

Visión hiperbórea de la cosmogonía de Lovecraft

PUBLICADO EL 6 FEBRERO 2024 POR ADMINISTRADOR

Por Christian C.

Howard Phillips Lovecraft menciona a lo largo de toda su obra literaria diferentes entidades extradimensionales y alienígenas, con distintas características, tales como los Antiguos, los Primigenios, los Profundos, etc.

Aunque a menudo son confundidos por el lector inexperto o no familiarizado con la obra de Lovecraft, los ejemplos mencionados se mantienen como categorías diferentes.

Un buen libro orientativo al respecto es «En las montañas de la locura», donde Lovecraft menciona aquellos seres que proviniendo del espacio exterior, habitaron la Tierra en remotos tiempos.

Se dice así, que los llamados «Old Ones», (traducidos a veces como Antiguos, Primordiales, o Ancianos) llegaron a la Tierra en el período conocido oficialmente como Neoproterozoico.

También son referidos en ocasiones como «Elder things», traduciéndose del mismo modo como «los Primordiales».

Su fisonomía semeja una forma de tipo cilíndrica, con una cabeza vista por encima como una estrella de mar, con un ojo en cada extensión.

Se dice que poseen 5 lóbulos cerebrales., Así también 4 tentáculos en su base, que utilizan para prolongarse, y otras prolongaciones en la parte media utilizadas a modo de brazos.

Poseen también alas, y su hábitat responde al modo de vida anfibio, reproduciéndose por bipartición, con la capacidad para descomponer materia y alimentarse, pese a tener preferencia por la carne.

Los Antiguos /Primordiales se dice que crearon mediante ingeniería genética otra clase de seres como servidores, los Shoggoth, quienes les asistieron en la edificación de numerosas ciudades, de las cuales se refiere que actualmente solo se hallan las ruinas de una de ellas, en la Antártida.

De los Shoggoth se dice que tienen la apariencia de una masa informe protoplasmática, en forma de burbujas que presentan ojos y fauces, apareciendo y desapareciendo continuamente.

Con el tiempo, los Shoggoth se revelaron contra los Antiguos, quienes además recibieron el ataque de otras razas procedentes del exterior, tales como los Primigenios («The Great Old Ones», que no deben ser confundidos con los Antiguos mencionados previamente).

Se destaca entre los Primigenios a Cthulhu y sus retoños, conocidos como «la semilla estelar de Cthulhu», ser alado de aspecto gigantesco similar al pulpo, y rasgos draconianos.

Entre los primigenios, Lovecraft menciona a lo largo de su obra en distintas historias, unos 7 principales: Azathoth, Yog-Sothoth, Shub Niggurath, Nyarlathotep, Cthulhu, Yig , y Dagon.

Algunos estudiosos y ocultistas han propuesto correspondencias de estos seres extradimensionales con Dios sumerios.

Además de la rebelión de los Shoggoth, y el ataque y confrontación con los Primigenios, los Antiguos también tuvieron que enfrentar la raza Mi-Go, conocidos por su fisonomía como «los hongos de Yuggoth» (siendo una cruce de hongo y animal), identificándose Yuggoth como Plutón, y también la raza de Yith, o Yithianos.

Cabe destacar que el aspecto monstruoso de los Primigenios, es notoriamente distinto del de los Antiguos con cabeza en forma de estrella.

En el caso de los Primigenios, su aspecto es de tipo monstruoso e inhumano.

No obstante la diferencia apuntada entre ambos grupos, el término «Antiguo» resulta muy ambiguo, por lo que también tenemos una mención de Lovecraft en su cuento «El horror de Dunwich» respecto a Yog-Sothoth y sus allegados como «Antiguos» o «Ancianos», dependiendo de la traducción, siendo nuevamente el término en inglés «Old Ones».

Excepto en el caso citado, en otras historias Lovecraft se refiere a estas entidades como «The Great Old Ones», que se ha traducido como «Primigenios», distinguiéndose así de los Antiguos de la Antártida ya mencionados.

Este apelativo de «Primigenios» o «The great old ones», Lovecraft lo utiliza a veces también para otros seres alienígenas y extraños, como los Mi-Go, o los habitantes de K'nian.

Tampoco deben confundirse con los Profundos (Deep Ones), híbridos de humano y pez, o una clase de «hombres pez», como aparecen en «La sombra sobre Insmouth».

Un término utilizado por Lovecraft que ha sido malinterpretado, dependiendo de las distintas traducciones efectuadas, es «Elder Gods».

Traduciéndolo en forma textual sería «Dioses mayores». Más ha sido traducido en forma muy variada también como «Antiguos», «Los otros Dioses» (no confundir con un cuento de Lovecraft que lleva este título), y extraña y solamente en español, como «Arquetípicos».

La confusión no termina aquí, sino que August Derleth, quien pertenecía al «círculo de Lovecraft», distorsionó un tanto los conceptos, estableciendo que estos «Elder Gods» o «Elder ones» eran Dioses buenos, en contraposición a los Primigenios (Great old Ones) catalogándolos como malévolos.

Este esquema, más comprensible a la mentalidad occidental judeocristiana, en una analogía literaria que evoca la lucha de «ángeles y demonios», no aparece nunca en la obra de Lovecraft, estando los Primigenios más allá de las categorías moralmente conocidas en este mundo de bien y mal.

Siendo Nyarlathotep el emisario de los Primigenios, y principalmente de Yog Sothoth, se aprecia que mantenía cierta disonancia con respecto a Nodens, «Elder God», mencionado por Lovecraft como «Gran señor del abismo».

Estos Dioses mayores o «Elder Gods», entre los que se menciona a Nodens, protegían a los Dioses gobernantes de «las tierras del sueño», Dioses conocidos como «Great Gods», o «Grandes Dioses».

Más, el hecho o mención que hubiera unos Dioses mayores, y no formaban parte del grupo de Nyarlathotep, llevó a Derleth a elaborar la idea que tales Dioses debían ser opuestos a los Primigenios, y bajo esa visión dualista, unos eran buenos y los otros malos.

A esto se suma la ya mencionada traducción al español de los «Elder Gods» como Dioses Arquetípicos, algo que Lovecraft nunca mencionó!

Las desvirtuaciones no terminan allí, sino que Derleth luego elaboró también el concepto de los «Primigenios elementales», donde los Primigenios estaban asociados cada uno a un elemento de la naturaleza. Por ej. Cthulhu, al agua; Cthugha, al fuego; Ithaqua, al aire, etc.

Posteriormente, y años más tarde, en el juego de rol La llamada de Cthulhu, aparecen los Dioses exteriores (Outer Gods), marcando una diferencia con de ciertos Primigenios mayores (Concretamente Azathoth, Yog-Sothoth, Shub Niggurath, y Nyarlathotep), con respecto a otros primigenios ,como Cthulhu, o Yig por ej. Más debe aclararse que Lovecraft jamás hizo tampoco esta distinción.

El concepto de «Dioses exteriores» pudo haberse derivado a partir de una reinterpretación del relato «Los otros Dioses» de Lovecraft, relato donde el sabio Barzai pretende espiar a los Grandes Dioses o Dioses terrenales , debido a lo cual es castigado por «los otros Dioses» ,llamados también «los Dioses de los infiernos exteriores», de donde se derivó el apelativo de Dioses exteriores, asociándolos con Azathoth, Yog-Sothoth, Shub Niggurath, y Nyarlathotep, más allá del mundo conocido., De allí que se les denomine «los Dioses exteriores».

Estos Dioses exteriores no deben ser confundidos con los seres exteriores («outer beings» o «outer ones») mencionados por Lovecraft en «El que susurra en la oscuridad», donde tal denominación se aplica a los seres denominados Mi-Go, que han interactuado de hecho con la raza humana.

En tanto que según la clasificación apuntada de Dioses exteriores, su sola visión produce la locura o muerte inmediata. (Con la posible excepción de Nyarlathotep como emisario, que se ha expresado en el mundo mediante distintos avatares).

Como puede apreciarse, existe en el original en idioma inglés, una variedad de términos similares que Lovecraft utiliza (Old Ones, Great Old Ones, Deep Ones, Great Ones, Elder Ones, Outer ones), pero referidos a distintas entidades, razas y seres de otros mundos.

Si bien August Derleth, así como Donald Wandrei, contribuyeron en suma manera luego del fallecimiento de Lovecraft a la difusión de sus escritos, mediante la editorial Arkham House, también es un hecho que dieron un giro al enfoque lovecraftiano mantenido hasta el momento, reinterpretando y exponiendo su cosmogonía en una forma que no cuadra a lo escrito y expuesto por Lovecraft.

Ese dualismo eventualmente fue atenuado por el propio Derleth tiempo después, ya que terminó adjudicando una categoría «benéfica» a algunos Primigenios, en sus propios cuentos.

No obstante esto, esa visión de bien y mal en relación a la humanidad por parte de los Primigenios nunca fue expuesta o desarrollada por Lovecraft.

Similarmente, la captura o encierro de los Primigenios bajo determinados sellos mágicos, fue atribuido por Derleth, y otros como Lyn Carter, a los «Arquetípicos», cuestión y concepto tampoco expuesto por Lovecraft.

La discrepancia de opiniones respecto a este punto, llevó a que algunos considerasen incluso, que fueron los Antiguos quienes aprisionaron a los Primigenios (debido a algún tipo de falta no explicada), en tanto otros han considerado que los Primigenios simplemente «duermen», para en su momento despertar nuevamente, y continuar la batalla cósmica.

No sabemos hasta que punto escritores como Derleth, Carter o Wandrei actuaron por innovación propia, pretendiendo aportar sus respectivas contribuciones a los «Mitos de Cthulhu», o hubo quizá algún interés e injerencia sinárquica, para desvirtuar y degradar la mitología y cosmogonía lovecraftiana,

que podía eventualmente revelar verdades metafísicas peligrosas, así como la orientación de los Viryas al Origen.

Particularmente si consideramos el realce reptílico que Lovecraft nos brinda en algunos de sus relatos.

Debe aclararse asimismo el malentendido en cuanto que Cthulhu es el Demiurgo., La cuestión es tan simple, como que Cthulhu no es un Dios creador, ni tampoco tiene completo poder sobre este mundo ,habiendo sido de hecho sellado, hasta la instancia en que sea liberado nuevamente.

Estos atributos no condicen con el Demiurgo ,de quien se dice es el creador de este mundo, y sobre el que posee plena omnipotencia.

Si hubiera que referir un creador en la cosmogonía lovecraftiana, puede decirse que Azathoth es el origen de todo cuanto existe en este mundo, pero tampoco resulta del todo claro o preciso.

Este es el problema que se suscita cuando se comparan cosmogonías, mitologías, y diferentes corrientes, ya que aunque aparecen conceptos equivalentes, nunca hay equivalencias exactas.

Esto se debe a que estas diferentes mitologías han sido sistematizadas en distintas culturas desde variados grados de impureza de sangre, lo cual les ha posibilitado reflejar en sus mitos verdades metafísicas arquetípicas únicamente desde el recorte de un aspecto tajada. (Es decir su aproximación a los arquetipos demiúrgicos, extrayendo alguna verdad parcial en términos de los Dioses y Mitos que tales arquetipos connotan).

Y por supuesto (Y aquí hay una importante cuestión) mucha menor capacidad para captar la realidad de Dioses provenientes de fuera de este mundo. La aproximación del Virya perdido es en tal sentido siempre horizontal en Presente Extensivo.

De modo que la irrupción de Dioses procedentes de más allá de este mundo, es recepcionada y codificada en los mitos culturales bajo parametros arquetípicos, obteniendo así una pálida sombra conceptual de lo real.

Así tenemos por un lado a Azathoth en el Mythos como «El Dios ciego» y que se halla dormido en relación al resto del mundo.

Más, considerando por otra parte a Azathoth como un Dios oscuro, que porta la esencia oscura del «Sol negro», genera la irrupción y caos respecto al mundo, en oposición a las fuerzas demiúrgicas.

De hecho , y en rigor técnico, dada su oposición al mundo desde el caos primordial oscuro, algunos ocultistas lo han considerado precisamente en términos gnósticos, como un «Anti-Demiurgo», y en tal sentido sería «el origen de todo» desde una consideración más profunda, en cuanto a su influencia y expansión caótica, que se difumina y superpone a todas partes desde el caos , en el cual quiere hacer al mundo sucumbir y desaparecer.

Su condición de «ciego», no sería en consecuencia sino una metáfora críptica , respecto a que «no mira a este mundo poniendo sentido en los entes», sino que mantiene la hostilidad esencial.

En «El que susurra en la oscuridad» Lovecraft se refiere a Azathoth como «horripilante caos nuclear existente allende el espacio angular».

Lin Carter, continuando con las tergiversaciones de Derleth, atribuye a los llamados hoy día «Arquetípicos» el origen de la vida, sosteniendo incluso que fueron ellos quienes crearon a Azathoth y a Ubbo Sathla, los cuales habrían dado origen a todo lo demás, concepto claro y netamente demiúrgico, ya que se ubica a estos «Arquetípicos» como la fuente última de todo.

En todo caso, si nos remitimos al propio Lovecraft, en su obra «En las montañas de la locura», se comenta sobre «Antiguos que bajaron de las estrellas y crearon la vida en la tierra por travesura o por error».

Esto puede aludir a dos grupos de Antiguos, que llegaron a un mundo que ya había sido creado (la Tierra), y luego evidentemente algunos de ellos experimentaron con ciertas formas de vida, manteniéndose cierta ambigüedad, en cuanto a que pudo ser bien por juego o error.

Luego de la confrontación y guerra con otras razas ya mencionadas, los Antiguos o Primordiales desaparecen de la escena...

Tanto el aspecto de los Primordiales, como los Primigenios, puede parecer chocante y hasta repulsivo para muchas personas. Lo cual se debe precisamente a que en algunos casos su fisonomía no cuadra conforme a los cánones estéticos demiúrgicos de este mundo.

Si consideramos el aspecto similar a «estrella de mar» que portaban los Antiguos/Primordiales en sus cabezas, y que tal estrella lleva tradicionalmente 5 puntas (o en algunos casos más), así como sus 5 lóbulos cerebrales, y que este número se halla vinculado con la órbita estelar de Venus, y si a esto le añadimos que los Antiguos tuvieron como una de sus moradas la meseta Antártica, asoman algunos indicios entonces de quiénes eran los Antiguos que nos refiere Lovecraft.

Consideremos además el espíritu guerrero de estos Antiguos, como lo prueba las guerras que sostuvieron con otras razas, y también el arte arquitectónico en que descollaron!

En La sombra sobre Insmouth, Lovecraft brinda un detalle adicional, que termina de clarificar la cuestión :

«En determinados lugares dejaron unas piedras pequeñas como talismanes que llevaban grabado encima un signo de esos que llaman ahora la svástica. Debían de ser símbolos de los Primordiales.»

El signo Venusino, su morada en la Antártida, y el símbolo de la esvástica, dejan pocas dudas, o ninguna, que se está refiriendo a los Siddhas hiperbóreos.

Siddhas que como ya sabemos, luego se dividen en dos grupos enfrentados entre si.

Luego, Lovecraft como ya se mencionó, trata sobre una muy amplia variedad de razas, civilizaciones desaparecidas, seres provenientes de otros mundos, entidades extradimensionales, los Profundos, etc.

No estamos implicando por supuesto que todas estas categorías sean de origen hiperbóreo, sino que hay signos de algunos de ellos que si lo son.

Así luego tenemos también la raza de los Primigenios, que incluso mantienen a veces enfrentamientos entre si.

Cabe acotar que alrededor de los Primigenios también han surgido diversos cultos, algunos de los cuales inciden en prácticas y rituales no acorde con la Gnosis hiperbórea.

En otros casos, pueden interpretarse algunos de los rituales de estos oscuros cultos, como una forma impetuosa de transgredir el sistema convencionalmente establecido de «moral mundana», penetrando en los misterios abismales a través del Necronomicón.

Y del mismo modo, aparecen sabios en distintas historias, que han procurado la sabiduría a través de procedimientos esotéricos y sistemas iniciáticos. Todo lo cual es válido, considerando la variedad en la tipología de Viryas, y que conforme a esto, existen siete más una vías de liberación.

Más allá de estas complejas cuestiones, que ameritan ser abordadas y dilucidadas en cada relato conforme a la propia Minne, se destaca la animosidad de los Primigenios respecto a este mundo.

De allí que podamos considerar esta raza también teniendo (al menos en algunos casos) una cierta orientación estratégica. Si no inicialmente cuando llegan a este mundo enfrentándose con los Antiguos, quizá posteriormente.

Considerando ciertamente el sufrimiento y dolor que prima en este mundo, resulta comprensible el propósito de los Primigenios de llevar todo a la destrucción, para el retorno al caos primordial.

Aunque no resulta del todo clara la cuestión de los Antiguos y los Primigenios (Y nuevamente, se sugiere abordar cada caso y relato desde la propia Minne), dentro de la compleja cosmogonía lovecraftiana es válido en cierto punto considerar como referente de orientación que la humanidad (los Viryas promedio) poseen la sangre de los Antiguos, manteniéndose de hecho una alianza o pacto de sangre, y se mantiene la oposición de ciertos Dioses mayores o «Elder Gods».

Así, en el Necronomicón de Simon, en una paráfrasis del mítico texto babilonio Enuma Elish encontramos ilustrativamente lo siguiente:

» ¿ Y no fue el hombre creado de la sangre de Kingu, Comandante de las Hordas de los Antiguos?

¿No posee el hombre en su epíritu la semilla de la rebelión contra los Dioses Mayores?

La sangre del hombre es la sangre de la venganza.

Y la sangre del hombre es el espíritu de la venganza.

Y el poder del hombre es el poder de los Antiguos.

Y esta es la Alianza»

Lovecraft por otra parte ,en algunos de sus relatos , menciona explícitamente a la Atlántida y a Hiperbórea.

Dos relatos clave donde Lovecraft menciona la civilización Hiperbórea son «En las montañas de la locura», y «La sombra fuera del tiempo».

En «La sombra fuera del tiempo», menciona un Primigenio, Tsathoggua, que posee una terrible apariencia, con rostro de sapo., Y Lovecraft menciona que las leyendas de Tathoggua eran conocidas por los Hiperbóreos.

Precisamente, Clark Ashthon Smith, que pertenecía asimismo al Círculo de Lovecraft, escribió varias historias relativas a Hiperbórea, siendo así editado su «Libro de Hiperbórea», o la más reciente nueva

edición del «Ciclo de Hiperbórea» de Ashton Smith, «Hiperbórea y otros mundos perdidos», publicada por la editorial Valdemar Gótica.

Visión Hiperbórea de la cosmogonía de Lovecraft – Segunda parte –

PUBLICADO EL 27 FEBRERO 2024 POR ADMINISTRADOR

Por Christian C.

La mención de Lovecraft de los «Elder Ones», ha sido indudablemente la puerta por la que escritores que continuaron desarrollando «Los mitos de Cthulhu», cayeron en desvirtuaciones de conceptos que Lovecraft nunca mencionó.

Más allá de la ya mencionada dualidad de » Great Old Ones» y «Elder Ones» que sistematizó August Derleth, con sucesivas ediciones y traducciones se creó más confusión al traducir «Elder Ones» indistintamente como Viejos Dioses, Antiguos, Los otros Dioses, y la más distorsionada traducción al español : Arquetípicos., Algo que ya en inglés, con la dualidad sistematizada por Derleth estaba implícito, pero traducido luego como «Dioses arquetípicos», dejó la huella delatando su marca sinárquica!

En efecto, estos escritores post-Lovecraft conciben a tales Dioses arquetípicos como los más poderosos, y el origen de todo, incluso de los Primigenios.

La confusión que esta cuestión generó, se puso de manifiesto luego en distintas explicaciones y versiones aportadas por diversos autores y escritores, tratando de ubicar y posicionar de un lado u otro a los llamados «Dioses arquetípicos».

Hay quienes incluso llegan a identificarlos confundiéndolos con los Antiguos (Old Ones) , precisamente debido a que en rigor de verdad, los Antiguos fueron en la cosmogonía lovecraftiana los primeros en llegar a este mundo.

Considerando específicamente el caso de los Antiguos o Primordiales, encontramos indicios del contexto en que arribaron a este mundo en el excelente relato «En las montañas de la locura».

Una importante acotación respecto a este relato , es que Lovecraft ubica el escenario en relación a unos arqueólogos que descubren muy asombradamente vestigios de aquellas ancestrales razas en la Antártida.

Considerando que los personajes arqueólogos no estaban en absoluto familiarizados con este lejano escenario primordial, debemos tener en cuenta las claves aquí y allá que Lovecraft nos va proporcionado a lo largo del relato., Más no cabe esperar por supuesto, dado que los personajes no eran iniciados hiperbóreos, una reconstrucción completa conforme a la Sabiduría Hiperbórea, sino indicios.

Por lo tanto, en los análisis y conclusiones de aquellos arqueólogos, se anticipa el abordaje a un hecho histórico donde las premisas culturales preeminentes condicionarán la elaboración de la historia como tal.

Así tenemos por un lado personajes que Lovecraft presenta como Viryas dormidos, los arqueólogos que no conocen nada de lo que están descubriendo, quedando pasmados de las indagaciones , y por tanto su aproximación a los descubrimientos es siempre desde un Presente Extensivo, o visión horizontal y frontal.

En tanto el propio Lovecraft, como Virya despierto, mantiene la perspectiva de IHPC (Inicio Hiperbórico en Presente Comprensivo).

Teniendo en cuenta este principio, Lovecraft como iniciado y Virya despierto, refiere bajo el manto literario, profundas y antiguas verdades ya olvidadas, en una forma un tanto velada u oculta.

El pasaje aludido previamente en cuestión del relato «En las montañas de la locura», relativo a la llegada de los Antiguos a este mundo es el siguiente:

«Ya no podía haber duda alguna acerca de la naturaleza de los seres que habían edificado esta monstruosa ciudad muerta y que habían vivido en ella hacia millones de años, cuando los antepasados del hombre eran mamíferos arcaicos y primitivos y cuando los gigantescos dinosaurios vagaban por las tropicales estepas de Europa y de Asia.»

Nótese la coexistencia de esta clase de mamíferos proto-humanos con los dinosaurios, lo cual condice con el registro de las controvertidas piedras de Ica, rechazadas por supuesto por la antropología sinárquica.

Estos antepasados del hombre, que eran «mamíferos arcaicos y primitivos» son evidentemente una alusión al Pasú., Y es que de hecho, Lovecraft menciona que los Primordiales llegan a un mundo ya formado, en el que continúan una facción de ellos (los Siddhas traidores) haciendo sus propios aportes:

«Ellos fueron sin duda los que crearon y esclavizaron esa vida y los modelos en que se basaban los pérfidos mitos primigenios que se insinúan temerosamente en los Manuscritos Pnakóticos y en el Necronomicón. Eran los Primordiales que habían bajado de las estrellas cuando la Tierra era joven —los seres cuya sustancia había modelado una extraña evolución y cuyos poderes eran mayores de los que jamás habían existido en este planeta.»

Aquí se menciona claramente que algunos antiguos «crearon y esclavizaron» cierta forma de vida, lo cual permite atisbar un indicio de la clave genética operada por los Siddhas traidores, situación que permitió como sabemos, la mutación del Pasú en Virya, con el aporte genético extraterrestre.

Lovecraft también brinda atisbos de dos grupos de estos Antiguos o Primordiales, cuando refiere que un grupo permaneció en el ámbito marino, en las profundidades, en tanto otro grupo se desplazó hacia la tierra.

Al mismo tiempo, como sabemos , en la modificación del designio demiúrgico del Pasú, mediante la intercepción y modulación del logos solar demiúrgico entre el sol y la Tierra, mediante el sistema conocido como Kalachakra, aquellos Siddhas produjeron una desestabilización en las condiciones terrestres y de la psicoesfera, lo cual devino en la manifestación de nuevas matrices arquetípicas, con formas de vida biológica no conocidas hasta entonces.

El relato de Lovecraft prosigue al respecto :

«No empleaban ayuda externa alguna para la locomoción personal, pues los Primordiales, tanto en la tierra como en el aire y en el agua, parecían poseer posibilidades de moverse a enorme velocidad. Las cargas, sin embargo, las arrastraban bestias de tiro: los shogoths bajo el agua y una curiosa variedad de vertebrados primitivos en los años posteriores de existencia terrestre.

Estos vertebrados, así como otras infinitas formas de vida —animal y vegetal, marina, terrestre y aérea—, eran producto de una evolución no dirigida de células vivas creadas por los Primordiales, pero cuyo desarrollo quedaba fuera del radio de su atención. Se les había permitido desarrollarse libremente porque no habían provocado conflictos a los seres dominantes. Las formas evolucionadas que resultaban inconvenientes se exterminaban mecánicamente. «

Tras el enfrentamiento con diversas razas cósmicas ya mencionadas en la primera parte, los Antiguos desaparecen del escenario visible, retirándose sea en las profundidades marinas, o en alguna morada bajo el mundo terrestre, lo cual remite a la morada intraterrena de Agartha de los Siddhas.

No puede por otra parte, catalogarse el enfrentamiento de los Antiguos con los Primigenios, como siendo estos últimos demiúrgicos, ya que se aprecia en el caso de los Primigenios la hostilidad al mundo como tal., A tal punto, que su liberación bajo los sellos mágicos en que se hallan, y posterior emergencia, arrasaría prácticamente el mundo como se conoce.

Tal predisposición destructora, sería una interferencia para el Demiurgo, ya que se estaría obstaculizando el desarrollo evolutivo entelequial hasta el Maha-Pralaya.

No queda claro la razón del aprisionamiento de los Primigenios, y así es como, distintos autores post-Lovecraft presentan distintas teorías, algunas de las cuales suman más confusión.

Así es como se dice desvirtuadamente, que los Primigenios se hallaban originalmente integrados en los Dioses mayores o «arquetípicos» (teoría de Lin Carter), y que tras una rebelión liderada por Yog Sothoth y Ubho Sathla, robando unas tablas de conocimiento oculto, se habrían separado, alejando la Tierra a unas nuevas coordenadas espacio-temporales.

A partir de allí se habría desencadenado una guerra entre estos Dioses mayores («arquetípicos») y los Primigenios, siendo finalmente estos capturados y sellados.

La mención de cultos mencionados por Lovecraft de la más diversa índole alrededor de los Primigenios procurando liberarlos, ha contribuido también al error de catalogarlos como demiúrgicos.

Más, el hecho que se forme un culto de la índole que fuere alrededor de un Primigenio, no es razón para confundir al Primigenio en si como demiúrgico.

Baste el ejemplo de Kali y Shiva en la India, divinidades hiperbóreas, alrededor de quienes se han formado toda clase de cultos, muchos de ellos alejados de las ancestrales verdades hiperbóreas.

En rigor de verdad, con excepción de la tradición Kaula, prácticamente todas las demás corrientes y sectas de shaivas y shaktas, mantienen en mayor o menor grado cierta confusión estratégica.

Por otra parte , la expansión en el mundo de los Primigenios, no se ajusta en modo alguno al desarrollo entelequial conforme al designio racial de los Manús, siendo de hecho que en tal concepción demiúrgica, el hombre es el centro de la creación.

En tanto que para los Primigenios, el hombre es algo insignificante y sin valor alguno.

Según otra teoría, aquellos Dioses mayores/arquetípicos nacieron cuando los Primigenios dormían, y tras llegar a este mundo y descubrirlos, se apresuraron horrorizados en sellarlos.

Ese antagonismo que se nota como producto de horror, por parte de los «arquetípicos» hacia los Primigenios ,nos indica también que los Primigenios no se hallan en sintonía con el plan arquetípico demiúrgico.

Una tercer teoría sugiere que los Primigenios simplemente «hibernan» o «duermen», para en su momento, con la correspondiente alineación astronómica, volver a resurgir.

No obstante, aquí también se está supeditando aquella raza de Primigenios, a consideraciones astronómicas, y en consecuencia arquetípico-demiúrgicas.

La opinión más plausible, es la de que los Primigenios fueron encerrados de hecho por los mismos Antiguos, para conforme a determinada estrategia guerrera, aprovechar la furia y horror ancestral que aquellos seres monstruosos desplegarán cuando sean desencadenados, arrasando con todo en oposición al mundo demiúrgico.

Cabe acotar nuevamente, que Lovecraft no especificó mucho estas categorías que fueron desarrolladas posteriormente, ya que simplemente utilizó los términos «Old ones» con relación a los Primordiales de la Antártida, y «Great old ones» con relación a una variedad de razas y seres de inmenso poder.

No obstante esto se aprecia por ej . que dada la ambigüedad de dichos términos, en «El horror de Dunwich» al menos una vez Lovecraft utiliza el término «Old ones» o «Antiguos» con alusión a Yog-Sothoth y sus allegados, considerados por lo general como Primigenios (Great old ones).

Y del mismo modo su relato «En las montañas de la locura» presenta asimismo una mención de «Great Old Ones» respecto a los Antiguos de la Antártida (Old ones), todo lo cual sugiere que Lovecraft estaba indicando en una forma un tanto velada , algún nexo o tipo de alianza entre aquellos Antiguos/Primordiales y algunos Primigenios.

Acuerdo que pudo haberse establecido luego de numerosas batallas entre ambos bandos.

No queda tampoco claro el origen de tales Primigenios, más si de su esencia de fuerza caótica monstruosa. Hay quienes susurran por lo bajo, como si de un viejo secreto se tratase, que los Primigenios proceden de otros mundos inimaginables, siendo anteriores al mismo Demiurgo de este mundo, o más precisamente, anteriores al escenario demiúrgico aquí montado.

De cualquier modo, tal cuestión no encuentra su razón en este mundo, sino en el caos primordial, allende el mundo demiúrgico.

Dada la esencia intrínsecamente guerrera de estos seres, tanto de los Antiguos como los Primigenios, y en oposición a este mundo, podemos vislumbrar que a modo de «lila» o juego/pasatiempo de Dioses, se suscitó una contienda entre ciertos grupos, que se remonta fuera y más allá del presente universo.

Tal posibilidad es análoga a lo esbozado en Fundamentos de la Sabiduría Hiperbórea por Nimrod de Rosario, cuando menciona lo siguiente:

«...los Espíritus Hiperbóreos, cuya naturaleza es hostil al orden material del Demiurgo, ingresaron al Universo por una puerta cósmica conocida en los Misterios como “Puerta de Venus”.

¿Porqué lo hicieron? Es parte del Misterio, pero algunos han supuesto que venían de perder una guerra cósmica en otros universos inimaginables... «

Al mismo tiempo, debe considerarse que en la variedad de razas cósmicas e hiper-dimensionales mencionadas por Lovecraft, algunos son efectivamente demiúrgicos y arquetípicos.., Más otros se hallan infiltrados en el mundo del Demiurgo, habiendo en algunos casos entrado a este universo a través de boquetes dimensionales, con determinados objetivos específicos, como combatir a otras razas, generar caos en este mundo, llevar mediante alguna estrategia otras razas perdidas hacia la liberación, o utilizarlos conforme a sus planificaciones, etc.

La raza conocida como «los hongos de Yuggoth» (Plutón) o Mi-Go (de quienes se dice estuvieron en guerra tanto con los Primigenios como con los Antiguos) a veces se refiere que han perdido el rastro o memoria de su propia historia y origen... lo cual no deja de ser significativo...

La aclaración es importante, ya que un Virya incauto podría perderse en las misteriosas «Tierras del sueño», con toda su variedad de extraños seres, o incluso en la morada submarina de los Profundos (Deep Ones), si no se posee la debida orientación.

Es la propia Minne, conforme a la pureza de sangre y el grado de orientación estratégica, la que permite dilucidar al Virya cada caso en particular.

Concretamente en los casos de Yog Sothoth y Azathoth, así como Nyarlathotep, se hallan, no como otras razas o seres alienígenas poderosos dentro de este mundo, sino más allá del tiempo y espacio. De Azathoth se dice que mora en el centro del caos infinito....

De modo que no sería apropiado catalogarlos como una más de las tantas razas cósmicas, sino más bien extra-cósmica, o extra-universal.

Esta condición extra-universal de tales seres o Dioses, les ha valido ser catalogados apartadamente por los autores post-Lovecraft como «Dioses exteriores».

Es importante resaltar la relevancia de estos Dioses (Azathoth, Yog-Sothoth...), más allá del mundo conocido y desconocido, ya que se hallan por sobre toda manifestación de otras razas y seres (incluyendo los otros Primigenios).

Azathoth está vinculado directamente al » Caos Infinito«, lo cual remite fuera de este mundo.

Azathoth no es un ser o entidad definida como otros Dioses de la cosmogonía lovecraftiana. Dados sus atributos, se halla en el centro del caos infinito, desde donde irradia o motoriza la fuerza del caos primordial.

Su mismo nombre oculta etimológicamente el «Azoth» o componente secreto de la alquimia, necesario para operar la transmutación.

Se dice que es el » caos monstruoso más allá del espacio angular«, lo cual remite a lo que esotéricamente se considera como la fuente del caos, en oposición a lo arquetípico de este mundo. Es decir, el Sol Negro!

Su mismo epíteto de «antítesis de la creación», condice en tal sentido, siendo también llamado desde el lado sinárquico, y con razón » Sultán de los demonios«, o » Sultán del caos«.

Es de hecho, el motor del caos, lo cual debe entenderse como la dimanación de fuerza que se opone al orden arquetípico.

Cabe esperar, con todo lo mencionado respecto a Azathoth, el odio shambálico y sinárquico, que se ha puesto de manifiesto en los despectivos apelativos de » Dios idiota«, o sin inteligencia.

Desde ya, bajo los parámetros demiúrgicos y arquetípicos limitantes, la » inteligencia« es concebida únicamente en términos arquetípicos, siendo de hecho uno de los aspectos del Uno. De allí, que sea inconcebible para los arcontes demiúrgicos y shambálicos algo que se halle » fuera« de esa inteligencia demiúrgica, tildándolo de «idiota».

Del mismo modo » el Dios ciego«, ya que » no mira hacia el mundo«, y como sol negro, fuente de infinita radiación oscura, no puede nunca manifestarse en su esencia y radiación la luz demiúrgica, lo que se ha interpretado shambálica y sinárquicamemente como que » no ve la luz del Uno«, o lo que es lo mismo, » ciego«.

Los «tentáculos» de que se rodea, con los cuales puede destruir todo, son una figuración de los rayos del sol negro.

Del mismo modo, la caricaturización como » el que roe, gime y babea, desde el centro del vacío«, en alusión a su expansión de la llama oscura, fuente del Vril.

As también a veces es representado como poseyendo innumerables ojos y fauces, lo cual es una figuración de su inmenso alcance, y la infinita fuerza devoradora de todo lo creado.

Se dice en el mito que se halla rodeado de una corte de músicos flautistas, que mediante su música le mantienen dormido.

La verdad gnóstica tras esta figuración mítica es el canto carismático de los Siddhas que acompañan a Lucifer, que resuena en la sangre de los Viryas.

Se halla fuera de la realidad del mundo, al mismo tiempo que irradia su influencia allí, desde el sueño místico en que se halla.

Su despertar acarrearía la destrucción del mundo.

En su primera versión de la novela iniciática, titulada «La extraña aventura del Dr. Arturo Siegnagel», Nimrod de Rosario comenta en una breve introducción inicial : «Clamarás ayuda a nuestro Dios Serpiente Cristo-Lucifer. Pero el duerme para despertar al final del Kali Yuga...».

Traspolando esta concepción hiperbórea al mito de Azathoth, ya conceptualizado como «sol negro» (expresión del propio Lucifer), resulta también equivalente su condición durmiente en la instancia presente.

Uno de los más próximos o cercanos a Azathoth, es Yog-Sothoth, de quien se dice en «El horror de Dunwich»:

«Yog-Sothoth conoce la puerta. Yog-Sothoth es la puerta.

Yog-Sothoth es la llave y el guardián de la puerta. Pasado, presente y futuro, todo es uno en YogSothoth.

Él sabe por dónde entraron los Grandes Antiguos en el pasado, y por donde volverán a irrumpir otra vez.
«

Entre los Primigenios asimismo, aparece Cthulhu ,que también se halla durmiendo.

Precisamente, respecto a Cthulhu se dice : «No está muerto lo que puede yacer eternamente, y con el paso de extraños eones, incluso la muerte puede morir».

Este despertar o resurgimiento de Cthulhu ,según la frase citada, se halla conectado con la idea de «vencer la imposición de la muerte», o lo que es lo mismo, lograr la inmortalidad.

Desde la limitada consideración humana, propia de los Viryas perdidos, la condición de Cthulhu en su estado durmiente es catalogada como muerte. Más en rigor de verdad, esto es únicamente en un sentido figurativo. En todo caso, Cthulhu mora en la muerte, siendo inmortal.

Desde esa consideración se comprende la antigua leyenda que dice Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn , que significa «En su morada de R'lyeh, el muerto Cthulhu espera soñando»

De modo que puede leerse entre líneas, que tal retorno de Cthulhu sería de hecho opuesto al cautiverio del ciclo de vida y muerte que rige el Demiurgo y sus Arcontes.

También resulta muy significativa la referencia que aparece en el relato «El montículo», donde se comenta que en cavernas de una morada subterránea se hallan retratados Cthulhu y Yig, mirándose uno al otro.

Y es que, desde la Sabiduría Hiperbórea, el contexto alusivo a la serpiente y el pulpo, remite precisamente al Origen. De allí el lugar destacado que les diera Lovecraft.

También Cthulhu representa en cada Virya un poder oculto sumergido en las profundidades, que debe ser liberado, siendo R'lyeh, la morada de Cthulhu, el inconsciente colectivo, donde se halla oculto tras todo un entramado arquetípico el poder primordial. Es decir, el poder del cerebro reptil, o Arquicefalo!

Resulta interesante que conforme a la Sabiduría Hiperbórea, la constelación del pulpo regirá el cielo estelar durante la batalla final, desde el hemisferio sur (la Antártida, asentamiento según refiere Lovecraft de los Antiguos).

Nimrod de Rosario menciona en Fundamentos de la Sabiduría Hiperbórea, en el artículo «El Mito y el símbolo sagrado», al Dios pez, o Dagón, Dios que es mencionado también en la cosmogonía lovecraftiana.

Dagón , en la explicación brindada por Nimrod de Rosario, es mencionado vinculándose a un símbolo sagrado arquetípico.

Por otra parte también se nos refiere en otra parte de la citada obra de Nimrod, que el pez representa al Pasú y su historia evolutiva.

Lo que cabe destacar en tal sentido, es que en el mito lovecraftiano, Dagon (símbolo sagrado arquetípico) se halla supeditado a Cthulhu, quien representa el poder antiguo primigenio.

A veces se sugiere, en el contexto de los seres denominados Profundos, o extraños híbridos de hombres-pez, que tienen como Dioses a una tríada conformada por Cthulhu, Hydra y Dagón. Lo cierto es que Cthulhu mantiene la supremacía, lo que en términos hiperbóreo-gnósticos indica que el aspecto monádico del Pasú resulta subordinado y dominado por un poder, también de las profundidades al igual que el pez, pero propio del espíritu.

Respecto a los Profundos puede apreciarse así una doble condición. Por un lado el encuadre arquetípico del hombre-pez, más por otro lado, Lovecraft da indicios del real alcance del mismo nombre «Profundos», indicando que sumergiéndose en profundidades abismales, es posible para ellos alcanzar la liberación.

Así, en «La sombra sobre Insmouth » se dice lo siguiente: «...nos sumergiremos en los negros abismos hasta la ciclópea Y'hanthlei, la de las mil columnas. Y allí, en compañía de los Profundos, viviremos por siempre en un mundo de maravilla y de gloria.»

Consideremos en términos gnósticos la cuestión iniciática de «sumergirse en la negrura abismal», para así arribar a la morada de «las mil columnas», figuración también de «los hombres de piedra».

Y así como existe una vinculación carismática entre un Siddha y cierto grupo de Viryas, de igual modo tenemos la figura de Cthulhu, en derredor de quien se hallan vinculados carismáticamente los Profundos, exactamente como un pulpo con sus tentáculos!

En el caso de Nyarlathotep, como mensajero de Azathoth, y asumiendo diversas máscaras o avatares para su manifestación en este mundo, ha de resaltarse su significativo epíteto de «El caos reptante», lo cual enlaza precisamente al caos primordial con lo reptílico.

Y tanto en el caso de Yog-Sothoth («la puerta», «la llave», y «El guardian de la puerta»), como Nyarlathotep (mensajero de Azathoth), entendemos que ambos son referidos como representativos de la puerta a la Gnosis oculta.

Luego tenemos el caso de Shub Niggurath , «la cabra negra de los bosques, de los diez mil retoños», que remite en su significado gnóstico al ancestral aspecto de sexualidad, tan vinculado a la cabra, que debe ser resignado y trascendido.

Se dice que la cabra negra posee órganos tanto masculinos como femeninos, lo que engloba precisamente la sexualidad en general., Su nombre, «Niggurath» remite en latín a Niger o Nigrum, es decir negro, siendo así «la cabra negra».

Al igual que en el caso de Azathoth, del cual se deriva en forma etimológica y encriptada el «Azoth» de la alquimia, aquí tenemos tanto la fase alquímica de Nigredo, como la oscuridad que todo Virya debe traspasar.

Y es que según los mitos de Shub Niggurath, aquellos devorados por la cabra negra, resurgen nuevamente de ella, como «renacidos», pero siendo ahora sus «retoños oscuros» ,o lo que es igual «hijos de la oscuridad primigenia».

De modo que, en todos los casos citados, debe irse más allá del velo literario y el mito como tal, atendiendo a su significado gnóstico oculto.

Es así como H.P. Lovecraft ha vertido numerosas claves iniciáticas en sus relatos. Por ej, uno de sus cuentos se titula «El hombre de piedra».

Y más allá del argumento o contenido del cuento, el propio título ya es de por si una clave.

Con relación a la cuestión de la intimidad sexual previamente referida a Shub Niggurath, cabe acotar que algunos ocultistas han expresado experiencias de este tipo, incluso con Cthulhu, sea a través de

«sueños», experiencias astrales ,o bajo estados alternativos de conciencia, a menudo inducidos por enteógenos.

Kenneth Grant en «La fuente de Hecate» refiere el caso de sacerdotisas que siendo ellas mismas una clase de «portal» hacia otros planos dimensionales, han experimentado vínculo sexual con seres lovecraftianos como los Profundos.

En estos casos en que se obtienen por dicho contacto extraños siddhis o poderes místicos, cuando no una clase de transmutación, es precisamente el aspecto o componente reptil el que produce tales cambios, y desde ese aspecto reptiloide los kalas de tales seres.

Tal tipo de contacto y transmutación debe encuadrarse necesariamente en la vía tántrica húmeda de mano izquierda (que incluye una amplia variedad de técnicas y operatividad tántrica), siendo de hecho, una de las siete más una vías de liberación!

Como corolario del presente escrito, tenemos un relato basado en una carta de Lovecraft a Donald Wandrei en 1927, que aporta una interesante y muy valiosa clave respecto a la situación del Virya que ha despertado, más debe reorientarse para recuperar el Origen perdido.

Así, bajo una metáfora literaria, el mismo Lovecraft se presenta figurativamente como personaje del cuento, expresando una situación que todo Virya orientado sabrá comprender:

«Mi nombre es Howard Phillips, mi casa está situada en College Street 66, Providence, Rhode Island, ignoro en que fecha estamos pero recuerdo que el 27 de Noviembre de 1927 me quedé dormido y tuve un sueño, y desde entonces no he conseguido despertar» El ser bajo la luz de la luna.

La fecha esbozada (27 de noviembre de 1927), sin descartar algún significado numerológico oculto, es un símil o alegoría del reconocimiento de un origen del Yo, que no es de este mundo. Más a partir de tal reconocimiento innato del Virya, hace falta la orientación para así «despertar» , o, liberarse de este mundo-sueño del Demiurgo.