



Dioses
y
Teología
de la obra
Lovecraft



H. P. Lovecraft

**Dioses y Teología de la obra
de Lovecraft**

Pesé a que Lovecraft fue el profeta de la nueva religión él nunca intentó sistematizar los mitos, poniendo orden aquí y allá como lo hiciera Hesíodo con los mitos griegos. Solo dejó clara la base sobre la cual se inventarían las más horrosas historias. Esta idea central era que antes de que apareciera el hombre la Tierra había tenido otros amos. A esta idea aluden determinados libros “aborrecibles”, ciertos grabados “abominables” y algunas esculturas “sacrílegas”. También menciona varios lugares que resultan sagrados y cita la existencia de cultos y de rituales “blasfemos” que prefiere no detallar.

El verdadero sistematizador de los mitos fue sobre todo August Derleth. El fue el creador de los benignos Dioses arquetípicos y del sello sagrado de estos: una piedra en forma de estrella de cinco puntas que es el talismán más eficaz contra los Primordiales. Pero Derleth intentó sistematizarlos mediante sus propios relatos mientras que Lin Carter, erudito, teólogo, y bibliógrafo de la relación Lovecraftiana resume los mitos de la manera siguiente:

“Estudiando las divinidades y los demonios que aparecen en los mitos de Chulú se induce que la tesis de Lovecraft, la fuente misma de los mitos, es que, en épocas geológicas remotísimas nuestro mundo fue habitado y gobernado por grupos de dioses diabólicos y de divinidades benévolas mucho antes de que apareciese el hombre en la Tierra, ésta era compartida por los primigenios y la **Gran Raza de Yith**, quienes cayeron en discordia y se alzaron contra sus propios creadores, es decir, contra los misteriosos Dioses Arquetípicos, primeros pobladores de los espacios estelares. La Gran Raza, constituida por seres espirituales e inmateriales que parasitaban cuerpos ajenos, abandonó las zonas terráqueas por ella dominadas y huyó a través del tiempo hasta el siglo CC, en el que se apoderaron de los cuerpos de una raza de escarabajos que sucederá al hombre, en esa época remota, como forma de vida dominante en el planeta. Los Primigenios, sin rival ya, quisieron

dominar el mundo y en combate con los Dioses Arquetípicos que moraban en Betelgeuse, les robaron ciertos talismanes y sellos y determinadas tablillas de piedra cubiertas de jeroglíficos, que ocultaron en un planeta próximo a la estrella Celaeno.”

“Los Dioses Arquetípicos castigaron esta inoportuna e impropia rebelión. Aunque los Primigenios, bajo la orden de **Azathoth**, combatieron largamente, por último fueron vencidos y expulsados o apresados. **Hastur** el Inefable fue exiliado al lago de Hali, cerca de Carcosa, en las Híadas próximas a Aldebarán; el **Gran Cthulhu** fue mantenido en un letargo mágico, similar a la muerte, en la cósmica ciudad sumergida de R’lyeh, situada no lejos de Ponapé, en el Pacífico; **Ithaqua**, El Que Camina En el Viento fue desterrado a los helados desiertos árticos, de los que un sello poderoso le impide escapar. **Yog-Sothoth** fue expulsado de nuestro continuo espacio-tiempo y fue lanzado al Caos junto con **Azathoth**, a quien, además por haber sido el cabecilla de la rebelión, los Dioses Arquetípicos privaron de inteligencia y de voluntad. **Tsathoggua** fue aherrojado en una caverna situada bajo el Monte Voormithadreth en Hyperbórea, junto con algunos dioses menores como **Abhoth** y **Atlach-Nacha**. **Cthugha** fue exiliado en la estrella Fomalhaut. **Ghatanothoa**, el Dios-Demonio, fue sellado en las criptas que se extienden bajo una arcaica fortaleza construida por los crustáceos de Yuggoth en la cima del Monte Yadith-Gho, que domina la primitiva ciudad de Mu. Muchos dioses menores fueron obligados a refugiarse en el negro castillo de ónice que corona la ciudad de Kadath, situada en el Desierto de Hielo, en la zona en que el mundo de los sueños penetra en nuestra Tierra. De los Primigénios Mayores, solo **Nyarlathep** parece haber evitado tanto prisión como exilio.”

“Pero, antes de ser derrotados en la primera de las guerras, los Primigénios Mayores habían engendrado una multitud de sicarios infernales que desde entonces se esforzaran por liberarlos de nuevo; sin embargo, ni siquiera los **Profundos de R’lyeh**, seres marítimos y anfibios, pueden levantar ni tocar el Signo Arquetípico, poderoso Sello de estos Dioses, que mantiene a Cthulhu dormido en

la muerte. Y, aunque en la página 751 de la edición completa del *Necronomicon* figura el famoso Noveno Verso que, debidamente entonado, devolverá la libertad a Yog-Sothoth y dará origen a su retorno anunciado por los profetas, ninguno de sus adoradores humanos o inhumanos ha conseguido hasta la fecha liberarlo. En ocasiones alguien ha conseguido levantar el Sello Arquetípico, pero siempre ha sido vuelto a colocar en su sitio, bien por intervención directa de los propios Dioses, bien de sus muchos servidores humanos. Sin embargo, Alhazred ha profetizado que, por fin, los Primigenios serán liberados y regresarán. Debemos suponer, pues, que, en algún futuro incierto, volverán a disputar una vez más el Universo a los Dioses Arquetípicos.”

Derleth, sin embargo refiere que entre los mismos Primigenios hay rencillas. Por ejemplo, Hastur es enemigo irreconciliable de Cthulhu y a veces actúa como salvador de los perseguidos por este. Esto está en relación con la procedencia original de los Primigenios, algunos de los cuales son espíritus de los elementos y mantienen entre sí las oposiciones que entre estos existen. Así, Cthulhu simboliza en cierto modo el agua; Cthugha, el fuego; Ithaqua y Hastur, el aire; Shub-Niggurath, la tierra.

Tampoco hay mucho orden en lo que se refiere a los dioses, diosecillos y semidioses de la mitología lovecraftiana. Incluso no está totalmente claro si los Primigenios y los Primordiales son los mismos o distintos. Por su parte, Lovecraft no especifica ni quienes ni que són, pero Derleth, en su afán sistematizador, señala que los Primordiales son “manifestaciones de los Primigenios el plano terreno”. Sea como fuere, Lévy divide el panteón lovecraftiano en tres grandes categorías: los monstruos de las Altas Tierras del Sueño, los monstruos del mundo vigil y los Primordiales. Corresponden a la primera categoría los Ángeles descarnados de la Noche -gomosos, cornudos, sin cara, con alas de murciélago-, los vampiros en su doble variedad -vampiros a secas, que son como perros, y Vampiros de Pies Rojos-, los Dholes -que mueren al ser expuestos a la luz-, los enormes Gugs de boca vertical, los Shantaks -enormes, alados, de cuerpo escamoso y cabeza de

caballo- y las entidades lunares con cuerpo de sapo, amorfas, gelatinosas y con tentáculos. Entre los monstruos del mundo vigila, Lévy señala los híbridos diversos, los Profundos, los Mi-Go, los Shoggoths, etc.

Lin Carter, por su parte, clasifica los dioses lovecraftianos en dos categorías: los Primordiales (“también llamados Primigenios, Malignos, Los-Que-Llegan y Arcaicos”) y los Dioses de la Tierra. A la primera categoría pertenecen los antiguos dominadores de nuestro planeta, aunque Carter no hace grandes distinciones entre los Mayores -Cthulhu, Yog-Sothoth, Shub-Niggurath, Azathoth, Nyarlathothep, Lloigor, Hastur, Ubbo-Sathla, etc.– y los Menores - Dagon, Hydra, Nug, Gnoph-Keh, Yig, etc.– En su segunda categoría incluye a algunos dioscecillos citados por Lovecraft y también un poco por no saber donde ponerlos si no, al propio Nodens. Para mayor confusión Carter señala la posibilidad de que algunos de los Primordiales no sean sino avatares o emanaciones de otros. Byagoona, dios menor, por ejemplo, se caracteriza por no poseer rostro, lo que hace pensar que acaso no sea sino una transposición de Nyarlathothep, el Gran Dios Sin Cara.

La mitología lovecraftiana no solamente es rica en dioses y lugares sagrados en los cuales ocurrieron hechos trascendentales sino que también posee multitud de libros proscritos y profanos que no deberían ser leídos los cuales, según Carter, “contribuyen a apoyar numerosos detalles de los Mitos a los que dan un aire de autenticidad y de erudición”. Pero tampoco en tales libros se sistematizan los Mitos. Al parecer, en ellos se alude veladamente, bajo parábolas y símbolos y a menudo en forma fragmentaria, a oscuros arcanos que solo los adeptos saben interpretar.

Algunos de dichos libros tienen existencia real, como el *The saurus Chemicus* de Bacon, la *Turba Philosophorum*, *The Witch-Cult in Western Europe* de Murray, *De Masticatione Mortuorum in tumulis* de Raufft, el *Libro de Dzyan*, la *Ars Magna et Ultima* de Lulio, el *Libro de Thoth*, el *Zohar*, la *Cryptomensis Patefacta* de Falconer o la *Polygraphia* de Trithemius. Estos libros se citan sobre todo por sus

nombres rimbombantes y misteriosos, pero, naturalmente, tienen en realidad muy poco o nada que ver con los Mitos. De los demás, sin embargo, la mayoría es puramente inventada y tratan directamente de los Mitos entre otros temas esotéricos. Entre ellos, los principales son el *Libro de Eibon*, el *El texto R'lyeh*, los *Fragmentos de Celaeno*, los *Cultes des Goules* del conde d'Erlette, *De Vermis Mysteriis* de Ludvig Prinn, las *Arcillas de Eltdown*, el *People of the Monolith* de Justin Geoffrey, los *Manuscritos Pnakóticos*, los *Siete libros Crípticos de Hsan*, los *Unaussprechlichen Kulten* de Von Junzt y, sobre todo, el *Necronomicon* de Abdul Alhazred. Libro este que fue descrito con tal lujo de detalles que mucha gente llegó a creer que existía de verdad aunque... quien sabe. Tal vez algún día todos sepamos la verdad.

Informacion extraída de: Los mitos de Cthulhu de Alianza Editorial colección El libro de bolsillo, 1978 Madrid. (En concreto del estudio preliminar de Rafael Llopis.

Informacion extraída por: Víctor García. También llamado "El Emisario de la Muerte" Antonio.v.gwcia@telefonica.es

Informacion extraída para: La página del Necronomicon y todos aquellos que quieran saber más sobre estos temas que se remontan más allá de la noche de los tiempos.

!!!R'lyeh!!!

This file was created with BookDesigner program
bookdesigner@the-ebook.org
04/07/2008

LRS to LRF parser v.0.9; Mikhail Sharonov, 2006; msh-tools.com/ebook/