

Kadath, Pegãna y la Tierra Media: un sendero a lo fantástico.

Autor

Jair Antonio Cofré Báez

Profesora guía

María Eugenia Góngora Díaz

Santiago de Chile

2023

Índice.

Capítulo 1: Introducción	3
1.1. Resumen.....	3
1.2. Introducción	3
1.3. Vida y obra de los autores.....	4
1.3.1. Lord Dunsany	4
1.3.2. H. P. Lovecraft.....	5
1.3.3. J. R. R. Tolkien	6
1.4. Metodología	7
1.5. Discusión bibliográfica	7
Capítulo 2: Lo fantástico y lo maravilloso en las obras estudiadas	10
2.1. Lo fantástico.....	11
2.2. Lo maravilloso	12
2.3. Lo maravilloso-fantástico	13
Capítulo 3: El sendero fantástico de Pegãna, Tierra Media y Kadath	14
3.1. La influencia de Lord Dunsany.....	14
3.1.1. El mundo de Pegãna	14
3.1.2. La Tierra Media	18
3.1.3. Kadath y la Tierra de los Sueños	23
3.1.4. Los mundos y sus mitologías.....	28
3.2. Elementos maravilloso-fantásticos en las obras de Tolkien y Lovecraft.....	41
3.2.1. “El Señor de los Anillos”.....	41
3.2.2. “La búsqueda en sueños de la ignota Kadath”.....	44
3.2.3. Tolkien, Lovecraft y la comparación de sus obras	46
Conclusiones	48
Bibliografía	50
Fuentes	50
Bibliografía crítica	50

Capítulo 1. Introducción.

1.1. Resumen.

El presente informe de grado se centra en el análisis de la presencia de elementos maravilloso-fantásticos en las obras de H. P. Lovecraft y J. R. R. Tolkien, con un enfoque en la interconexión entre sus respectivos trabajos. En particular, investigaremos el papel significativo que el escritor irlandés Lord Dunsany desempeña como punto de convergencia entre Lovecraft y Tolkien en lo que respecta a elementos maravillosos y fantásticos.

Para llevar a cabo esta investigación, realizaremos un análisis minucioso de algunas de las obras en las que se manifiesta de manera importante, elementos maravilloso-fantásticos en las narrativas de estos autores. Esto incluye la novela corta “La búsqueda en sueños de la ignota Kadath” de Lovecraft, los capítulos “El Bosque Viejo” y “En casa de Tom Bombadil” de *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo* de Tolkien, y la obra de Dunsany titulada “Los dioses de Pegãna”.

Además, exploraremos la importancia de la mitología como un componente fundamental en la construcción de los mundos literarios de estos tres escritores. Este análisis se basará en textos clave como “Ainulindalë” y “Valaquenta” de Tolkien y “Los dioses de Pegãna” de Dunsany, además de los relatos “Azathoth” y “Nyarlathotep” de Lovecraft.

A pesar de las notables diferencias en los estilos literarios de Tolkien y Lovecraft, la influencia de Lord Dunsany emerge como un factor de unión en términos de elementos maravillosos y fantásticos. Por lo tanto, en este estudio esperamos que se identifique y analice las distintas formas en que cada autor aborda el género maravilloso-fantástico, resaltando la singularidad de sus enfoques, a la vez que se reconoce a Lord Dunsany como una fuente esencial de inspiración en sus obras.

1.2. Introducción.

En este informe de grado se examinará la presencia de elementos fantásticos en las obras de H. P. Lovecraft y J. R. R. Tolkien, dos destacados escritores cuyas obras han dejado una profunda huella en sus respectivos géneros literarios, centrándonos también en el papel influyente del escritor irlandés Lord Dunsany. Exploraremos las relaciones y comparaciones entre los elementos fantásticos en las obras de estos tres autores, así como la importancia de la mitología en la construcción de sus mundos literarios.

Nuestros objetivos son analizar y comparar la presencia de elementos fantásticos, insertos en los mundos maravillosos de las obras de Lovecraft y Tolkien, y examinar la influencia de Lord Dunsany en ambos autores respecto a la construcción de dichos elementos. Además de analizar el papel de la mitología, refiriéndonos con este término a las narraciones en las que tengan relevancia los dioses y deidades creados por los autores antes mencionados, en la creación de los mundos literarios como elemento del que se desprende lo fantástico. A partir de los objetivos anteriores, exploraremos las diferencias

y similitudes en los enfoques utilizados por los escritores para representar los elementos maravilloso-fantásticos en sus obras. Identificaremos estos elementos en “La búsqueda en sueños de la ignota Kadath” de Lovecraft, y en los capítulos “El Bosque Viejo” y “En casa de Tom Bombadil” de *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo* de Tolkien, realizando una relación entre ambos escritores en base al análisis de la obra “Los dioses de Pegãna” de Lord Dunsany y la influencia que su mundo literario ejerció en Tolkien y Lovecraft. Con esto compararemos de qué forma se presenta lo fantástico y lo maravilloso en los autores y cómo emplean su mitología.

Nuestra hipótesis se basa en que existe una conexión significativa entre los escritores H. P. Lovecraft y J. R. R. Tolkien, por medio de la presencia de elementos maravilloso-fantásticos en sus obras, conexión que se ve influenciada por la figura de Lord Dunsany. Se espera que esta influencia se refleje en la construcción de mundos literarios, la creación de mitologías y la forma en que cada autor aborda lo fantástico en su escritura. A raíz de esto, podemos formular las siguientes preguntas que guiarán esta investigación: ¿En qué medida se evidencia la presencia de elementos fantásticos en las obras de Lovecraft y Tolkien y cuáles son las diferencias y similitudes? ¿Cómo se relaciona la creación de mitologías en las obras de los tres autores con los elementos fantásticos presentes en ellas? A través del análisis comparativo de las obras seleccionadas, se espera evidenciar que Lovecraft y Tolkien comparten una base común, a pesar de sus diferencias estilísticas, sus distintas visiones y uso de los elementos fantásticos, siendo Dunsany un puente clave en su desarrollo creativo.

1.3. Vida y obra de los autores.

1.3.1. Lord Dunsany.

Edward John Moreton Drax Plunkett, XVIII Barón de Dunsany, mejor conocido tan solo como Lord Dunsany, fue un destacado escritor y dramaturgo irlandés conocido por su contribución a la literatura de fantasía y la creación de mundos literarios únicos. Nació en el castillo de Dunsany el 24 de julio de 1878, en County Meath, Irlanda, en el seno de una familia aristocrática.

Dunsany se educó en el Eton College y luego asistió a la Real Academia Militar de Sandhurst. Sirvió también en el ejército británico, lo que lo llevó a viajar por varios lugares, incluyendo Sudáfrica y el Medio Oriente. Sus experiencias en estos lugares influyeron en parte en su escritura y su capacidad para crear sus mundos maravillosos y mitos.

Fue un autor prolífico, escribiendo numerosas novelas, cuentos cortos y obras de teatro. Su estilo literario se caracteriza por su prosa poética y su habilidad para tejer mitos y leyendas en sus historias. Sus obras a menudo se desarrollan en mundos ficticios llenos de dioses, héroes y criaturas maravillosas. Algunas de sus obras más conocidas son "Los dioses de Pegãna" de 1905, que presenta una serie de relatos mitológicos, y "La hija del rey del país de los elfos" de 1924, una novela que es considerada una obra maestra del género de la fantasía. La influencia de Dunsany se puede ver en escritores posteriores, como J. R. R. Tolkien y H. P. Lovecraft, quienes admiraban su capacidad para crear mundos literarios vívidos y una gran cantidad de dioses.

Lord Dunsany falleció el 25 de octubre de 1957, pero su legado perdura en la literatura y en la influencia que ejerció sobre escritores posteriores que continuaron explorando los territorios de lo imaginario y lo mítico en sus obras.

1.3.2. H. P. Lovecraft.

Howard Philips Lovecraft fue un influyente escritor estadounidense de literatura de terror y ciencia ficción, conocido por su estilo distintivo y sus contribuciones al género del horror cósmico. Nació el 20 de agosto de 1890 en Providence, Rhode Island, y pasó la mayor parte de su vida en esa ciudad.

Desde temprana edad, Lovecraft mostró un interés en la lectura y la escritura. A lo largo de su vida, se obsesionó con la literatura, especialmente con la obra de Edgar Allan Poe y otras obras de terror gótico que tuvieron una gran influencia en su escritura. A medida que crecía, desarrolló una salud precaria y enfrentó dificultades económicas, lo que limitó su capacidad para asistir a la universidad.

A pesar de su falta de educación formal, Lovecraft se convirtió en un escritor prolífico. Es conocido por crear un universo literario conocido como los "Mitos de Cthulhu", el cual fue creado junto con diversos escritores como Robert Bloch, August Derleth, Robert E. Howard, Clark Ashton Smith, Frank Belknap Long, entre otros. Este universo de los "Mitos de Cthulhu" presenta dioses antiguos y seres cósmicos indiferentes a los humanos, que acechan en las sombras. Sus historias a menudo se caracterizan por la atmósfera opresiva, los elementos sobrenaturales y la sensación de horror cósmico, que se centran en la insignificancia de la humanidad en el vasto cosmos y la locura que resulta de descubrir la verdad oculta del universo. Sin embargo, su obra no se limita únicamente a esto, explorando géneros como la fantasía, con su Ciclo Onírico, principalmente ambientadas en las "Tierras del Sueño", con relatos como "La maldición que cayó sobre Sarnath" (1919), "Celephaïs" (1920), "La llave de plata" (1926), "A través de las puertas de la llave de plata" (1932), entre muchos otros. En sus relatos también se ven presentes elementos del género de la ciencia ficción, como lo pueden ser la exploración científica en la Antártida, en el relato "En las montañas de la locura" (1931) o la experimentación con cadáveres en "Herbert West: reanimador" (1922). Es importante destacar que, a pesar de incursionar en otros géneros literarios, los elementos de terror cósmico y atmósfera de opresión se encuentran en todos sus relatos, ya sea en mayor o menor medida.

Aunque Lovecraft no obtuvo un gran reconocimiento durante su vida, sus escritos ganaron popularidad después de su muerte. Autores posteriores, como Stephen King, Neil Gaiman y Clive Barker, han citado a Lovecraft como una influencia importante en su propio trabajo. Dentro de sus obras más conocidas se incluyen "La búsqueda en sueños de la ignota Kadath", publicada en 1926, "La llamada de Cthulhu" escrito en 1928, "La sombra sobre Innsmouth", publicada en 1931 y "En las montañas de la locura" de 1931.

H. P. Lovecraft falleció en 1937 a la edad de 46 años, pero su legado perdura en la literatura de terror y ciencia ficción, así como en la cultura popular, en la cual sus creaciones continúan inspirando miedo y admiración.

1.3.3. J. R. R. Tolkien.

John Ronald Reuel Tolkien fue un renombrado escritor, filólogo y académico británico, famoso por sus obras de fantasía *El Hobbit*, *El Señor de los Anillos* y *El Silmarillion*. Nació en Bloemfontein, Sudáfrica, donde vivió con su familia hasta mudarse a Inglaterra con su madre. Su padre falleció cuando Tolkien tenía solo cuatro años, y unos años después murió su madre. Luego de esto, Tolkien y su hermano fueron criados por un tutor.

Tolkien mostró un talento excepcional para los idiomas desde una edad temprana. Estudió filología clásica y anglosajona en la Universidad de Oxford, lugar en el que también se involucró en el estudio de lenguas y mitologías nórdicas y germánicas. Durante la Primera Guerra Mundial, sirvió en el ejército británico y luego regresó a Oxford como profesor.

La creación del mundo ficticio de la Tierra Media y sus idiomas, como el Quenya y el Sindarin, ocuparon gran parte de su tiempo y esfuerzo. Sus obras más famosas son *El Hobbit*, publicada en 1937, seguida por *El Señor de los Anillos*, que se publicó en tres volúmenes entre 1954 y 1955. El libro *El Silmarillion* fue publicado póstumamente en 1977 por su hijo Christopher Tolkien, quien siguió con el legado de su padre. Estas obras se convirtieron en clásicos de la literatura de fantasía y dejaron una huella duradera en la cultura popular.

Sin embargo, su obra no tuvo una acogida muy buena por parte de la crítica académica, principalmente entre los años 50 y 60, aunque esto se mantendría hasta décadas más adelante, habiendo duras críticas hacia las novelas de Tolkien incluso en la década de los 90. Algunas de estas críticas no tomaban en serio sus libros, viéndola simplemente como literatura popular, dirigida a público juvenil. A menudo se le criticaba que su estilo de escritura carecía de la profundidad literaria que se esperaba de una obra “seria”, esto debido a su estilo detallado en exceso, y la idea de que su obra era “escapista” era recurrente, argumentando que la creación de un mundo ficticio imaginario ofrecía a la juventud una forma de escapar de la realidad a un mundo irreal.

Con el paso del tiempo estas críticas han ido disminuyendo, y la obra de Tolkien ha ganado gradualmente el reconocimiento y respeto de los círculos académicos. A medida que el género de la fantasía comenzó a recibir una mayor atención crítica, los académicos empezaron a analizar las obras de Tolkien desde perspectivas más diversas y a aceptar su profundidad y valor. Tanto es así que, hoy en día, a 50 años del fallecimiento de Tolkien en 1973, sigue siendo ampliamente estudiado en contextos académicos, y su legado literario es sólido, siendo considerado como uno de los padres de la literatura de fantasía actual y uno de los escritores más influyentes del siglo XX. Su influencia en los ámbitos literario, lingüístico y de creación de mundos ficticios es ampliamente reconocida, siendo objeto de inspiración e imitación de diversos escritores del género de fantasía moderno.

1.4. Metodología.

En el marco de esta investigación, se llevará a cabo un riguroso proceso de lectura y análisis enfocado en las obras seleccionadas de los renombrados autores, H. P. Lovecraft, J. R. R. Tolkien y Lord Dunsany. Este análisis se centrará particularmente en las escenas y personajes que presenten elementos de naturaleza fantástica y mitológica de relevancia para este trabajo.

Además de la lectura minuciosa de estas obras, realizaremos una revisión exhaustiva de estudios críticos y textos académicos que aborden temáticas relacionadas con lo fantástico, lo maravilloso y la mitología. Estos recursos críticos se emplearán con el propósito de respaldar y enriquecer el análisis comparativo de las obras seleccionadas. La lectura y análisis de estas fuentes primarias y secundarias permitirá una comprensión profunda de cómo estos autores han empleado elementos fantásticos y mitológicos en sus obras.

1.5. Discusión bibliográfica.

Las fuentes literarias principales de este informe son “La búsqueda en sueños de la ignota Kadath”, de Lovecraft, que trata principalmente de un soñador llamado Randolph Carter, que se embarca en una difícil y casi imposible búsqueda de una majestuosa ciudad que vio en sus sueños en reiteradas ocasiones. Durante su viaje, Carter se ve constantemente acosado por ciertos dioses y sus servidores, que tratarán de impedir que logre su cometido.

Otro de los textos literarios que utilizaremos son los capítulos “El Bosque Viejo” y “En casa de Tom Bombadil”, de *El Señor de los Anillos*, de Tolkien. Estos capítulos se centran en la primera parte del viaje de Frodo, Sam, Merry y Pippin luego de salir de la comarca, adentrándose en el misterioso y peligroso Bosque Viejo, en donde se encontrarán con diferentes criaturas mágicas, como el Hombre-Sauce, que les encanta y retiene durante un tiempo; o Tom Bombadil, un enigmático y pintoresco personaje que ayuda a los protagonistas a proseguir su viaje a través del bosque.

El texto de Dunsany, “Los dioses de Pegãna”, recopila una serie de relatos cortos que exploran la mitología de un mundo increíble llamado Pegãna. El texto describe la creación de estos dioses y su influencia en la vida y las acciones de los humanos. A través de estas historias, Dunsany nos sumerge en un universo maravilloso donde se exploran diversos temas, como la naturaleza de los dioses y la relación entre los seres humanos y las deidades.

Además de estos textos, en este informe de grado revisaremos una serie de estudios y textos relevantes para respaldar y enriquecer nuestra investigación sobre la presencia de elementos fantásticos en las obras de Tolkien y Lovecraft, así como su relación con la mitología y la creación de mundos literarios. Estas fuentes críticas abordan los temas principales de ese informe desde diferentes perspectivas, contribuyendo así a generar un diálogo con estas ideas.

Algunas de las fuentes que consultaremos para el desarrollo de esta investigación son *Fantasy: Literatura y subversión* (1986), de Rosemary Jackson, en donde ofrece una

perspectiva crítica y analítica sobre el género de la literatura fantástica, argumentando que la fantasía es una forma literaria que desafía y subvierte las normas establecidas.

Este texto nos será de gran utilidad, ya que proporciona una base teórica sólida para abordar la presencia de elementos fantásticos en las obras de Tolkien y Lovecraft desde una perspectiva crítica. Guiados por su enfoque sobre la fantasía, lo fantástico y lo maravilloso, podremos brindarle un apoyo a nuestro informe, para investigar y analizar cómo estos escritores utilizan lo fantástico para desafiar las normas establecidas en sus universos literarios.

Este texto también nos permitirá comparar y contrastar la forma en que Lovecraft y Tolkien utilizan lo fantástico en sus obras, y cómo cada uno se inspira de Dunsany para crear mundos complejos, con su propia mitología.

Otro texto que nos será muy útil es *Introducción a la literatura fantástica* (2010), de Tzvetan Todorov, ya que en este texto se aborda directamente el tema de lo fantástico en la literatura. En este ensayo, Todorov desarrolla una teoría sobre lo fantástico como un género literario específico y explora las características distintivas que lo diferencian de otros géneros como lo maravilloso y lo extraño.

Utilizar este texto nos permitirá obtener una buena base respecto al concepto de lo fantástico y sus elementos característicos a partir de las ideas de Todorov, que me servirán solo como guía para respaldar mis argumentos sobre la presencia de elementos fantásticos en las obras de Lovecraft y Tolkien. Todorov también discute cómo lo fantástico se relaciona con la incertidumbre, lo cual no será un elemento relevante en nuestra investigación sobre cómo estos autores juegan con lo fantástico en sus obras.

Por otro lado, nos sirve también para contrastar la definición de Todorov de lo fantástico con la forma en que Lovecraft, Tolkien y Dunsany utilizan estos elementos en sus obras. Si bien Todorov ofrece su visión general del género, lo fantástico es un concepto difícil de tratar y cada autor tiene su estilo y enfoque particulares que podré relacionar con nuestras ideas, generadas a partir de lo planteado por Todorov.

Otro texto que nos servirá para complementar las visiones de Jackson y Todorov respecto a lo fantástico y lo maravilloso es el texto *Imágenes, imágenes*, de Roger Caillois, que profundiza en los cuentos de hadas, lo maravilloso y lo fantástico, compartiendo su visión sobre estos conceptos con Rosemary Jackson y Tzvetan Todorov.

El ensayo de H. P. Lovecraft, *El terror en la literatura* (2017), al igual que los textos anteriores, sería una fuente fundamental para mi informe, ya que es un trabajo en el que Lovecraft reflexiona sobre el género del terror y su evolución a lo largo del tiempo. En este ensayo, Lovecraft analiza diferentes autores y obras que han contribuido al desarrollo del género de terror, y ofrece su perspectiva sobre los elementos que hacen que una historia sea verdaderamente aterradora.

Con este ensayo, podremos obtener una visión directa de Lovecraft sobre el género de terror y cómo él mismo utilizó elementos fantásticos en su propia obra, incluida "La búsqueda en sueños de la ignota Kadath". Lovecraft es conocido por su habilidad para crear atmósferas inquietantes y perturbadoras, y en este ensayo, encontraremos pistas sobre cómo logra este efecto y cómo se relaciona con la creación de mundos.

Del mismo modo que con el texto de H. P. Lovecraft mencionado con anterioridad, el ensayo de J. R. R. Tolkien, *Sobre los cuentos de hadas* (2014), sería una fuente altamente importante para este informe, ya que aquí Tolkien reflexiona sobre los cuentos de hadas y su importancia en la literatura y la imaginación humana.

Al utilizar este ensayo, podremos obtener una comprensión más profunda de la visión del mismo Tolkien sobre los universos literarios maravillosos y cómo él mismo aborda estos elementos en su escritura. Nos servirá, también, para examinar cómo Tolkien incorpora estos elementos en su obra, especialmente en los capítulos "El Bosque Viejo" y "En casa de Tom Bombadil" de *El Señor de los Anillos*.

Además, en este ensayo, Tolkien aborda la capacidad de los cuentos de hadas para transportarnos a mundos imaginarios y cómo pueden transmitir verdades más profundas sobre nuestra propia realidad. Esto nos será útil para analizar cómo Tolkien desarrolla su mundo maravilloso en sus obras.

Tolkien también discute la idea de crear mundos y mitologías, y cómo esto puede contribuir a la credibilidad y riqueza de sus obras. Esta idea nos servirá para analizar cómo Tolkien, Lovecraft y Dunsany desarrollan y estructuran sus propios mundos literarios.

Respecto a la mitología, el texto *Mitología H. P. Lovecraft: El ascenso divino del terror* (2021), de Javier Tapia, nos ayudará en el desarrollo de este informe, ya que se enfoca específicamente en la mitología creada por H. P. Lovecraft en sus obras. Al utilizar este texto, podremos obtener información detallada de cómo Lovecraft construye su propio panteón de deidades y entidades cósmicas en su universo literario.

Javier Tapia explora cómo Lovecraft utiliza elementos mitológicos y cósmicos para generar un sentido de terror y asombro en sus escritos. Este texto me servirá para obtener un mayor apoyo sobre la presencia de elementos fantásticos y mitológicos en las obras de Lovecraft y comparar cómo se relacionan con los de Tolkien y Lord Dunsany.

El texto de Tapia también proporciona ejemplos específicos de las entidades y deidades que Lovecraft crea, como Cthulhu, Nyarlathotep y otros más, profundizando en estos seres y en su importancia dentro de sus obras. Esto nos permitirá analizar cómo Lovecraft utiliza estos elementos mitológicos para construir un universo literario coherente y cómo se relaciona con Dunsany y lo fantástico.

Además, al enfocarse en la mitología de Lovecraft, el texto de Tapia ofrece una perspectiva más profunda sobre cómo los elementos fantásticos en su obra están conectados con su visión del universo y la insignificancia de la humanidad en el cosmos, lo que a su vez nos ayudará en la comparación con Tolkien, permitiéndonos examinar cómo cada autor utiliza la mitología para transmitir diferentes mensajes y efectos en sus lectores.

En los textos *Historia de la Tierra Media 4: La formación de la Tierra Media* (2002), *Historia de la Tierra Media 5: El camino perdido* (2002) y en *Historia de El Señor de los Anillos 1: El retorno de la sombra* (2002), Christopher Tolkien recopila y presenta los escritos y borradores inéditos de su padre, J. R. R. Tolkien, relacionados con la Tierra Media.

En *La formación de la Tierra Media* aborda los primeros relatos y mitos que Tolkien creó como parte de la construcción de su universo literario, lo cual nos brindará una visión más profunda de cómo Tolkien desarrolló y perfeccionó los elementos maravillosos presentes en sus obras, como la presencia de criaturas míticas, la creación de diferentes lenguajes y mitos del vasto mundo de la Tierra Media.

Además, el texto ofrece una mirada detrás del proceso creativo de Tolkien, que nos facilita la comprensión de cómo fue evolucionando y expandiendo su visión de la creación de mundos a lo largo del tiempo. Nos permitirá, también, revisar cómo algunos de estos primeros relatos y mitos se relacionan con los temas y elementos maravilloso-fantásticos presentes en los capítulos "El Bosque Viejo" y "En casa de Tom Bombadil" de *El Señor de los Anillos*.

También proporciona detalles sobre la cosmología y la mitología interna de la Tierra Media, y cómo estos elementos se relacionan con la visión de Tolkien sobre la creación de un mundo literario coherente y autónomo.

En *El camino perdido* se centra específicamente en los relatos y cuentos cortos que se ubican temporalmente antes de *El Señor de los Anillos*. Esto es de gran utilidad para nuestra investigación, ya que al igual que en *La formación de la Tierra Media*, Christopher abarca la expansión de la mitología de la Tierra Media. Estos mitos ofrecen una oportunidad para examinar cómo Tolkien utiliza elementos mitológicos en su escritura.

Finalmente, en *El retorno de la sombra* se enfoca en el desarrollo temprano del libro *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo*. Este texto nos sirve para examinar cómo el mundo de la Tierra Media, sus personajes y sus diversos elementos evolucionaron y se desarrollaron a lo largo del proceso creativo.

Sin embargo, a pesar que estos últimos tres libros contienen versiones tempranas de diversos personajes y eventos, muchos de estos no son especialmente relevantes para nuestra investigación, por lo que nos sirve principalmente para obtener un contexto de cómo fue evolucionando el mundo literario de Tolkien y su mitología.

Estos textos nos proporcionarán una base sólida para analizar los elementos maravilloso-fantásticos y mitológicos presentes en "La búsqueda en sueños de la ignota Kadath" y *La Comunidad del Anillo*, y cómo se asemejan y diferencian las visiones de Tolkien y Lovecraft en su manera de tratar con los elementos fantásticos en sus mundos maravillosos.

Capítulo 2. Lo fantástico y lo maravilloso en las obras estudiadas.

Antes de sumergirnos en las obras *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo* de Tolkien, "La búsqueda en sueños de la ignota Kadath" de Lovecraft y "Los Dioses de Pegaña" de Dunsany, es esencial que definamos con precisión los conceptos clave que se utilizan en este informe de grado respecto a lo fantástico, lo maravilloso y la amalgama de ambos elementos, llamada aquí como lo maravilloso-fantástico, nombre

que se asemeja a la noción presentada por Tzvetan Todorov (2010) en su obra “Introducción a la literatura fantástica” (p. 39), pero que, sin embargo, se distancia significativamente en cuanto a su definición.

Para esta tarea, nos basaremos principalmente en las propuestas teóricas de Rosemary Jackson, Tzvetan Todorov y Roger Caillois con respecto a lo fantástico y lo maravilloso. Estos conceptos proporcionarán el marco teórico necesario para comprender y analizar la presencia de elementos fantásticos en las obras de los autores mencionados, así como la mezcla de lo maravilloso y lo fantástico en sus narrativas.

2.1. Lo fantástico.

Comencemos por explorar el concepto de lo fantástico, un término esencial en la teoría literaria que desempeña un papel fundamental en la comprensión de las narrativas que se abordarán en este informe de grado. Sin embargo, antes de definir lo fantástico, estimamos conveniente aclarar el significado de fantasía, con la finalidad de evitar confusiones entre ambos términos. La fantasía implica la creación de mundos imaginarios, que poseen reglas y criaturas sobrenaturales. También se puede hacer presente la magia en diferentes formas. Resumiendo, la fantasía es la construcción de universos ficticios o imaginarios coherentes internamente, con sus propias leyes y características. La fantasía es siempre, o al menos en su mayoría, portadora de lo maravilloso.

En cuanto a lo fantástico, Todorov y Jackson ofrecen dos perspectivas complementarias para definirlo: Todorov lo conceptualiza como un género, mientras que Jackson lo describe como un modo literario. En ambos casos, lo fantástico se caracteriza por la introducción de una ambigüedad deliberada y una vacilación entre lo que generalmente se considera parte de la realidad y lo que se percibe como sobrenatural.

Según estos autores, dentro de este tipo de narrativa encontramos la fascinante dinámica en que los elementos sobrenaturales, inexplicables o irracionales se incorporan en un contexto inicialmente realista y cotidiano, uno que se asemeja a nuestra propia realidad. Esta estrategia narrativa genera una profunda sensación de incertidumbre tanto en los personajes de la historia como en el lector, ya que se desafía la frontera entre lo conocido y lo desconocido.

Lo interesante de las obras que abrazan elementos fantásticos, según estos autores, radica en su capacidad para crear una tensión constante. Esta tensión surge de la discrepancia entre lo que podría explicarse de manera lógica dentro del mundo real y lo que parece ser inexplicable o sobrenatural. Es crucial señalar que, para Todorov, Jackson y Caillois, esta ambigüedad se debe mantener a lo largo de toda la narración, y la obra se abstiene de proporcionar una resolución definitiva acerca de la naturaleza real de los eventos sobrenaturales. De hecho, la retención de esta ambigüedad es fundamental para estos autores, ya que, en palabras de Todorov (2010), “lo fantástico no dura más que el tiempo de una vacilación” (p. 37). En otras palabras, la esencia misma de lo fantástico reside en mantener tanto a los personajes como al lector atrapados en un estado de incertidumbre constante, lugar en el que la frontera entre lo real y lo sobrenatural se difumina. Sin embargo, la mantención de la incertidumbre a lo largo de toda la narración

y el rol fundamental que estos autores le atribuyen es debatible, y no se le tendrá en cuenta en el análisis de los textos selectos para este informe.

Tanto Todorov como Jackson y Caillois coinciden en un punto crucial: la indecisión. Esta indecisión se establece como una característica fundamental de lo fantástico. De acuerdo con sus enfoques, lo fantástico se caracteriza por la presencia de lo inexplicable, un elemento que arroja a los personajes y al lector en un dilema constante al tratar de determinar si los eventos que presencian son el resultado de una explicación racional o si deben aceptar una explicación de carácter sobrenatural.

Sin embargo, y a pesar de que los tres autores anteriormente mencionados dan sus teorías y argumentos respecto a lo que es lo fantástico, este término se puede abordar de diversas maneras y lo dicho por Todorov, Caillois y Jackson no es una regla inquebrantable, por lo que en este informe no nos ceñiremos por completo a sus trabajos, sino que los utilizaré a modo de guía para adentrarnos en estos mundos. El término de lo fantástico es difícil, pero asumiendo esta dificultad, abordaremos el concepto, prioritariamente, como un quiebre en la realidad establecida por los autores de las novelas o relatos, manteniendo el carácter inexplicable y pudiendo presentarse la duda o vacilación, pero no siendo este último un elemento determinante.

2.2. Lo maravilloso.

Al igual que con lo fantástico, es importante para la comprensión de las obras literarias abordadas en este trabajo, explorar el concepto de lo maravilloso. Este término es utilizado en la teoría literaria para describir un tipo de elemento o situación dentro de una obra que trasciende las normas de la realidad. Sin embargo, a diferencia de lo fantástico, que presenta un quiebre en la realidad establecida y en el cual se puede generar deliberadamente una ambigüedad entre lo real y lo sobrenatural, en lo maravilloso no existen tales cosas. Los elementos maravillosos se presentan de manera directa y se asumen como una parte intrínseca del mundo narrativo en cuestión. Los personajes y la propia narrativa aceptan la existencia de estas maravillas sin cuestionar su autenticidad. En esencia, lo maravilloso logra crear una realidad alterada dentro del ámbito de la ficción, en el cual lo extraordinario se convierte en algo ordinario dentro de ese contexto específico. Se caracteriza por su cualidad excepcional, sorprendente y, en muchas ocasiones, sobrenatural. Dentro de esta categoría de elementos maravillosos, podemos encontrar una amplia gama de fenómenos, que incluyen eventos inexplicables, seres mágicos, objetos encantados y otras manifestaciones que se alejan significativamente de la experiencia cotidiana.

Este concepto de lo maravilloso ha sido explorado a lo largo de varios géneros literarios narrativos, destacando especialmente en la fantasía y los cuentos de hadas. Estos géneros literarios suelen incorporar elementos mágicos y criaturas sobrenaturales como parte central de sus tramas. En este contexto, lo maravilloso no solo agrega un toque de asombro y encanto a la narración, sino que también puede cumplir funciones simbólicas o alegóricas.

2.3. Lo maravilloso-fantástico.

Este término, esencial para comprender las obras literarias que se abordarán, se refiere a una especie de amalgama de los conceptos de lo maravilloso y lo fantástico en la literatura. Ambos términos están intrínsecamente relacionados con la introducción de elementos sobrenaturales o irracionales en una narración, si bien difieren en la forma en que manejan la posible ambigüedad entre lo real y lo sobrenatural.

En lo maravilloso, nos encontramos con la presentación de elementos sobrenaturales en un contexto que es aceptado sin cuestionamientos ni reservas tanto por los personajes que habitan la obra como por el lector. En este caso, los eventos sobrenaturales son tratados como una parte natural y cotidiana del mundo en el que se desarrolla la historia. En otras palabras, lo extraordinario se convierte en una extensión de lo ordinario.

Por otro lado, lo fantástico implica la introducción de elementos sobrenaturales en un contexto determinado, generando con esta intrusión un quiebre en lo establecido. Además, puede existir una ambigüedad deliberada, centrada en la duda entre lo real y lo sobrenatural.

En este informe, el concepto de lo maravilloso-fantástico se utiliza para describir una narración en la que conviven y se combinan elementos tanto del ámbito maravilloso como del fantástico, a pesar de las ideas planteadas por Caillois (1970), quien argumenta que “lo fantástico carece de sentido en un universo maravilloso” (p. 12).

En este tipo de narrativa, se presentan elementos sobrenaturales que se integran de manera armoniosa y aceptada dentro del mundo de la historia. Estos elementos pueden manifestarse como criaturas mágicas, prácticas de hechicería o sucesos extraordinarios, y son considerados parte natural y cotidiana del entorno narrativo. Sin embargo, lo que distingue a lo maravilloso-fantástico es la introducción de un fenómeno, un acontecimiento o una entidad que desafían las reglas establecidas en el universo literario, provocando, así, una ruptura.

Este quiebre con la norma narrativa, al igual que sucede con lo fantástico, puede generar momentos de duda, asombro y reflexión tanto en los personajes que habitan la obra como en el lector. A pesar de encontrarse inmersos en un contexto en el que lo sobrenatural es una realidad aceptada, estos elementos extraordinarios tienen la capacidad de plantear preguntas fundamentales sobre la naturaleza de la realidad y las posibilidades del mundo que se presenta en la narrativa, pero sin ser una característica que determine al concepto de lo maravilloso-fantástico. Los personajes pueden poner en cuestionamiento sus creencias y comprender la complejidad de su universo, mientras que el lector se enfrenta a momentos de asombro y reflexión, ya que estos eventos desafían no solo las leyes naturales, sino también las percepciones establecidas.

Lo maravilloso-fantástico es, entonces, un concepto que describe una narrativa en la que se combinan elementos de lo maravilloso y lo fantástico. En esta fusión, se presentan eventos sobrenaturales que son parte integral de la normalidad en la historia, pero también elementos inexplicables que desafían las reglas establecidas, con la capacidad de provocar momentos de asombro, duda y reflexión tanto en los personajes como en el lector.

Capítulo 3. El sendero fantástico de Pegãna, Tierra Media y Kadath.

3.1. La influencia de Lord Dunsany.

Indudablemente, las obras de Lord Dunsany han tejido un hilo común en la narrativa de H. P. Lovecraft y J. R. R. Tolkien, dando forma a los fundamentos de sus respectivos universos literarios. En "Los Dioses de Pegãna", Dunsany presenta un panteón de dioses y criaturas que, aunque míticas, desprenden una inquietante sensación de realidad. Esta creación mitológica ejerció una influencia inconfundible en Lovecraft, quien adoptó la idea de seres cósmicos y dioses oscuros que se asemejan a los dioses de Dunsany en obras como "La búsqueda en sueños de la ignota Kadath". En este relato, Lovecraft explora la frontera entre los sueños y la realidad, un tema central también en las obras de Dunsany. La noción de viajar a través de dimensiones oníricas, explorando territorios más allá de lo tangible, fue un concepto compartido entre ambos autores, arraigado en las mitologías que crearon.

Por otro lado, aunque J. R. R. Tolkien no mostró una influencia tan explícita de Dunsany en sus escritos, como sí se puede evidenciar en Lovecraft, sí compartió con ambos autores la pasión por la construcción de mundos detallados. Dunsany, a través de sus relatos y la creación de mundos únicos y detallados, reveló la complejidad de su universo, sus dioses y razas míticas, un enfoque que resonó con la ambición de Tolkien al crear Arda, el mundo ficticio donde se encuentra la Tierra Media. La riqueza en la creación de razas y panteones de dioses en Pegãna inspiró a Tolkien a desarrollar las distintas culturas, razas y seres mitológicos en su obra para establecer un trasfondo sólido y complejo de su universo. A pesar de que Tolkien desarrolló su propio estilo narrativo y universo literario, la influencia de Lord Dunsany en su afición por la mitología, las lenguas y la creación de mundos es innegable.

Así, la influencia de Dunsany se convierte en un puente esencial entre Lovecraft y Tolkien. A través de sus mitos, Dunsany proporcionó una inspiración trascendental, fomentando en ambos autores la creación de universos que no solo fueran asombrosos, maravillosos y fantásticos, sino también increíblemente detallados. Esta herencia compartida ha enriquecido la literatura de fantasía, estableciendo un estándar para la inmersión y la creatividad en el mundo de la escritura de ficción.

3.1.1. El mundo de Pegãna.

En "Los Dioses de Pegãna" de Lord Dunsany, nos encontramos inmersos en un universo mítico y fascinante que desafía nuestras nociones de la realidad. Pegãna es un reino donde la fantasía alcanza su máxima expresión, un lugar donde los dioses caminan entre los hombres y los sueños se entrelazan con la realidad.

Diversidad mítica.

El mundo de Pegãna es el hogar donde residen la mayoría de los dioses creados por Dunsany. Según se deja entender en sus relatos, Pegãna se encuentra dividida en dos

secciones, la que sería la Alta Pegãna, y la que denominaré Pegãna Inferior. En la Alta habitan únicamente dos entidades, el primero es Mana-Yood-Sushai, el padre y creador del resto de dioses, también llamados dioses menores. Este Dios creador de dioses, se encuentra dormido y su despertar significará la llegada del fin de los tiempos. El segundo habitante de la Alta Pegãna es el dios menor Skarl, quien desde su creación toca incesantemente un tambor que mantiene a Mana-Yood-Sushai dormido.

En la Baja Pegãna habitan el resto de los dioses menores, donde cada uno personifica aspectos únicos de la naturaleza y la humanidad. Algunos de los dioses más importantes son Kib, el dios de la vida; Sish, el dios que manda el Tiempo; Mung, dios de la muerte; Slid, dios de todas las aguas; Dorozhand, dios del destino y Hoodrazai, el dios que sabe. Además, existen otros seres semejantes a los dioses menores, pero que no son llamados como tales, algunos de estos son el Tiempo, que es el perro de Sish; Trogool, el Ser que está detrás de todo y que no es ni dios ni bestia; y Mosahn, el ave que proclama el fin de los tiempos. Cada una de estas entidades se comporta de maneras diferentes, compartiendo, por lo general, la insignificancia respecto al ser humano.

La firme conexión con la naturaleza y las creencias humanas, como el destino, que desprenden estos dioses y seres, dota a esta mitología y a este panteón de una sensación de realidad, magia y misticismo que de algún modo se nos hace familiar, pues muchos personifican a cosas cotidianas como la vida, la muerte o el tiempo, además de conexiones con la religión, con cosas como el fin de los tiempos.

Interacción entre dioses y humanos.

En Pegãna, los dioses y los humanos se entrelazan en una danza cósmica, donde la adoración y el temor se fusionan en una experiencia existencial única. Los dioses, inmensamente poderosos, son a la vez impredecibles y caprichosos en sus interacciones con los mortales. Los relatos de “Los dioses de Pegãna” revelan una dualidad fascinante: los humanos, aunque insignificantes ante la vastedad del poder divino, son tocados por los dioses en formas que definen sus vidas.

En estas historias, los dioses no son simplemente entidades distantes; son arquitectos de destinos humanos, otorgándoles a algunos pocos la grandeza y sumiendo a otros en el peor de los sufrimientos. La adoración reverente se encuentra con la incertidumbre de las acciones divinas, y en esta intersección, la humanidad busca significado y propósito en una existencia donde los dioses tejen sus vidas con hilos de poder divino.

Esta interacción entre lo divino y lo humano en Pegãna, tejida con hilos de adoración y temor, desafía las comprensiones convencionales de la relación entre mortales y deidades. En este vasto cosmos, los dioses y los humanos participan en una danza perpetua de poder y fragilidad, donde las creencias se entrelazan con la incertidumbre y la esperanza se encuentra con la desesperación en cada vuelta del camino.

La magia.

En “Los dioses de Pegãna”, la magia se hace presente por medios a los cuales no estamos acostumbrados en el contexto de un mundo fantástico, como lo pueden ser magos o brujas, con sus pócimas, varitas mágicas o palabras específicas que le permiten al

hechicero conjurar su magia. La presencia de la magia en Pegãna es la propia presencia y naturaleza de los dioses menores, una forma de demostrar su divinidad y su poder.

Dunsany no crea un sistema mágico con hechizos o conjuros, sino que nos presenta esta magia como poder divino, que le es inherente a los dioses, parte de su naturaleza. Estos dioses pueden realizar actos que para el ser humano pueden ser sobrenaturales, alterando, modificando o influyendo en los destinos de los mortales, creando o destruyendo cosas a su voluntad, haciendo muestras de su poder, pero solo porque ese es su deber como dioses del mundo.

Sin embargo, no solo los dioses son una muestra de la magia, sino que toda Pegãna se nos presenta como un lugar mágico, en el cual todos los seres que la habitan, como Mosahn, el Ave del Fin del Mundo, o incluso los palacios de los dioses, están imbuidos de un aura mágica e increíble. Los jardines eternos, que el sol calienta siempre, donde la noche no existe y las fuentes expulsan sus aguas hacia el cielo, como una cascada al revés. Con sus palacios como Sardathrion, la ciudad que los dioses crearon en sus sueños, con unas magníficas escaleras de mil peldaños hechos de mármol, innumerables terrazas, esculturas sorprendentes de cada uno de los dioses y dos impresionantes estatuas de leones, esculpidos en ónice. La magia presente en Sardathrion se encuentra en el aire y en la magnificencia y armonía que parece tener todo, tal como se dice de las fuentes de la ciudad en “El Tiempo y los dioses”, “con un rumor como de tintineo de campanillas, en una tierra remota de pastores oculta por los montes, las aguas de numerosas fuentes retornaban otra vez a su origen” (Dunsany, 2019, p. 69).

La magia es, entonces, un elemento que se siente más atmosférico que visible, en el sentido de no ser del mismo tipo que la magia presente en Harry Potter, por dar un ejemplo. Es un elemento que sirve para demostrar la divinidad y majestuosidad de Pegãna y sus habitantes, además del poder inmenso y temible de sus dioses. La magia es, en gran medida, proporcionada por la magnífica forma de escribir de Dunsany y el lenguaje que utiliza, que nos evoca a tierras remotas y de ensueño.

El lenguaje.

El lenguaje y la manera en que Dunsany escribió su mitología la hacen ser una obra única, dándole una profundidad diferente que probablemente no hubiese tenido de haber sido escrita de otra forma y por otro autor.

Lord Dunsany demuestra una atención especial al lenguaje que utiliza y a los detalles. Su escritura mantiene un ritmo constante, con una belleza mágica en cada palabra seleccionada. Lovecraft (2017), en su ensayo *El horror sobrenatural en la literatura*, dice respecto a Dunsany: “Tan sensible como Poe en cuanto a sus valores dramáticos y a la importancia de las palabras y detalles aislados, y mucho mejor equipado en términos retóricos gracias a su sencillo estilo lírico basado en la prosa de la Biblia del rey Jacobo” (p. 78). Es la propia escritura la que nos conduce a nosotros, los lectores, a estas tierras maravillosas, guiándonos a través de inconmensurables desiertos y montañas cuyas tierras jamás ha hollado el ser humano. Dunsany nos evoca imágenes vívidas y sorprendentes, con pinceladas de un misterio mítico y sobrenatural. Con las palabras nos presenta unas tierras de ensueño solemnes y poderosas, de una inmensidad sensorial y una magia sorprendentes.

La única descripción más completa de Pegãna que nos brinda Dunsany en “Los Dioses de Pegãna”, es la que da un sacerdote de los dioses menores, en el relato titulado “Pegãna”:

Y Pegãna es un lugar de picos de montaña enteramente blancos [...] Y allí, te llegará una música que jamás has soñado, con la fragancia de los huertos de los Mundos, cuando alguien cante, en alguna parte, una antigua canción que sonará como algo semirrecordado. Y habrá jardines perpetuamente soleados, y arroyos, bajo cielos eternamente azules, que no correrán a perderse al mar. (2019, p. 55)

Otro aspecto importante del lenguaje no se encuentra solo en la narración, sino en la importancia del lenguaje, o mejor dicho de la palabra, dentro de los propios relatos. En el segundo relato de “Los dioses de Pegãna”, se nos cuenta que, luego de que Mana-Yood-Sushai creara a los dioses menores, se sintió fatigado y se durmió, “y cuando los dioses vieron descansar a Mana enmudecieron, y el silencio se extendió por toda Pegãna, salvo el batir de tambor de Skarl” (2019, p. 19). Desde este momento, hasta muchos años más adelante, los dioses menores guardaron total silencio en Pegãna, comunicándose por medio de señas en lugar del habla, para no perturbar el sueño de Mana. No fue hasta que Kib, dios de la vida, creó a los humanos, que los dioses de Pegãna quebrantaron el silencio, hablando el dios Kib “con la boca como un hombre” (2019, p. 22).

Es interesante notar que, a pesar de las abismales diferencias de poder que existen entre los dioses menores y el ser humano, siendo este último una criatura tan insignificante para los dioses como una hormiga lo es para nosotros, los dioses, incluido Mana-Yood-Sushai, hacen cosas comunes del ser humano, o incluso los imitan. Mana crea a los dioses, se cansa, le da sueño y se duerme, como lo podría hacer cualquier persona luego de una larga jornada de trabajo. Mientras, los dioses menores crean todo cuanto conocemos, incluyéndonos, y nos imitan en el habla.

El Silencio es también un tema importante en la mitología de Dunsany. El Silencio se presenta en diversas partes: El Silencio anterior a la creación de los dioses menores, donde solo se sabe de la existencia del Destino, el Azar y Mana-Yood-Sushai; el Silencio de los dioses ante el descanso de Mana; más allá de lo conocido, detrás de los muros de la existencia donde ni los dioses han tocado, se encuentra El Silencio y la criatura que allí habita. También, al final de los días, se dice que los dioses remontarán el Río Silente y navegarán hasta el Mar del Silencio, donde los dioses y los hombres y todo cuanto existió, dejará de ser (Dunsany, 2019, p. 61). El Silencio pareciera ser una especie de Ley Cósmica, el punto de partida y también el punto de retorno. La calma antes de los dioses menores, el bullicio que estos crean con sus Mundos, soles y criaturas, el Silencio que yace detrás de todas las cosas, y cómo todo lo hecho por la mano de los dioses, y también ellos mismos, volverá finalmente a la nada, al Silencio de la inexistencia.

En esencia, Pegãna no es solo un escenario o un marco donde se insertan las historias y mitos de Dunsany, sino que es un microcosmos completo de la imaginación humana, un lugar en el que los límites de la realidad y el sueño se desdibujan y se difuminan. En las tierras de Pegãna lo maravilloso, lo fantástico y la magia se entrelazan por medio de una escritura solemne, pausada y hermosa, que nos lleva hasta la frontera de los mundos que conocemos, avivando la hoguera de nuestra imaginación y la sensación

de insignificancia o pequeñez del ser humano ante la vastedad del cosmos y de aquello que puede existir detrás de lo conocido, y que no podemos controlar.

3.1.2. La Tierra Media.

El universo creado por J. R. R. Tolkien es uno en el cual el mito se encuentra presente en todo momento, en algunos de manera más evidente, y en otros pasando más desapercibido.

Del mismo modo que como hicimos con Dunsany, abordaremos el universo creado por Tolkien en los mismos aspectos identificados en el mundo de Pegãna: la diversidad mítica, interacción entre dioses y humanos (que en caso de Tolkien incluye a los elfos), la magia y el lenguaje.

Diversidad mítica.

Al igual que Dunsany, Tolkien crea una gran cantidad de seres divinos. El primero de todos ellos es Ilúvatar, el Único. Antes de que cualquier cosa existiera, Ilúvatar ya existía, y fue a partir de su pensamiento que dio ser a una especie de ángeles los cuales son llamados Ainur. No se sabe cuántos de estos seres creó Ilúvatar, pero se nos cuenta que tan solo un puñado de ellos entró al mundo creado por el Único. Tan solo 15 Ainur fueron a la Tierra y fueron llamados los Valar, que para efectos prácticos de este informe serán llamados por ese nombre o simplemente ángeles.

La tierra donde viven los ángeles es llamada Valinor, y allí viven la mayor parte de los Valar. El más importante de todos es Manwë, el más cercano a Ilúvatar y que mejor comprende los propósitos del Único. Es el legítimo Señor del mundo y el Señor de los vientos y las aves que surcan los cielos. Junto a Manwë se encuentra Varda. Ella creó las estrellas y su poder se encuentra en la luz. Manwë y Varda viven en la tierra de los Valar, en la torre más alta de la montaña más alta del mundo, desde donde pueden ver todo. Aulë es el Señor de la tierra y lo que la conforma. Es herrero y maestro de todos los oficios y le encantan todos los trabajos de habilidad, ya sean pequeños o grandes. Suyas son las gemas, joyas y piedras preciosas. Su esposa es Yavanna, la Dadora de Frutos. Ama a todo cuanto crece en la tierra y da frutos. De ella son los árboles y las plantas. Námo es el Señor de los Muertos. Vive al oeste de Valinor, en Mandos, por lo que todos lo llaman así. Conoce todo lo que sucederá, exceptuando aquello que Ilúvatar guarda en secreto. Es el juez de los Valar, pero condena solo por mandato de Manwë. Su esposa es Varië, que teje todo cuanto ha sucedido en el Tiempo. Hermano de Mandos es Irmo, señor de los sueños y visiones. Su hogar está en los jardines de Valinor llamados Lórien, por lo que nadie lo llama Irmo y se refieren a él con el nombre de los jardines. La esposa de Lórien es Estë, quien cura las heridas, la fatiga y da reposo. Hermana de Mandos y Lórien es Nienna. Vive sola y llora las heridas del mundo, y quienes la escuchan aprenden la piedad y a tener firmeza en la esperanza. Vive en su palacio, cuyas ventanas miran hacia fuera del mundo, y solo sale para visitar a los muertos en Mandos. El más fuerte de todos es Tulkas. Fue el último en llegar al mundo y le encanta la lucha y los torneos de fuerza. Nessa es su esposa, la cual se deleita con la danza y baila en los campos de Valinor. Hermano de Nessa es Oromë, quien ama la Tierra Media y constantemente iba de la tierra

de los dioses a la Tierra Media. Su esposa es Vána, y las flores brotan a su paso y se abren cuando las mira.

Fuera de Valinor vive Ulmo, Señor de las aguas. No habita por mucho tiempo un solo lugar, y está en constante movimiento por todas las aguas del mundo, por donde se entera de todas las noticias. Es quién más se preocupa por los humanos y elfos de la Tierra Media.

Finalmente está Melkor, el más poderoso de los ángeles. Vivía al norte de la Tierra Media y debido a sus malas acciones, dejó de contarse entre los Valar. Es la representación del mal, y por mucho tiempo estuvo en guerra con el resto de Valar por el dominio del mundo.

Otras de las creaciones de Ilúvatar son los Maiar, ayudantes y siervos de los Valar, de gran poder pero jerárquicamente inferiores a los dioses. Muchos de ellos llegaron al mundo con la finalidad de ayudar en los trabajos de los Valar, pero muchos otros fueron corrompidos por Melkor, sirviéndole y transformándose en demonios de fuego y sombra.

De todos los Maiar de Valinor, el que más importancia tiene para la historia futura es Olórin, el más sabio de los Maiar. Vivía en los jardines de Lórien, y de Nienna aprendió la paciencia y la piedad. Fue enviado a la Tierra Media junto a otros Maiar antes de los sucesos de *El Señor de los Anillos* para ayudar en la guerra contra Sauron. Tuvo muchos nombres entre los pueblos de la Tierra Media, algunos de ellos son Mithrandir y Gandalf.

Interacción entre dioses, humanos y elfos.

A diferencia de “Los dioses de Pegaña” y su relativa distancia con los humanos, los Valar de Valinor y la Tierra Media, desde la primera visión que tuvieron de los humanos y elfos, sintieron amor y maravilla por ellos, pues eran la creación de Ilúvatar y no eran parecidos a los ángeles. Tal es la importancia que tienen estos “seres inferiores” para los Valar, que se encargan de darle forma al mundo para el nacimiento de elfos y humanos.

Cuando los Valar se resignaron a los desastres que hacía Melkor sobre las nuevas cosas que fabricaban, se apartaron de la Tierra Media y vivieron en Valinor, sin saber que en las penumbras los elfos ya merodeaban por la Tierra, temiendo a las bestias y criaturas de Melkor. Al enterarse de esto los Valar, deciden reanudar la guerra contra Melkor, por el bien de los elfos. Los ángeles destruyen la fortaleza de Melkor y lo llevan prisionero a Valinor, además de permitirle a los elfos acompañarlos hasta la tierra sagrada de los Valar. Desde ese momento, los ángeles y los elfos viven juntos en Valinor, donde celebran fiestas y ceremonias.

Sin embargo, la relación entre los ángeles y los elfos no siempre fue buena. Había un elfo, Fëanor, el mejor artífice de todos cuantos han existido, que se rebeló contra los Valar. Melkor, luego de varios siglos encadenado, recibió el perdón y la libertad, con la prohibición de abandonar Valinor, para mantenerlo vigilado. Melkor, cuando vivía entre los elfos, se revestía de una apariencia hermosa y encantadora, para ganarse la confianza de los primeros nacidos. Pero Fëanor no confiaba en él, y jamás le dejó conocer los secretos aprendidos por Aulë, generando un odio secreto en el ángel malvado. Cuando Fëanor hizo los tres Silmarils, joyas que irradiaban luz propia y que fueron bendecidas

por los ángeles, Melkor las codició, y las quiso para sí mismo. Para obtenerlas comenzó a sembrar semillas de desconfianza, odio y traición en los corazones de los elfos. Con el tiempo las semillas germinaron y los elfos comenzaron a fabricar armas, temiendo traiciones de sus hermanos. Como castigo, Fëanor fue expulsado junto a su familia por ser el primero en empuñar un arma en las Tierras Sagradas. Melkor, aprovechando el ajeteo, escapa, asesina al padre de Fëanor mientras este no está, y se roba las joyas, huyendo a la Tierra Media. Fëanor, furioso con el ángel maligno, insta a los elfos a marchar tras el enemigo, haciendo un juramento sobre los Valar, asegurando que harán la guerra y darán muerte a elfo, ángel o cualquier criatura que les arrebatara los Silmarils. Los Valar les aconsejan no partir en tales términos, pues eran libres de partir cuando lo desearan y no eran prisioneros, como Melkor les había hecho creer. Sin embargo, si se marchaban bajo el juramento, serían exiliados y tendrían prohibido pisar las Tierras Sagradas. Fëanor y los suyos no hacen caso, emprendiendo la marcha hacia la Tierra Media, robando barcos a sus hermanos elfos de las costas de Valinor y asesinando a quienes se oponían. Debido a esto, los Valar, apenados y enfadados, los maldicen con un destino funesto y les dan la espalda, todos menos Ulmo, quien se sigue preocupando por ellos.

Por mucho tiempo los ángeles se apartaron de los elfos exiliados, no sin sentir pena por lo sucedido, y estos lucharon solos contra Melkor y sus ejércitos. Muchos murieron sin que los Valar intervinieran. Solo Ulmo, Señor de las Aguas, seguía ayudándolos, mostrándoles valles seguros para que los elfos construyeran sus palacios o advirtiéndoles de males que se avecinaban.

Mientras todo esto sucedía, nacieron los humanos, los nacidos después. Si la relación de los Valar con los elfos exiliados era mínima, la que mantenían con los humanos era menor todavía. Tan solo cuatro veces se demuestra una interacción relevante entre los ángeles y los humanos, cada una de una gran importancia para el desarrollo de la historia de la Tierra Media: la primera es por parte de Ulmo, advirtiéndole a Tuor, un hombre aliado de los elfos, que un gran mal amenazaba al reino élfico de Gondolin, el más poderoso de todos los reinos, encomendándole la tarea de advertir al rey. En esta situación, Ulmo se le presentó físicamente:

Pero vino del oeste una gran tormenta, y de esa tormenta, Ulmo, Señor de las Aguas, se alzó majestuosamente, y le habló a Tuor, que estaba a orillas del mar. Y le ordenó que abandonara ese sitio y buscara el reino escondido de Gondolin; y le dio a Tuor una gran capa, para ocultarlo con una sombra a los ojos del enemigo. (Tolkien, 2018, p. 269)

La segunda interacción entre Valar y los humanos es al final de *El Silmarillion*, cuando todos los reinos élficos y los asentamientos humanos han caído y Melkor ya casi ha ganado la guerra. En ese momento, Eärendil, mitad elfo y mitad humano, llevó uno de los Silmarils hasta las Tierras Sagradas, donde no podían volver los elfos y tenían prohibido pisar los humanos. Ulmo permitió que el barco de Eärendil llegara a Valinor, donde los dioses lo recibieron, aceptando el Silmaril como ofrenda de perdón para los elfos y piedad para los humanos que sufrían. Los Valar marchan nuevamente a la guerra, esta vez derrotando a Melkor, cortando sus manos y pies, encadenándolo y expulsándolo del mundo. Los Valar permiten a los elfos exiliados regresar a Valinor y a los humanos

que ayudaron en la guerra contra Melkor se les regala la isla de Númenor. Es esto último el tercer momento en que los Valar interactúan con los hombres, levantando una isla desde las profundidades del mar y otorgándoles vidas más largas a los humanos que allí vivían. La cuarta y última relación que establecieron, tuvo lugar cerca de 2500 años luego de entregar Númenor a los humanos. Estos, orgullosos y cegados por el poder y el miedo a la muerte, desafían a los Valar y navegan a Valinor para hacer la guerra, instados por Sauron. Pero los Valar, invocando a Ilúvatar, hundieron Númenor y apartan las Tierras Sagradas del mundo visible.

Como se puede apreciar, los ángeles que entran al mundo mantienen relaciones mucho más estrechas con hombres y elfos, aunque en mayor medida con elfos, que los dioses de Pegãna, viviendo junto a ellos, amándolos, apenándose por sus errores u odiándolos, en el caso de Melkor. Las relaciones que mantienen siguen siendo de grandes diferencias, pues el poder de los Valar es muchísimo mayor que el poder que poseen elfos y humanos. Perfectamente podrían actuar con superioridad frente a estos “seres menores”, pero al contrario, caminan entre ellos, viven juntos, les hablan y los aman, tratándolos más como un padre a sus hijos.

Así, en nuestra lectura, constatamos que los seres mitológicos creados por Tolkien son seres que se encuentran en constante interacción, principalmente con los elfos, pero también con los humanos. Cumplen sus roles como cuidadores de la Tierra y de sus habitantes, si bien no siempre de manera directa, sí enviando emisarios que ayuden en las causas de la Tierra Media.

La magia.

La magia de la Tierra Media y del universo literario creado por Tolkien se encuentra presente en todas partes, habiendo lugares que presentan más magia, como Rivendel y Lothlórien, ciudades élficas, o incluso el Bosque Viejo, y otros reinos donde la magia es menor, como Gondor o Rohan, donde viven los humanos.

La magia es parte natural del mundo de la Tierra Media. Las criaturas se encuentran inmersas en esta magia: arañas gigantes, elfos con la capacidad de leer mentes, fuentes mágicas que permiten ver el pasado o el futuro, bosques encantados cuyos árboles tienen vida y hacen conjuros. Los propios ángeles se encuentran imbuidos de esta magia y solemnidad en sus Tierras Sagradas, algo bastante similar a lo que sucede en la mitología de Dunsany.

Estos elementos mágicos en los textos de Tolkien son más físicos que en los relatos de Dunsany. Tenemos a magos haciendo conjuros, como Gandalf, Radagast o Saruman. También tenemos objetos mágicos como la fuente de Galadriel, que le muestra el futuro a Frodo y Sam. Y no podemos olvidarnos del Anillo Único, alrededor del cual gira la trama de *El Señor de los Anillos*, con la capacidad de que su portador entienda todas las lenguas, se vuelva invisible y que tenga una vida más larga. Pero todo esto con un precio muy alto, pues usar los Anillos de Poder muy seguido los vuelve esclavos del Señor de los Anillos, convirtiéndolos en espectros.

Uno de los aspectos más interesantes de la magia en este universo, es que aquella que se canta pareciera ser la más poderosa. Los Ainur, antes de la creación del mundo, le cantan a Ilúvatar quien, por medio de la Música que estos hacen, crea la Tierra. Siguiendo

muy de cerca con esto, nos encontramos el Bosque Viejo, hogar del Hombre-Sauce y Tom Bombadil. Este último será tratado con mayor profundidad y tiempo más adelante, pero por el momento, solo necesitamos saber que Tom Bombadil, el ser más misterioso de toda la obra de Tolkien, da a entender que podría ser un ángel, y hace magia por medio del canto, una magia muy efectiva y poderosa.

Otro aspecto de la magia es el lenguaje y la forma de narrar la historia, como no se podría esperar menos de un amante de las lenguas como lo fue Tolkien. Esto añade otra capa de profundidad a la magia presente y visible, haciéndonos sentir, al igual que Dunsany, que la magia está en el aire y no solo en ciertas criaturas u objetos.

El lenguaje.

El lenguaje que utiliza Tolkien en la narración de sus historias, al igual que las lenguas que el mismo creó, forman parte fundamental de las obras de la Tierra Media. El mismo Tolkien (2016) menciona en el prefacio de *El Señor de los Anillos*, refiriéndose a los relatos de *El Silmarillion*, que eran “de inspiración originariamente lingüística, y fue comenzado para proporcionar un necesario fondo «histórico» a las lenguas élficas” (p. 9). Teniendo en cuenta que el primer borrador de la historia de “La caída de Gondolin”, que forma parte de *El Silmarillion*, fue escrito en 1917, unos 10 años antes de que Tolkien comenzara a escribir *El Hobbit*, podemos decir que toda la obra de Tolkien que se ubica en la Tierra Media gira en torno al lenguaje y sirve de contexto para las lenguas élficas que le había creado.

Tolkien empleó gran parte de su tiempo en la creación de distintas lenguas, siendo las más reconocidas las lenguas élficas Sindarin y Quenya. Sin embargo, aparte de estas dos, creó muchas otras variaciones de la lengua élfica, además del Adûnaic, la lengua de los hombres de Númenor, o el Khuzdul, hablada por los enanos, solo por mencionar algunas.

Al utilizar estas lenguas para nombrar personajes, reinos y lugares, además de añadirlo en el habla de ciertos personajes en momentos determinados de las historias, Tolkien dota a sus obras y a las culturas de cada especie una profundidad pocas veces vistas en la literatura. La musicalidad de las lenguas élficas, sumadas a la hermosa y detallada narración, nos transporta a sitios mágicos y únicos. Nos sentimos dentro de la Comarca, emprendemos aventuras con los hobbits por bosques tenebrosos y enfrentamos a los peligros junto a ellos. Benedikt Kurlemann (2012) menciona sobre Tolkien:

Siendo un excelente narrador, y sirviéndose de su capacidad de imaginación portentosa, Tolkien le ofrece al lector la posibilidad de sumergirse en un mundo de fantasía que, sin embargo, guarda estrecha relación con nuestro mundo real. Del mismo modo, su extraordinaria formación filológica le permite manejar el lenguaje de tal manera que el lector pueda visualizar el mundo creado por él y quedarse absorbido y cautivado en la Tierra Media. (p. 567)

La gran cantidad de detalles y descripciones que Tolkien da sobre su universo, en conjunto a la gran diversidad mítica, cultural, geográfica y a las criaturas que pueblan la Tierra Media, crean una atmósfera mágica y sorprendente, logrando en el lector una sensación de realidad y, a la vez, de maravilla. A modo de cierre, proporcionaremos un

breve ejemplo de lo mencionado anteriormente con un fragmento de *El Señor de los Anillos*, que corresponde a la descripción que Tolkien (2016) hace sobre Rivendel:

Las sombras habían cubierto el valle, abajo, pero en las faldas de las montañas lejanas había aún un resto de luz. El aire era cálido. El sonido del agua que corría y caía en cascadas llegaba a ellos claramente, y un débil perfume de árboles y flores flotaba en la noche, como si el verano se hubiese demorado en los jardines de Elrond. (p. 317)

3.1.3. Kadath y la Tierra de los Sueños.

Lovecraft escribió una gran cantidad de relatos que giraban en torno a la mitología que él, y sus compañeros escritores del Círculo de Lovecraft, habían creado y que estaban constantemente expandiendo.

El universo de Lovecraft, en su mayoría, se presentaba como un mundo idéntico a la realidad de la época en la que se ambientaban sus relatos. En estos espacios realistas se insertaban los seres sobrenaturales que desafiaban las leyes naturales y ponían en juego la cordura del ser humano.

Sin embargo, Lovecraft no se quedó únicamente con estos espacios, sino que creó otro mundo diferente, maravilloso, donde los seres sobrenaturales y mágicos eran la regla. Hablamos de la Tierra de los Sueños, hogar de personas extrañas, paisajes hermosos, gatos mágicos, bosques tenebrosos, monstruos letales y, lo que más nos interesa en este momento, los Grandes Dioses o dioses de la Tierra.

Diversidad mítica.

El universo compartido de Lovecraft posee una cantidad inmensa de seres cósmicos considerados dioses, por lo que necesitaríamos demasiado tiempo para tratar a todos los que componen la mitología de este universo literario. Por esta razón solo nos centraremos en los más conocidos e importantes para este informe. Además, a diferencia de Dunsany y Tolkien, es un poco más complejo establecer una jerarquía clara dentro de las deidades lovecraftianas y solo podemos tener unas vagas ideas al respecto, a pesar de que los dioses están clasificados, por August Derleth luego de la muerte de Lovecraft, según su poder y antigüedad en Primigenios, Exteriores y Arquetípicos, siendo, estos últimos, poco relevantes para este informe, por lo que serán omitidos.

Los dioses Primigenios o Primordiales son seres cósmicos y extraterrestres incapaces de morir. Solo conocen “el caos, el conflicto eterno y en algunos casos el hambre, el dolor y el desconsuelo, que los aleja de cualquier viso o tentación humana” (Tapia, p.87). No podríamos comenzar a hablar de los dioses de Lovecraft sin mencionar al ser más reconocido de este universo y que, sin duda, ya forma parte de la cultura popular. Hablamos de Cthulhu, el dios con tentáculos en la cabeza, que duerme en su ciudad-prisión en las profundidades del mar y que forma parte de los dioses Primigenios. Esta entidad cósmica fue el regente de la Tierra antes incluso de la existencia del ser humano. Ahora duerme en las profundidades del mar, encerrado en su ciudad de R’lyeh,

llamando a través de los sueños, sembrando semillas de caos, esperando a que las estrellas se alineen para romper el sello que lo tiene prisionero y volver a regir sobre la Tierra. Cthulhu ha influido en la cultura popular, yendo más allá de la literatura, a los ámbitos audiovisual y musical, teniendo apariciones en series como *Love, Death & Robots* o en canciones como *The Call of Ktulu* de Metallica.

Javier Tapia (2021) menciona lo siguiente sobre los dioses Primigenios: “Todos ellos son poderosos, amorales, racionales y con ningún aprecio por la humanidad” (p. 88).

Los dioses Exteriores, también llamados Otros Dioses, por otro lado, son extremadamente viejos y poderosos. La información que se tiene de ellos no es mucha. El dios Exterior principal es Azathoth, del cual se dice en “La búsqueda en sueños de la ignota Kadath” que es “el estúpido sultán de los demonios” (Lovecraft, 2019, p. 192), que babea y blasfema en el oscuro vacío del centro del universo. Azathoth es un ser amorfo y ciego. Es el motor principal del caos del universo. A su alrededor se encuentran otros dioses, tocando tambores y flautas para mantenerlo tranquilo.

Otro de los dioses Exteriores es Nyarlathotep, muchas veces llamado como el emisario de los Otros Dioses o Caos Reptante. Si bien su poder no es tan grande como lo podría ser el de Azathoth, además de ser emisario del sultán de los demonios, es un ser perverso que disfruta del caos y el sufrimiento. Nyarlathotep es un dios que se ha revestido de muchas apariencias, aunque es común verlo con forma humana o como una especie de faraón egipcio “moreno, delgado y siniestro” (Lovecraft, 2016, p. 178). Es portador de males y, a donde sea que va, lleva consigo el sufrimiento, “Y donde iba Nyarlathotep el descanso desaparecía, porque las horas de la madrugada eran turbadas con los gritos de las pesadillas” (Lovecraft, 2016, p. 179).

Existe otro grupo más, unos dioses menores que parecen sí estar de cierto modo sometidos a otros dioses. Este grupo es el de los Grandes Dioses o Dioses de la Tierra de los Sueños. Estos seres difieren en gran medida con los otros dioses de Lovecraft ya mencionados. Viven principalmente en la Tierra de los Sueños, en la montaña Kadath, aunque de vez en cuando salen de allí para divertirse. Son mucho más parecidos a los dioses que conocemos de diversas mitologías. A los Grandes Dioses les gusta salir de Kadath y procrear con humanos. A diferencia de los Primigenios o los Exteriores, estos son relativamente inofensivos, siendo venerados por los hombres. Sin embargo, están al cuidado de los dioses Exteriores, y si un humano los molesta, los Otros Dioses envían a su emisario Nyarlathotep, lo que provoca funestas consecuencias.

A raíz de lo revisado con estos dioses lovecraftianos, podemos notar lo que subyace en este universo, la esencia misma del cosmos y de los dioses. Javier Tapia (2021) en el libro *Mitología H.P. Lovecraft*, lo resume bastante bien en unas cuantas palabras: “El caos cuasi sempiterno es la madre del breve cosmos, de la armonía que dura muy poco para que el caos, siempre presente, vuelva a reinar” (p. 94).

Interacción entre dioses y humanos.

Como es costumbre entre los dioses de cualquier mitología, los de Lovecraft también mantienen diversas interacciones con los seres humanos. Sin embargo, las relaciones que tienen estos dioses con los humanos es un poco diferente a las presentadas en Dunsany y Tolkien.

A muchos de los dioses del universo de Lovecraft les importa poco o nada la existencia del ser humano y sus problemas. Pero hay otros que mantienen relaciones cercanas con los seres humanos. El primer ejemplo de esto son los dioses de la Tierra de los Sueños. Si bien detestan ser molestados, y quien lo intente tendrá que rendirle cuentas a los dioses Exteriores, estos en variadas ocasiones se mueven entre los humanos, ocultando su naturaleza divina, y procrean con ellos, teniendo hijos semi-dioses, muchos de los cuales desconocen sus orígenes divinos.

Otro tipo de interacción que mantienen ciertos dioses con el hombre, es por medio del sueño. Algunos dioses se comunican por medio de los sueños. Cthulhu es uno de estos, llamando y convocando a sus cultos a adorarle, aunque realmente es poco lo que le importan estas cosas.

Existen, además, modos en que los humanos podemos comunicarnos con ellos. Esto por medio de la invocación. En el texto “El Necronomicón” se muestran una gran cantidad de símbolos, sellos y ritos impíos referente a los dioses. Uno de estos ritos enseña a cómo invocar a Yog-Sothoth, semejante a Azathoth, llamado también como “Todo-en-Uno y Uno-en-Todo” (Lovecraft, 2019, p. 233). En “El caso de Charles Dexter Ward”, Charles es capaz de invocar al dios Exterior Yog-Sothoth gracias al Necronomicón.

Randolph Carter, protagonista de los relatos “La declaración de Randolph Carter”, “La llave de plata”, “La búsqueda en sueños de la ignota Kadath” y “A través de las puertas de la llave de plata”, tuvo contacto con varios de estos dioses. Tan solo en su travesía por encontrar la montaña Kadath se topó con los dioses de la Tierra de los Sueños, desde la distancia, los cuales le prohíben soñar con la Ciudad del Sol Poniente. Se encuentra también con el dios Nyarlathotep, quien al final de la historia logra atrapar a Carter y tenderle una trampa que casi le cuesta la vida. En “A través de las puertas de la llave de plata”, se nos narra que Carter tuvo contacto con Yog-Sothoth al atravesar un portal abierto por la llave de plata, llegando con el dios Exterior y pidiéndole la habilidad para viajar en el tiempo y las dimensiones, lo cual le es concedido.

Hemos guardado para el final al dios que, sin ninguna duda, es aquel que mayor interacción ha tenido con la raza humana. No es otro que Nyarlathotep, el Caos Reptante. Este dios Exterior con frecuencia se mezcla entre las personas con la finalidad de sembrar el caos y el sufrimiento y atormentar a las personas. No se sabe cuál es su forma original, pero se sabe que tiene muchos avatares, como se lo da a entender a Randolph Carter “Devuelve a los dioses terrestres a la morada que poseen en la ignota Kadath, y ruega a todo el espacio que jamás llegues a verme en ninguna de mis otras mil encarnaciones” (Lovecraft, 2019, p.191). Recurrentemente está ofreciendo regalos o espectáculos a los humanos, como se puede evidenciar en el relato “Nyarlathotep”, con sus muestras de ciencia y electricidad, que asombran y perturban a los espectadores. Sus regalos provocan el caos, guerras, muertes o locura, manipulando y engañando al ser humano, mientras el ve y disfruta de nuestro sufrimiento.

La magia.

Un tema bastante interesante y curioso es la presencia de la magia en los relatos de Lovecraft. Nuevamente nos encontramos con una magia bastante alejada, en algunos sentidos, a la presentada por Dunsany con sus dioses de Pegãna, y un tanto diferente a la

de Tolkien, pero compartiendo ciertos elementos como el aspecto físico de la magia, en el sentido de ser por medio de objetos, y también por medio de la palabra y la propia narración.

Comencemos, al igual que con los dos escritores anteriores, con la manera en que la magia se hace presente en los relatos de H. P. Lovecraft. Para hacerlo, es importante mencionar el texto o grimorio ficticio creado por Lovecraft: “El Necronomicón”, supuestamente escrito por un árabe loco llamado Abdul Alhazred. Este libro se podría considerar como la explicación y fuente principal de la magia en este universo literario. “El Necronomicón” no nos narra una historia de manera convencional, sino que está escrito a modo de grimorio o libro mágico. En su interior se revelan los secretos de los muertos y los dioses. Se enseña, con gran detalle, los pasos a seguir para realizar objetos alquímicos y ritos de diversas índoles, desde la posición de piedras mágicas para las invocaciones de dioses Exteriores como Yog-Sothoth o Shub-Niggurath, hasta explicar las condiciones que deben cumplirse para que los ritos funcionen correctamente:

Cada vez que deseéis invocar a aquellos de fuera, debéis observar bien las épocas y tiempos en los cuales se produce la intersección entre las esferas y las influencias llegan desde el vacío.

Debéis observar el ciclo de la Luna, los movimientos de los planetas, el curso del sol a lo largo del zodiaco y la ascensión de las constelaciones.

Los ritos finales sólo deben realizarse en las épocas que les son apropiadas... (Lovecraft, 2019, p. 365)

Además de enseñar, como si de un manual se tratara, sobre cómo invocar seres cósmicos y de otras dimensiones, también enseña runas arcanas, símbolos y el significado y utilidad de cada uno. La propia existencia del Necronomicón dentro de los relatos, ya demuestra una presencia mágica y misteriosa alrededor de este libro, presentándose como un libro maldito que vuelve locos a quienes lo leen y que contrasta fuertemente con los ámbitos científicos muy comunes en varios de los relatos de Lovecraft, como parte del aspecto fantástico en sus obras.

A partir del Necronomicón podemos entender la magia que desprenden los dioses. Sus llamados por medio de los sueños, sus viajes interdimensionales y los signos que realizan. Todo esto se explica en el grimorio de Abdul Alhazred. Los dioses lovecraftianos son, al igual que los dioses de Dunsany y Tolkien, entidades mágicas de gran poder, que crean y destruyen, pero que esparcen el caos, la muerte y la locura por donde van, como parte de su naturaleza cósmica.

Lo dicho anteriormente respecto a la magia, pertenece, en gran medida, al mundo vigil, como es llamado en “La búsqueda en sueños de la ignota Kadath”, como contraste a la Tierra de los Sueños. Sin embargo, el mundo que se nos presenta bajando “los trecientos peldaños que conducen al Pórtico del Sueño Profundo” (Lovecraft, 2019, p. 60), es totalmente diferente. Lovecraft se aleja de los espacios realistas y nos sumerge en un mundo maravilloso y peligroso. En este lugar todas las criaturas son mágicas, desde los zoogs, criaturas pequeñas y a veces invisibles que viven en los bosques, hasta unos gatos con la capacidad de teletransportarse desde los tejados de las casas hasta el lado oscuro de la luna.

Las diferentes atmósferas que es capaz de crear Lovecraft (2019), añaden en gran medida la sensación de magia en el ambiente, con bellas descripciones:

Y al segundo día, faltando ya poco para que el sol se pusiera, avistaron el nevado pico de Arán con sus laderas cubiertas de cimbreantes ginkgos, y Carter comprendió que estaban llegando al país de Ooth-Nargai y a la maravillosa ciudad de Celephaïs. En seguida aparecieron los brillantes minaretes de aquel pueblo fabuloso, y el mármol de sus murallas rematadas por estatuas de bronce, y el gran puente de piedra tendido donde el Naraxa se junta con el mar. Luego asomaron las suaves colinas que se elevan tras la ciudad, las arboledas, los jardines de asfódelos con sus mil tempêtes, las cabañas y, al fondo de todo, la purpúrea cordillera Tanaria, poderosa y mística... (p. 120)

Sin duda, la narración y el lenguaje vuelven a formar parte importante en la magia y en la construcción del universo literario de Lovecraft, por medio de las descripciones y la atmósfera generada al leer sus relatos.

El lenguaje.

Todo lo anterior se ve, una vez más, reforzado por la narración de Lovecraft y las grandes descripciones que hace sobre los espacios. La atmósfera de magnificencia y magia que es capaz de crear con hermosas descripciones:

Vislumbraba vagamente alguna fugaz reminiscencia de una primera juventud lejana y olvidada, en la que el gozo y la maravilla henchían el misterio de los días, y el anochecer y el amanecer se sucedían bajo un ritmo igualmente impaciente y profético de laúdes y canciones, abriendo las puertas ardientes de nuevas y sorprendentes maravillas. (Lovecraft, 2019, p. 58)

O incluso las descripciones y ambientación de los espacios menos hermosos, pero igual de mágicos, una magia oscura, de lugares terribles, opresivos y asfixiantes, de las profundidades del abismo o de desiertos malditos y olvidados:

Cuando, finalmente la luz se apagó del todo, Carter continuó a tientas en la oscuridad. [...] Cuanto más se adentraba en el Dédalo de pasadizos, más húmedo encontraba el ambiente, y cuando se daba cuenta de que llegaba a una bifurcación o a la entrada de algún pasadizo lateral, escogía siempre el camino de menos pendiente hacia abajo. Estaba convencido, sin embargo, de que había ido bajando a lo largo del trayecto. Y el olor del aire soterrado y la costra mugrienta de los muros del suelo le advertían igualmente que estaba descendiendo a las profundidades subterráneas de la malsana meseta de Leng. (Lovecraft, 2019, pp. 150-151)

Nuevamente nos encontramos con que el lenguaje forma parte importante en la narración. Esto gracias a las descripciones, a la ambientación y a las sensaciones que la narración de Lovecraft provoca en los lectores. Por medio de la escritura, nos lleva a paisajes hermosos y también a lugares de terror, muerte y locura, con descripciones y palabras escogidas atentamente, que nos remontan a tierras de ensueño y pesadilla. Lovecraft es un maestro de la ambientación. Sabe perfectamente cómo hacernos sentir incómodos y sentir miedo a lo desconocido, a las profundidades del mar y del espacio, al

vacío y a lo que no podemos controlar con nuestro insignificante poder, demostrando lo pequeños que somos en comparación a un cosmos mucho más grande de lo que nuestras mentes son capaces de comprender. Todo gracias a su hábil narración, los espacios escogidos y las descripciones que nos sumergen en la propia historia y los lugares visitados por los personajes de sus obras.

Tal es la importancia que Lovecraft (2017) le da a la atmósfera, que en su ensayo *El terror en la literatura*, menciona lo siguiente:

La verdadera historia sobrenatural es algo más que un misterioso asesinato, huesos ensangrentados o una forma cubierta de una sábana que hace sonar sus cadenas de acuerdo con el imaginario popular. Debe estar presente una cierta atmósfera de irrespirable e inexplicable terror a fuerzas externas y desconocidas. (p. 13)

Para Lovecraft, una verdadera historia de terror no es aquella que se queda con los elementos básicos, simples y reconocidos. Para él, la verdadera historia de terror debe generar un espacio en el cual la atmósfera sea densa, asfixiante, y donde los terrores más profundos y antiguos del ser humano juegan entre las sombras, invisibles pero siempre presentes. Esta postura se ve muy clara en las primeras líneas de la introducción que Lovecraft (2017) le hace a su ensayo: “La emoción más antigua y poderosa de la humanidad es el miedo, y la clase de miedo más antigua y poderosa es el miedo a lo desconocido” (p. 11). El lenguaje, en la Tierra de los Sueños, cumple un rol principal, jugando con las atmósferas, yendo y viniendo de lo hermoso a lo tenebroso, de los amistosos gatos del pueblo de Ulthar, hasta las horrendas criaturas que habitan el lado oscuro de la Luna.

3.1.4. Los mundos y sus mitologías.

Utilizaremos este espacio para revisar de manera más detallada las similitudes y diferencias entre los mundos y las mitologías creadas por Tolkien, Dunsany y Lovecraft. Esto nos ayudará a comprender de manera más clara la influencia que tuvo Lord Dunsany en estos escritores.

Nos encontramos, entonces, con 3 mitologías que cuentan con una gran cantidad de deidades, entendiendo deidades como dioses, ángeles y seres extraterrestres de gran poder cada uno. Lo primero que notamos es que existe una especie de triada en cada una de estas mitologías, siguiendo un orden de Dios Mayor > dioses menores > “seres inferiores”. En Dunsany se presenta como Mana-Yood-Sushai > dioses menores > seres humanos. En Tolkien es Ilúvatar > Ainur y Maiar > humanos y elfos. Por último, en Lovecraft tenemos a Azathoth > Nyarlathotep y dioses de la Tierra > seres humanos. Los Dioses Mayores de estos tres escritores podrían considerarse equivalentes dentro de sus respectivos universos, manteniendo mayor o menor similitudes. Sin duda, de los tres, quien más se aparta con diferencia es Azathoth. Mientras que Mana e Ilúvatar son los Dioses creadores, y mantienen un aura de misterio y solemnidad, Azathoth no es un creador. El resto de los dioses no provienen de él y no es el único de gran poder, pues Yog-Sothoth es considerado su semejante y posee omnisciencia. Azathoth es un dios estúpido, ciego, amorfo que esparce el caos en el universo, esto sin moverse del vacío del cosmos.

Lo anterior puede deberse a que tanto Dunsany como Tolkien tomaron inspiración en diversas culturas y religiones, Tolkien de la cultura nórdica y celta y de la religión católica. Dunsany de las culturas europeas, asiáticas y africanas, además de las religiones de dichos lugares.

En el relato “Ainulindalë” de Tolkien se evidencian estas inspiraciones extraídas de la religión y la biblia. Para presentar esto de manera más clara, realizaremos un breve resumen del texto.

Al comienzo de todo estaba Eru, el Único, llamado Ilúvatar por los Elfos; y no había nada más. Él creó a los Ainur, vástagos de su pensamiento. Ilúvatar les habló de música y temas para que los Ainur crearan canciones y cantaran para Él. Los Ainur cantaron, solos al principio, pero luego juntos, haciendo una Gran Música para Ilúvatar. Sin embargo, entre los Ainur, había uno diferente a los demás, Melkor, el más grande y poderoso de todos, que comenzó a tejer sus propias ideas en la Gran Música, que se apartaban de los temas propuestos por Ilúvatar, y se enfrentó al Único. Pero nada pudo hacer ante el poder de Ilúvatar, y Melkor se avergonzó y sintió rencor. Luego, Ilúvatar le muestra a los Ainur el fruto de la Gran Música, revelando una hermosa visión de la Tierra que encantaría a gran parte de los Ainur. Entonces Ilúvatar hizo desaparecer la visión y en el vacío creó la Tierra y permitió a los Ainur entrar allí, darle forma y terminarla, con la condición de que, quien entrara, se encontraría atados a ella, compartiendo destinos los Ainur y la Tierra. Entonces los Ainur comenzaron sus labores, creando montañas, valles y océanos, pero Melkor, envidioso de estas creaciones, las destruía y corrompía. Desde entonces hubo una gran guerra entre los Ainur que cumplían los designios de Ilúvatar contra Melkor, que deseaba ser amo y señor del mundo y dominar todo cuanto allí había. (Tolkien, 2018, pp. 13-21)

Este relato revela similitudes con pasajes bíblicos, específicamente en la relevancia otorgada a la música. En la biblia, la música posee un papel significativo, tal como se muestra en el libro de Salmos, donde se utiliza como medio para alabar a Dios. Un ejemplo claro de esto se encuentra en el Salmo 148 “Exhortación a la creación, para que alabe a Jehová”, específicamente en los versículos del 3 al 5:

Alabadle, sol y luna;

Alabadle, vosotras todas, lucientes estrellas.

Alabadle, cielos de los cielos,

Y las aguas que están sobre los cielos.

Alaben el nombre de Jehová;

Porque él mandó, y fueron creados.

En la biblia, la música tiene el objetivo de engrandecer el nombre de Dios y alabarlo por sus creaciones. En “Ainulindalë”, la Gran Música de los Ainur es cantada a Ilúvatar, y por medio de esta música crea la Tierra.

Otra inspiración, mucho más evidente que el de la música, es la similitud que poseen Melkor en la obra de Tolkien, y Lucifer en la biblia. En el libro de Isaías, capítulo 14, versículos del 13 al 14, se nos dice lo siguiente:

Tú que decías en tu corazón: Subiré al cielo; en lo alto, junto a las estrellas de Dios, levantaré mi trono, y en el monte del testimonio me sentaré, a los lados del norte; sobre las alturas de las nubes subiré, y seré semejante al Altísimo.

La soberbia de Lucifer, el ángel más hermoso del cielo, lo hizo desear ser igual a Dios. Algo muy similar le sucede a Melkor:

Con frecuencia había ido solo a los sitios vacíos en busca de la Llama Imperecedera; porque grande era el deseo que ardía en él de dar ser a cosas propias, y le parecía que Ilúvatar no se ocupaba del Vacío, cuya desnudez le impacientaba. (Tolkien, 2018, p. 13)

Este deseo de Melkor de dar ser a cosas, del mismo modo que Ilúvatar, lo llevó a enfrentarse con Él y desafiar sus designios cuando los Ainur tocaban la Gran Música. Podemos notar una clara inspiración entre Lucifer y Melkor, seducidos por el poder y la soberbia, deseando ser como Dios y gobernar sobre las cosas.

Respecto a Dunsany, sus relatos también nos remiten a pasajes de la biblia, siendo algunos más claros que otros. En el relato titulado “El ave del destino y del fin”, Dunsany (2019) nos relata lo que sucederá en su universo llegado el fin de los días.

Al final de las cosas, el trueno tratará de escapar al destino de los dioses, rugiendo entre los mundos, y el Tiempo ladrará hambriento a los dioses, porque la vejez lo habrá dejado flaco. Entonces, de los valles de Pegãna se elevará Mosahn, el ave del destino, y en los cielos proclamará EL FIN con su voz de trompeta. En medio del caos, los dioses harán por última vez su signo, y subirán a sus galeras doradas y remontarán el Río Silente, y el Mar del Silencio se desbordará y anegará todos los mundos y cielos, mientras Mana, en el Centro de Todas las Cosas, meditará. El Tiempo, cuando ya no quede nada más, morirá súbitamente. Aunque se cree también que, cuando todos los dioses se hayan marchado, Mung dará media vuelta y luchará con su espada Muerte contra el Tiempo, y pasados dos días y dos noches, en los cuales no habrá sol ni luna, pues dejarán de existir como todo lo creado por los dioses menores, el perro rabioso saltará sobre Mung y le destrozará la garganta. Pero Mung, haciendo por última vez su signo, hendirá su espada, y debido a la sangre del Tiempo, la espada enmohecerá y desaparecerá. Entonces Mana se habrá quedado solo, sin Muerte ni Tiempo (pp. 62-63).

El ave Mosahn, que se eleva sobre Pegãna y con su voz de trompeta da el aviso del fin del mundo, nos remite inmediatamente a la biblia, específicamente al capítulo 8 del libro del Apocalipsis, en los versículos 12 y 13:

El cuarto ángel tocó la trompeta, y fue herida la tercera parte del sol, y la tercera parte de la luna, y la tercera parte de las estrellas, para que se oscureciese la tercera parte de ellos, y no hubiese luz en la tercera parte del día, y asimismo de la noche.

Y miré, y oí a un ángel volar por en medio del cielo, diciendo a gran voz: ¡Ay, ay, ay, de los que moran en la tierra, a causa de los otros toques de trompeta que están para sonar los tres ángeles!

Las similitudes entre lo narrado en la biblia y lo narrado por Dunsany son innegables. Mosahn, un ave, proclama el final, volando como lo hace el ángel del que se

habla en el Apocalipsis. Además, la voz de Mosahn como de trompeta, es otra clara alusión a las trompetas que los ángeles tocarán en el fin de los tiempos.

Otra similitud evidente en Dunsany se encuentra en su relato “De como Imbaun llegó a ser, en Aradec, sumo profeta de Todos los dioses excepto Uno”:

Cuando Imbaun iba a ser proclamado sumo profeta de Aradec, muchos profetas de otros lugares llegaron, y llevaron a Imbaun a la Morada de la Noche, donde residía el Secreto de las Cosas, débilmente escrito y en una lengua desconocida. Ya en la Morada, le preguntaron los sumos profetas a Imbaun qué era lo que veía, e Imbaun, que no lograba ver nada, así lo dijo. A continuación, los profetas le preguntaron qué sabía, e Imbaun respondió que nada. Esto era lo que sabían todos los profetas, pues nadie había sido capaz de ver. Imbaun se volvió sumo profeta de Aradec, y tiempo después escribió en su libro un suceso que le había ocurrido. Una noche, haciendo sus ritos a los dioses, se durmió sobre el altar de Dorozhand, dios del destino, y mientras dormía, por la puerta del templo entró Dorozhand con forma mortal y le tocó el hombro, despertándolo. El dios le señaló el camino del dios Sish hacia el futuro, e Imbaun, sabiendo que hombre que lo había despertado era un dios, lo siguió. Dorozhand lo guio por el camino del futuro, mostrándole cómo las ciudades se levantaban y caían, y como el ser humano se asesinaba sin parar. Así fue por varias eras, y siempre estaba presente el asesinato. Cuando las muertes fueron demasiadas para el ser humano, estos dejaron de asesinarse y reinó la paz, y las ciudades se extendieron. En ese momento Imbaun comprendió que EL FIN estaba cerca, ya que en Pegãna había agitación de Alguien cansado de tanto dormir, y veía al Tiempo saltar y gruñir, y le pareció ver en el rostro de Dorozhand al miedo, si es que este era capaz de afectar a un dios. Dorozhand, tomando de la mano a Imbaun, lo llevó de vuelta por el camino de Sish, pues no debía ver el final de las cosas. Cuando se encontraba de vuelta en el Templo, volvió a dormirse sobre el altar de Dorozhand, hasta que la luz de la mañana lo despertó. Imbaun comprendió que estando tan cerca no pudo ver EL FIN, entendiendo que era el destino de los dioses y que los humanos nunca deben saberlo (Dunsany, 2019, pp. 49-52).

En específico el momento en que Imbaun ve el futuro, y sabe que el fin de los tiempos llegará cuando reine la paz en el mundo, es idéntico a lo que se dice en la biblia al respecto del fin del mundo. En el primer libro de Tesalonicenses, capítulo 5, versículo 3, se nos dice lo siguiente: “que cuando digan: Paz y seguridad, entonces vendrá sobre ellos destrucción repentina, como los dolores a la mujer encinta, y no escaparán”.

Estos son solo algunos ejemplos de inspiraciones que tuvieron Tolkien y Dunsany, y sin duda existen muchos más. Sin embargo, estos son fragmentos que nos demuestran con claridad las similitudes de sus obras con los escritos de la biblia.

Por parte de Lovecraft no encontramos una inspiración clara respecto a las religiones. Tal vez exista alguna inspiración de ciertas mitologías clásicas y de algunas culturas, como la árabe o la egipcia, pero casi únicamente en nombres. A Lovecraft no le gustan las religiones, “Lovecraft no cree en el Dios judeocristiano, ni en otros dioses hechos a imagen y semejanza de los hombres, sobre todo de los hombres poderosos, pero acepta que quizá existan seres primigenios y extraterrestres que a los hombres pueden parecerles dioses, deidades, divinidades o demonios” (Tapia, 2021, p. 97). La creación de su mitología pareciera ser una especie de respuesta ante estas religiones que él no

consideraba creíbles, al contrario, las consideraba ridículas e incluso una grosería (Tapia, 2021, p. 33).

La mitología de Lovecraft se basa, como mucho de su trabajo, en aquello que desconocemos y que no podemos explicarnos. ¿Qué yace más allá de lo que podemos ver? Sus dioses son una respuesta a esta pregunta. Sus dioses son lo inexplicable, lo incontrolable para el ser humano, lo desconocido y lo que se encuentra en el fondo de todas las cosas.

Continuando por esta línea nos encontramos con uno de los claros elementos que Lovecraft alabó respecto a Dunsany, y que influirían en la creación de su mitología, pues mantenían una visión bastante cercana a la que ya poseía Lovecraft. Anteriormente, cuando tratamos los aspectos del lenguaje en la obra de Dunsany, se mencionó qué este autor nos transportaba a mundos desconocidos en la frontera entre los sueños y la realidad y que, por medio de esto, nos demostraba lo pequeños e insignificantes que somos ante la vastedad de lo que nos rodea, con seres mucho más grandes que nosotros y que incluso somos incapaces de imaginar, mucho menos de controlar. Esto es, clara y puramente, lo que se conoce como horror cósmico. La impotencia del ser humano en medio de un universo que se mueve sin siquiera notar nuestra existencia, y que, si lo desearan, podrían hacernos padecer sufrimientos inimaginables o simplemente hacernos desaparecer. Nuevamente lo desconocido e inexplicable que yace detrás de todo lo que creemos conocer. Todas estas ideas se desprenden de la mitología de Dunsany, y Lovecraft, cuyas creencias similares a estas ya se encontraban presentes, se nutre de ellas para crear sus propios dioses y su universo, tomando prestadas, además, la ambientación y descripciones que proporciona el propio Dunsany, pero mezclándolas con su propio estilo.

En “La búsqueda en sueños de la ignota Kadath” se pueden evidenciar de manera muy notoria, la influencia que tuvo Lord Dunsany en la creación de la Tierra de los Sueños de Lovecraft, habiendo grandes similitudes, en especial con los relatos de Dunsany “Los ojos en la inmensidad desolada”, “El ser que no es dios ni bestia” y “El Tiempo y los dioses”, tres relatos que parecieran tener conexiones entre sí.

“La búsqueda en sueños de la ignota Kadath” trata de Randolph Carter en un viaje para encontrar la morada de los dioses. “Por tres veces soñó Randolph Carter la maravillosa ciudad, y por tres veces fue súbitamente arrebatado cuando se hallaba en una elevada terraza que la dominaba”. Así es como inicia la novela corta. Carter le reza a los dioses de la Tierra de los Sueños para que le revelen la ubicación de la ciudad de sus sueños, la Ciudad del Sol Poniente, pero los dioses no le responden y desde ese momento deja de soñar con la ciudad. Carter decide, entonces, encontrar Kadath, donde viven los dioses de la Tierra de los Sueños y que nadie sabe dónde se encuentra. En sueños, Randolph Carter comienza su viaje.

Su aventura comienza en el Bosque Encantado, donde se encuentra con unas criaturas pequeñas llamadas zoogs que le ayudan en su misión, recomendándole viajar a la ciudad de Ulthar y hablar con el sacerdote Atal.

Carter emprende el camino a Ulthar, una ciudad llena de gatos de todo tipo, en donde habla con Atal, quien le menciona que hay una figura en el monte Ngranek, que muestra el rostro de los dioses, tallada por las propias manos de estas deidades. Carter

deduce que, si logra ver el rostro tallado de los dioses, a través de sus rasgos podrá identificar a los hijos de los dioses, lo que significaría que cerca de aquel lugar se encontraría Kadath.

Continuando su viaje, se dirige a la ciudad de Dylath-Leen, para conseguir un pasaje a la isla de Oriab, donde se levanta el monte Ngranek. Randolph Carter nota que con frecuencia llegan unas galeras negras a Dylath-Leen. De las galeras bajan hombres extraños con turbantes que intercambian rubíes por esclavos. Estos hombres de turbante se enteran de las preguntas que ha estado haciendo Carter respecto a Kadath, por lo que lo capturan y lo llevan como prisionero al lado oscuro de la luna, navegando por el espacio en una de las galeras negras.

Ya en la luna, Carter se da cuenta que los hombres de turbantes son esclavos de unas bestias lunares. Un grupo de hombres y bestias lunares dirigen a Carter a través de la luna para entregarlo a Nyarlathotep. Sin embargo, es rescatado por los gatos de Ulthar, que se teletransportaron desde los tejados de las casas de Ulthar hasta la luna, como agradecimiento por ser un gran amigo de los gatos. Luego de asesinar y comerse a los captores, los gatos se llevan a Carter de vuelta a la Tierra de la dimensión de los sueños, dejándolo de vuelta en Dylath-Leen.

Carter aborda un barco con rumbo a la isla de Oriab. Allí, Carter llega al borde del monte Ngranek, donde escala la empinada ladera, descubriendo el rostro tallado, gigantesco y terrible. Carter nota una similitud con unos comerciantes que se detenían en los puertos de la hermosa ciudad Celephaïs, pero antes de poder bajar de la montaña, es capturado nuevamente, esta vez por unas criaturas llamadas alimañas voladoras, y es dejado en el Valle de Pnath, las tierras subterráneas del País de los Sueños.

En este lugar, Carter es rescatado por unos gules, ya que Carter fue amigo de un hombre que más tarde se convirtió en gul. Estos seres acuerdan guiar a Carter de vuelta a la superficie, enfrentando los grandes peligros de las tierras oscuras. Finalmente, Carter logra salir a la superficie, encontrándose nuevamente en el Bosque Encantado.

Siguiendo su camino, Carter aborda un galeón con destino a Celephaïs. En el trayecto, descubre que los comerciantes que llegaban a Celephaïs provenían de Inquanok, una tierra a la que pocos se aventuran a ir. Cerca de Inquanok se encuentra la Meseta de Leng, un lugar terrible y sombrío, lleno de maldad.

En Celephaïs, Carter se encuentra con el rey de la ciudad, Kuranos, quien lo intenta disuadir de su viaje, sin embargo, Carter no le hace caso y continúa con su travesía.

Con la excusa de querer trabajar en las canteras de ónice, Carter se embarca rumbo a Inquanok. Desde esas tierras emprende su viaje hacia el norte, creyendo que por esa dirección llegará a Kadath. Cuando Carter se dirigía a las canteras, es capturado por un extraño hombre que había conocido anteriormente en Dylath-Leen. El hombre lo lleva sobre un pájaro shantak, una bestia gigante y horrible, hasta la Meseta de Leng, donde viven seres atroces. Allí se encontraba un monasterio, en donde vivía un temido sacerdote que formaba parte de las fuerzas de Nyarlathotep para frustrar su misión.

Carter, aprovechando un descuido del hombre extraño, huye por los pasillos oscuros del monasterio, que lo llevan bajo la Meseta, hasta el nivel del mar, donde sale al

exterior y encuentra las ruinas de Sarkomand, una antigua ciudad. Allí Carter encuentra los gules que lo ayudaron a salir de las tierras subterráneas, prisioneros de los hombres de turbante y las bestias lunares. Carter viaja nuevamente bajo tierra, para convocar a todos los gules y liberar a los prisioneros y tomar la galera negra en la que se transportaban las bestias lunares. Cuando los gules logran liberar a los prisioneros, Carter consigue los servicios de una bandada de alimañas voladoras, amigas de los gules, que lo llevarán hasta Kadath.

Luego de un largo y extraño vuelo a través de un desierto que parecía no tener fin, Carter llega finalmente a Kadath, la cual está vacía y abandonada. En ese momento llega un hombre parecido a un faraón, uno de los tantos rostros de Nyarlathotep. Este hombre le explica a Carter que los dioses de la Tierra de los Sueños se han marchado del castillo de Kadath, para vivir en la Ciudad del Sol Poniente. El faraón ordena a Carter que encuentre la ciudad y devuelva a los dioses a Kadath para que el orden natural sea restablecido. Nyarlathotep, además, le desvela que la ciudad que vio Carter en sus sueños era la que él mismo había creado por medio de sus sueños, memorias y experiencias.

Nyarlathotep envía a Carter en un pájaro shantak a través del espacio hacia la Ciudad del Sol Poniente. Sin embargo, Carter se da cuenta demasiado tarde que Nyarlathotep le ha tendido una trampa, y que en lugar de enviarlo a la ciudad, el shantak lo estaba llevando más allá del Vacío, donde reside Azathoth. Carter, creyéndose condenado, recuerda que está en un sueño, por lo que salta del pájaro. Al caer, los pensamientos de Carter vuelven a Nueva Inglaterra y a su tierra, y despierta en su habitación de Boston al amanecer (Lovecraft, 2019, pp. 57-196).

En el relato de Dunsany “Los ojos en la inmensidad desolada” se nos cuenta cómo más allá de una ciudad llamada Bodrahán se encuentran siete desiertos. En el primero hay huellas de pies de ida y vuelta; en el segundo solo hay pisadas de ida y no de retorno; en el tercero ya no hay huellas; el cuarto desierto es el de arena; el quinto de polvo; el sexto de piedras; y el séptimo es el Desierto de Desiertos. En el centro del séptimo desierto se levanta una gran montaña llamada Ranorada, en donde está esculpida la figura del dios Hoodrazai, y debajo está escrito “*Al dios que sabe*”. En ninguno de los desiertos hay agua, por lo que nada de esto pudo ser obra del ser humano, sino que es el trabajo de los dioses. Hoodrazai era el dios de la alegría y el gozo, pero descubrió el secreto de Mana-Yood-Sushai y el porqué de los dioses, y desde entonces dejó de ser alegre y se volvió taciturno, impasible y solitario (Dunsany, 2019, pp. 38-39).

Las similitudes que se puede notar entre la novela corta de Lovecraft y este relato de Dunsany yace, principalmente, en la figura del dios Hoodrazai, esculpida por los dioses en la montaña Ranorada. Al leer la historia de Lovecraft, es difícil no notar esta similitud, con el rostro de los dioses, tallado por ellos mismos, en el monte Ngranek y que ningún hombre ha podido contemplar, salvo Randolph Carter. Otra conexión entre ambas historias es la ubicación tanto de la montaña Ranorada como de la montaña Kadath. Ranorada se encuentra en medio de siete desiertos que parecieran no tener fin, a los cuales se les llama la Inmensidad Desolada. Kadath, por su parte, se encuentra cruzando la Inmensidad Fría, un desierto casi eterno que separa el castillos de los dioses del resto de la Tierra de los Sueños.

Lovecraft se inspiró en gran medida en el relato “El Tiempo y los dioses” para tratar a la Ciudad del Sol Poniente en su historia. El relato comienza con una descripción muy mágica e impresionante de la ciudad de los sueños de los dioses: Sardathrion, en un valle rodeado de un gran desierto. Esta ciudad posee unas escaleras de mármol de mil peldaños, innumerables terrazas, esculturas de todos los dioses con los signos de los mundos y dos estatuas de leones esculpidas en ónice. El tintineo de las campanillas flota sobre la ciudad, y el agua resuena desde las numerosas fuentes. Los dioses no permiten a cualquier ser humano pisar la ciudad de los dioses, y solo algunos, aquellos que han oído las voces de los dioses o visto sus rostros les es permitido pisar las calles de Sardathrion, pero no les es permitido dejarla. Los dioses se encuentran muy encantados con su ciudad, considerando la primera de todas las ciudades y la última, mientras ven que las ciudades de los humanos surgen y caen por mano del Tiempo y su espada. Pero llegó el día en que los dioses, sentados sobre el ocaso, hablaban de Sardathrion y su maravilla, cuando el Tiempo se presentó delante de ellos, cubierto de sangre las manos y la espada, y les da la noticia de que ha asesinado a Sardathrion, y que esta ya no existe más. Los dioses, sorprendidos y tristes, lloran a Sardathrion, y comienzan a tenerle temor al Tiempo, pues saben que llegará el momento en que el Tiempo acabará con ellos (Dunstany, 2019, pp. 69-72).

La ciudad de Sardathrion es claramente la fuente de la que bebe Lovecraft para crear la ciudad de los sueños de Carter. Dunsany (2019) describe de la siguiente manera a Sardathrion:

En el centro de la ciudad, el mármol reluciente de mil peldaños ascendía hasta la ciudadela, donde se levantaban cuatro pináculos que enviaban sus centelleos al cielo; y en medio de ellos estaba la cúpula, inmensa, tal como los dioses la habían soñado. A todo su alrededor, terraza tras terraza, se extendían campos de mármol, bien guardados por los leones de ónice y efigies esculpidas de todos los dioses... (p. 69)

La Ciudad del Sol Poniente es descrita de manera muy similar por Lovecraft (2019), tal como se puede evidenciar en el fragmento siguiente:

Brillaba toda con los dorados fulgores del sol poniente: las murallas, los templos, las columnatas y los puentes de vetado mármol, las fuentes de tazas plateadas y prismáticos surtidores que adornaban las grandes plazas y los perfumados jardines, las amplias avenidas bordeadas de árboles delicados, de jarrones atestados de flores, y de estatuas de marfil dispuestas en filas resplandecientes. Por las laderas del norte ascendían filas y filas de rojos tejados y viejas buhardillas picudas, entre las que quedaban protegidos los pequeños callejones empedrados, invadidos por la yerba. Había una agitación divina, un clamor de trompetas celestiales y un fragor de inmortales címbalos. El misterio envolvía la ciudad como envuelven las nubes una fabulosa montaña inexplorada... (p. 57)

Pareciera ser, casi, que se tratan de la misma ciudad. La atmósfera mágica, divina y solemne son idénticas, al tratarse de la antigua morada de los dioses, pues tanto a los de Dunsany como los de Lovecraft se les arrebató la ciudad. Al igual que los dioses de Sardathrion, que no permiten que los humanos vean o encuentren la ciudad excepto a

algunos pocos, los dioses de Kadath tampoco permiten a Carter ver o encontrar la Ciudad del Sol Poniente.

A pesar de las claras inspiraciones que tomó Lovecraft de estos dos relatos de Dunsany, aún nos falta revisar uno más. Estos relatos, según nos parece, son los tres pilares en los que Lovecraft se basó para crear sus Tierras del Sueño. El tercer relato es “El ser que no es dios ni bestia”.

El sacerdote Yadin se encontraba en búsqueda de la sabiduría cerca de la ciudad de Bodrahán, en las fronteras con los siete desiertos. Allí le rezó a Hoodrazai, preguntando porqué los dioses juegan con los hombres y por qué el dios Skarl no deja de tocar su tambor, pero del desierto solo le llegó como respuesta “quien sabe”. Sin embargo, en la desolada inmensidad, más allá de los siete desiertos, su plegaria fue oída, y del Ranorada llegaron tres flamencos volando, cuyas voces decían “al sur”. Yadin, viendo a estas aves tan libres y al desierto tan abrasador, decidió extender sus manos a ellas, y para su sorpresa comenzó a volar, reuniéndose con los tres flamencos en los cielos. Volando con las aves, Yadin recorrió grandes distancias a gran velocidad, siempre hacia el sur. Sin embargo, notó Yadin que estas aves comenzaban a cruzar el borde de la Tierra, siempre en dirección al sur, pues no eran aves normales, sino que eran mensajeros de Hoodrazai. Salieron de la Tierra y volaron sobre todos los mundos, dejando atrás todo lo conocido, hasta las regiones donde no existe este, oeste y sur, sino que solo norte, donde están los mundos; y Más Allá, donde se halla el Silencio. Y la frontera de todo está hecho de roca que las manos de los dioses no han tocado jamás, y del otro lado habita Trogool, quien no es ni dios ni bestia, solo pasando paginas blancas y negras de un gran libro hasta EL FIN. Todo lo que fue, es y será está en ese libro, y cuando llega una página blanca es de día, y cuando pasa a una negra se hace de noche. Porque en el libro está escrito que existen dioses es que estos existen, y los nombres de todos se encuentran anotados en el libro, hasta que EL pase a la página en la que ya no estén más. Trogool es el Ser que está detrás de todos los dioses y el libro es el Plan de las Cosas. Yadin, viendo como el pasar de las páginas del libro significaban el paso de los días, y viendo que muy atrás había quedado la página donde estaba escrito el nombre de alguien de quien no se hablaba más, le rezó a Trogool para que volviera las páginas, y a cambio recibiría adoraciones en la Tierra. Trogool le responde que no es posible devolver las páginas del libro del Plan de las Cosas. En ese momento Yadin despierta y se da cuenta que se encontraba tendido en el desierto, y que alguien le estaba dando agua. Luego fue subido a un camello y llevado de vuelta a Bodrahán. Hay quienes dicen que Trogool y el libro si existen, y que este ser que no es ni dios ni bestia seguirá pasando las páginas hasta llegar a la última, que dirá “Mai Doon Izahn”, que significa Fin Definitivo, y el libro, los dioses y los mundos dejarían de existir (Dunsany, 2019, pp. 39-41).

Este relato es uno de los más similares a “La búsqueda en sueños de la ignota Kadath” de todo los que componen a “Los Dioses de Pegãna”. Los siete desiertos dan una sensación de inmensidad y eternidad, lugares donde el hombre jamás ha podido llegar. Esto se asemeja profundamente a la Inmensidad Fría que se habla en la novela corta de Lovecraft. Como ya se mencionó con anterioridad, la manera en que se les llama a estos desiertos es muy similar: “desolada inmensidad” por Dunsany e “inmensidad fría” por Lovecraft, siendo ambos páramos en los cuales ningún ser humano ha osado adentrarse.

El viaje fuera de la tierra que emprende el sacerdote Yadin también mantiene cierta semejanza a dos sucesos de “La búsqueda en sueños de la ignota Kadath”. La primera es cuando Carter es secuestrado por los hombres de turbante para llevarlo a rendir cuentas ante el mensajero de los dioses Exteriores, Nyarlathotep. La gran diferencia con esto es que Carter realiza el viaje en barco hasta unos pilares de basalto, que son las puertas de la Tierra de los Sueños, y de allí, navega por el espacio hasta la luna. La segunda es cerca del final de la novela. Nyarlathotep envía a un viaje espacial a Carter, montado en un ave gigante. Carter parte en el trayecto final de su viaje, notando muy tarde que todo fue una trampa del mensajero de los dioses para que Carter muriera o perdiera la cordura. Sin embargo, Carter recuerda que está soñando, por lo que se lanza al vacío del espacio, despertando en su cama. Carter, al igual que Yadin, viajan por el espacio hasta regiones desconocidas, donde yacen seres que desafían todo lo conocido y todas las leyes de la naturaleza humana. La gran diferencia está en el sello de Lovecraft, pues encontrarse con los dioses, ya sea Nyarlathotep, Azathoth o cualquier otro, puede significar la muerte o la locura, cosa que a Yadin no le sucede, a pesar de haber estado frente a frente con este ser que se encuentra detrás de todas las cosas. Además, otro punto similar, es que al finalizar el viaje, tanto Yadin como Carter despiertan, haciendo parecer que todo no ha sido más que un sueño.

A diferencia de Lovecraft, que demuestra una influencia directa y explícita, la influencia de Dunsany en Tolkien se presenta de manera implícita y se suma a la gran inspiración religiosa que tuvo Tolkien al crear su mitología.

La inspiración principal que obtuvo Tolkien de Lord Dunsany es, sin duda, en la construcción de mundos secundarios o alternativos al nuestro. La complejidad, profundidad y excelente estructuración de la red de relatos que componen gran parte de la mitología de Dunsany, con “Los dioses de Pegãna”, “El Tiempo y los dioses” y otras historias más, fue una de las fuentes que impulsaron a Tolkien a crear su mitología tal como la conocemos. A partir de esa inspiración es que Tolkien fue dándole forma a sus relatos mitológicos, tardando más de medio siglo y sin poder acabarlo ni publicarlo en vida. Podemos ver semejanzas en los espacios maravillosos y naturales que ambos crean, ya sea de las descripciones de Pegãna o de la Comarca.

Tolkien, guiado por la increíble construcción de mundos literarios y mitologías completas y detalladas, que se cuentan por medio de relatos míticos, escribe las historias de *El Silmarillion*, como una red de relatos emocionantes, maravillosos y detallados, creando un universo complejo con sus propias reglas o leyes, idiomas, culturas, criaturas mágicas, seres divinos e historia previa.

Existe, además, una relación bastante curiosa entre ambos escritores. Dunsany, en “Los dioses de Pegãna”, nos menciona un puñado reducido de los mil dioses domésticos. Estos dioses están relacionados muy estrechamente al hogar y a elementos que lo rodean, desde dioses domésticos del fuego de la chimenea, de las sombras que se mueven dentro a mitad de la noche, del silencio que se hace presente cuando todos se van a dormir y muchos más. Sin embargo, hay uno en particular, del cual se nos dice prácticamente nada, cuyo nombre es lo realmente relevante. El nombre del dios doméstico que sosiega al perro es Hobit, prácticamente idéntico al hobbit de Tolkien, si no fuera por la falta de una “b” en el dios de Dunsany. Es interesante, además, resaltar la naturaleza hogareña tanto de

los dioses doméstico como de los hobbits. Una semejanza bastante curiosa. Sin embargo, en la introducción de *El Hobbit anotado*, Douglas Anderson (1988) nos menciona que

En una entrevista, Tolkien sugirió que la palabra hobbit pudo haber nacido quizá de una asociación con Babbit, de Sinclair Lewis [...] En *El Señor de los Anillos*, sin embargo, Tolkien sitúa el origen en la hipotética palabra en inglés antiguo *holbytla* o «habitantes de agujeros».

Tras la muerte de Tolkien, se descubrió que la palabra aparece en una larga lista de más de doscientas criaturas sobrenaturales publicada en 1895. La lista se encuentra en un libro rollado *The Denham Tracts*, una antología de escritos sobre folklore de Michael Aislabie Denham (1817-1859), editado por el Dr. James Hardy y publicado en dos volúmenes (1892 y 1895) por la Folklore Society en Londres. Hobbit aparece en el volumen dos [...] y en el índice, donde se define la palabra como «un tipo de espíritu». (pp. 22-23)

En base a esto, no nos parece tan extraño que tanto Tolkien como Dunsany pudieran haber tomado inspiración de este espíritu del folklore.

Del mismo modo que los dioses menores de Dunsany encarnan diversos aspectos, como la Vida, la Muerte, el destino o el agua; los ángeles de Tolkien hacen lo mismo. Es por esto que podemos encontrar ciertas similitudes que no alcanzan a ser como tal inspiraciones, como lo puede ser Mung de Dunsany, y Mandos de Tolkien, ambos representantes de la muerte. Sin embargo, hay un ángel en la obra de Tolkien que mantiene similitudes muy estrechas con uno de los dioses de Pegãna. Nos referimos a Ulmo, el Señor del agua y a Slid, dios de todas las aguas. En el relato “Las palabras de Slid (cuya alma está en el mar)” se nos dice que es el dios del mar y de todas las aguas. Si Slid está tranquilo, el mar también lo estará; si está agitado, el mar también. El alma de Slid está en el mar y su voz viene de allí, y quién la oye siente la necesidad de abandonar todo e irse al mar para siempre y no hallar descanso hasta estar con Slid, quien llora sobre los huesos de su pueblo (Dunsany, 2019, pp. 25-26).

Es difícil pensar que no hubo alguna especie de influencia en Tolkien, pues de entre todos los ángeles, es el único que nunca se apartó del todo de los habitantes de la Tierra Media. Esto es lo que se dice de él en el relato “Valaquentia”:

No obstante, Ulmo ama tanto a los Elfos como a los Hombres y nunca los abandona, ni aun cuando soportan la ira de los Valar. A veces llega invisible a las costas de la Tierra Media o sube tierra adentro por los brazos del mar, y allí hace música con los grandes cuernos, los Ulumúri, de conchas blancas labradas; y aquellos a quienes llega esa música, la escuchan desde entonces y para siempre en el corazón, y la nostalgia del mar ya nunca los abandona. Pero Ulmo habla sobre todo a los que moran en la Tierra Media con voces que se oyen sólo como música de agua. Porque todos los mares, los ríos y las fuentes le están sometidos; de modo que los Elfos dicen que el espíritu de Ulmo corre por todas las venas del mundo. (Tolkien, 2018, p. 27)

Podemos notar, entonces, una clara influencia. En la mitología de Dunsany, Slid es el único dios que pareciera sentir una especie de amor por los humanos que oyen su voz, pues llora cuando estos mueren. Se dice también que su alma está en todas las aguas,

y que, quién oye su voz, jamás la olvida y no encuentra reposo hasta estar con Slid. En el fragmento del “Valaquenta”, podemos encontrar estos mismos elementos presentes en el ángel que representa a todas las aguas del mundo. Ulmo ama a hombres y elfos, y aun en la ira de los Valar no los abandona. Además, quien escucha la música de Ulmo, jamás la pueden sacar de su corazón, y los invade la nostalgia del mar. Finalmente, se nos menciona que Ulmo también habla por medio de las aguas, por lo que los elfos creen que su espíritu vive en las aguas, incluso en las más profundas de la Tierra, del mismo modo que el alma de Slid se encuentra en el mar.

Otra de las similitudes con Dunsany presentes en la obra de Tolkien, es en la descripción que se hace de Valinor. Como ya se presentó con anterioridad, Dunsany (2019), en su relato “Pegãna”, proporciona una descripción de la tierra de los dioses, en donde las grandes montañas siempre están cubiertas de nieve y la música flota por el aire, mientras la fragancia de los jardines soleados se entremezcla con cantos solemnes y el murmurar de los arroyos (p. 55). Toda esta magia que se encuentra en el ambiente y esta majestuosidad divina que flota por el aire, también se encuentran presentes en *El Silmarillion*, en las Tierras Sagradas de los ángeles:

Detrás de los muros de las Pelóri, los Valar se establecieron en esa región que llamaban Valinor; y allí tenían casas, jardines y torres. En aquella tierra protegida acumularon grandes caudales de luz y las cosas más bellas que se salvaron de la ruina; y muchas otras aún más bellas las hicieron de nuevo, y Valinor fue todavía más hermosa que la Tierra Media en la Primavera de Arda; y fue bendecida, porque los Inmortales vivían allí, y allí nada se deterioraba ni marchitaba, ni había mácula en las flores o en las hojas de esa tierra, ni corrupción o enfermedad en nada de lo que allí vivía; porque aun las mismas piedras y las aguas estaban consagradas. (Tolkien, 2018, p. 40)

Estas tierras verdes con jardines y torres, donde la luz es perpetua y se acumula; donde todo es hermoso y las flores y hojas e incluso la misma tierra son sagrados y bendecidos, desprenden un aura mágica, majestuosa y divina, donde todo es perfecto, sin mácula ni corrupción en nada de lo que en estas tierras se encuentra. Las representaciones que ambos autores nos dan sobre las tierras divinas es bastante similar, no tanto en las descripciones por sí solas, sino que en la atmósfera que crean alrededor de sus dioses y ángeles y en sus propios universos literarios, elementos de los que Tolkien, sin duda, se nutrió también para escribir sus mundos maravillosos.

Es bastante notorio que los tres autores comparten diversos elementos en sus obras y universos literarios, partiendo por los aspectos fundamentales en los que dividimos sus mundos creados: diversidad mítica, interacciones, magia y lenguaje.

Tanto Lovecraft, como Tolkien y Dunsany, presentan una gran cantidad de divinidades, con diferencias entre sí, pero también con similitudes. Tolkien y Dunsany nos presentan a sus seres mitológicos de manera detallada, compartiendo conceptos como la relación natural de los dioses y ángeles con aspectos naturales de la tierra. Lovecraft opta por la intriga y la ambigüedad, otorgando pocas descripciones para mantener la sensación de incertidumbre y miedo a lo desconocido. Además, los dioses de las tres mitologías viven en lugares espléndidos, mágicos, increíbles y maravillosos. Los dioses menores de Dunsany vivieron en la ciudad de Sardathrion, una ciudad divina cargada de

magia y belleza. Los Valar habitan Valinor, una tierra bendita, donde la muerte y la corrupción no alcanzan a tocar ni la más pequeña hoja. Los dioses de la Tierra de los Sueños vivían en la Ciudad del Sol Poniente, bastante similar a Sardathrion, con grandes torres, escaleras y jardines aromáticos.

Cada uno de los seres divinos de estos universos posee un poder inconmensurable, incomparable al nulo o ínfimo poder que poseen otras criaturas como los humanos y los elfos. En la mitología de Dunsany, los dioses menores son capaces de crear cosas de la nada. Son ellos quienes crean el universo y la vida y quienes manejan la muerte y el destino de los humanos. Si bien los ángeles de Valinor no son capaces de crear cosas a partir de la nada, como la vida o planetas, ellos sí poseen gran poder, pudiendo modificar los elementos de la Tierra, crear las estrellas, el sol y la luna. Además, su poder se ve aún más en manifiesto con el castigo de los Valar a Númenor, invocando el poder de Ilúvatar y haciendo que la isla se hunda bajo una inmensa ola, quebrando la Tierra y cambiando su forma, pasando de ser plana a redonda y alejando las Tierras Sagradas del plano visible de las cosas. Por su parte, los dioses de Lovecraft son capaces de alterar las leyes de la naturaleza y las leyes humanas, sembrando el caos y la locura con su presencia o, peor aún, solo con la mente.

Estos seres mantienen diversas interacciones con los humanos y elfos. Algunos se aparecen físicamente ya sea de manera deliberada o por casualidad, como lo hacen los Valar y algunos dioses menores de Dunsany. Otras deidades se presentan visiblemente pero por medio de los sueños y otros solo hablan a los sueños de los humanos, esto lo hacen especialmente los seres cósmicos de Lovecraft. Los seres divinos están en constante relación con estos seres que podríamos considerar inferiores a ellos, conviviendo y moviéndose entre ellos, ocultos o visibles; amándolos o esclavizándolos, asesinandolos y torturándolos hasta la locura.

Además, estos seres se encuentran inmersos de una magia que no solo les pertenece a ellos, sino que al propio universo que los rodea, permeando a través de la narración y el estilo escritural de cada uno de estos autores. La magia, como lo anterior mencionado, tiene sus similitudes y diferencias, partiendo por el aspecto físico de la magia. Tolkien y Lovecraft presentan objetos, criaturas sobrenaturales, hechizos y rituales que hacen de la magia un elemento físico, visible. Dunsany tiene también este aspecto, pero en menor medida, principalmente con sus dioses y las criaturas de Pegãna. Sin embargo, lo que todos ellos mantienen en común, es la especial atención a la atmósfera que crean en sus obras. Todas están imbuidas de una magia ambiental y trascendente, más allá de lo palpable, mucho más sensorial e interna.

Esto último es logrado por las extraordinarias narraciones y los bien detallados universos que crearon, presentando influencias tanto en las propias descripciones de los espacios, como lo hace Lovecraft, como en la complejidad del mundo descrito y la ambientación de los lugares, mayormente presente en Tolkien. Dunsany, Lovecraft y Tolkien manejan el lenguaje de manera magistral, logrando que el lector se sumerja en estos mundos maravillosos y a la vez temibles, creando atmósferas únicas, mágicas y solemnes, pero también asfixiantes y desconocidas, influenciados por Dunsany pero sin abandonar en ningún momento el propio estilo narrativo, que ha caracterizado tanto a Tolkien como a Lovecraft.

3.2. Elementos maravilloso-fantásticos en las obras de Tolkien y Lovecraft.

Ya habiendo revisado los mundos creados por estos autores, sus mitologías, las influencias, similitudes y diferencias que mantienen con Lord Dunsany, ahora nos adentraremos en el análisis y revisión de las obras *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo* y “La búsqueda en sueños de la ignota Kadath” en base a los conceptos anteriormente definidos de lo fantástico, lo maravilloso y lo maravilloso-fantástico, como elementos que se desprenden de las propias mitologías que estos autores crearon.

3.2.1. “El Señor de los Anillos”.

Tolkien pasó gran parte de su vida escribiendo sus historias, publicando en vida solo dos libros que tuvieran que ver con la Tierra Media: *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*. Sin embargo, desde antes de escribir estas historias, Tolkien escribió historias y mitos, *El Silmarillion*, que fue desarrollando lentamente a lo largo de cincuenta años. Luego de publicar *El Hobbit*, Tolkien propuso a su editorial publicar estos mitos, pero al final, al no ser un libro tan fácil de leer como *El Hobbit* y al no estar terminado, las editoriales decidieron rechazar la historia y pedirle una secuela de los habitantes de la Comarca. Es por esto que Tolkien comenzó a escribir *El Señor de los Anillos*. Sin embargo, no se rindió con sus mitos y los integró a su nueva obra, otorgándole con esto una profundidad y un trasfondo histórico que hacen que su universo se sienta más completo. Antes de la historia de Frodo y el Anillo Único hubo otros quienes tuvieron que enfrentar peligros mayores, ocurrieron sucesos que fueron lo que definió qué sucedería a futuro con Sauron, con su afán de dominar a toda la Tierra Media y someter a hombres, elfos y enanos.

Cuando *El Señor de los Anillos* estuvo listo, Tolkien volvió a proponer la publicación de sus mitos, esta vez en simultáneo a la historia del Anillo:

Para promocionar su causa, Tolkien escribió lo que él llamaba un «breve esbozo» (aunque superaba las 7500 palabras) que servía como resumen tanto de *El Silmarillion* como de *El Señor de los Anillos*, y que detallaba con esmero la interdependencia de los dos proyectos. (Tolkien, 2023, p. 25)

Sin embargo, como muy bien sabemos, estas historias mitológicas nunca fueron publicadas durante la vida de Tolkien, y no fue hasta 4 años después de su muerte, que su hijo, Christopher Tolkien, recopiló y editó estos mitos y los publicó en 1977 bajo el nombre de *El Silmarillion*.

Esta interdependencia que proponía el propio Tolkien entre *El Silmarillion* y *El Señor de los Anillos* es fundamental para revisar los elementos fantásticos en los dos capítulos seleccionados de *La Comunidad del Anillo*. El capítulo de “El Bosque Viejo” servirá para plantear el contexto de lo sucedido en el capítulo “En casa de Tom Bombadil”, además de introducirnos al personaje central de este análisis: Tom Bombadil.

El capítulo de “El Bosque Viejo” comienza con los hobbits Merry, Pippin, Sam y Frodo alistándose para partir en su aventura fuera de la Comarca, a través del Bosque

Viejo, un lugar temible y ominoso del cual se cuentan varias historias extrañas. Los hobbits, conscientes del peligro que supone el bosque, trazan una ruta a seguir para evitar adentrarse demasiado en el bosque, donde se dice que es la fuente de todo lo extraño del bosque. Sin embargo, pronto notan que los senderos cambian de lugar y que los árboles se mueven, dificultándoles el paso. Cuando comenzaban a sentirse desanimados, llegan a un claro, donde pueden descansar y reponer fuerzas. Continúan el viaje a través del bosque, ahora con ánimos renovados. Sin embargo, esto les dura poco, pues al poco tiempo el bosque se vuelve denso y sombrío, y parecía que se empeñaba en desviar a los hobbits de su ruta, llevándolos siempre en dirección al centro del bosque, al Valle del Tornasauce. Los hobbits se acaban rindiendo de luchar y deciden seguir el camino que el propio bosque les escoge. Es así como llegan al centro del bosque, en donde la atmósfera es pesada, el calor insoportable y las moscas pululaban por doquier. Los hobbits oyen una especie de canto, muy despacio, y una pesada somnolencia se apodera de todos. Merry y Pippin se recuestan bajo un gran sauce blanco, donde estaba más fresco. Frodo desea refrescarse en el arroyo que fluye junto al sauce blanco, pero este, moviendo sus raíces, lo tiran al agua y lo mantienen sumergido. Sam, por su parte, se resiste al sueño, considerándolo peligroso. Es el único de los hobbits que se mantiene despierto, ayudando a Frodo a salir del agua. Juntos, descubren que Merry y Pippin estaban atrapados dentro del tronco del sauce. Frodo y Sam intentan de todo para liberarlos, pero nada funciona. Frodo, desesperado, corre por el bosque pidiendo ayuda. En ese momento escucha un extraño canto y ve salir de entre los árboles a un extraño personaje, saltando y cantando mientras llevaba un ramillo de lirios en sus manos. Frodo y Sam se aproximan a él y le piden ayuda para sacar a sus amigos del tronco del sauce blanco, que no es otro que el Hombre-Sauce. Este personaje, Tom Bombadil, los ayuda, cantando una canción para hacer dormir al Hombre-Sauce y liberando a Merry y Pippin con gran facilidad. Tom Bombadil, ya todos a salvo, invita a los hobbits a su casa en medio del bosque (Tolkien, 2016, pp. 161-179).

A continuación, en el capítulo “En casa de Tom Bombadil”, los cuatro hobbits llegan al hogar del misterioso hombre, en donde son recibidos por su esposa, Baya de Oro. En la casa los viajeros comen, beben y descansan durante la noche. El día siguiente amanece con lluvia, por lo que no pueden continuar con su viaje, quedándose otro día en casa de Tom Bombadil, que les cuenta historias. Tom les cuenta que es muy viejo, más que los árboles, los ríos y las estrellas. Frodo nota que Tom ha tenido tratos con elfos y que estaba enterado en parte de su aventura, por lo que en poco tiempo se encuentra hablando de sus preocupaciones. Entonces Tom Bombadil le pide que le muestre el Anillo Único y Frodo se lo entrega. Tom juega con el Anillo y se lo pone y, para sorpresa de los hobbits, este no desaparece. Cuando se lo regresa, Frodo, para asegurarse que no ha sido un truco, se pone el Anillo, desapareciendo de la vista de sus amigos. Sin embargo, Tom es capaz de verlo aún con el Anillo puesto. Finalmente se van todos a dormir, esperando a la mañana del día siguiente para reanudar el viaje (Tolkien, 2016, pp. 180-195).

En la casa de Tom, los hobbits oyen sus historias y le preguntan quién es, a lo que Tom les responde:

El Antiguo, eso es lo que soy. Prestad atención, amigos míos: Tom estaba aquí antes que el río y los árboles. Tom recuerda la primera gota de lluvia y la primera bellota. Abrió senderos antes que la Gente Grande, y vio llegar a la Gente

Pequeña. Estaba aquí antes que los reyes y los sepulcros y los Tumularios. Cuando los Elfos fueron hacia el oeste, Tom ya estaba aquí, antes que los mares se replegaran. Conoció la oscuridad bajo las estrellas antes que apareciera el miedo, antes que el Señor Oscuro viniera de Afuera. (Tolkien, 2016, p. 192)

Este fragmento es bastante importante, ya que Tom da a entender que se encuentra en la Tierra desde el primer momento, cuando solo los ángeles rondaban la Tierra para darle forma, antes que Melkor llegara y sembrara el miedo. Podría ser el primer o uno de los primeros ángeles en entrar a la Tierra. Esto es relevante ya que nos revela que Bombadil podría ser uno de los Valar o Maiar que ha adoptado esa apariencia, vinculando directamente este fragmento a la mitología creada por Tolkien.

Recordando, entonces, la definición de lo fantástico que utilizaremos en este informe, podemos notar que es este extraño personaje, Tom Bombadil, la fuente de lo fantástico en los capítulos seleccionados de *La Comunidad del Anillo*. Esto se ajusta a nuestra propuesta de que los elementos fantásticos en las obras seleccionadas se encuentran posibilitados por la mitología de cada universo.

Desde un comienzo de *El Señor de los Anillos* se nos presenta este objeto, el Anillo Único, como un artefacto peligroso, de gran poder capaz de seducir y corromper a los más grandes, incluso al propio Gandalf, con su gran sabiduría y poder.

Cuando el Anillo pasa a manos de Frodo, como herencia de su tío Bilbo, lo primero que le advierte Gandalf es el de mantenerlo en el más extremo secreto, utilizarlo poco o nada y que fuera cuidadoso (Tolkien, 2016, p. 68). En torno al Anillo se forma una atmósfera misteriosa y extraña. Luego de más de 10 años de esta advertencia, Gandalf reaparece ante Frodo, y le advierte que el Anillo es aún más poderoso de lo que pensaban, capaz de dominar a su portador si este lo utiliza demasiado (Tolkien, 2016, p. 76). Desde un comienzo y a lo largo de los tres libros de *El Señor de los Anillos*, se trata al Anillo como el objeto más valioso y peligroso de todos cuanto existen en la Tierra Media. Tanto es así, que la única solución para deshacerse de él es arrojándolo a los fuegos del volcán donde fue creado, pero la misión es considerada un suicidio para quién debiera cargar con el Anillo. Sin embargo, antes incluso de que esta misión de destruir el Anillo fuese propuesta, el objeto mágico viaja junto a los hobbits a través del Bosque Viejo y por breves instantes llega a manos de Tom Bombadil, donde se presenta lo fantástico.

Todas las leyes establecidas y lo que se ha propuesto hasta ese momento respecto al Anillo se vuelven polvo. Las reglas establecidas para todos los personajes, incluidos los más poderosos, no aplican sobre este extraño individuo, el cual trata al objeto que definiría el destino de toda la Tierra Media y sus habitantes, sin cuidado y como una simple baratija:

De pronto Tom alzó el Anillo y lo miró de cerca y rió [...] Luego Tom se puso el Anillo en el extremo del dedo meñique y lo acercó a la luz de la vela. Durante un momento los hobbits no advirtieron nada extraño. En seguida se quedaron sin aliento. ¡Tom no había desaparecido!

Tom rió otra vez y echó el Anillo al aire, y el Anillo se desvaneció con un resplandor. Frodo dio un grito, y Tom se inclinó hacia delante y le devolvió el Anillo con una sonrisa. (Tolkien, 2016, p. 194)

Esta actitud descuidada y despreocupada ante el Anillo y su poder, sumado a la capacidad que tiene de él mismo hacerlo desaparecer y aparecer a voluntad y al nulo poder que el Anillo tiene sobre él, es lo que marca esta ruptura en la realidad establecida, en sus leyes, desafiando todo lo que se conocía al respecto y sorprendiendo no solo a los hobbits presentes en la habitación, sino que también al propio lector.

Podemos evidenciar, entonces, que se hacen presentes todos los elementos que hemos considerado necesarios para que se conformara lo fantástico. Las reglas y leyes no aplican, Tom Bombadil las rompe y hace lo que quiere con el Anillo sin ser afectado en lo más mínimo. El suceso se mantiene sin ninguna explicación clara y solo podemos teorizar al respecto de la razón por la que lo establecido no aplica en este individuo misterioso, ya que incluso su origen es ambiguo y no se tiene la certeza de que realmente sea un ángel. Se presenta también el asombro y la duda, tanto por parte de los personajes como del lector. Los hobbits se sorprenden, al igual que nosotros, y todos comenzamos a dudar al respecto de lo que ha sucedido, pero nuevamente todo queda sin respuesta, manteniendo todo el asunto en la mayor de las incertidumbres, pasando, Tom, del tema como de cualquier otro, sin demostrar mayor interés que la curiosidad.

También se cumplen los requisitos necesarios para que podamos considerar lo sucedido como perteneciente a lo maravilloso-fantástico y no solo a lo fantástico. Como ya hemos mencionado en el capítulo segundo de este informe, lo maravilloso-fantástico es la inserción de lo fantástico en un contexto maravilloso. *El Señor de los Anillos* pertenece, fundamentalmente, a un universo maravilloso, donde lo sobrenatural se mezcla con lo natural de manera armónica, sin choques ni rupturas. Esto se ve claramente en el capítulo “El Bosque Viejo” donde, si bien el hecho de que el bosque sea un lugar extraño en el que los árboles tienen vida y voluntad propias los sorprenden, esto no es suficiente para desafiar las leyes naturales y conocidas del universo, pues así como existen humanos en la historia, también hay elfos, enanos, espectros, objetos mágicos y gran cantidad de criaturas que forman parte de la normalidad del mundo. Desconocido en su mayoría por los hobbits, pero reconocido como parte natural del mundo.

3.2.2. “La búsqueda en sueños de la ignota Kadath”.

Como ya se ha mencionado con anterioridad, Lovecraft escribió una gran cantidad de relatos, no todos de horror cósmico, sino también de ciencia ficción, fantasía y también relatos con tintes góticos más inspirados en la obra de Edgar Allan Poe. Sobre sus relatos de fantasía, “La búsqueda en sueños de la ignota Kadath” pertenece a una fase escritural de Lovecraft comúnmente conocida como Ciclo Onírico, un conjunto de relatos ambientados en las Tierras del Sueño escritos entre 1918 y 1932. De estos relatos se desprenden un puñado, los cuales son protagonizados por Randolph Carter y que son llamadas el Ciclo de Aventuras Oníricas de Randolph Carter, donde este personaje, recurrente en la obra de Lovecraft, se enfrenta a diversas aventuras, la mayoría oníricas, otras más ambientadas en un mundo similar al nuestro pero sin apartarse del todo de los sueños.

En la novela corta “La búsqueda en sueños de la ignota Kadath”, los elementos fantásticos no se encuentran presentes de manera tan directa como sucede en *El Señor de*

los Anillos con Tom Bombadil y el Anillo. Lovecraft no nos presenta un objeto desde el cual se desprende lo fantástico en esta novela, sino que lo fantástico es un elemento que acompaña estrechamente a su mitología, pero no a todos sus dioses necesariamente. Como pudimos ver en la aventura de Randolph Carter, este se encontró cara a cara con el emisario de los dioses Exteriores, Nyarlathotep, sin perder la cordura y sin que nada malo le ocurriera en el acto. Esto se debe a que Nyarlathotep, con su gusto por el sufrimiento de la raza humana, adopta diversas formas que el ser humano es capaz de ver sin problemas, generalmente figuras humanas, pero sin demostrar su forma original. Lo mismo podría suceder con los dioses de la Tierra de los Sueños, más parecidos a los dioses de las mitologías clásicas que al resto de seres cósmicos creados por Lovecraft.

Sin embargo, están todos los otros dioses, los cuales son conocidos por algunos humanos pero solo por nombre, y todos les temen. La corte y el propio Azathoth son el principal ejemplo de esto. El vacío donde yace Azathoth es el lugar más temido de todo el universo, pues allí no solo está el sultán de los demonios, sino también otros dioses Exteriores como Yog-Sothoth. Tan solo presentarse ante estos dioses es sinónimo de locura, muerte o ambos. Sin embargo, como en casi todas las cosas, existen excepciones. Durante la búsqueda de Carter por llegar a Kadath, se nos cuenta que Kuranés, rey de la ciudad onírica de Celephaïs, “era el único ser humano que había alcanzado los abismos estelares y regresado en su sano juicio” (Lovecraft, 2019, p. 61). Sabemos, gracias al relato “Celephaïs”, que Kuranés era un hombre de Inglaterra que en su adultez vivía en la miseria y que se dedicaba a soñar y escribir sus sueños. Después de su muerte física, su “yo” onírico se mantuvo con vida en la Tierra de los Sueños. El motivo por lo que Kuranés pudo haber vuelto cuerdo del vacío sin tiempo que se encuentra después de toda existencia, es que era un hombre muy experimentado y conocedor de lo sobrenatural gracias a sus constantes sueños, siendo uno de los soñadores más experimentados.

Randolph Carter también es un gran soñador que pasó gran parte de su vida yendo y viniendo de la Tierra de los Sueños, lo que otorgó gran sabiduría respecto a lo que se sale de las leyes comunes de la realidad. Sin embargo, a pesar de esto, Carter teme encontrarse en la corte de Azathoth en el vacío, porque por muy versado que sea en los secretos del mundo onírico, con los dioses Exteriores es imposible saber qué sucederá. Es por esto que decide abandonar su búsqueda de la Ciudad del Sol Poniente y despertar, corriendo el riesgo de olvidar toda su aventura al momento de volver al mundo vigíl.

Nos encontramos, entonces, con que lo fantástico es, del mismo modo que con Tolkien, un elemento que se genera a partir de la mitología. Son estos dioses Exteriores los que rompen con toda regla establecida y conocida. Carter se enfrenta a un destino que es peor que la muerte, adentrándose, no por su voluntad, en el vacío donde perderá su mente. Con tan solo observar a estos dioses es suficiente para causar, a la gente común y corriente que no es como Kuranés, la muerte y, en el mejor de los casos, la locura agonizante. La propia existencia de estos seres cósmicos es un desafío directo a todo cuanto es conocido y las leyes y reglas de las cosas. Si bien estos seres forman parte del universo creado por Lovecraft, siendo parte fundamental de este, su propio ser está fuera de toda regla, generando un choque y quiebre en la naturaleza. Sumándose a esto, se encuentra la propia corte de Azathoth, un lugar que no es como tal un lugar físico, sino que es un caldero de caos sin forma en donde danzan los dioses Exteriores y los seres estúpidos y ciegos que tocan sus infernales instrumentos. Este espacio caótico no se

encuentra en ninguna realidad, ni en el mundo vigil ni en la Tierra de los Sueños ni en ninguna otra que pudiera existir, sino que está detrás de todo la existencia, espacio y tiempo. Es por esto que la inserción de estos dioses en la “realidad” es tan chocante, porque ellos mismos pertenecen a un lugar donde las reglas de las cosas no rige. Esto mismo explica el porqué Nyarlathotep debe presentarse bajo formas humanas para atormentar a la raza humana y no lo hace con su forma real, porque su mera presencia natural generaría un quiebre en la realidad, además de locura y muerte en las personas, sin esa lenta y horrorosa agonía caótica del sufrimiento que tanto disfruta el Caos Reptante.

La Tierra de los Sueños es un espacio donde las criaturas mágicas y sobrenaturales se insertan de manera orgánica, forman parte de este mundo sin desafiarlo de ningún modo. No hay sorpresa en su existencia ni mucho menos quiebre en ninguna ley del mundo onírico. Todas estas criaturas y bestias están sujetas a las reglas que controlan los diversos aspectos de la dimensión de los sueños. La Tierra de los Sueños es, por lo tanto, el espacio maravilloso en la novela. La inserción de los dioses Exteriores en la novela es el quiebre que se necesitaba, el elemento fantástico faltante en “La búsqueda en sueños de la ignota Kadath” para que existiera lo maravilloso-fantástico.

La flora, fauna y geografía de la Tierra de los Sueños, forman parte de lo maravilloso, dotando de esta aura o atmósfera mágica a la novela. Mientras que los dioses Exteriores son el elemento fantástico que destruye con las reglas de lo maravilloso y lo real. El factor de lo inexplicable que orbita a lo fantástico está también presente y forma parte de lo mencionado en el lenguaje que utiliza Lovecraft en sus obras: el miedo a lo desconocido. La sensación de terror ante lo desconocido va influenciada por la atmósfera creada por el escritor, y parte de esta atmósfera es capaz de existir gracias a lo que desconocemos. Lovecraft no da ninguna descripción física clara de ninguno de sus seres cósmicos en su forma original, aumentando la inquietud y el terror ante estos seres. Sus formas son tan irreales, tan indescriptibles e inimaginables para el ser humano, que no es posible explicarlas de ninguna forma, retroalimentando con esto al terror a lo que no conocemos, no controlamos y que no somos capaces siquiera de concebir en nuestras mentes.

3.2.3. Tolkien, Lovecraft y la comparación de sus obras.

Ya habiendo revisado la influencia de Lord Dunsany en Tolkien y Lovecraft, y ver cómo es que lo maravilloso-fantástico se encuentra representado en sus obras, es momento de que revisemos cómo y desde qué perspectiva es que Tolkien y Lovecraft abordan lo maravilloso-fantástico, en base a las influencias principales que tuvieron de Lord Dunsany.

Sabemos que lo fantástico se deriva, en ambos autores, a partir de la mitología. Tolkien nos sugiere de manera ambigua que Tom Bombadil es un ángel que se quedó viviendo con cuerpo físico en la Tierra Media y que se encuentra allí desde el comienzo de los tiempos. La nula influencia que tiene el Anillo se podría ver desde dos perspectivas. La primera es que Tom perteneciera a los Valar, que son más poderosos que los Maiar. Sabemos que Sauron era uno de estos últimos, sería por esto que el Anillo, que contiene

solo una parte del poder de Sauron, no afectaría a Tom. La otra perspectiva sería que Tom fuera de la misma especie que Sauron. Sin embargo, Gandalf y Saruman también pertenecen a los Maiar, y ellos si pueden sucumbir ante el poder del Anillo. El caso de Tom, en este escenario, podría ser una representación de la lucha entre el bien y el mal. Tom Bombadil es un personaje que no se encuentra interesado en dominar a otros más que solo a sí mismo, esto podría ser una razón por la que no le afecta el Anillo, su voluntad y su modo de vida eran más fuertes que el poder del objeto maldito. Además, Tom se encuentra muy ligado a la Tierra Media, manteniendo una conexión única con ella, pudiendo representar la magia y los elementos más puros de la Tierra que se resisten a la corrupción y maldad de Sauron. Todo esto no son más que conjeturas y teorías. Sin embargo, si debemos inclinarnos por una, consideramos más plausible que Tom sea uno de los Maiar, y que su magia y profunda conexión con la Tierra, voluntad y estilo de vida sencillo sean las razones por las que el Anillo no le afecta en absoluto, siendo a la vez una representación de la lucha entre el bien y el mal.

Teniendo en cuenta lo anterior, podemos proponer que Tolkien aborda los elementos maravilloso-fantásticos en su obra a partir de la perspectiva de la creación de mundos coherentes, completos y complejos, esto en base a la supuesta divinidad de Tom Bombadil y la poderosa magia que posee. Además de la representación entre la lucha del bien y el mal, a partir de la conexión de Tom con la naturaleza y sus criaturas, como una muestra de la resistencia de los elementos naturales y puros del mundo de Tolkien, que se enfrenta a la corrupción. Esto se puede ver también, pero en menor medida, con los propios hobbits. Se nos dice que los hobbits son extrañamente más resistentes al poder del Anillo que el resto de los seres. Teniendo en cuenta que, al igual que Tom, los hobbits no anhelan poder y mantienen una vida sencilla conectados con la naturaleza, esto les haría más resistentes, sin embargo, no poseen el poder que sí tiene Tom, es por esto que, por mucho que resistan, tarde o temprano terminarían sucumbiendo a la tentación de todos modos, como le sucede a Frodo al final de la historia.

Volviendo a Dunsany, podemos notar que Tolkien utiliza uno de los elementos de Dunsany que lo influenció al momento de crear su universo literario, la creación de mundos y mitologías, para manejar y abordar en su propio trabajo lo maravilloso-fantástico, dotando de una mayor profundidad y complejidad a su obra gracias al misterio que significa Tom Bombadil, su corta relación con el Anillo y la relación que mantiene con la tierra y la naturaleza.

Por parte de Lovecraft, su universo gira en torno, casi en su totalidad, a los dioses o a los seres que mantienen relaciones aun más estrechas con ellos que los humanos. Lovecraft mantiene su visión respecto al rol de la humanidad en el cosmos. Está constantemente remitiendo a eso, no necesariamente de manera directa, pero sí dejándolo ver entre líneas.

La insignificancia, lo incontrolable y lo inexplicable. Son estos tres elementos en los que orbita su obra. El ser humano es impotente antes poderes que superan la realidad y la imaginación. Es tan solo un grano de arena en un desierto inconmensurable plagado de peligros cósmicos que desafían la vida y la existencia misma. Es a partir de todo esto que Lovecraft maneja lo maravilloso-fantástico en “La búsqueda en sueños de la ignota Kadath”. Sus seres de inmenso poder ante los cuales la raza humana pierde la cordura, es

solo una forma de mostrarnos que no somos tan importantes como creemos. Lovecraft propone que nuestra existencia no tiene el valor que creemos que tiene, solo somos una parte ínfima de la existencia, que podría desaparecer por el capricho, el mero descuido o, peor aún, por la estupidez de un ser cósmico que no tenía conocimiento de nuestra existencia.

Estos dioses de gran poder, que realzan la pequeñez del ser humano, lo vasto del universo en el que vagamos, lo desconocido y lo que no es posible explicar ni controlar, forman parte de los elementos que se encuentran en la obra de Lord Dunsany y que influyeron a Lovecraft al momento de crear su mundo onírico y sus dioses, pero manteniendo su estilo característico y, en cierto sentido, pesimista, inclinándose más por el horror que por la belleza y magia que presenta Dunsany.

Tolkien enfoca lo maravilloso-fantástico desde la perspectiva de la creación de mundos y cómo la relación con la tierra y la naturaleza forman parte importante en la lucha entre el bien y el mal. La vida sencilla, en la tranquilidad del campo y sin ningún afán de poder, elementos muy importantes para la propia vida de Tolkien, en constante batalla contra la corrupción, la maldad y la industrialización, entendiéndola como el opuesto a la naturaleza. Su influencia de Dunsany en el trato que le da a lo maravilloso-fantástico reside en la complejidad del mundo, la coherencia y la mitología completa y detallada, que dota al propio mundo creado de una profundidad aún mayor.

Lovecraft aborda el concepto de maravilloso-fantástico desde la insignificancia del ser humano ante las cosas que no somos capaces de controlar, enfatizando en cómo hay un universo completo allí fuera, que desconocemos, un universo inmenso y aterrador en el cual el ser humano no tiene ninguna importancia. Esto forma parte de la visión cósmica que proponía Dunsany en sus relatos. El ser humano no es más que el resultado del juego de los dioses, que crean todo lo conocido solo para pasar el rato, mientras el creador de los dioses descansa. El ser humano no es más que el juguete de los dioses, y nada podemos hacer ante seres que, si lo desean, pueden borrarlos de la existencia sin el menor esfuerzo.

J. R. R. Tolkien y H. P. Lovecraft representan, en sus propias obras, aspectos fundamentales de la escritura de Lord Dunsany: la creación de mundos y mitologías completas, con diversos matices, tanto terroríficos como hermosos y plagados de un carácter mágico y cultural que aporta en la profundidad del universo creado.

Conclusiones.

Esta investigación proporciona una visión analítica y comparativa de las obras de Tolkien y Lovecraft, explorando sus mundos literarios y los elementos fantásticos presentes en sus universos maravillosos. Asimismo, se examina la influencia crucial de Lord Dunsany en la construcción de estos elementos y la formación de mundos detallados y mitologías, aportando claridad a las escrituras de estos dos autores aparentemente disímiles.

El enfoque comparativo reveló diferencias y similitudes entre dos escritores de distintas geografías y géneros literarios, pero unidos por la obra de Dunsany y su

influencia en sus ámbitos literarios. Tanto Tolkien como Lovecraft se presentan como aspectos fundamentales del imaginario literario de Dunsany, amalgamando sus propias creaciones con la influencia del escritor irlandés de manera orgánica y armoniosa, reflejadas en sus estilos narrativos y visiones del mundo.

El análisis se centró en responder las interrogantes planteadas en la hipótesis, explorando la presencia y la influencia de elementos maravilloso-fantásticos en las obras de Lovecraft y Tolkien, además de analizar la relación entre la creación mitológica y los elementos fantásticos en sus escritos.

La investigación confirmó la relación existente entre las obras de Tolkien y Lovecraft, cuya conexión se encuentra en su inspiración compartida en Lord Dunsany. Se evidenció cómo ambos escritores recuperan, adaptan y emplean elementos distintivos de las obras de Dunsany en sus propias creaciones literarias, enfocándose en la mitología compleja, la creación de atmósferas evocativas y la capacidad de Dunsany para tejer universos ficticios tanto maravillosos como inquietantes.

Se destacó la importancia de la mitología y la capacidad de generar atmósferas específicas para transmitir emociones y mensajes a los lectores. Tolkien y Lovecraft adoptan y adaptan la visión de Dunsany en sus propias obras, destacando la visión natural y mágica del mundo presente en Tolkien, y la visión cósmica y desconocida que caracteriza a Lovecraft.

La investigación evidenció cómo la mitología y las visiones de Dunsany influyeron en la creación de los universos literarios y las mitologías de Tolkien y Lovecraft, constituyendo elementos fundamentales para el desarrollo de lo maravilloso-fantástico en sus obras.

Esta investigación evidencia un puente que une los trabajos de dos escritores aparentemente dispares: J. R. R. Tolkien y H. P. Lovecraft. En un extremo se encuentra la visión natural, mágica y hermosa del mundo, mayormente presente en Tolkien, mientras que en el otro extremo reside la visión cósmica atemorizante de un espacio vasto y desconocido, adoptada por Lovecraft. En el centro de este puente se halla Lord Dunsany, cuya influencia une de manera sorprendente los trabajos de estos dos escritores.

Bibliografía.

Fuentes.

- Dunsany, E. P. (2019). *Cuentos de un soñador y otras fantasías*. Madrid: Valdemar.
- Lovecraft, H. P. (2016). *Narrativa completa, tomo I*. Barcelona: BookTrade.
- Lovecraft, H. P. (2019). *El Necronomicón*. Santiago: Edisur.
- Tolkien, J. R. R. (2016). *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo*. Barcelona: Minotauro.
- Tolkien, J. R. R. (2018). *El Silmarillion*. Barcelona: Minotauro.
- Tolkien, J. R. R. (2023). *La Caída de Númenor*. Barcelona: Minotauro.

Bibliografía crítica.

- Biblia Reina Valera 1960*. (2004). Colombia: Sociedades Bíblicas Unidas.
- Caillois, R. (1970). *Imágenes, imágenes... (sobre los poderes de la imaginación)*. Buenos Aires: Editorial sudamericana.
- Jackson, R. (1986). *Fantasy: literatura y subversión*. Buenos Aires: Catálogos editora.
- Kurlemann, B. (2012). Entre creación y subcreación: reflexiones sobre el trasfondo teológico y filosófico en “el silmarillion” de J.R.R. Tolkien. *Verbo (Madrid): revista de formación cívica y de acción cultural, según el derecho natural y cristiano* (pp. 567-578).
- Lovecraft, H. P. (2017). *El terror en la literatura*. Buenos Aires: Austral.
- Pearce, J. (1998). *Tolkien: hombre y mito*. Barcelona: Minotauro.
- Tapia, J. (2021). *Mitología H. P. Lovecraft: el ascenso divino del terror*. España: Plutón ediciones.
- Todorov, T. (2010). *Introducción a la literatura fantástica*. Ciudad de México: Ediciones Coyoacán.

Tolkien, J. R. R. (2002a). *Historia de el Señor de los Anillos 1: El retorno de la sombra.*

(C. Tolkien, Ed.). Barcelona: Minotauro.

Tolkien, J. R. R. (2002b). *Historia de la Tierra Media 4: La formación de la tierra*

media. (C. Tolkien, Ed.). Barcelona: Minotauro.

Tolkien, J. R. R. (2002c). *Historia de la Tierra Media 5: El camino perdido y otros*

escritos. (C. Tolkien, Ed.). Barcelona: Minotauro.

Tolkien, J. R. R. (2014). Sobre los cuentos de hadas. En *Cuentos desde el reino*

peligroso (pp. 257-317). Barcelona: Minotauro.