

# Introducción

## Carlos Sandoval

### 1. EL PIONERO

A fines de la segunda década del siglo pasado, Howard Phillips Lovecraft era un desconocido que escribía textos para otros y, a deshoras, enviaba cartas a un modesto club de exploración astronómica o daba paseos nocturnos –al rayar la medianoche– por su viejo barrio de Rhode Island. Entre sus clientes hubo varios cuentistas semi-profesionales, amas de casa y hasta un mago célebre: Harry Houdini. Sin duda, esta actividad de *ghostwriter* le permitió afinar sus instrumentos creativos, pues a partir de 1921 los relatos que bajo su propia firma fue publicando en *pulp fictions* mostraron una fantástica inventiva que, con los años, lo convirtieron en un escritor de culto. Desde aquel momento sus colegas, vecinos de aquellas precarias revistas, lo reconocerían maestro de un género peculiar: el horror cósmico, en tanto los lectores comenzaron a seguir la pista de la extraña mitología que “el recluido de Providence”, como le llamaban, iba desgranando aquí y allá en las piezas de esa última época de su vida: “La llamada de Cthulhu”, “El horror de Dunwich”, “La sombra sobre Innsmouth”, “El que susurra en la oscuridad”. Había nacido en agosto 20 de 1890; para cuando muere, el 15 de marzo del 37, la fama apenas se iniciaba: luego de la Segunda Guerra Mundial ya nadie vinculado con las letras obviaría su nombre.

Lovecraft imaginó que el universo es el campo de batalla de antiquísimas fuerzas materializadas en deidades primitivas, que pugnan por recuperar el terreno perdido (o por mantener el conquistado) en colosales enfrentamientos interestelares. En esta lucha nuestro planeta resulta un mero accidente en el cual, por simple casualidad, se encarceló a uno de esos dioses amorfos que dislocan leyes de la naturaleza cada vez que intenta romper, gracias a los conjuros de aviesos servidores, los sellos que lo contienen en prisión. Así, en algún punto del océano Pacífico yace, en vigilante sueño, Cthulhu, el dios prendido en la Tierra; traerlo de nuevo al plano de la existencia cotidiana es lo que da sentido a un populoso grupo de seres disformes que infestan el mundo y que buscan despertar a esa entidad extraterrena anclada en la pequeña roca que habitamos. Esta es la esencia de los mitos de Cthulhu: el fascinante aporte del retraído Howard Phillips, quien refunde varias tradiciones del cuento fantástico y de ciencia-ficción y crea una de las zonas más fecundas del imaginario narrativo

occidental, aún boyante y extensa, como puede colegirse de la bibliografía lovecraftiana al uso.

Tal fue el impacto de los mitos que otros escritores anglosajones comenzaron a utilizar, con la anuencia del padre de la monstruosidad, los elementos característicos de este ficticio ciclo religioso: las preces, los libros litúrgicos (sobre todo *El Necronomicón*), los ambientes portuarios o agrestes, lejanos o recónditos (una casa, un edificio, una ciudad); los saltos en el tiempo y el espacio; las disquisiciones eruditas (arqueológicas, geográficas, arquitectónicas); la representación de sujetos humanoides disciplinados para cumplir tareas propiciatorias o de humanos que se deforman de manera progresiva (incluyendo sus aspectos psicológicos); la idea de que hay cosas, fenómenos, historias más antiguas que la raza humana y que cualquier organismo terrestre; los sueños y pesadillas que avistan sucesos del pasado o del porvenir. En síntesis, el horror cósmico. Entre esos autores destaca Augusto Derleth, que ayuda a Lovecraft a organizar las divinidades, el perfil de sus dones e incluso a pulir ciertos argumentos. Derleth hizo parte del famoso “Círculo de Lovecraft”, expresión con la que se conoce el conjunto de difusores de la teología cthulhuiana: Frank Belknap Long, Robert E. Howard, Clark Ashton Smith, Hazel Heald, Henry Kuttner, Robert Bloch, J. Ramsey Campbell, y algunos más.

No obstante, los mayores rasgos de los mitos y de buena parte de la narrativa lovecraftiana continuada por sus amigos del Círculo o por quienes, para honrar su magisterio, escribieron títulos con base en aquel corpus de horror (a secas o cósmico), lo constituyen: a) el complejo tramado de sus anécdotas, donde las fronteras entre realidad y ficción –un efecto típico de la literatura fantástica– tienden a diluirse o traslaparse de forma tan verosímil que en ocasiones parece que leemos el reporte pericial o científico de acontecimientos factuales, y b) el ominoso peso de las atmósferas que mantiene en vilo al lector, acaso su más destacable logro técnico. En el transcurso del siglo XX, importantes prosistas se rindieron a la evidente utilidad de una u otra de estas estrategias o produjeron ensayos sobre la obra del norteamericano: de Jorge Luis Borges es el cuento “There Are More Things”, cuyo epígrafe apunta: “A la memoria de Howard P. Lovecraft”; por su parte, en 2006 se publicó la versión española de *H. P. Lovecraft. Contra el mundo, contra la vida*, del francés Michel Houellebecq. Sin olvidar la excelente antología *Los mitos de Cthulhu* preparada por Rafael Llopis, con varias reediciones desde 1969. En algún sitio leí que los argentinos Mempo Giardinelli y Osvaldo Soriano pasaban horas leyendo en voz alta esos relatos; cuando cada

uno volvía a su respectiva casa, les daba miedo ver debajo de los lechos, pues cierta *inenarrable* bestezuela pudiera estar asechándolos. Estos mínimos ejemplos corroboran, una vez más, el influjo de Lovecraft en variadas generaciones de escritores. Una recurrencia que se mantiene viva.

## 2. LOS DISCÍPULOS

En Venezuela, la práctica del cuento de horror –ese que produce espanto en el protagonista y, por empatía, en quien lee– no es, digámoslo, muy notoria. Con todo, una rápida pesquisa evidencia que desde el siglo XIX el imaginario fantástico (y el de la ciencia-ficción) ha alimentado talentos o sirvió para que algunos explorasen sus potencialidades en un territorio, la narrativa del país, escasamente refractario a los ejercicios sobrenaturales, distópicos o de fábulas alienígenas. En esas incursiones destacan, hago sumario, “la danza de los muertos” (1873), de Julio Calcaño, “El número III. Aventuras de una noche de ópera” (1873), de Eduardo Blanco, “Metem Córdiasis” (1896), de Nicanor Bolet Peraza. Ya en el XX, el gusto por la fantasía lóbrega e inexplicable, la exploración científico-tecnológica y lo maravilloso se incrementa. Son numerosos los relatos que, en estos rubros, acumulan, aparte de los acá compendiados, Arturo Uslar Pietri, Julio y Salvador Garmendia, David Alizo, Ednodio Quintero, Igor Delgado Senior o Roberto Echeto; una familia –menciono unos pocos– que espera su antólogo. Y aunque en el último siglo el horror suele rebajarse muchas veces mediante el concurso de la parodia o la ironía, no deja de ser ostensible la necesidad de este tipo de ficción en nuestras letras.

Respecto de las huellas lovecraftianas en escritores venezolanos, éstas revelan su flagrantía en al menos cuatro trabajos: “Sombra de luna” (1990), cuento de Rubi Guerra; *Viajes con Lovecraft a la ciudad del sol poniente* (1997), ensayos de Elisio Jiménez Sierra; *Exilio en Bowery* (1998), novela de Israel Centeno; y *Lovecraft inter pares: los fantásticos latinoamericanos* (2007), texto ensayístico de Juan Carlos Chirinos. Se trata de homenajes directos al legado de Howard Phillips, donde la ingeniería y el sustrato de las tramas, en unos casos, o las reflexiones en torno de la penetración de aquellos artificios, en otros, sostienen la arquitectura de esos materiales. Descontando los reconocimientos menores que impregnan diversas piezas de la narrativa más reciente.

Por añadidura, esta muestra también es un tributo.

### 3. EL RASTRO

Una tarde, Eloi Yagüe y yo discutíamos sobre la primera temporada de *True Detective*, serie televisiva que, según mi amigo, contiene referencias a la obra de H. P. Lovecraft. Luego de un par de tazas de café, nos encontramos de pronto en medio de un torneo: quién de los dos sabía más del inventor de Cthulhu. Eloi recordaba escenas de *En las montañas de la locura*, de *El caso de Charles Dexter Ward*, de *Viajes al otro mundo*. Yo me defendía citando pasajes de “En la cripta”, “El color surgido del espacio”, “Dagón”. En seguida pasamos a enumerar las menciones a Lovecraft en cuentos y novelas locales, o las veces que en charlas y conferencias cualquiera del gremio sacaba el tema. Entonces se nos ocurrió (¿a él?, ¿a mí?) que tal vez era posible preparar una selección de relatos escritos por venezolanos, basados en algún componente del rico acervo lovecraftiano.

Echamos a andar el plan. En principio, solicitamos textos inéditos, pero la realidad, como siempre, se impuso: algunos de los convocados disponían de composiciones ya publicadas a tono con la propuesta. Las aceptamos. Otros asumieron el encargo y consignaron productos novísimos. Todos cumplieron, con mayor o menor intensidad, con el requisito de generar extrañeza o pavor mediante recursos distintivos de la narrativa de H. P. Lovecraft o afines a su radio de acción.

Así pues, Luis Britto García abre el tomo con “Desde el vacío”, relato experimental incardinado en la matriz de los mitos. De manera fragmentaria, el narrador describe los orígenes y proyecciones de esta fingida religión, con los trebejos a que nos acostumbró Lovecraft: el enfrentamiento de entidades abstractas, la toponimia asociada con esa guerra sideral (Stonehenge, la Isla de Pascua, las pirámides de Egipto), la lectura de signos expectantes (el mar, las estrellas, las auroras boreales), la verificación de las hostilidades en el solsticio. El texto remata con un giro teogónico: los dioses son reflejos del hombre, de allí que los males que nos aquejan quizá provengan del interior de nuestras consciencias. Para los conocedores, este cuento resulta una vista a los engranajes de la maquinaria cthulhuiana; para los no iniciados, un desafiante aperitivo.

En “El ascensor”, por su parte, Mercedes Franco introduce el móvil del salto en el tiempo para corregir un hecho terrible. En uno de los edificios de Parque Central, céntrico urbanismo de Caracas, hay un elevador que nadie aborda pese a su refulgente estado y buen

funcionamiento. Circula la especie de que en esa cabina se ultimó un crimen. Al joven protagonista, temeroso del artefacto como todos en aquel condominio, lo obligan subir hasta un piso desconocido y de ese modo entra en una temporalidad paralela donde conoce a quien el vecindario atribuye el pánico relacionado con el aparato. La historia deriva en una breve disquisición, muy lovecraftiana, sobre planos espacio-temporales y precipita las acciones hacia un final en el que el cumplimiento de los deseos puede traer graves consecuencias.

Entretanto, para Gabriel Jiménez Emán el horror se galvaniza en forma de casa. En “El misterio de Monte Claro” acude a ingredientes clásicos del relato fantástico: la mansión embrujada, el sueño como expediente para demostrar irregularidades en la tenue malla de lo común, la presencia de eventos disruptivos que cuestionan el orden racional. La familia de esta historia se ve atenazada por situaciones absurdas e insólitas que terminan por imponer una verdad: lo que percibimos es apenas una dimensión del universo físico, pues hay realidades incomprensibles que al manifestarse pueden sumergirnos en el caos y, si no tenemos suerte, en la locura. Monte Claro es un sitio que tiene algo de veraneo, lo cual permite al narrador-testigo asumir los sucesos, pese al miedo, como una rara aventura que condimenta sus días de descanso, sus ensoñaciones librescas y el acostumbrado sosiego que distingue su vida. Es decir, salimos del cuento convencidos de que algo perturbador habita aquella derrotada vivienda; sin embargo, esa certeza sólo deja un hálito extraño, no verdadera pavora. Esto no significa que el trabajo disminuya su condición lovecraftiana; por el contrario, la atmósfera irreal, el comportamiento acartonado de los personajes (muy cercanos a las figuras de un cómic), la prueba tangible representada por el teléfono (objeto que distorsiona toda lógica), dejan ver la impronta del guía de Providence.

Uno de los campos fertilizados por la narrativa de H. P. Lovecraft fue, ya lo he dicho, el de la ciencia-ficción. Pero no en el sentido convencional de menciones a artilugios tecnológicos para el desarrollo de las anécdotas, sino combinando mundos posibles – situados en el futuro– con mecanismos fantasiosos para crear estadios donde lo científico sólo sirve para ratificar la malignidad de los seres (humanos o no). Lo comprobamos en el siguiente relato de la muestra: “De antología”, compuesto por Luis Barrera Linares. Una pareja de mujeres asiste a un congreso de literatura en Caracas. Después sabremos que una de ellas es androide. Estamos en el siglo XXII. Originarias de Circonia, las chicas recorren la ciudad una vez cumplidos sus compromisos académicos. En esas andaban cuando se topan

con un extravagante individuo (asumamos que era masculino) quien les habla de un pariente que emigró al país de donde vienen. El hombre pertenece a la “Corporación Turística Antológica”, por tanto, es un “antólogo”. En adelante, el sujeto se convierte en un disgusto: aparece en los recodos más inverosímiles, se vuelve, en fin, un perseguidor. Alcanza a seguirlas incluso en Circonia a través de sofisticadas redes comunicacionales o por el apoyo de terceras personas. Cansada, la androide toma una resolución que le cuesta su libertad, aunque se desplace de nuevo por las entrañas de la capital venezolana. ¿Todo se circunscribe a una paradoja virtual? Quién sabe. Que el lector decida.

Sueños y alucinaciones, equívocos y soledad alimentan la incertidumbre en “El monstruo de la hermana Tábata”. En este cuento Iliana Gómez Berbesí recrea una supuesta maldición que gravita sobre la familia de la protagonista para gestionar el ingreso de un espectro en el ámbito cotidiano. Tábata sufre un revés de salud. Consulta a evangélicos quienes le ordenan deshacerse de sus enseres. Sólo deja un espejo; en la parte posterior de éste encuentra una nota de prensa. Desde ese instante comienza el maleficio: ve al maligno, lo escucha, lo padece. Cae en crisis, su contrincante es poderoso. Diez años después entiende que el mal se ha propagado: tomó las calles, puede palpase en las increíbles muertes que abultan las estadísticas y en la indiferencia con la que aquéllas son sumadas. No obstante, queda la duda: ¿no será todo el lúgubre especular de una mente enferma?

En las laderas de un volcán en Nicaragua ubica Armando José Sequera las peripecias de “El sacrificado de esta noche”, sexto relato del volumen. Ramón López, personaje principal, sale de cacería. Aprovecha la luna llena para rastrear venados, se aposta en una terraplén y espera. A medianoche, sin haber visto ningún animal, escucha un ruido: veinte, treinta siluetas con candelabros llevan un ataúd, hablan una lengua desconocida y parecen flotar. De la nada surge fuego. Cantan. La música embota al cazador; con todo, logra ver que el grupo mira hacia un conjunto de estrellas: Orión. Lo descubren. El sacerdote ordena prepararlo para el sacrificio, pero los feligreses vacilan; Ramón aprovecha el desconcierto y escapa. Las reuniones secretas a la luz de candiles para invocar entes astrales saturan la narrativa de Lovecraft; Sequera incide en el tópico con virtuoso dominio y deja abierta la posibilidad para que sea el lector quien determine si estamos ante un rito de esa naturaleza. La exposición del asunto a la manera de un aséptico informe se corresponde, asimismo, con el estilo que caracteriza las composiciones subordinadas a los mitos de Cthulhu.

Con “La noche de Prometeo” volvemos a los predios de la ciencia-ficción. Wilfredo Machado construye una distopía que recuerda varios filmes donde el planeta luce devastado luego de una hecatombe. Aquí, un mercenario (al principio es lo que parece) atraviesa parte de una megalópolis en ruinas –lo persiguen pelotones, perros y naves– para consignar un encargo. No sin problemas sortea el peligro y arriba a su meta: una microsociedad que se oculta de las máquinas en un pequeño edificio. El sujeto vacía el bolso y por unas horas aquel submundo se transforma en un remanso. La ventura temporaria tiene como causa un libro: emblema que, como en Lovecraft, cifra la fortuna humana. Machado refrenda aquello de que, a fin de cuentas, todo es literatura. O pura imaginación.

Llegamos ahora al cuento de mi cómplice Eloi Yagüe: “Las ruinas sumergidas”. Todo en esta pieza funciona sobre la base del imaginario lovecraftiano: el obseso profesor de literatura que regenta un club de aficionados a la narrativa del estadounidense, la pesquisa de ese pedagogo en torno de los vestigios de Cthulhu, los fatídicos acontecimientos que prueban que algo sobrehumano mora en la profundidad de los mares. Uno de los mayores aciertos de Eloi lo constituye la manera como logra hilvanar motivos concernientes a los mitos de Lovecraft (*El Necronomicón*, los servidores del culto, las marcas dejadas por la monstruosa entidad) con aspectos culturales venezolanos: el petróleo, la crónica de Fernández de Oviedo, la novela *Cubagua* de Enrique Bernardo Núñez. Yagüe incorpora, por igual, referencias a la tradición indígena guaiquerí y reinterpreta, a la luz de las tesis de Howard Phillips, la historia de Nueva Cádiz, arrasada por un maremoto. Así, este relato resulta un sólido aporte del solar patrio al acreditado cuerpo de escritores internacionales cultivadores de aquellos mitos.

Cuando hacíamos la lista para saber quiénes podían formar parte de esta selección, el primer nombre apuntado fue el de Israel Centeno. Y es que desde que publicó su novela *Exilio en Bowery*, Centeno se ha vuelto el adalid de los rituales del horror en Venezuela. Después de 1998, fecha príncipe de aquel título, casi todas sus ficciones incurrir en la escenografía, la temática o la recreación de argumentos relativos o afines a la fábrica lovecraftiana. En “Maple” la imagen de un lobo acecha en sueños, pero también en la vigilia, a una chica llamada Diana, como la diosa griega protectora de la naturaleza. La persecución comienza en Rusia, en tiempos de Gorbachov, y se prolonga hasta días recientes, por los Estados Unidos. Una atmósfera enrarecida, siniestra, envuelve el desplazamiento de los personajes. No sabemos si nos hallamos en las pesadillas de la joven –o de su novio, el

narrador- o en medio de una aterradora realidad. La bestia cerca su presa y, en un inaudito cierre de la historia, da el zarpazo final al modo de un *thriller* cinematográfico. Qué duda cabe, “Maple” eriza la piel de los protagonistas y acaso helará la sangre de los lectores, para decirlo con una corriente y exacta fórmula.

Como en el cuento de Sequera, en “La fiesta de la castaña”, décimo relato de nuestro compendio, Les Quintero detalla los pormenores de una ceremonia religiosa, pero ahora desde la perspectiva de un practicante. Quien narra es un joven arrepentido por haber participado en el sacrificio de su esposa. Arrepentimiento tardío por cuanto su rol en la liturgia consistía en allegarse vírgenes, llevarlas al altar y, acto seguido, consumir la inmolación. El matrimonio operaba como trámite para proveer víctimas al ara; sin embargo, un percance subvierte la rutina: el muchacho entra en contradicciones y abjura, lo cual acarrea su sentencia. El paraje bucólico, el ambiente de fiesta, una bebida allanan la entrada de potencias malévolas que siembran terror y reducen cualquier voluntad.

Del versátil Juan Carlos Chirinos presentamos “Un espantapájaros lisiado”, tenebrosa composición en la que se confunden los parámetros con los que solemos interpretar el mundo. Una leyenda sobre aves gigantescas, una abuela baldada (con síntomas de pérdida de la memoria), un campo de maíz conjuntan la sustancia del cuento. Hay también una nieta encinta y felices rememoraciones. La necesidad de hacer palpable el recuerdo es lo que, justamente, articula la trama: el espeluznante ataque de un monstruo alado o, más bien, de los fantasmas del inconsciente, ¿quién puede saberlo? El espantajo roto refleja a la mujer sin pierna, inquietante simetría que explica la porosa consistencia de la materia, pues las vívidas escenas cimbran al lector y alientan su duda: el ojo ciclópeo, el pico, la desmedida envergadura de las alas ¿eran reales? Como quiera que sea, Chirinos atiza el miedo con rigor lovecraftiano y deja (quizás) un reguero de sangre en el maizal.

Al héroe de Mariano Nava, autor del doceavo cuento, lo apremia la lectura; por ello se instala en el sótano de una librería en Washington a tomar café y devorar páginas. Allí, en “Prose & Politics”, conoce una tarde al pintor William Wilson (nombre similar al de un personaje y relato de Edgar Allan Poe), quien lo trata de un modo sorprendente: sabe de dónde procede y de su gusto por las infusiones cafeteras del trópico. Algo en la cara del individuo lo sobresalta: no tiene ojos. De improviso, Wilson lo invita a su taller; el joven acepta para observar en aquel estudio una tela misteriosa que lo turba al extremo de hacerlo huir. El influjo de Edgar Allan queda remarcado por el rojo clavel que clausura el relato, un



símbolo relacionado con su tumba. Según Borges, Lovecraft fue un “parodista involuntario de Poe” (sin olvidar, por supuesto, que él también sucumbió al hechizo); Nava se remonta, entonces, al maestro del maestro y nos brinda un trabajo donde lo libresco desborda sus contornos y sale al ruedo público.

En los mitos de Cthulhu, es frecuente la presencia de sujetos amorfos con rostros parecidos a ranas que dan pequeños saltos para movilizarse. Son los llamados “Profundos”. A ellos concierne recitar las invocaciones del *Necronomicón* para restituir el imperio del dios que yace en el Pacífico. Utilizando el molde de un Profundo, Fedosy Santaella escribe la historia de William Merrik, “El hombre Pez”, joven que al desear mantenerse bello convoca al demonio para establecer un pacto. Su solicitud es atendida y el mismísimo Lovecraft viene a ejecutarla. Pero las cosas no salen según lo planeado y Merrik comienza a degenerarse: es que hubo un error en lo concedido. Corregir el entuerto implica el deceso del cliente. El cuento ironiza, en clave cthuhuiana, una insistente pretensión de los hombres burlada por un funcionario del más allá. De esta manera, Santaella fusiona dos protocolos fantásticos: la venta del alma al diablo –sea este lo que fuere– a cambio de un apetitoso destino, y la metamorfosis paulatina de un humano en Profundo, procedimiento patentado por la empresa del horror cósmico. Por cierto, la risa de Lovecraft resulta aquí inolvidable.

Prosigue Alana Tusell con “Eones”. La palabra significa tiempo indefinido, como los dioses que pueblan la teología lovecraftiana. El cuento se inspira en la arquitectura que suele acompañar las manifestaciones de los mitos: ciudadelas antiquísimas, piedras atemporales, lenguas indescifrables talladas en voluminosas paredes. La anécdota se constriñe al descubrimiento en Caracas de un incompresible edificio y la inquietud que esta fortuita aparición ocasiona no sólo entre nativos, sino, sobremanera, en embozados forasteros. Nadie parece percatarse de las magnitudes –físicas y espirituales– del hallazgo. Cuando cristalice esa consciencia será muy tarde para posibilitar algún remedio. El desenlace se rinde a la técnica de sugerir antes que de hacer acopio de pistas tajantes, una característica de los relatos sustentados en el diseño de la atmósfera.

Construido de forma compacta para dar sensación de agobio (párrafos largos y en contrapunto), en “Blanco”, de Roberto Martínez Bachrich, se retoma la estrategia fantástica del muerto que vuelve para cobrar venganza, con el aditivo de que aquel es, además, un espectro sin cabeza (otro socorrido tema sobrenatural). El contexto: un centro hospitalario; los protagonistas: dos enfermeras. Martínez Bachrich administra la tensión preparando la

descarga del fenómeno insólito en medio de un silencio y calma absolutos; tanto que el tiempo, inclusive, se ralentiza. Verificado el pago, el zombi se retira pero dudamos de la cordura de quien hubo de rescindir la deuda, lo cual atenúa los efectos prodigiosos. No obstante, queda en el aire la estela de un extraño y abrupto suceso, nítido y sin remisión. Así pues, “Blanco” altera la paz de los personajes e indudablemente de los lectores, aún luego de su final: un triunfo digno de la estética.

El penúltimo cuento del tomo, “Kueka de luz y tiniebla”, escrito por Ricardo Riera, tiene anclaje real: la roca sagrada de los pemones (la Kueka) sustraída, se dice, de manera fraudulenta del país y llevada a Alemania donde es exhibida en un parque. Sobre este argumento Riera dispendia su batería lovecraftiana. Los intentos por recuperar el jaspe impelen al gobierno venezolano a contratar expertos que terminan de agentes al servicio de los adoradores modernos de la piedra (como los Profundos dibujados por Fedosy Santaella o Alana Tusell); una crónica de Indias revela parte de las oscuras conexiones de la reliquia con los solsticios; la certeza de que esa formación geológica funge de puerta de acceso hacia regiones incognoscibles, destacan entre los varios vínculos del relato con los mitos. Como se ve, Riera hace sincretismo: de cosmogonía indígena con deidades del espacio.

Cierra el volumen “El ritual del infante muerto”, de Ronald Delgado; texto en el que se relata un episodio que involucra a una suerte de verdugo o asesino quien arriba a una iglesia donde, bajo la cruz, se lleva a cabo un acto nada cristiano. Se trata de la puesta en escena de un abominable cambio de cuerpos. La ambigua delicadeza del estilo produce desajustes en la percepción del protagonista y contamina, como es de esperarse, los estatutos de la realidad del otro lado de la escritura, es decir, de nosotros al padecer lo narrado. El cuento recuerda un título de Lovecraft: “En la cripta”, modelo de espanto y terror. También, al recurrente Cthulhu: el fallecido que vive soñando. Algo del *doppelgänger* vibra, por igual, en la voz del personaje.

#### 4. EPITAFIO

Howard Phillips Lovecraft murió a los cuarenta y siete años. Sin mujer, sin hijos, sin dinero. Sólo dejó un conjunto de piezas narrativas que, andado el tiempo, daría forma al *horror cósmico*: una expresión de vastas secuelas culturales. Hoy, juegos de rol, cómics, canciones y videos se prestigian con su nombre. Una verdadera paradoja para quien se creía

un don nadie literario, aunque eso sí: todo un caballero. Que este modesto volumen sirva, una vez más, como homenaje a su talento.

## 5. ALGUNAS REFERENCIAS

- Alhazred, Abdul. *El Necronomicón*. Editorial Humanitas, S. L. Barcelona (España), 1999.
- Blanco, Eduardo. "El número III. Aventuras de una noche de ópera". En *Cuentos fantásticos: Vanitas vanitatum y El número III*. Imprenta Bolívar. Caracas, 1882. [También en: Carlos Sandoval. *Días de espantos. (Cuentos fantásticos venezolanos del siglo XIX)*. Comisión de Estudios de Postgrado, Facultad de Humanidades y Educación, Universidad Central de Venezuela. Caracas, 2000.]
- Bolet Peraza, Nicanor. "Metem Córdiasis". En Carlos Sandoval. *Días de espantos. (Cuentos fantásticos venezolanos del siglo XIX)*. Comisión de Estudios de Postgrado, Facultad de Humanidades y Educación, Universidad Central de Venezuela. Caracas, 2000.
- Borges, Jorge Luis. "There Are More Things". En *El libro de arena*. Editorial Alianza. Madrid, 1998.
- Calcaño, Julio. "la danza de los muertos". En *Cuentos escogidos*. Caracas. Lit. y Tip. del Comercio, 1913. [También en: Carlos Sandoval. *Días de espantos. (Cuentos fantásticos venezolanos del siglo XIX)*. Comisión de Estudios de Postgrado, Facultad de Humanidades y Educación, Universidad Central de Venezuela. Caracas, 2000.]
- Centeno, Israel. *Exilio en Bowery*. Editorial Troya. Caracas, 1998.
- Chirinos, Juan Carlos. *Lovecraft inter pares: los fantásticos latinoamericanos (2007)*. En <http://delamanchaliterario12.blogspot.com/2009/01/lovecraft-inter-pares.html>
- Fernández de Oviedo, Gonzalo. *Sumario de la Historia natural de las Indias*. Red ediciones, S. L. Barcelona (España), 2012.
- Guerra, Rubi. "Sombra de luna". En *El mar invisible*. Monte Ávila Editores. Caracas, 1990.
- Houellebecq, Michel. *H. P. Lovecraft. Contra el mundo, contra la vida*. Ediciones Siruela. Madrid, 2006.
- Jiménez Sierra, Elisio. *Viajes con Lovecraft a la ciudad del sol poniente*. Ediciones Imaginaria, Fundación Elisio Jiménez Sierra. San Felipe (estado Yaracuy), 1997.
- Llopis, Rafael (selección, estudio preliminar, introducciones, bibliografía y notas). *Los mitos de Cthulhu*. Duodécima reimpresión. Editorial Alianza. Madrid, 1991.
- Lovecraft, H. P. "Dagón". En *La sombra sobre Innsmouth*. 2ª edición. Editorial Bruguera. Barcelona (España), 1980.
- Lovecraft, H. P. "El color surgido del espacio". En *En la cripta*. Editorial Alianza. Madrid, 1998.
- Lovecraft, H. P. "El horror de Dunwich". En *El horror según Lovecraft. Volumen 2*. 2ª edición. Ediciones Siruela. Madrid, 1990.
- Lovecraft, H. P. "En la cripta". En *En la cripta*. Editorial Alianza. Madrid, 1998.
- Lovecraft, H. P. "La llamada de Cthulhu". En Varios. *Breviario del estremecimiento*. Monte Ávila Editores. Caracas, 1970. [Traducciones: María Esther Vásquez].
- Lovecraft, H. P. "La sombra sobre Innsmouth". En *La sombra sobre Innsmouth*. 2ª edición. Editorial Bruguera. Barcelona (España), 1980. [También en: Rafael Llopis (selección, estudio preliminar, introducciones, bibliografía y notas). *Los mitos de Cthulhu*. Duodécima reimpresión. Editorial Alianza. Madrid, 1991.]
- Lovecraft, H. P. *El caso de Charles Dexter Ward*. Editorial Alianza. Madrid, 1998.
- Lovecraft, H. P. *En las montañas de la locura*. Sexta reimpresión. Editorial Alianza. Madrid, 1992.
- Lovecraft, H. P., E. Hoffmann Price y Thomas Owen. *Viajes al otro mundo. Ciclo de aventuras oníricas de Randolph Carter*. Editorial Alianza. Madrid, 1971.
- Lovecraft, Howard Phillips. "El que susurra en la oscuridad". En *El que susurra en la oscuridad*. Editorial EDAF. Madrid, 2001.
- Núñez, Enrique Bernardo. *Cubagua*. Monte Ávila Editores. 5ª edición. Caracas, 2012.

Simon (recopilación). *Necronomicón*. Editorial EDAF. Madrid, 1992.

Yagüe, Eloi. "El 4". En *Manuscrito inédito de Ramos Sucre*. Comala.com. Caracas, 2000.