüístico adecuado. Lo que es seguro es que no se puede omitir, pues resta gran parte de la fuerza expresiva del comienzo de la conclusión del relato.

En cuanto a *courtesied* y *slipt*, estos han supuesto una reflexión algo más elaborada, pues a falta de un arcaísmo o literatismo adecuados, he tenido que recurrir a palabras de uso menos frecuente. El empleo de estas palabras de baja frecuencia de uso desempeña la misma función que el empleo del arcaísmo o del literatismo, que es la de resultar llamativas al lector para reincidir en el hecho de que se ha empleado esa palabra en la redacción y volver a poner énfasis en la artificialidad del texto escrito, si bien estas palabras de uso menos frecuente pueden variar según el caso en cuanto al grado en que llaman la atención, a diferencia de los arcaísmos y literatismos, que tienen una notoriedad muy marcada. Por tanto, mi propuesta de traducción ha sido «se prosternaban», para *courtesied*, y «escabullido», para *slipt*, mientras que Francisco Torres ha optado por una estrategia de generalización mediante «hicieron una reverencia», que no se adecúa correctamente al valor durativo del *as ni* realiza un énfasis sobre sí misma, y «huido», que pasa igualmente desapercibido. En la misma oración de *slipt*, vemos la aparición del verbo *lull*, un

literatismo cuyo valor expresivo sí se ha mantenido correctamente mediante el verbo «aquietar». No obstante, vuelve a realizar una generalización en el caso 7, donde *thither* se ha traducido por un genérico «allí», en vez de traducirse sencillamente por un «allende», que es un arcaísmo de mismo significado.

Finalmente, el arcaísmo que más problema ha dado para su traducción ha sido el número 2, *carven*, para el que no he encontrado un arcaísmo equivalente. Mientras que Francisco Torres ha optado por una generalización, yo he preferido una estrategia de compensación por la que he dado el valor arcaico a «came into sight», como «atisbar», lo que también ha requerido evidentemente una modulación en la que las torres han pasado de ser el sujeto a ser el complemento directo, lo que a su vez también resulta en una tercera estrategia de traducción: una condensación. Además, el sentido incoativo de *as* no estaba correctamente expresado, por lo que lo he refinado mediante un «al punto de atisbar».

A pesar de no tratarse de una cuestión de arcaísmos o literatismos, no puedo proceder a la siguiente parte del epígrafe sin hacer un especial detenimiento en la traducción de Francisco Torres del caso 3, cuya problemática pertenecería al apartado anterior de *verba ómnibus* y adjetivos visuales y al apartado posterior sobre figuras retóricas. La oración se va desarrollando sin esfuerzo hasta la palabra «armaduras», a partir de la cual comienzan los problemas, empezando por la traducción de *with*. Su solución ha sido una trasposición al pronombre relativo «cuyos», hasta ahí correcto, pero ha decidido interrumpir el desarrollo original de la frase para introducir la información supeditada a *armour* mediante una cláusula explicativa. Esto no solo relega dicha información a un segundo plano no presente en el original, sino que, además, rompe con la fluidez original, lo que dificulta una lectura seguida. Más adelante vemos la palabra *curiously*, que evidentemente se trata de un *verbum ómnibus* para producir la imagen de fascinación y fastuosidad de los ropajes, lo cual «extrañamente» no trasmite en absoluto por su connotación ligeramente negativa. *Emblasoned*, literatismo relacionado con esta temática, cumple una función similar, pero pierde fuerza al dividirse mediante una disolución en «tener blasones bordados» y también al haberse generalizado. Por último, nos queda el curioso *cloth-of-gold*, acerca del cual una pequeña labor de documentación descubre rápidamente que no se trata de un hilo de oro exactamente, como entendió Francisco Torres, sino que es el nombre con el que se denomina un tipo de tela de la época medieval confeccionada con hilo de seda y oro y de color dorado. Si bien podemos entender que en el momento en que se tradujo este libro por primera vez, 1982, versión que reviso, no se disfrutaba de la facilidad que dan hoy día los avances tecnológicos, sí resulta reprobable que no se realizara una mejor labor de documentación mediante los métodos disponibles en la época.

Texto original	Texto meta	Propuesta
1. [...] commenced to sail out into the <i>billowy</i> Cerenerian Sea that leads to the sky.	1. [...] y salieron al Mar Cerenario ²⁰ que llega hasta el cielo. [...]	1. [...] y zarparon al <i>ondeante</i> mar Cerenerio, que llega hasta el cielo.
2. The abyss was now a <i>seething</i> chaos of <i>roseate</i> and <i>cerulean</i> splendour [...]	2. El abismo era un caos <i>hirviente</i> de <i>rosáceo</i> y <i>cerúleo</i> esplendor [...]	2. El abismo era un caos <i>bullente</i> de <i>rosáceo</i> y <i>cerúleo</i> esplendor [...]
3. [...] and floated <i>gracefully</i> down past glittering clouds and <i>silvery coruscations</i> .	3. y descendía flotando <i>graciosamente</i> a través de las nubes <i>luminosas</i> y plateados <i>centelleos</i> .	3. [...] y descendía flotando <i>grácilmente</i> a través de resplandecientes nubes y <i>argénteos centelleos</i> .
4. [...] the abyss where all the village and all the world fell abruptly into the <i>unechoing</i> emptiness of infinity [...]	4. [...] abismo donde el pueblo y el mundo caían súbitamente en un vacío infinito [...]	4. [...] el abismo donde todo el pueblo y el mundo entero se sumía bruscamente en la infinidad de un vacío <i>ensordecedor</i> [...]
5. [...] a golden <i>glare</i> came somewhere out of the east and hid all the landscape in its <i>effulgent</i> draperies.	5. [...] una luz radiante y dorada surgió de occidente y vistió el paisaje con refulgentes ropajes.	5. [...] un fulgor dorado surgió de algún punto de occidente y vistió el paisaje con sus radiantes ropajes.

Tabla 8. Literatismos en Celephaïs

En el caso 1, vemos de nuevo el literatismo *billowy*, aparecido en *Dagon* como sustantivo, que Francisco Torres parece no haber sabido cómo traducir, por lo que ha optado por suprimirlo. De nuevo, mi propuesta es recurrir otra vez al arcaísmo «onda», esta vez como «ondeante». Además, vemos un uso epítetico de la subordinada que modifica a Cerenerian Sea, pues en varias ocasiones se realiza una afirmación similar que resalta la cualidad fantástica del mar. Por otro lado, aquí el verbo *sail* tiene el sentido de comenzar a navegar, por lo que el verbo más correcto en castellano y que más acompaña al tono del relato es «zarpar», un tecnicismo que ayuda eficazmente a la creación atmosférica.

El caso 2, presenta dos adjetivos de fácil traducción, «rosáceo» y «cerúleo», pues en ambas lenguas provienen del latín y, por tanto, han mantenido el mismo significado, además del carácter

²⁰ Presenta una errata, pues en la única otra mención del relato dice «Mar Cerenerio».

literario. *Seething*, por otra parte, me parece que ha sido neutralizado en la traducción de Francisco Torres, por lo que yo propongo «bullente», que es una voz más culta y de uso menos frecuente.

En cuanto al caso 3, vuelve a ocurrir que nos encontramos con adjetivos que deben ir delante del sustantivo para la proyección de la imagen de fantasía, no detrás, como aparecen en la traducción que he revisado. Uno de ellos es *silvery*, literatismo que se ha neutralizado en la traducción oficial y que yo prefiero traducir por su equivalente literario «argénteo», descartando «argentino» por evocar también el gentilicio. Aquí, aparece también *gracefully*, un adverbio que, en detrimento del «graciosamente» de la traducción de Torres, recomiendo traducir por «grácilmente», pues no tiene otros usos y matices que puedan alterar el efecto producido en el receptor.

En el caso 4, encontramos *unechoing*, palabra muy poco frecuente cuyo significado es «que no permite la reverberación de sonido», por lo que mi propuesta es «ensordecedor», de mayor uso que *unechoing*, pero, aun así, de frecuente uso en literatura y significado muy parecido, con lo que resulta una opción adecuada. En conjunto, volvemos a ver cómo esta palabra ayuda a la creación de la imagen, además, curiosamente, mediante una figura retórica llamada paradoja, pues, a primera vista, no parece concordar semánticamente con la palabra «vacío». Sin embargo, al entender que el abismo es la representación de la muerte, la «infinidad de un vacío ensordecedor» cobra bastante sentido. Por desgracia, vemos que Francisco Torres ha omitido *unechoing*, quizá por no entender la relación metafórica del abismo y la muerte, lo que no le habría permitido encontrar un par lingüístico adecuado.

Por último, en el caso 5, Francisco Torres ha realizado una disolución para expresar *glare*, «luz radiante», y ha traducido adecuadamente *radiant* por «refulgentes», un cultismo también de tono literario. Sin embargo, mi recomendación es curiosamente inversa, pues, para preservar la condensación de la palabra *glare*, he optado por utilizar un par lingüístico que se ajusta perfectamente a su significado, «fulgor», y traducir *radiant* por su par lingüístico más literal, «radiante». Por otro lado, aparece *draperies*, palabra común en novelas de temática fantástica y medieval, por lo que «ropajes» encaja a la perfección.

3.2.4. Aspectos retóricos

En mayor medida que como ocurría en *Dagon*, podemos ver ejemplos de parataxis que ayudan a la lograr una sencillez expresiva a nivel sintáctico y agilizar la lectura. Sin embargo, al no haber un narrador en primera persona sino un narrador en tercera, los procesos mentales no se marcan excepto en contadas ocasiones en las que se describe explícitamente qué siente el protagonista.

Texto original	Función	Texto meta
1. [...] then the rift appeared again, <i>and</i> he beheld the glittering minarets of the city [...]	Los hechos suceden justo uno tras del otro. La relación sintáctica es de igualdad. La coma, sin embargo, marca la concatenación de hechos.	1. [...] luego apareció la grieta de claridad una vez más, <i>contempló</i> los relucientes alminares de la ciudad [...]
2. [...] where the west wind flows into the sky; <i>but</i> as the highest of the city's <i>carven</i> towers came into sight [...]	Se enfatiza el matiz incoativo de <i>as</i> .	2. [...] donde el viento de poniente sopla hasta el cielo; pero cuando las más elevadas de las torres <i>esculpidas</i> de la ciudad surgieron a la vista [...]
3. All was as of old, <i>nor</i> were the marble walls discoloured, <i>nor</i> the polished bronze statues upon them tarnished.	Se reincide en lo dicho a modo de ejemplificación.	3. Todo era antiguo, aunque los mármoles de sus muros no habían perdido su frescor, ni se habían empañado las pulidas estatuas de bronce que sostenían.

Tabla 9. Parataxis en Celephaïs.

Como se puede apreciar en los casos 1 y 2, la traducción de *and* y *but* es sencilla, pues basta con traducirlos por su par lingüístico más habitual en castellano, «y» y «pero». El punto y coma, de nuevo, debe adaptarse por una coma como dictan las normas de la ortografía castellana. Vemos que Francisco Torres ha realizado una supresión de la conjunción en el caso 1, un asíndeton, con lo que sintácticamente comienza una enumeración de acciones, aunque está mal expresada ya que solo hay dos acciones, «aparecer» y «contemplar». Se entiende que el error proviene de la enumeración de objetos directos del verbo «contemplar», pero estos no hacen que deje de ser necesaria la conjunción entre las dos acciones coordinadas. En el caso 2, vemos que la traducción de *but* ha sido correcta, pero que se ha vuelto a utilizar indebidamente el punto y coma.

El caso 3, por su parte, requiere una estrategia de disolución, pues *nor* presenta un matiz de coordinación y negación que no podemos converger en una palabra sola. Por ello, la traducción más acertada sería la de «así como tampoco se habían descolorido las paredes de mármol», que contiene ambos matices. Además, este caso presenta una estructura distributiva de «nor..., nor...», que en castellano correspondería a «así como tampoco..., ni...». Francisco Torres no parece haber entendido mucho de este enunciado, empezando por «All was as of old», que no quiere decir «Todo era antiguo», sino que «Todo era como antaño», según traduzco yo. De este error de comprensión,

se deriva el siguiente falso sentido del «aunque» por el que traduce *nor*, que como ya he dicho, es coordinante y negativo, pero no concesivo, por lo que mi propuesta es la que di más arriba.

Como ejemplos de anáfora en este relato, encontramos la cláusula «where the sea meets the sky», que se repite a modo de epíteto clásico hasta en cinco ocasiones, en todas ellas al final del enunciado, de modo que se refuerza la cualidad fantástica del mar y de las regiones que se encuentran en aquel lugar. También se encuentra una única cláusula epitética que constituye una variante de esta en «the Cerenerian Sea that leads to the sky», con la que hay que tener cuidado, pues en castellano su valor explicativo requeriría una coma. Por tanto, se trata de un recurso retórico que en la traducción se ha de evitar alterar y que en este relato no presenta ninguna complicación. Como se puede apreciar, la traducción propuesta por Francisco Torres es «donde el mar se junta con el cielo», «en las que el cielo se junta con el mar» y «donde el cielo se junta con el mar» («al Mar Cerenerio que llega hasta el cielo» en el caso de la otra cláusula), traducción que no considero del todo correcta, pues se debe seguir siempre la misma estructura, al igual que se hace en el original, de modo que la frase quede grabada en la mente del lector. En cuanto al epíteto del mar Cerenerio, en castellano requiere la coma, pues, si se omite, se da a entender que existen más mares Cerenerios y este es precisamente el que llega hasta el cielo; en definitiva, un error absurdo en el que no se ha de incurrir.

3.2.5. Cuestiones tipográficas

Este relato no plantea cuestiones de tipografía alternativa, como sí ocurre en *Dagon*.

3.2.6. Referentes culturales

Así como en *Dagon* encontrábamos referencias a varios autores como Poe y Doré, en este relato encontramos una única referencia a un artista. Se trata de la mención a Chaucer cuando el protagonista siente que el paisaje está sufriendo una regresión temporal y el narrador comenta que la arquitectura del entorno era la que habían contemplado Chaucer y sus antepasados. De nuevo, mi recomendación es la misma: dejarlo sin ninguna aclaración, como hizo Francisco Torres, o añadir una nota al pie explicando que Chaucer fue un escritor del siglo XIV.

Poco antes, también se menciona Surrey, que es un condado del sureste de Inglaterra. Esto quiere decir que Innsmouth, la ciudad natal del protagonista donde se encuentra la mansión de Trevor Towers, está ubicado en algún lugar del sudeste inglés, probablemente, en algún lugar entre Portsmouth e Eastbourne si consideramos que se mueven en línea recta desde Londres y pasan por Surrey hasta llegar al mar. Ante la aparición de Surrey en el texto, podríamos optar por una estrategia de explicitación y añadir «condado» delante del topónimo, pero teniendo en cuenta el poco significado que aporta y que el texto original se publicó en una revista *pulp* americana, no parece que Lovecraft tuviera especial interés en que su lector aprendiera dónde está, más allá de

saber que está entre Londres y el mar. Aun así, si se quisiese, se podría añadir una nota explicativa a pie de página. A este respecto, Francisco Torres ha optado por no hacer ninguna explicitación.

4. Otros problemas traductológicos

4.1. Citas textuales

Además de los problemas y dificultades resaltados en estos dos relatos, cabe destacar una pequeña dificultad no presente en ellos. Resulta común encontrar citas al comienzo de los relatos y novelas de Lovecraft. Estas citas corresponden a fragmentos textuales de obras propias de otros autores, como la cita de Charles Lamb al comienzo de *The Dunwich Horror* (Lovecraft, 1929: 674), la cita de Baudelaire al inicio de *Hypnos* (Lovecraft, 1923: 223) o la cita de Algernon Blackwood al comienzo de *The Call of Cthulhu* (Lovecraft, 1928: 381). Estas citas sirven al autor para comenzar a crear la atmósfera de terror o fantasía que desea alcanzar y tienen un carácter parecido al de la prolepsis: apelar a la curiosidad del lector, conseguir intimidarlo y prepararlo para lo que está por llegar. En cuanto a su traducción, su solución es sencilla: encontrar la traducción más asentada de la cita. Solo en caso de que la cita no tuviera una traducción predominante entre otras, recomendaría traducirlas desde cero.

4.2. Variantes británicas

Como bien ilustra la hoja Variantes británicas del glosario terminológico²¹ que he realizado, Lovecraft siempre utiliza las formas británicas de palabras en inglés con variedad dialéctica. Así, utiliza *colour*, *realise*, *grey* y *autumn* en vez de *color*, *realize*, *gray* y *fall*, como cabría de esperar de él al ser americano. Como ya he comentado, esta preferencia se debe a su anglofilia extrema y a su creencia en su ascendencia inglesa y supone un problema difícil de traducir. Optar por alguna variedad del español de América latina sería una opción por la que muchos se decantarían, pero hay que tener en cuenta que no todas las lenguas tienen las mismas connotaciones y en muchos casos no se podría marcar esta diferencia. Otra opción es la de Francisco Torres, que en todos los textos recogidos en *Dagon y otros cuentos macabros* ha decidido suprimir este rasgo completamente. Mi recomendación, sin embargo, es una solución intermedia: en caso de encontrar elementos como unidades de medida, mantenerlo en el sistema original, pues resulta la única forma de darle la connotación inglesa a la obra. Esto, en realidad, supone una derrota parcial, pues, en el caso de esta obra y muchas otras, no es posible realizar dicha traducción literal.

²¹ V. Variantes británicas en el glosario (Anexo II)

RESULTADOS

Tras varios meses de duro trabajo, puedo al fin exponer los resultados que ha dado mi investigación y que se mostrarán a continuación en base a los objetivos planteados al comienzo del presente documento:

- *Características de la obra de Lovecraft.*

Tras la profundización en el contexto vital y literario de Lovecraft se ha podido comprobar qué elementos característicos multidisciplinares posee su obra a nivel general. Estas características se dividen en cuatro clases y pueden verse recapituladas en la tabla siguiente:

Novela gótica	Influencia de Poe	Influencia de Dunsany	Habituales en Lovecraft
<ul style="list-style-type: none"> • Atmósfera siniestra (distancia espacial y/o temporal del lector) • Elementos sobrenaturales • Estándar de normalidad • Foco en el villano • Héroe-villano, moralidad ambigua, contraposición de opuestos • Infundir miedo en el lector • Psicología de los personajes • Solo transmitir emociones, no pretender aleccionar 	<ul style="list-style-type: none"> • Derrota del razonamiento lógico y científico • Desintegración de la mente, locura y tensión mental • Exceso de adjetivación • Impersonalidad • Protagonista atormentado • Sencillez expresiva • Tipografía alternativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de nombres propios • Creación de nuevos mundos • Exceso de adjetivación • Fantasía épica y medieval • Mitología propia • Mundo onírico • Parataxis, quiasmos, anáforas • Reminiscencias clásicas y orientales 	<ul style="list-style-type: none"> • Arcaísmos, literatismos, cultismos y lenguaje desfasado • Arquitectura colonial • Astronomía, espacio y otras dimensiones • Descripción confusa, palabras que no definen • El mar y sus habitantes encarnan la maldad • Impotencia del ser humano y agonía existencial • Matemáticas y ciencias • Melancolía • Narrador en primera persona • Personajes cultos y expertos en antigüedades • Prolepsis y citas textuales • Racismo y clasismo • Referencias a artistas • Religión y ocultismo • Sueño-realidad, sublimidad-decadencia • Tradición y conocimientos • <i>Verba ómnibus</i>

Tabla 10. Características generales de la obra de Lovecraft

- *Problemas traductológicos.*

Una vez conocidas las características de la literatura de Lovecraft, he podido observar los problemas que *Dagon* y *Celephaïs* plantean para su traducción. Los problemas encontrados en estas dos obras se han clasificado en 6 categorías según las características que presentaban: nombres propios ficticios; *verba ómnibus*; expresión lingüística; aspectos retóricos; cuestiones tipográficas; y referentes culturales.

Además, se han expuesto en un epígrafe distinto otras dos categorías de problemas adicionales y de carácter general: citas textuales y variantes británicas.

- *Soluciones a los problemas encontrados.*

La revisión de la traducción de *Dagon* y *Celephaïs* por Francisco Torres Oliver presenta una serie de soluciones a los problemas traductológicos encontrados. Tras una detallada reflexión sobre cada problema y su solución más adecuada, se han evaluado las propuestas del traductor y he aportado mi recomendación personal. En la siguiente tabla se recogen los resultados del estudio en base a las estrategias más utilizadas por el traductor oficial y las estrategias que recomiendo y justifico en sus correspondientes apartados. Las estrategias mencionadas son las establecidas por Molina y Hurtado (Hurtado, 2002: 498-505), además de la omisión, establecida por Vázquez Ayora y explicada por ellas en el mismo documento y algunas estrategias específicas no comprendidas en su sistema. El orden de las estrategias empleadas marca su frecuencia de uso.

	Estrategia del traductor	Estrategia recomendada
Nombres propios ficticios	<ol style="list-style-type: none"> 1. Equivalencia 2. Calco 3. Préstamo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Equivalencia 2. Calco 3. Préstamo
<i>Verba ómnibus</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generalización 2. Omisión 3. Particularización 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Equivalencia 2. Traducción literal
Expresión lingüística	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generalización 2. Omisión 3. Disolución 4. Trasposición 5. Explicitación 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Equivalencia 2. Compensación 3. Traducción literal

Aspectos retóricos	1. Calco (ortográfico) 2. Inversión 3. Adaptación (ortográfica)	1. Traducción literal 2. Adaptación (ortográfica)
Cuestiones tipográficas	Respeto de la tipografía alternativa	Respeto de la tipografía alternativa
Referentes culturales	1. Préstamo	1. Préstamo
Citas textuales	–	Traducción convencionalizada Traducción propia
Variantes británicas	1. Adaptación	1. Adaptación 2. Traducción literal

Tabla 11. Estrategias propuestas a los problemas encontrados.

- *Elaboración de un glosario.*

La elaboración del glosario terminológico ha demostrado que la creación atmosférica de *Celephaïs* está basada en mayor medida que *Dagon* en terminología y palabras frecuentes en el idiolecto de Lovecraft, aunque, en cuestión de temática, muchas de estas palabras solo son afines a su idiolecto, pues no vuelven a emplearse en otras obras o se emplean poco. La redacción de *Dagon*, por otro lado, está basada en mayor medida en la insinuación del horror por medio de los *verba ómnibus*.

CONCLUSIONES

En primer lugar, la producción del glosario Términos frecuentes en la obra de H. P. Lovecraft ha demostrado ser de poca ayuda para la comprensión de las obras de Lovecraft, pues solo ha servido para poner de manifiesto lo que una lectura comprensiva y un análisis interpretativo ya apuntaban en un principio. Por tanto, podemos descartar que la realización de un glosario resulte de verdadera utilidad para la mejor comprensión de una obra de un autor cualquiera y afirmar que, en el caso de relatos cortos, la utilidad práctica es aún menor debido a la escasa frecuencia de los términos. Por otra parte, sí ha demostrado poseer una función ilustrativa aprovechable para el desarrollo práctico del presente trabajo, con una cierta utilidad especial a la hora de ubicar en el texto los términos importantes y realizar el estudio de las palabras más problemáticas del relato. Pello, también podemos aseverar que la presencia de un glosario de este tipo no ofrece una ayuda en la labor de traducción en sí misma, pero sí en la labor de estudio de casos dentro de análisis de traducciones por otros profesionales, pues ha servido para saber qué términos buscar en la obra y ubicar rápidamente los fragmentos necesarios que se habían de extraer con el fin de su posterior comparación.

En segundo lugar, se ha podido esclarecer y clasificar qué rasgos presenta la narrativa de Lovecraft, acciones necesarias para poder entender los matices y realizar interpretaciones del texto, algo que una lectura sin estas nociones no percibiría. Esto ha resultado ser, evidentemente fundamental en su traducción, pues muchos errores de la traducción que se ha revisado evidencian tener su base en el desconocimiento de la figura y obra de Lovecraft. En cuanto a los problemas que han demostrado presentar estas dos obras, podemos concluir varias cosas con respecto a cada uno de ellos.

La traducción de los nombres propios ficticios ha dado mucho juego, principalmente en *Celephaïs*, y tras las reflexiones expuestas, podemos concluir que hay tres maneras de abordar esta cuestión: si el nombre propio es importado, traducir por su equivalente (i.e. Dagón); si el nombre propio tiene un afijo reconocible para el lector inglés, traducir el afijo y preservar el lexema (i.e. mar Cerenerio); si el nombre propio es de invención propia y no tiene afijos reconocibles, tomar dicho nombre como préstamo de la lengua ficticia al castellano.

Los *verba ómnibus* realizan una función especial en Lovecraft, la de sugerir el horror con palabras de poca carga semántica, de manera que este no se aborda directamente, sino que se insinúa y se deja estimular la imaginación del lector. Por ello, estas voces tienen la misma función que el empleo especial del adjetivo subjetivo, típico de los autores del *fin de siècle*: la función de proyectar una imagen en la mente del lector. Esto quiere decir que habrá que tener extremo cuidado con su traducción, tanto a la hora de encontrar pares lingüísticos equivalentes como a la hora de reconocerlos y colocarlos en la oración, pues un par desacertado o un adjetivo mal ubicado impediría la correcta trasmisión de la imagen presente en el original.

La obra de Lovecraft presenta siempre distintos arcaísmos y literatismos que también sirven a este propósito visual, además de tecnicismos y palabras específicas de determinadas temáticas que configuran el escenario en el que se desarrolla la trama. De igual forma, es imprescindible su traducción por voces con la misma intención expresiva o mismo significado técnico, por lo que se debe recurrir no solo a la equivalencia, sino, en muchos casos, a la compensación mediante la traducción de palabras adyacentes por términos de misma expresividad, pues la equivalencia no es siempre posible. También se debe tener especial cuidado con su colocación, pues los adjetivos arcaicos y literarios también deben contribuir a proyección de la imagen en el lector.

Las figuras retóricas y la tipografía alternativa que presentan los relatos de Lovecraft, como en toda traducción literaria, deben preservarse en su traducción, pues modulan completamente la prosa de la obra y sirven a distintos efectos. Las dos figuras más utilizadas por el escritor son la parataxis, que configura el relato de manera ordenada y clara, y la anáfora, que marca a fuego una idea en la mente del receptor, a menudo, la concepción propia del horror del relato. La tipografía, por su parte, se altera mediante cursivas, mayúsculas o exceso de puntuación siempre con alguna intencionalidad enfática detrás. Por ello, la estructura debe alterarse lo mínimo posible, se debe evitar a toda costa la supresión de elementos, sobre todo si estos se repiten más adelante, y la tipografía debe respetarse en todo momento.

Lovecraft menciona a menudo a diversos artistas, y en muchos casos introduce citas de estos al comienzo de sus obras para preparar al lector, por lo que surge la duda de qué hacer con sus nombres y sus palabras textuales. Tras reflexionarlo, concluí que lo más sensato es no alterar el nombre que aparece el original, pues es como lo recibe el lector angloparlante, y, en todo caso, colocar una nota explicativa a pie de página, aunque esto se trata de algo opcional. En cuanto a las citas, se debe optar, en caso de que exista, por su traducción más difundida en el contexto lingüístico español, mientras que se recurriría a la traducción propia en caso de no existir una traducción convencionalizada.

Por último, Lovecraft, a pesar de ser americano, empleaba en su idiolecto palabras en su variante británica (*colour* por *color*, *autumn* por *fall*). Esto en castellano es casi imposible de reproducir, pues no podemos dar una connotación británica a nuestras palabras, salvo en el caso del sistema de medida británico, que, en caso de aparecer en el texto una unidad de medida, debe traducirse por su equivalente castellano en vez de adaptarse a nuestro sistema métrico para producir esa impresión inglesa que dan sus textos.

Todas estas consideraciones conforman indudablemente una pequeña guía de buena praxis para la correcta traducción de sus obras, pero el autor del presente trabajo es consciente de que no este no se trata más que de un leve acercamiento a un verdadero y concluyente estudio de la obra de Lovecraft, habiendo quedado excluidos de este obras de gran importancia y mayor

extensión, así como, con toda probabilidad, problemas y características literarias diferentes. La profundidad que merece un estudio de estas características es demasiado grande para el corto alcance de este estudio, por lo que, como bien exponía en los objetivos del proyecto, este trabajo de fin de grado servirá de casilla de salida para una futura tesis doctoral en traducción literaria con especialidad en la obra narrativa de Howard Phillips Lovecraft.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bassnett, S. (1980). *Translation Studies* (3ª ed.). New York: Routledge. Obtenido de <https://goo.gl/8nLgfA>
- Burleson, D. (1993). Lovecraft's THE COLOUR OUT OF SPACE. *Explicator*, 52(1), 48-50. Obtenido de <https://goo.gl/kmNSkE>
- Cheyne, T. (1899). Dagon. En *Encyclopædia biblica: a critical dictionary of the literary, political and religious history, the archæology, geography, and natural history of the Bible* (Vol. I, págs. 983-985). New York: Macmillan. Obtenido de <https://hdl.handle.net/2027/hvd.ah55va>
- Corominas, J., & Pascual, J. (1981). Ola. En *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico* (1ª ed., Vol. 4, págs. 275-278). Madrid: Editorial Gredos.
- De Camp, L. (1975). *Lovecraft (biografía)* (1ª ed.). (F. Torres Oliver, Trad.) Madrid: Ediciones Alfaguara.
- Domínguez, V. (2003). El miedo en Aristóteles. *Psicothema*, 15(4), 662-666. Obtenido de <http://www.psycothema.com/pdf/1121.pdf>
- Evans, T. (2005). A Last Defense against the Dark: Folklore, Horror, and the Uses of Tradition in the Works of H. P. Lovecraft. *Journal of Folklore Research*. 42(1), 99-135. Obtenido de <http://www.jstor.org/stable/3814792>
- Goodrich, P. (2004). Mannerism and the Macabre in H. P. Lovecraft's Dunsanian "Dream-Quest". *Journal of the Fantastic in the Arts*, 15(1 (57)), 37-48. Obtenido de <http://www.jstor.org/stable/43308683>
- Hull, T. (2006). H.P. Lovecraft: A Horror in Higher Dimensions. *Math Horizons*, 13(3), 10-12. Obtenido de <http://www.jstor.org/stable/25678597>
- Hume, R. (1969). Gothic versus Romantic: A Revaluation of the Gothic Novel. *PMLA*, 84(2), 282-290. Obtenido de <http://www.jstor.org/stable/1261285>
- Hurtado, A., & Molina, L. (2002). Translation Techniques Revisited: A Dynamic and Functionalist Approach. *Meta: Translators' Journal*, 47(4), 498-512. Obtenido de <http://id.erudit.org/iderudit/008033ar>
- Joshi, S. (1980). In Defense of Lovecraft. *Science Fiction Studies*, 7(1), 111-112. Obtenido de <http://www.jstor.org/stable/4239320>
- Joshi, S., & Schultz, D. (2001). *An H.P. Lovecraft Encyclopedia*. Westport: Greenwood Press.
- Lovecraft, H. (1916). The Alchemist. En *The Complete Fiction of H. P. Lovecraft* (págs. 7-14). New York: Race Point Publishing.
- Lovecraft, H. (1919). Dagon. En *The Complete Fiction of H. P. Lovecraft* (págs. 25-29). New York: Race Point Publishing.
- Lovecraft, H. (1919). Dagón. En *Dagón y otros cuentos macabros* (F. Torres Oliver, Trad., 1ª ed., págs. 7-13). Madrid: Alianza Editorial.
- Lovecraft, H. (1920). Polaris. En *The Complete Fiction of H. P. Lovecraft* (págs. 35-38). New York: Race Point Publishing.

- Lovecraft, H. (1922). Celephais. En *Dagón y otros cuentos macabros* (F. Torres Oliver, Trad., 1ª ed., págs. 72-79). Madrid: Alianza Editorial.
- Lovecraft, H. (1922). Celephais. En *The Complete Fiction of H. P. Lovecraft* (págs. 97-102). New York: Race Point Publishing.
- Lovecraft, H. (1923). Hypnos. En *The Complete Fiction of H. P. Lovecraft* (págs. 223-228). New York: Race Point Publishing.
- Lovecraft, H. (1927). *El horror en la literatura*. (F. Torres Oliver, Trad.) Madrid: Alianza Editorial.
- Lovecraft, H. (1927). Pickman's Model. En *The Complete Fiction of H. P. Lovecraft* (págs. 408-419). New York: Race Point Publishing.
- Lovecraft, H. (1927). The Colour out of Space. En *The Complete Fiction of H. P. Lovecraft* (págs. 637-661). New York: Race Point Publishing.
- Lovecraft, H. (1928). The Call of Cthulhu. En *The Complete Fiction of H. P. Lovecraft* (págs. 381-407). New York: Race Point Publishing.
- Lovecraft, H. (1929). The Dunwich Horror. En *The Complete Fiction of H. P. Lovecraft* (págs. 674-712). New York: Race Point Publishing.
- Lovecraft, H. (1933). Dreams in the Witch House. En *The Complete Fiction of H. P. Lovecraft* (págs. 924-956). New York: Race Point Publishing.
- Lovecraft, H. (1936). At the Mountains of Madness. En *The Complete Fiction of H. P. Lovecraft* (págs. 776-865). New York: Race Point Publishing.
- Lovecraft, H. (1936). The Shadow over Innsmouth. En *The Complete Fiction of H. P. Lovecraft* (págs. 866-923). New York: Race Point Publishing.
- Lovecraft, H. (1938). History of the Necronomicon. En *The Complete Fiction of H. P. Lovecraft* (págs. 672-673). New York: Race Point Publishing.
- Lovecraft, H. (1965). *Selected Letters* (Vol. I). Sauk: Arkham House Publishers.
- Lovecraft, H. (1968). *Selected Letters* (Vol. II). Sauk: Arkham House Publishers.
- Mabe, C. (2005). A Cosmic Creep in Good Company Anthology Welcomes Horroremeister H.P. Lovecraft after Years on the Literary Fringes. *South Florida Sun*. Obtenido de <https://search.proquest.com/docview/390034830?accountid=14778>
- McIntyre, C. (1921). Were the "Gothic Novels" Gothic? *PMLA*, 36(4), 644-667. Obtenido de <http://www.jstor.org/stable/457355>
- Molina, J. (1995). Poetas de la noche. En M. Lewis, *El monje* (págs. 9-68). Madrid: Cátedra.
- Pierce, F. (1927). Romanticism and Other Isms. *The Journal of English and Germanic Philology*, 26(4), 451-466. Obtenido de <http://www.jstor.org/stable/27703071>
- Price, R. (2001). H.P. Lovecraft: Prophet of humanism. *The Humanist*, 61(4), 26-29. Obtenido de <https://search.proquest.com/docview/235293242?accountid=14778>
- Radcliffe, A. (1826). The Supernatural in Poetry. *The New Monthly Magazine and Literary Journal*, III, 145-152.

- Ralickas, V. (2007). "Cosmic Horror" and the Question of the Sublime in Lovecraft. *Journal of the Fantastic in the Arts*. 18((3 (71)), 364-398. Obtenido de <http://www.jstor.org/stable/24351008>
- Ralickas, V. (2008). Art, Cosmic Horror, and the Fetishizing Gaze in the Fiction of H. P. Lovecraft. *Journal of the Fantastic in the Arts*, 19 (3 (74)), 297-316. Obtenido de <http://www.jstor.org/stable/24352378>
- Roas, D. (2011). *La sombra del cuervo. Edgar Allan Poe y la literatura fantástica española del siglo XIX*. Madrid: Devenir.
- Sederholm, C. (2006). What Screams are Made Of: Representing Cosmic Fear in H.P. Lovecraft's "Pickman's Model". *Journal of the Fantastic in the Arts*, 16(4 (64)), 335-349. Obtenido de <http://www.jstor.org/stable/43310266>
- Sondegard, S. (2002). Mapping the Lovecraft idiolect: Iterative structures and autosemiotization as reading strategies. *The American Journal of Semiotics*, 18(1-4), 87-106. Obtenido de <https://goo.gl/1P4Kmf>
- Walpole, H. (1764). *The Castle of Otranto*. London: Strand Publishing. Obtenido de <https://books.google.es/books?id=WR4GAAAAQAAJ&hl>

ANEXO I

Corpus

En la carpeta comprimida Anexo I podrá encontrarse una carpeta llamada Corpus que recoge los 66 textos con los que se ha elaborado el glosario del Anexo II. Los textos se han obtenido de la siguiente dirección: <http://www.hplovecraft.com/writings/fiction>

ANEXO II

Glosario terminológico

Términos frecuentes en la obra de H. P. Lovecraft

Glosario terminológico

1. Atmósfera siniestra
2. Atmósfera fantástica
3. *Verba ómnibus*
4. Arcaísmos y literatismos
5. Variantes británicas
6. Tecnicismos

Ilustración 1. Glosario terminológico

Leyenda y aclaraciones

Leyenda		Aclaraciones	
Abreviatura	Significado		
n.	sustantivo	El hecho de que una nota esté en blanco denotará que la palabra se ha encontrado en todos los casos con la misma forma que se muestra en la columna Términos.	Los 66 textos digitales utilizados para la realización de este glosario se encuentran en la carpeta Corpus, junto al documento Excel que lo contiene, en la carpeta Anexo I.
v.	verbo		
partic.	participio	En los casos en los que una palabra pueda incluirse en varias categorías, se explicitará tal hecho en la columna notas, con lo que se sobreentenderá que se ha clasificado en el apartado de su característica más significativa.	Los 66 textos digitales (colaboraciones no incluidas) con los que se ha realizado el corpus se han extraído de la página web The H.P. Lovecraft, en la siguiente dirección: http://www.hplovecraft.com/writings/fiction/
adj.	adjetivo		
adv.	adverbio		
conj.	conjunción		

Ilustración 2. Leyenda y aclaraciones

Atmósfera siniestra

Término	Categoría	Frecuencia <i>Dagon</i>	Frecuencia <i>Celephaïs</i>	Frecuencia combinada	Frecuencia total	Notas
world	n.	-	-	-	401	Singular y plural. Incluidas adherencias a otras palabras.
dark	adj.	2	3	5	387	Forma positiva, comparativa y superlativa.
horror	n.	2	-	2	361	Singular y plural.
ancient	adj.	2	1	3	324	
fear	n.	1	1	2	293	Singular y plural.
terrible	adj.	-	-	-	279	
frightful	adj.	-	-	-	141	
horrible	adj.	-	-	-	140	
terror	n.	1	-	1	138	Singular y plural.
mad	adj.	1	-	1	137	Forma positiva, comparativa y superlativa.
race	n.	-	-	-	134	Singular y plural.
sinister	adj.	1	-	1	118	
madness	n.	-	-	-	113	
evil	adj.	-	-	-	110	Incluidas adherencias a otras palabras.
abyss	n.	1	5	6	103	También se puede incluir en tecnicismos.
fear	v.	-	-	-	94	Todas las conjugaciones verbales.
darkness	n.	1	1	2	91	
cult	n.	-	-	-	73	Incluidas adherencias a otras palabras.
ancestor	n.	-	2	2	51	Singular y plural.
universe	n.	-	-	-	47	Singular y plural.
evil	n.	1	-	1	39	Excepto en el caso de la traducción del mote «Mauvais».
horribly	adv.	-	-	-	37	
primitive	ajd.	-	-	-	37	
infinity	n.	-	3	3	33	Singular y plural.
fearsome	adj.	-	1	1	25	
negro	n.	-	-	-	22	Singular y plural.
detestable	adj.	1	-	1	20	
hopelessly	adv.	1	-	1	14	
degenerate	adj.	1	-	1	12	
horrified	partic.	1	-	1	12	
universal	adj.	1	-	1	12	
decadence	n.	-	-	-	10	
hopeless	adj.	1	-	1	9	
putrid	adj.	1	-	1	6	
fathomless	adj.	1	-	1	5	
nauseating	adj.	1	-	1	3	
Total de términos		22	17	39	3831	

Ilustración 3. Atmósfera siniestra

Atmósfera fantástica

Término	Categoría	Frecuencia <i>Dagon</i>	Frecuencia <i>Celephaïs</i>	Frecuencia combinada	Frecuencia total	Notas
dream	n.	1	12	13	172	Singular y plural. Incluidas adherencias a otras palabras.
wonder	n.	-	3	3	118	Singular y plural.
dream	v.	1	6	7	91	Todas las conjugaciones verbales. Incluidas ambas formas del participio (dreamt/dreamed).
realm	n.	1	-	1	71	Singular y plural. También se puede incluir en Arcaísmos y literatismos y en Atmósfera siniestra.
marble	adj.	-	2	2	67	Incluidos casos como nombre debido a su similitud semántica (hecho de mármol).
myth	n.	-	1	1	62	Singular y plural. Incluidas adherencias a otras palabras.
marvellous	adj.	-	2	2	54	También se puede incluir en Variantes británicas.
illusion	n.	-	2	2	28	Singular y plural.
enchanted	adj.	-	1	1	24	
robe	n.	-	1	1	20	Singular y plural.
aether	n.	-	1	1	19	
ethereal	adj.	-	1	1	17	
sentry	n.	-	1	1	10	Singular y plural.
conquest	n.	-	1	1	9	Singular y plural. Excepto en sentido figurado y apellido del personaje Norman Conquest.
aurora	n.	-	1	1	7	Singular y plural.
knight	n.	-	3	3	3	Singular y plural. Excepto el nombre propio Knight's Head.
gallop	v.	-	3	3	3	Excepto como tercera persona del singular presente.
armour	n.	-	1	1	3	Incluidas adherencias a otras palabras. También se puede incluir en Variantes británicas.
horseman	n.	-	2	2	2	Singular y plural.
company	n.	-	2	2	2	Solo plural. Solo como sinónimo de «grupo».
cloth-of-gold	n.	-	1	1	2	
emblazoned	partic.	-	1	1	2	
nobility	n.	-	1	1	2	Excepto como cualidad.
retainer	n.	-	1	1	1	Solo plural.
caparisoned	partic.	-	1	1	1	Solo como participio.
tabard	n.	-	1	1	1	Solo plural.
cortege	n.	-	1	1	1	
keel	n.	-	1	1	1	
regally	adv.	-	1	1	1	
Total de términos		3	55	58	794	

Ilustración 4. Atmósfera fantástica

Verba ómnibus

Término	Categoría	Frecuencia <i>Dagon</i>	Frecuencia <i>Celephaïs</i>	Frecuencia combinada	Frecuencia total	Notas
thing	n.	9	2	11	1121	Singular y plural.
strange	adj.	2	6	8	481	Forma positiva, comparativa y superlativa.
certain	adj.	3	-	3	445	Excepto cuando significa «seguro».
unknown	adj.	3	1	4	285	
curious	adj.	1	-	1	236	
hideous	adj.	2	-	2	225	
form	n.	2	1	3	204	Singular y plural. Excepto <i>life-form</i> .
monstruous	adj.	-	-	-	183	
object	n.	4	-	4	173	Singular y plural.
nameless	adj.	1	-	1	148	
vague	adj.	1	-	1	139	Forma positiva, comparativa y superlativa.
creature	n.	3	-	3	128	
being	n.	-	-	-	120	
somewhat	adj.	1	-	1	92	
grotesque	adj.	1	-	1	84	
vaguely	adv.	1	-	1	62	
weird	adj.	-	-	-	61	Forma positiva, comparativa y superlativa.
strangely	adv.	-	-	-	56	
shadowy	adj.	-	1	1	39	También se puede incluir en <i>Atmósfera siniestra</i> en algunos casos.
hideously	adv.	1	1	2	36	
life-form	n.	-	-	-	13	Singular y plural.
grotesqueness	n.	1	-	1	9	
weirdly	adv.	1	-	1	9	
uncounted	adj.	1	-	1	9	
hideousness	n.	1	-	1	7	
Total de términos		39	12	51	4365	

Ilustración 5. Verba ómnibus

Arcaísmos y literatismos

Término	Categoría	Frecuencia <i>Dagon</i>	Frecuencia <i>Celephaïs</i>	Frecuencia combinada	Frecuencia total	Notas
shew	v.	2	3	5	293	Todas las conjugaciones verbales.
amidst	prep.	1	-	1	120	
dwel	v.	-	2	2	115	
behold	v.	-	4	4	95	Todas las conjugaciones verbales.
carven	v.	-	2	2	75	Pretérito arcaico de <i>carve</i> .
Cyclopean	adj.	1	-	1	47	
thereafter	adv.	-	1	1	33	
bid	v.	-	-	-	23	Todas las conjugaciones verbales.
foetid	adj.	-	-	-	21	También se puede incluir en <i>Atmósfera siniestra</i> .
thither	adv.	-	1	1	21	
seethe	v.	-	1	1	20	Solo aparece como gerundio y participio.
clad	adj.	-	1	1	18	Incluidas adherencias a otras palabras
delve	v.	-	-	-	16	Todas las conjugaciones verbales.
pandemonium	n.	1	-	1	11	
befall	v.	-	-	-	9	Todas las conjugaciones verbales.
foliage	n.	-	1	1	7	
Stygian	adj.	1	-	1	6	
ere	adv.	1	-	1	6	
steep	n.	1	-	1	5	
lull	v.	-	1	1	5	
wreathed	partic.	-	1	1	5	Incluidas adherencias a otras palabras.
espy	v.	1	-	1	4	Solo aparece como participio.
effulgent	adj.	-	1	1	3	
coruscation	n.	-	1	1	3	Solo plural.
abide	v.	-	-	-	2	Solo aparece como infinitivo.
evermore	adv.	-	1	1	2	
cerulean	adj.	-	1	1	2	
billow	n.	1	-	1	1	Solo aparece en plural.
billowy	adj.	-	1	1	1	
bestowed	partic.	1	-	1	1	
slipt	partic.	-	1	1	1	
courtesied	v.	-	1	1	1	
roseate	adj.	-	1	1	1	
unechoing	adj.	-	1	1	1	
Total de términos		11	27	38	974	

Ilustración 6. Arcaísmos y literatismos

Variantes británicas

Término	Categoría	Frecuencia <i>Dagon</i>	Frecuencia <i>Celephaïs</i>	Frecuencia combinada	Frecuencia total	Notas
grey	adj.	-	1	1	167	
whilst	adv.	4	1	5	132	
odour	n.	1	-	1	115	Singular y plural.
realise	v.	1	1	2	95	Todas las conjugaciones verbales.
recognise	v.	-	-	-	92	Todas las conjugaciones verbales.
colour	adj.	-	-	-	70	Incluidas adherencias a otras palabras.
centre	n.	-	-	-	67	Singular y plural. Excepto un caso de <i>centre</i> como de verbo.
vapour	n.	-	1	1	55	Singular y plural.
harbour	n.	-	6	6	45	
autumn	n.	-	-	-	28	
neighbour	n.	-	-	-	26	Singular y plural.
chiselled	partic.	1	-	1	26	
colour	v.	-	1	1	25	Solo como participio. Incluidas adherencias a otras palabras.
analyse	v.	1	-	1	21	
splendour	n.	-	1	1	20	Singular y plural.
honour	n.	-	1	1	20	Singular y plural.
paralyse	v.	-	-	-	18	Todas las conjugaciones verbales.
organise	v.	-	-	-	16	
defence	n.	-	-	-	14	Singular y plural. Incluidas adherencias a otras palabras.
labour	n.	-	-	-	13	Singular y plural.
humour	n.	-	-	-	9	
organisation	n.	-	-	-	6	Singular y plural.
mollusc	n.	1	-	1	5	Solo plural.
discoloured	adj.	-	1	1	5	
conventionalised	partic.	1	-	1	3	
Total de términos		10	14	24	1093	

Ilustración 7. Variantes británicas

Tecnicismos

Término	Categoría	Frecuencia <i>Dagon</i>	Frecuencia <i>Celephaïs</i>	Frecuencia combinada	Frecuencia total	Notas
cosmic	adj.	-	-	-	70	También se puede incluir en Atmósfera siniestra y Atmósfera fantástica.
galley	n.	-	4	4	70	Singular y plural. También se puede incluir en Atmósfera fantástica.
garret	n.	1	2	3	26	Singular y plural. También se puede incluir en Atmósfera siniestra
chasm	n.	2	-	2	23	Singular y plural.
waning	adj.	2	-	2	23	
precipice	n.	-	3	3	21	Singular y plural.
gibbous	adj.	2	-	2	9	
upheaval	n.	2	-	2	9	Singular y plural.
anthropologist	n.	1	-	1	8	Singular y plural.
archaeologist	n.	1	-	1	6	Singular y plural.
outcropping	n.	1	-	1	6	Singular y plural.
oarsman	n.	-	1	1	4	Solo plural. También se puede incluir en Atmósfera fantástica.
ethnologist	n.	1	-	1	3	Singular y plural.
pagoda	n.	-	2	2	3	Singular y plural. También se puede incluir en Atmósfera fantástica.
roan	adj.	-	1	1	1	También se puede incluir en Atmósfera fantástica.
packet	n.	1	-	1	1	Solo como tipo de barco.
minaret	n.	-	2	2	9	Incluidas adherencias a otras palabras. También se puede incluir en Atmósfera fantástica.
Total de términos		14	15	29	292	

Ilustración 8. Tecnicismos

ANEXO III

Resumen de *Dagon*

Dagon cuenta la historia de un marinero que es capturado junto con el resto de la tripulación por piratas alemanes a finales de la Primera Guerra Mundial. El protagonista logra escapar del barco en un bote con algunas provisiones, pero acaba a la deriva en algún lugar desconocido del océano Pacífico. Cuando despierta una mañana tras un sueño agitado, descubre que se encuentra varado en un lodazal negro lleno de animales marinos en proceso de descomposición, lo que atribuye a un ascenso a la superficie de una parte del fondo marino. Al endurecerse con el tiempo la extraña ciénaga, el personaje se dispone a viajar hasta lo que parece ser un monte en el horizonte. Tras unos días de camino, consigue llegar y, cansado, duerme hasta que por la noche le despiertan más pesadillas.

Decide entonces proceder a subir la colina, desde cuya cima ve un inmenso cañón y al que baja escalando por el precipicio. En el fondo encuentra una larga masa de agua y un monolito blanco, en cuya superficie hay cincelados jeroglíficos y bajo-relieves que representan a seres humanoides con elementos de propios de peces. Ante esto, el protagonista trata de imponer la lógica y se dice que son los dioses imaginarios de alguna tribu primitiva, pero, de repente, un ser gigantesco sale del agua y se abalanza rápidamente contra el monolito. La visión del extraño ser y los sonidos que este emitía, según dice el protagonista, lo volvieron loco. Tampoco recuerda mucho de su camino de vuelta al bote ni a San Francisco, pero, cuando despertó, se vio en un hospital tras haber sido recogido en su bote por un barco estadounidense.

Incapaz de olvidarlo, se propone informarse sobre algún levantamiento de suelo oceánico en el Pacífico, sin éxito, y encuentra información sobre el antiguo dios filisteo Dagón. Con el paso del tiempo, el protagonista se vuelve adicto a la morfina, el único alivio leve y pasajero del horror que lo atormenta, pero, como nos avisó al comienzo del relato, se dispone a terminar con su sufrimiento.

Por último, el narrador afirma que nadie creará la carta que está escribiendo y que a veces se pregunta si el horror que vivió se trata simplemente de una fiebre producida por el sol, pero, como en forma de respuesta, aparecen ante sus ojos la visión de aquel día. Pensar en el mar le produce terror y le hace imaginar a las horrendas criaturas que vio esculpidas en el monolito, que en cualquier momento podrían salir del agua para acabar con la humanidad y desatar un pandemio mundial. En un último momento de alucinación, imagina a dichos seres a punto de entrar en la habitación, recuerda la mano escamosa del dios agarrada al monolito y menciona de nuevo la ventana.

ANEXO IV

Resumen de *Celephaïs*

Celephaïs narra la historia de un personaje sin un nombre real y de cuya vida poco se sabe aparte de que ha perdido su fortuna, que no tiene familia ni amigos y que está cada vez más decepcionado con el mundo real. De esta manera, el protagonista se entrega a la reclusión social y al mundo de los sueños, donde había recibido hacía tiempo el nombre de Kuranés. En sus sueños, cuando era niño, había soñado con la esplendorosa ciudad de Celephaïs, en el valle de Ooth-Nargai, pero no había vuelto a hacerlo desde hacía cuarenta años.

Una noche, soñó con un pueblo que aspecto abandonado, de noche, por el que un impulso irrefrenable le guio hasta llegar al borde de un abismo. Kuranés saltó y al tiempo de caer divisó una luz en el fondo del abismo. Era la ciudad de Celephaïs vista desde el cielo, pero en cuanto se dio cuenta, despertó. Tres noches después, Kuranés volvió a soñar con el pueblo, el abismo y el descenso a Celephaïs, pero esta vez consiguió llegar a su añorada ciudad perfecta, en la que el tiempo no había pasado para ningún habitante. Kuranés recorrió las calles de la ciudad hasta llegar al puerto, donde se embarcó en una galera hacia lugares lejanos y maravillosos. La galera llegó al horizonte, donde el mar se une con el cielo, y comenzó a flotar rumbo a la fantástica ciudad de Serannian, la rosada ciudad marmórea de las nubes sobre la costa etérea, pero cuando atisbó las primeras torres de la ciudad, un sonido lo despertó y se encontró en la cama de su buhardilla en Londres.

Durante meses, siguió soñando con maravillosos lugares desconocidos, pero no con Celephaïs y nadie era capaz de decirle dónde se encontraba la ciudad, ni siquiera el valle de Ooth-Nargai. En una ocasión, tras una extensa muralla, Kuranés encontró una tierra repleta de cerezos y pagodas de tejados rojos que por un instante le hizo olvidar Celephaïs, pero que no albergaba ningún habitante al que poder preguntar por ella. En otro sueño, Kuranés ascendió por una escalera de caracol de piedra hasta lo alto de una torre, desde la que pudo contemplar las ruinas junto a un río de un reino destruido por la ira vengativa de los dioses contra el rey Kynaratholis. Kuranés continuó buscando su ciudad entre aventuras y desventuras por las noches mientras por el día esperaba impaciente la llegada otra vez de la noche y el sueño. Tal era su impaciencia que comenzó a consumir drogas para dormir más tiempo. En uno de estos sueños, el protagonista acabó en un rincón del cosmos en el que no existía la forma corpórea, más allá de la infinitud, y los gases inteligentes que lo habitaban no entendían de planetas y organismos, aunque entendían que Kuranés pertenecía al espacio de la materia, la energía y la gravedad.

Con el tiempo, no le quedó dinero para comprar más drogas y lo echaron de su buhardilla, por lo que deambuló sin rumbo por las calles hasta que, por fin, un cortejo de caballeros llegó a su

encuentro. Los caballeros habían llegado para honrarle, pues había sido Kuranés quien había creado Ooth-Nargai en sus sueños, y llevarlo a Celephaïs, donde sería nombrado deidad suprema y reinaría por toda la eternidad. Juntos, cabalgaron hasta la tierra natal de Kuranés, a quien, por el camino, le parecía que el tiempo retrocedía y comenzaba a ver que los pueblos por los que pasaban se remontaban a los de la época medieval. Finalmente, llegaron al pueblo en el que había estado de niño, el mismo pueblo dormido o abandonado que visitaba en sus sueños, ahora lleno de habitantes, y saltaron al abismo, ahora lleno de nubes azuladas y rosáceas, por el que descendieron flotando hasta la resplandeciente ciudad de Celephaïs, donde Kuranés reinó por siempre y gobernó las otras regiones oníricas. Al mismo tiempo, al pie de un acantilado, las olas transportaban el cuerpo sin vida de un vagabundo hasta las rocas bajo las Trevor Towers, en la que un rico disfrutaba de su mansión recién adquirida.