

Lovecraft



La Antología

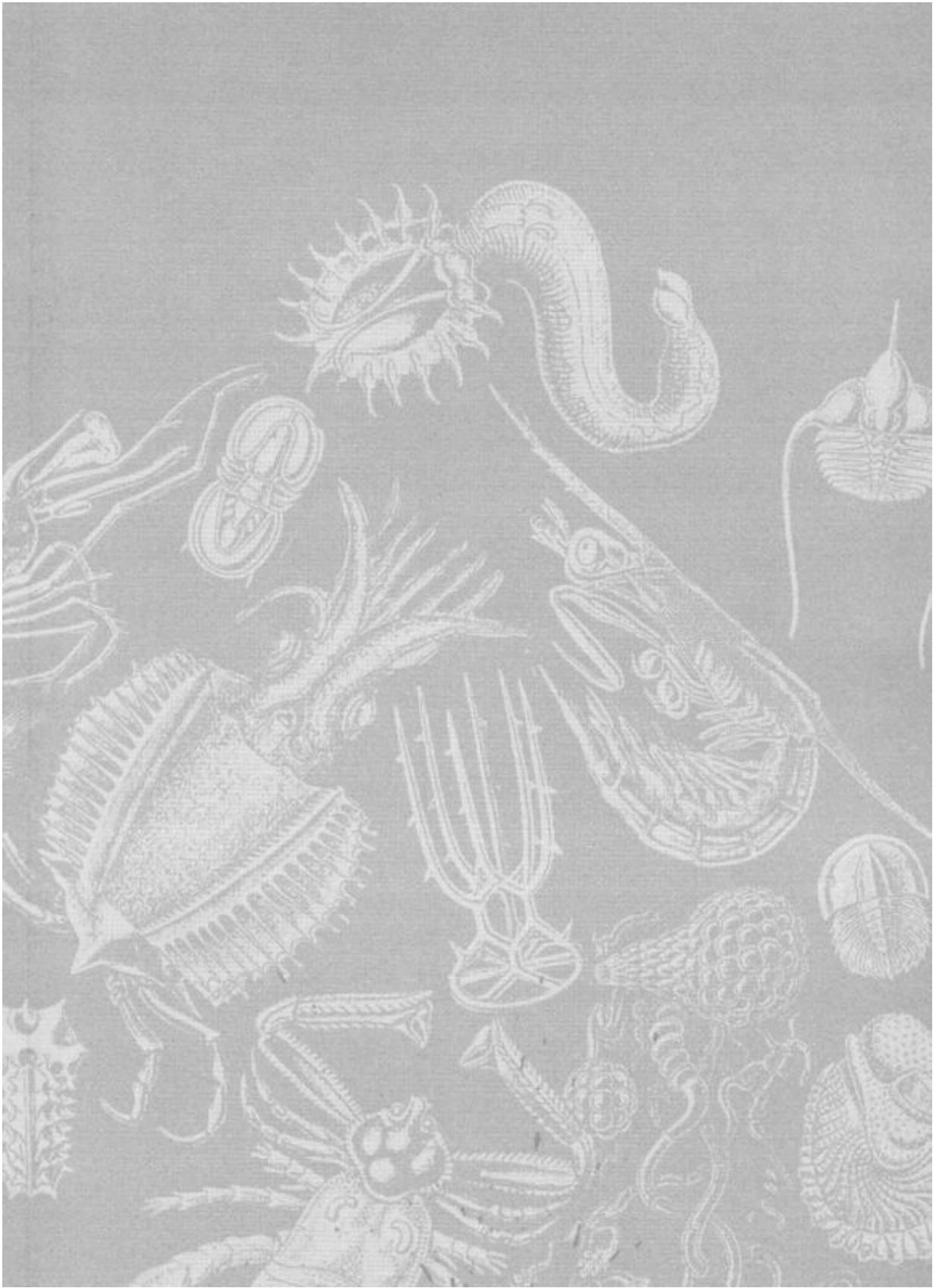
Edición de Teo Gómez

Incluye **El Necronomicón**

ilustrado por *Hist*

OCEANO AMBAR





© 2002 by Teodoro Gómez

© 2002, 2003 by Lluïset por Ilustraciones y portada

© 2003 by Editorial Océano, S. L.

www.oceano.com

Edición digital de urijenny (odoniano@yahoo.com.ar)

Introducción

Quien lea las obras de Lovecraft no se imaginará jamás qué clase de persona era el maestro del terror del siglo XX, en el que se ha inspirado la mayoría de escritores posteriores y la mayoría de directores de cine recientes. Pocas son las películas de ese género que no le deban algo. Como el que fuera su maestro, E. A. Poe, Lovecraft no trataba de describir sensaciones, sino de crearlas en lo más profundo de nuestro corazón, para que no olvidáramos nunca que no somos nada frente a la grandeza del Universo.

Este libro, que no pretende otra cosa que acercarnos al monstruoso bosque que se albergaba en el alma de Lovecraft, empieza con una corta entrevista que me ha sido impuesta por la devoción, después de haber leído la obra completa del genio del terror y haberme visto seducido por la interpretación de sus sueños.

El libro sigue con una biografía que empieza con el niño Lovecraft corriendo a esconderse de nosotros en la obscuridad, y acaba en los cenagales de sus grandes textos, entre los árboles excesivamente grandes y retorcidos de esa alma suya con la que debía resultarle difícil mantener la cordura.

A continuación, haremos un pequeño recorrido por su estilo, el único claro en ese bosque, iluminado por un Sol brillante, en el que conoceremos las peculiaridades de su fascinante y a la vez confusa manera de escribir.

Por último, volveremos a los árboles y haremos un recorrido por su obra –en la que cavernas, criptas y ciudades subterráneas son lugares comunes– en busca de los mitos de Cthulhu y de los espacios que representaron algo en su vida.

Lovecraft tenía horrendas pesadillas con demasiada frecuencia, y lo que es peor, quiso hacernos a todos partícipes de ellas. Aunque pensándolo bien, eso es algo que tenemos que agradecerle profundamente. Su creación es un soplo de abrasadoras consecuencias que nos obliga a volver la mirada hacia el lado oscuro de la vida.

Teodoro Gómez Cordero

Conversaciones en la cripta



*De qué cripta surgieron, no puedo decirlo.
Pero cada noche veía los entes correosos.
Negros, callosos y delgados, con alas membranosas,
y colas acabadas en la lengüeta bífida del Infierno.
Venían en legiones, con las oleadas del viento del norte,
con obscenas garras que titilaban y picaban,
arrastrándome a monstruosas travesías,
a nubosos mundos ocultos en las profundidades de mis peores pesadillas.*

Lovecraft

Hongos de Yuggoth

Estoy en la sala principal del Museo Lovecraft de Montgarri. Por el resquicio de una de las puertas se ve el jardín. Todo lo que hay en el exterior rezuma humedad. Un bosque de abetos se desparrama frente a la casa como en una cascada y llega a sus aledaños por el oeste, a mi izquierda. Está lloviendo y, aunque es mediodía, hay poca luz. El prado cercano se curva en una peligrosa pendiente hacia el centro del valle. No muy lejos hay otras casas que parecen sacadas de una película de terror, rodeadas de árboles gigantescos, retorcidos como garras resecaadas.

En la pared, un autorretrato de Lovecraft lo muestra como su propia reencarnación en 1715, con la peluca propia de los reyes de Francia. Me gustaría poderle hacer esta entrevista en el Infierno, pero ni yo puedo acceder sin estar muerto, ni creo que pudiera encontrarle entre la infinidad de condenados que una vez muertos ya no son nada. Así que me tengo que conformar con la figura que hay en la sombra, un engendro futurista que contiene la memoria de las más de veinte mil cartas que han sobrevivido a la infinidad que escribió Lovecraft a lo largo de su vida.

—¿Se creía usted una reencarnación de Luis XIV, que murió en ese año? No responde. Bueno, le haré otra pregunta.

—En una de sus cartas decía: «Sí, soy fascista sin reservas». Era en julio de 1934. ¿Sabía lo que estaba diciendo?

—*Eso lo dije antes de que ese trastornado señor despertara a todos los demonios en Europa. Creo que la respuesta, a la vista de lo que hizo más tarde, es «no».*

—Bueno, pero usted admiraba a Hitler.

—*Como admiraba a Franklin Delano Roosevelt, o a todo aquel que tuviera grandes planes para mejorar las condiciones de vida de la sociedad y estuviera dispuesto a llevarlos a cabo.*

—Usted describió en sus cartas a los chinos como «mestizos orientales de hocico de rata» y a los negros como «poco menos que gorilas infantiles». Detestaba a los judíos, pero se casó con uno de ellos, y tuvo buenos amigos. Le gustaba parecer

racista, odioso, siniestro, pero ante el enemigo era sumamente educado. ¿Es usted un... cobarde?

–También dije «inmundicia asiática», «chusma de extranjeros» y que odiaba al ser humano por permitir la existencia de tantos miserables. Era mi manera de sublevarme contra la miseria; lo que no podemos hacer es aceptarla. ¿Le parece eso una cobardía?

–Ha eludido la respuesta.

–He sido acusado de materialista y de racista. No creo en Dios, no necesitamos un creador en un Universo que no tiene principio ni final. Una especie avanzada debería poder viajar en el tiempo. Y en cuanto al racismo, los años me han ablandado, creo que en todas las razas hay personas que merecen la pena, y personas que no valen nada, que no se pueden tener en cuenta igual que las otras.

–Me asusta usted. Voy a leerle un principio típico de sus narraciones: «La vida es algo espantoso; y desde el trasfondo de lo que conocemos de ella asoman indicios demoníacos que a veces la vuelven infinitamente más espantosa». ¿Todo en su vida era tan horroroso?

–Cuando yo tenía dos años mi padre fue considerado un loco peligroso y fue encerrado en un manicomio. Mi madre me hizo llevar bucles hasta los seis años, edad en que insistí para que me cortara el pelo, y cuando lo hizo muy a su pesar y me transformó en un niño, le dijo a todo el mundo que yo era horriblemente feo, y me acostumbré a esconderme.

–Reconozco que es un trauma.

–Antes de eso, con cinco años, dejé de creer en Santa Claus y en Dios, una vez descubrí, a través de Las mil y una noches, que el Islam era mucho más hermoso que el cristianismo, y que ambas religiones no podían ser ciertas a la vez. Una vez convertido en varón me consagré a la mitología clásica y a la búsqueda de las hadas. Es una lástima que no pudiera leer El señor de los anillos, porque aún no estaba escrito; hubiera tenido una influencia vital en mí. Con siete u ocho años estaba más dispuesto a creer en sátiros de pezuñas hendidas y ninfas correteando por los bosques que en Jesús. Llegué a tener la ilusión de que me crecían cuernos en la frente y orejas puntiagudas.

–Sin embargo, siguió creyendo en todos los demonios. ¿No había entidades «buenas» en su mundo soñado?

–Mire usted, cuando era un crío soñaba con entidades monstruosas que denominé «alimañas descarnadas». Me agarraban con los dientes por el estómago y me llevaban volando sobre ciudades de muertos. Creo que si hubiese alguien por encima de nosotros nos trataría como hacemos nosotros con el resto de seres vivos de este planeta. Las «buenas» personas se comen a los animales. No veo por qué los dioses del espacio exterior nos han de mirar de otro modo: solomillo, chuletas y entrecot.

–Con trece años se rompió la nariz yendo en bicicleta, y le quedó insensible para siempre. Probó el tabaco, pero no le gustó. Dicen que se defendía de sus enemigos amenazándoles con la muerte, a falta de argumentos mejores. ¿Es cierto eso?

–*Sí, cuando me sentía amenazado decía algo así como: ¡Por Dios, que te voy a matar! Eso ahuyentaba a los más valientes.*

–En 1904, cuando tenía catorce años, el abuelo Whipple murió. Creo que usted era muy feliz hasta ese momento. Después, su familia tuvo que vender aquella gran casa de madera de tres plantas en la que había vivido los últimos diez o doce años.

–*Sí. Nos mudamos a una casa más pequeña. Se acabaron las carreras por los pasadizos, los rincones oscuros, la magia de los escondites. Sólo tenía cinco habitaciones. Sin criados. Y compartíamos el edificio con otra familia. Para colmo, mi gato Nigger desapareció dejándome en la estacada. Quiero decir que jugaba con él a la pelota, comprendía su lenguaje, le observaba perseguir a los duendes, era un gran alivio para mí observarle y tocarle. Desde entonces no tuve más animales de compañía.*

–Hábleme de su familia. ¿Es verdad que su padre era francmasón y le dejó en herencia el Necronomicon?

–*Es posible que hubiera convocado a todos los demonios a través del Necronomicon, pero también puede ser que tuviera sífilis y el sistema nervioso deteriorado –se ríe, no va a contestar a mi pregunta. El abuelo sí que fue masón, pero yo era muy pequeño para comprenderlo. Era un patriarca que conocía los negocios y gozaba del arte. Lucía un mostacho blanco impresionante, y me regaló las noches, que mi madre me dejó vivir a mi antojo.*

–¿Tiene idea de qué le producía esas pesadillas tan espantosas que luego contaba en sus relatos?

–*No lo sé. Los primigenios. El chocolate. Siempre creí estar conectado con ciertas entidades ocultas que se comunicaban conmigo por medio de los sueños. Y para soñar, no hay nada como el chocolate y las especias. Luego te despiertas con la cabeza destrozada, y tienes que salir a pasear, buscas el orden en la arquitectura, si no estás dotado para la música, y le pones etiquetas monstruosas a todas las cosas...*

De pronto, un gato negro que no he visto llegar y que parece tener cien años, se sube al sillón donde se sienta, en penumbras, el escritor. El gato tiene unos ojazos ambarinos que impresionan.

–*¿Sabe usted que a través de los gatos se pueden tener ciertos... contactos? Mire los ojos a un gato y pida algún deseo, pero esté dispuesto a pagarlo.*

–Creía que no había vuelto a tener animales de compañía.

–*Éste es diferente.*

Clic.

El programa informático que ejerce de H. P. Lovecraft se ha apagado.

Este formidable museo que la asociación Lovecraft ha construido en Montgarri tiene este impresionante programa como atracción principal. La voz procede de un Lovecraft de cera sumido en la penumbra.

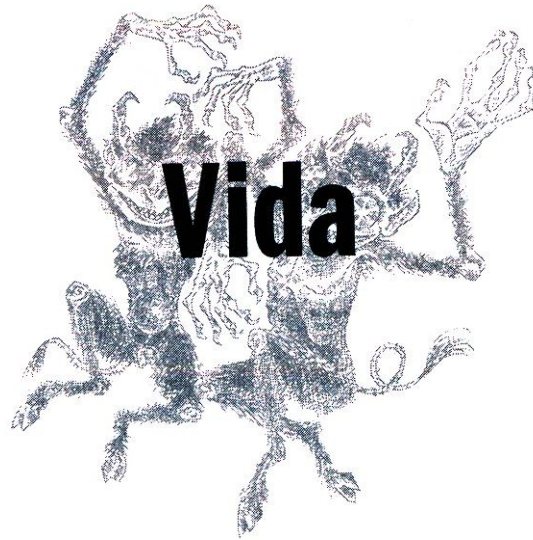
Ha sido una suerte que el cambio de clima produzca tantas lluvias en esta región. Después de la construcción de una pista de esquí y su abandono, las instalaciones de Montgarri, construidas por una vez con sentido de la estética, han servido para esto. Por supuesto, el resto del pueblo está habitado por personas a las que se puso como única condición que establecieran aquí su primera residencia y permanecieran más de nueve meses al año. Se trata de una villa formada por chalés del tipo que uno esperaría encontrar en las montañas que Lovecraft sitúa en Nueva Inglaterra: caserones de madera y piedra rodeados de prados cercados por un oscuro bosque. Lluve la mayor parte del tiempo, los líquenes que cuelgan de los árboles son tan largos que parecen fantasmas. Al menos tres meses al año, el pueblo está aislado y nadie sabe lo que pasa, sólo que cuando se vuelve a abrir la carretera, el uno por ciento de la población ha desaparecido, generalmente cinco personas de quinientas, una o dos familias, y lo único que aquí se dice es que se han ido, ¿pero, adonde? Lo más increíble es que sus casas, repartidas por una amplia zona del valle, son inmediatamente ocupadas por nuevos residentes, aun sabiendo que tienen un alto porcentaje de posibilidades de desaparecer en los próximos diez años.

La atracción que ejerce este lugar es un misterio. Aquí no hay niños, sólo personas adultas, muchos matrimonios, profesionales liberales, artistas que creen que hay algo inspirador en este aislamiento y, sin duda, en las noches de terror. Dicen que el miedo asciende en forma de humo a través de cavidades ocultas y que es afrodisíaco. También dicen que en este museo hay una cripta y que en el fondo hay una puerta que conduce al mundo de los sueños.

—Hola, soy Howard Phillips Lovecraft...

La voz de la simulación se ha puesto de nuevo en marcha. Lo hace siempre que entra un visitante, y el anterior debe marcharse. La suerte es que por aquí pasa muy poca gente, y lo malo es que el terror se ha puesto de moda de nuevo. Debo marcharme y seguir visitando el museo. Según la guía, la siguiente sala está dedicada a la biografía de Lovecraft, un genio del terror y un nada desdeñable escritor.





La magia de las sedas y los faunos en el crepúsculo

Howard Phillips Lovecraft nació en Providence, Rhode Island, el 20 de agosto de 1890, en casa de sus abuelos maternos. Sus padres, Winfield Lovecraft, de 37 años, y Susie, de 33, vivían en un piso alquilado cerca de Boston, pero Susie Lovecraft prefirió irse a casa de su madre para el parto.

El apellido Lovecraft pertenecía a su abuelo paterno, que había emigrado a Estados Unidos con sus seis hijos, y probablemente Howard era el primer americano con ese apellido nacido en el continente.

El padre de Lovecraft tuvo que ser internado en un sanatorio mental cuando éste tenía dos años. Dicen las malas lenguas que una sífilis adquirida durante sus devaneos como viajante le condujo a la locura y a su muerte en 1898, pero, como en el caso de Nietzsche, no está probado. Susie, deprimida por la temprana muerte de su marido y presa de una neurosis que empeoraría con los años, tenía como virtudes superiores su capacidad para tocar el piano y cantar. No era extraño en esa época que las mujeres aprendieran música y canto allí donde los chicos aprendían ciencias, y que los niños recuerden esa faceta de sus madres como un componente muy importante de su educación.

Pero Susie, además de poseer ciertas virtudes musicales, también era extraordinariamente posesiva, como si la pérdida del marido la hubiera prevenido, y tenía miedo de que a su hijo le sucediera algo, de manera que le mimó hasta extremos paranoicos.



SUSIE

H.P. LOVECRAFT

WINFIELD

SUS PROGENITORES

Mientras le cantaba, le acunaba en una mecedora de la que había limado todos sus cantos, y cuando empezó a andar, la señorita de compañía debía agacharse para no estirarle del brazo cuando caminaba a su lado.

Howard se acostaba y se levantaba cuando quería y, gracias a las enseñanzas de su abuelo, se acostumbró a la noche, momento en el que también gozaba de una mayor soledad en una casa sumamente poblada. Como Susie quería una niña, vistió

de mujercita a su hijo hasta los seis años, y luego, una vez transformado en un varoncito, se abstuvo de tocar a ese feo ejemplar de hombre, pero siguió protegiéndole como si fuera de quebradiza porcelana.



H.P. LOVECRAFT A LOS 6 AÑOS

*Como su madre quería una niña, vistió
de mujercita a su hijo, hasta que se
reveló a los 6 años y exigió vestir como un niño*

Y para colmo, en la casa, con su cariñoso abuelo, vivían sus dos tías, Lillian, un año mayor que su madre, a quien le gustaba la literatura y la pintura, y Annie, nueve años más joven, una mujer pequeña y de carácter. Ambas se mostraron siempre muy protectoras con Lovecraft, al que trataron como a un hijo.

La libertad de que gozaba en su casa no le fue mal a Howard, cuyo cerebro se desarrolló como una selva lujuriosa, dando de sí todo lo que pudo. Con cuatro años ya sabía escribir, y empezó a curiosear en la biblioteca de su abuelo.

Hasta donde puedo recordar

En un escrito titulado *Some notes on a nonentity*, escrito en 1933, traducido como *Autobiografía*, y publicado después de su muerte, Lovecraft confesaba:

«Hasta donde puedo recordar claramente, me encantaban las ideas y las historias extrañas, y los escenarios y objetos antiguos. Nada me fascinaba tanto como pensar en alguna curiosa interrupción de las inmutables leyes de la naturaleza, o en alguna intrusión monstruosa en nuestro cotidiano mundo de seres desconocidos procedentes de los ilimitados abismos exteriores.»

Howard no tardó en devorar los *Cuentos* de los hermanos Grimm, y con cinco años se topó con una edición juvenil de *Las mil y una noches*, que le mostró un Islam mucho más atrayente que el cristianismo victoriano de su entorno. Las mismas razones que debían darle en su casa contra lo musulmán se podían aplicar contra lo cristiano; por lo tanto, ni una religión ni otra debían tener más validez que el mundo de los mitos clásicos, mucho más apasionante todavía para un niño cuyo cerebro había quedado prendado del bosque de los conocimientos.

El relato de la *Odisea* que encontró en un librito de la biblioteca privada de su tía Lillian fue una revelación:

«...la magia de las sedas y los colores se esfumó ante los bosquecillos de templada fragancia, los prados poblados de faunos en el crepúsculo y el azul parpadeante del Mediterráneo...»

Carta a R. E. Howard de 1931

Y se apasionó por el helenismo, buscó libros, visitó museos de arte clásico. Cambió su seudónimo árabe, que alguien le había sugerido que fuera Abdul Alhazred, por el romano de Messala, porque su abuelo conocía Italia y le explicaba historias fascinantes. Construyó altares y persiguió por el bosque dríadas y sátiros, que aseguraba haber visto, más de una vez, con la ayuda de su negrísimo gato.

Cuando tenía cinco años murió su abuela, y el luto se apoderó de la casa victoriana. Todo el mundo se tuvo que vestir de negro, precisamente cuando el mundo del niño quería estar lleno de colores, hasta el extremo de que colgaba papeles o trozos de tela brillantes en las faldas de sus tías, para animar tanta negrura.

Su insaciable curiosidad le llevó a descubrir en el desván del tercer piso de la inmensa casa una serie de libros viejos, vetustos, de la época americana anterior a la independencia:

«tesoros dorados de los que, gracias a los dioses, aún tengo los principales ejemplares en mi modesta colección»

y, sin olvidar el helenismo, se empapó de los escritores británicos de los siglos XVII y XVIII, siglos que le apasionaban, hasta el punto de escribir sobre todo lo que era posterior:

«...me parecían irónicas sombras o fantasmas... como si fuera capaz de disolverlas en el éter, junto con todas sus casas e invenciones y perspectivas modernas, con sólo pellizcarme y despertar y gritarles: “¡Eh, malditos, ni siquiera habéis nacido, ni lo haréis hasta dentro de un siglo y medio! Dios salve al Rey, y a su colonia de Rhode Island y a sus plantaciones de Providence”.»

Sprague de Camp

Lovecraft, Valdemar, 1992

En esa época, Einstein todavía no había publicado la *Teoría de la relatividad* –que después le impactaría tanto– y los coches eran arrastrados por caballos, pero la revolución industrial empezaba a mostrar sus penachos de humo y sus interminables muros de hormigón.

Añoraba la ropa de aquellas épocas: las casacas, los calzones, los sombreros de tres picos, los zapatos de hebilla, la peluca y la chorrera, esa especie de encaje que se ponía en el pecho de la camisola. Para él, la civilización, como le sucedería a Tolkien más tarde, se detenía antes de la revolución industrial. Las máquinas no eran objeto de su devoción, y los estilos válidos se acababan en el barroco. Si con seis años ya componía poemas, con once se encuadernó él mismo un libro dedicado *«a los dioses, héroes e ideales de los antiguos»*, que el marido de su tía Lillian, el erudito doctor Franklin, conocedor de Homero y de Virgilio, le corrigió con gusto.

En *Some notes on a nonentity*, de 1933, Lovecraft revela su pasión infantil por aquellos *«pequeños ventanales y graciosos campanarios georgianos»*, y por el fantástico escenario que le rodeaba:

«Los atardeceres sobre la extensión de los tejados de la ciudad, tal como se ve desde ciertos lugares de la colina, me conmovían con un patetismo especial.»

Se pasaba, como él mismo dice:

«...horas en el ático abismado en los grandes libros desterrados de la biblioteca de abajo absorbiendo inconscientemente el estilo de Pope y del Dr. Johnson como un modo de expresión natural.»

La danza macabra

Lo cierto es que Lovecraft tenía pocos amigos y no le gustaban los juegos con los otros niños, que, como es lógico, no entendían su afición por la antigüedad y el clasicismo. Pero también le gustaba construir maquetas de pueblos y trenes de juguete cuyos vagones eran cajas de cartón. Con seis años, la edad en que su madre le cortó los bucles y le devolvió su identidad de varoncito diciéndole a todo el mundo que era feo, escribió sus primeros relatos cortos.

«En ese período, las extrañas ilustraciones de Gustave Doré –que conocí en ediciones de Dante, Milton y la Balada del antiguo marinero– me afectaron poderosamente. Por primera vez intenté escribir: la primera pieza que puedo recordar fue un cuento, sobre una horrorosa cueva, perpetrado a la edad de siete años titulado El noble fisgón. Este no ha sobrevivido.»

Some notes on a nonentity

Como casi todo lo que hizo en esa época, fue destruido por él mismo años después.

En *La botellita de cristal*, un marino escribe una nota diciendo que se hunde con un tesoro y acto seguido la arroja al mar dentro de una botella. Cuando sus víctimas llegan al fondo del océano, descubren, por otra nota, que era una broma. No es extraño que algunos conocidos lo recordasen después como aquel niño que los espiaba escondido detrás de los matorrales y que saltaba sobre ellos para arañarles, como un gato salvaje.

Con siete años también, tuvo la desgracia, o la suerte, de leer un libro titulado *Sol y sombra*, de John B. Gough, contra el alcohol que, como él mismo aseguró después, fue determinante para que se convirtiera en abstemio el resto de su vida. Gough decía que si el alcohol estuviese prohibido, las cárceles estarían vacías, y Lovecraft debió mantener esta opinión hasta que la ley seca y los gangsters sacaron a todo el país de su error.

Para colmo, Lovecraft tenía cierta propensión a los tics y a las muecas cuando era pequeño, lo que asustaba todavía más a su madre, que sin embargo procuró educar al niño lo mejor posible. Como todo lo hacía de la misma manera, no nos puede extrañar que, después de asistir a su primera obra de teatro, construyera sus propios decorados y personajes en su casa. Con siete años ya leía a Shakespeare. En cuanto empezó a apreciar la música, su madre le consiguió un profesor de violín. El colegio, el violín y todas sus aficiones desembocaron dos años después en un estado nervioso que obligó a sacarlo del colegio.

Los nervios le producían todo tipo de enfermedades: el corazón, el riñón, el aparato digestivo, dolores de cabeza. Los especialistas dicen que tuvo fiebres reumáticas, que desembocaron en sus múltiples dolencias. También usaba gafas para ver de lejos desde los ocho años. Y tenía unas horribles pesadillas protagonizadas por seres que se lo llevaban sujeto por el estómago con las garras, sobre ciudades de pináculos oscuros, una escenografía nada infantil, que no justifican ni siquiera los sueños de las malas digestiones.

En cuanto dejó de ir a la escuela, empezó a devorar los libros que tenía en casa, y se produjo el milagro que necesitaba: descubrió las narraciones extraordinarias de Edgar Allan Poe:

«Vengo de una raza conocida por el vigor de su fantasía y por el ardor de su pasión. Los hombres me han llamado loco; pero no está esclarecida aún la cuestión de si la locura es o no la más elevada inteligencia, si mucho de lo que es glorioso –todo lo que es profundo– no nace de una enfermedad del pensamiento, de unos estados del espíritu exaltado a expensas del intelecto en general.»

Esta cita, del relato *Eleonora*, de Poe, es de las que dejan marcas en la mente de un niño que busca una luz para guiarse entre las tinieblas de su propio intelecto. Más tarde diría de Poe que era su «modelo» y su «Dios de ficción».

Con nueve inviernos, y salvo excepciones, como *La danza macabra* de Saint-Saëns, dejó de practicar y escuchar música clásica.

La mayoría de relatos que escribió en esa época y que destruyó más tarde, no acababan bien. Se diría que no era ajeno a la locura... su padre y después su madre, le mostraron que este Mundo no es un jardín de rosas y que, de serlo, tienen espinas y se acaban secando. Pero sobre todo aprendió que hay algo oculto, algo misterioso que mueve a los locos desde otra dimensión, contra lo que sólo cabe cierta solemnidad de espíritu.

Su pasión por las ciencias siguió un curso errático.

«A la edad de ocho años adquirí un fuerte interés por las ciencias, que surgió sin duda de las ilustraciones de aspecto misterioso que había en la sección de Instrumentos filosóficos y científicos, al final del Webster unabridged dictionary.»

Como en su casa satisfacían todos sus gustos, tuvo un pequeño laboratorio de química, su primera afición, en el sótano. En esa época sus aficiones eran tantas que es imposible recordarlas todas en esta pequeña biografía. Tras la química:

«...vino la geografía, con una extraña fascinación centrada en el Continente Antártico y otros reinos inexplorados de remotas maravillas.»

Y luego la astronomía, que:

«...eclipsó todos mis intereses hasta que cumplí los doce años.»

Some notes on a nonentity

Con doce años volvió a la escuela. Hizo amigos, y con ellos creó una agencia de detectives basada en las entonces novísimas historias de *Sherlock Holmes*, que les permitían jugar a perseguir a cualquiera que les pareciera sospechoso, armados de una lupa, unas esposas fabricadas con un cordel y una pistola de juguete.

Fue entonces cuando se hartó de fumar y lo dejó para siempre, cuando se cayó con la bicicleta, con la que recorría los pueblos cercanos, y se rompió la nariz, cuando leyó a Julio Verne, cuando fue feliz con su gato negro, cuando editó su propio diario, dedicado sobre todo a la química que acababa de descubrir, haciendo cuatro copias en carbón para su familia, cuando tocaba el tambor con sus amigos, cuando, con

trece años, le regalaron un telescopio. También fue cuando la economía familiar entró en crisis y vendieron los caballos y el coche, y cuando murió el abuelo.

Un viejo de catorce años

Después de la muerte de su abuelo, su madre y él tuvieron que trasladarse a un piso alquilado a pocas manzanas de la mansión familiar, que fue vendida por razones económicas. Lovecraft se quedó desolado, y se preguntaba que sería de él sin:

«...las habitaciones y vestíbulos, tapices, escaleras, estatuas y pinturas, sin patios y paseos y cerezos y fuente y arcos de hiedra y el establo y jardines y todo lo demás...»

Carta a J. V. Shea en 1934

hasta el punto de pensar en suicidarse, de una manera teórica, por supuesto, y buscó un método limpio y poco doloroso. Los venenos de su laboratorio eran dolorosos:

«...lo que más me tentaba era el cálido, poco profundo y rojizo río Barrington, en la parte oriental de la bahía, al que solía ir en bicicleta, por el deseo de alejarme lo más posible de la casa.»

Sprague de Camp

Lovecraft, Valdemar, 1992

Se dice que durante muchos años tuvo siempre a su alcance una botellita de cianuro.

Pero Lovecraft era demasiado curioso para abandonar este Mundo con tanta prontitud. Con trece años empezó a ir a la escuela secundaria de Hope Street. Sus aires de caballero le granjearon el respeto de los profesores y muy pronto las burlas de sus compañeros, que le llamaban Lovey.

Su delicada salud le instaba a evitar todo tipo de peleas, comunes entre los chicos entonces, y se las ingeniaba para apartarse de los problemas fingiendo una indiferencia que le acompañaría el resto de su vida.

Con catorce años dejó el instituto durante un curso por culpa de otra crisis nerviosa, y volvió a sus actividades extraescolares. A su periódico casero de química añadió otro de astronomía, envió artículos a los periódicos y escribió numerosos relatos, de los cuales sólo uno se salvó de la destrucción: *La bestia de la cueva*, escrito en 1905, inspirado en Edgar Allan Poe. En ese cuento, un hombre se pierde en una inmensa caverna y se le apaga la antorcha. En la obscuridad, se siente perseguido por una bestia. Enardecido por el miedo, la mata. Posteriormente, descubre que aquel ser degradado e informe que ha destrozado había sido alguna vez un ser

humano. Es su primer relato y ya tenemos una cueva y una antorcha que se apaga, dejando al protagonista a merced de sus oídos y de sus manos en una obscuridad total.

En cuanto a los artículos que envió a los periódicos, el 3 de junio de 1906, el *Providence Journal* publicó una carta suya en la que criticaba la astrología y defendía la ciencia pura. Su afición a las estrellas le llevó a publicar una columna mensual en el *Providence Evening Tribune*, generalmente la mención de las efemérides astronómicas del mes, y algunos artículos en otra revista, el *Pawtuxet Valley Gleaner*, en los que se planteaba cuestiones como la posible vida en la Luna y los viajes a Marte. Se atrevió incluso a criticar las teorías que proponían la existencia de canales en el planeta rojo, que entonces estaban de moda.

Por esa época, entre los quince y los dieciséis años, tenía un grupo de amigos con los que se reunía en el sótano de la casa de Chester Munroe. Allí celebraban banquetes y Lovecraft contaba historias de miedo. Cabe imaginarse qué comidas preparaban teniendo en cuenta los gustos de Lovecraft, que siguieron iguales toda la vida. Odiaba el pescado y casi todas las verduras y la leche. Le gustaban el queso, los helados y el café, que sólo por su color debía de ser muy significativo para él. Ya sabemos que los dulces le enloquecían, y aunque detestaba a los médicos y dentistas, no hay duda de que debió pasar por sus manos. Donald Wendrei, en su biografía *Lovecraft in Providence*, sugiere que su odio hacia el pescado y el mar se debe a una indigestión que sufrió de pequeño al comer pescado en mal estado.

La maquina de escribir

Cuando tenía once años, la madre de Stephen King, el rey del terror de los noventa, le regaló una vieja máquina de escribir Royal, con la que empezó a escribir sus primeras historias. Ese mismo año descubrió a Lovecraft en el desván, y conservó siempre la máquina, aunque el ordenador tomó el relevo a su tiempo. Cincuenta y dos años antes, H. P. Lovecraft, que a la sazón tenía quince, se compró una vieja máquina de escribir Remington con la que empezó a escribir usando los dos dedos, como casi todos los escritores. Conservó la máquina toda su vida, pero no le gustaba utilizarla; prefería las plumas de calidad que se deslizaban sobre el papel y le permitían su estilo fluido y rápido. Su letra, amplia, revela el carácter de alguien que ama la vida confortable y se muestra cordial, aunque ciertos perfiles filiformes reflejan astucia y un espíritu intrigante, y otros rasgos que se extreman revelan cierto radicalismo irreflexivo. En cualquier caso, odiaba la máquina de escribir como a todas las máquinas y como la causante de que se hubiera perdido la capacidad de leer cualquier letra escrita a mano, como la suya, que no todo el mundo podía entender.

En 1906 se compró una máquina de escribir usada Remington y volvió a la escuela secundaria de Hope Street, en la que aguantó dos cursos, lo suficiente para descubrir que la disciplina no le sentaba bien. Se vio asaltado de nuevo por crisis nerviosas, y se dio cuenta de que no podía realizar sus deseos. Hubiera querido estudiar astronomía, pero su poderosa imaginación le impedía reunir la

concentración necesaria para el estudio de las matemáticas. El álgebra se convirtió en algo imposible.

«En los años en que debería haber sido universitario, cambié de la ciencia a la literatura [...] leía todo lo espectral que podía encontrar –incluyendo los frecuentes sueltos extraños en revistas baratas tales como All Story y The Black Cat.»

Some notes on a nonentity

Ese año dejó de enviar artículos al *Gleaner*, y en 1908 lo haría al *Tribune*. En cambio, aumentó las ediciones de sus periódicos caseros a veinticinco ejemplares gracias a una multicopista.

En 1907 se compró una cámara fotográfica Brownie, pero aunque la conservó toda su vida nunca le sacó partido, ni siquiera para fotografiar la colección de armas que había heredado de su padre, y que le atraía sinceramente, como todo lo relacionado con las charreteras. También tuvo un fonógrafo, pero lo abandonó cuando oyó una grabación de su propia voz:

«...un graznido ronco...»

y su risa:

«...un áspero cacareo...»

Sprague de Camp

Lovecraft, Valdemar, 1992

Durante su etapa en la escuela siguió escribiendo, pero de todos esos años sólo se salvó *El alquimista*, de 1908, poco antes de la crisis, y no hubo ningún otro relato válido hasta 1917.

Empezó a tener de nuevo dolores de cabeza, indigestiones, se sentía cansado y deprimido, el frío le vencía, en invierno no podía salir apenas de casa, ya que con una temperatura ambiente inferior a los cero grados centígrados prácticamente se desmayaba, y los inviernos son realmente fríos en Rhode Island.

Rhode Island

Rhode Island es el estado que un aficionado a la variabilidad atmosférica diseñaría cuidadosamente. Apenas setenta kilómetros de envergadura al oeste de una profunda bahía repleta de islas e islotes en la situación perfecta. Frío en invierno, con una media en enero de 2 grados bajo cero; ventiscas y grandes nevadas. En verano hace calor, la media es de 22 grados centígrados; Lovecraft se sentía a gusto en las olas de calor, alardeando de que su organismo funcionaba como el de los reptiles y adquiriría la temperatura de la atmósfera. Con un tiempo tempestuoso,

las islas se ven a veces sacudidas por huracanes destructivos. Más de mil milímetros de precipitación convierten los valles de deposición glaciaria en yacimiento de lagos, y las colinas alargadas y suaves, en herbosos pastos o cerrados bosques.

«Mi hogar no estaba lejos de lo que por entonces era el límite del distrito residencial, de manera que estaba tan acostumbrado a los ondulantes prados, a las paredes de piedra, a los olmos gigantes, a las granjas abandonadas y a los espesos bosques de la Nueva Inglaterra rural como al antiguo escenario urbano.»

Aquel escenario «melancólico y primitivo» le fascinaba, ciertas «hondonadas selváticas y oscuras cerca del río Seekong» irreales y precursoras de un «vago horror» que se trasladó a sus sueños, y que se manifestaba especialmente en:

«...aquellas entidades negras, aladas y correosas que denominé night-gaunts [alimañas descarnadas].»

Some notes on a nonentity

Ideal para un aficionado, pero no para Lovecraft, a quien nunca interesó este aspecto más que como germen del terror, y permanecía encerrado en su casa a la espera de que las condiciones mejoraran.

No hay manera de saber con qué estaban relacionadas sus enfermedades, aunque pudieran tener algo que ver con su vicio por los dulces. Se dice que convertía el café en una correosa sustancia que hubiera podido caminar por sí sola.

En 1909 abandonó el colegio y la enseñanza secundaria, que no acabó a falta de año y medio, y se refugió en su casa como si hubiera hecho la promesa de no volver a abandonarla, y entre los 19 y los 23 años no hizo prácticamente nada. Dormía por las mañanas y escribía y leía –sobre todo leía–, por las tardes y por las noches, a Edgar Allan Poe, a todos los autores góticos que le servirían de inspiración y todas las revistas que podía –eran los tiempos de Burroughs: *Bajo las lunas de Marte*, *Tarzán de los monos*–, alejado de un Mundo que no le interesaba, o al que no podía enfrentarse.

La vida en la sombra

Esos años, en los que permaneció prácticamente encerrado, se iniciaron con un agotamiento insano que se repetiría varias veces a lo largo de su vida. A finales de 1909 tuvo el sarampión. De todos modos, tenía que ganarse la vida de alguna manera, e intentó aprender química una vez que se vio incapaz de dedicarse a la astronomía. Se embarcó en un curso de esta ciencia por correspondencia, aunque su destino era el fracaso. Demasiadas afloraciones tempestuosas en su mente le impedían concentrarse en banalidades como el aprendizaje de la química orgánica, y después de un accidente con fósforo, en el que casi pierde un dedo, dismanteló el laboratorio del sótano y se dedicó a leer y escribir exclusivamente. Había intentado

pintar, como hacían su madre y su tía mayor, Lillian, que así mataban el tiempo, pero no pudo continuar. Cualquier cosa que requiriera la paciencia de un largo aprendizaje le estaba prohibida.

Vivir encerrado con su madre debió de ser una experiencia angustiosa. La mujer tenía los nervios cada vez más desatados; de cualquier problema hacía una cruzada; era extraordinariamente posesiva, y vigilaba a su niño como si cualquier soplo de aire fuera a llevárselo. Le había convencido de que era tan feo que tenía que ocultarse y, de hecho, ésta es la idea que algunos vecinos tenían de Lovecraft: un muchacho que se ocultaba para no dejarse ver. La verdad es que le molestaba la luz y prefería las horas nocturnas, aunque esa puede ser una tendencia natural en alguien que no tiene obligaciones de horarios, que no puede conciliar el sueño por las noches porque permanece en la cama hasta la hora de comer. Cuando se levantaba y se ponía a escribir le molestaba la luz y cerraba las cortinas para simular continuidad con la noche anterior, lo cual no es extraño, porque siempre ha habido escritores que han preferido aislarse del mundo exterior y observar la menor porción de su entorno real para describir los productos de su imaginación, sobre todo si la acción transcurre en entornos lúgubres y siniestros subterráneos.

Pero Lovecraft no debía ser tan raro como aparentan estos hábitos. Dicen que no saludaba a los vecinos, que bajaba la cabeza y andaba deprisa, sumido en sus pensamientos, pero esto es propio de los comentarios de vecinas. De las pocas cosas que sabemos sobre ese período, una es que conocía a todos los gatos del vecindario, con los que se llevaba admirablemente bien, y otra es que detestaba a los «*ruidosos y babeantes perros*».

El periodista aficionado

En 1913 Lovecraft empezó a despertar de su letargo y a relacionarse con el mundo. Tenía 22 años y no era un muchacho ignorante, pero tan puritano que decidió enviar una carta de cinco páginas contra los escritos amorosos de Fred Jackson, autor romántico muy popular en su tiempo, a la revista *The Argosy*. Esta la publicó y generó un alud de respuestas. Lovecraft lo encontró divertido, y respondió con un poema contra las novelas amorosas que generó nuevas contestaciones. Se hizo conocido enseguida entre los lectores por su rebuscado lenguaje, y los editores de la cadena Munsey decidieron contar con él para publicar cartas y artículos en sus revistas *The Argosy* y *All-Story*, en las que escribió hasta los treinta años. De hecho, escribía tanto que utilizó numerosos seudónimos para no hacerse demasiado pesado con los lectores. Escribía sobre literatura, criticaba a unos autores, enaltecía a otros y expresaba sus opiniones.

Un pálido aspecto

Lovecraft tenía la palidez propia de los noctámbulos que rehuyen el Sol, sobre todo creyendo, como creía él, que el color tostado de la piel era propio de plebeyos que trabajaban al aire libre. Medía casi metro ochenta, era de recia constitución, aunque tenía los hombros caídos y se obstinaba en la delgadez. Tenía las piernas muy largas, el rostro huesudo, alargado, de pronunciada mandíbula –su rasgo más destacable– y una nariz notable, así como unas manos largas y finas, propias de alguien que no ha trabajado nunca, y frías, otro rasgo de su tipo reptiliano. Siempre iba bien afeitado y detestaba la barba y el bigote, aunque podía haber ocultado su rostro, si es que alguna vez llegó a molestarle, tras ellos. Muy conservador en la ropa, llevó los trajes de su padre mientras aguantaron, que a todos parecían anticuados, con un lazo negro que luego substituyó por una corbata negra. Nunca se le hubiera ocurrido salir a la calle en mangas de camisa, aunque con los años y ante la escasez no le importó llevar trajes viejos o arrugados, a ser posible oscuros.

Animado por esta entrada espectacular en el ruedo, empezó a publicar una columna de astronomía en el *Providence Evening News*, hasta que cuatro años después, ese periódico se pasó a los demócratas y lo abandonó porque iba en contra de sus ideas. Por otro lado, su amigo de la infancia, Chester Munroe, le ayudó a publicar una serie de artículos en el *Gazette News* de Asheville, Carolina, en los que se explicaba sobre mitos clásicos y astronomía.

Es curioso lo que llegó a publicar en esa época sobre temas que tardarían aún algunos años en desarrollarse:

«La humanidad, con sus pomposas pretensiones, se hunde en la más completa nihilidad cuando se contempla en relación con los impenetrables abismos de infinitud y eternidad que se abren a su alrededor.»

Sabemos que en su momento leyó los escritos de Nietzsche sobre el nihilismo, que aún estaban calientes en Alemania y que el nazismo se apresuró a propagar. Por otra parte, todavía no había leído a Einstein, quien llegaría a influenciarle sobremanera, cuando escribió:

«El período entero de existencia de la humanidad, o del Sol y del Sistema solar, o del mismo Universo visible, no es sino un instante efímero en la historia de las esferas orbitales y de las corrientes del éter que componen toda creación, en una historia que no tiene principio ni fin.»

Sprague de Camp

Lovecraft, Valdemar, 1992

En 1914 descubrió la UAPA, *United Amateur Press Association*, y se unió a ella. La UAPA era una organización epistolar de alcance nacional para literatos noveles que quisieran publicar trabajos por su cuenta, y empezó a colaborar y a escribirse con otros aficionados sin necesidad de salir de casa. En 1915 se creó la asociación local de periodistas aficionados, la PAPC, *Providence Amateur Press Club*, y Lovecraft se mostró encantado de colaborar. Entusiasmado, ahora que tenía un círculo de

lectores asegurado, preparó su propia publicación, *The Conservative* (*El Conservador*), cuyo primer número, como veremos enseguida, no tiene desperdicio.

Mientras, él y su madre seguían viviendo de la herencia que les había dejado su padre. A nuestro hombre no le preocupaba el dinero, pues estaba convencido de que un caballero lo es por sí mismo, sin necesidad de demostrar nada, y sin tener que soportar la vileza de trabajar para ganarse la vida.

El racismo de *El Conservador*

Lovecraft publicó el primer número de *El Conservador* cuando tenía 24 años. Él mismo reconoció muchos años después que su formación había sido equivocada y se arrepentía de algunas de sus opiniones, escogidas por motivos estéticos antes que por motivos racionalmente pensados.

En la primera página de *El Conservador*, del que hizo una tirada de poco más de doscientos ejemplares, Lovecraft defendía la arcaica ortografía inglesa que se estaba tratando de reformar para hacerla más asequible a todo el mundo. En la segunda página escribió un largo editorial racista titulado «*El crimen del siglo*»:

«El teutón es la cima de la evolución. [...] Al rastrear la trayectoria del teutón a lo largo de la historia medieval y moderna, no encontramos excusa posible para negar su real supremacía biológica. [...] Sus innatas cualidades raciales le han llevado a la preeminencia. No hay rama de la civilización moderna que no sea obra suya. [...] En los países cuya población es principalmente teutónica, contemplamos una prueba sorprendente de las cualidades de la raza: Inglaterra y Alemania son los supremos imperios del Mundo. La historia de Estados Unidos es una larga alabanza al teutón, y seguirá siéndolo si logra atajar a tiempo la inmigración degenerada y preservar el carácter primitivo de la población. [...] La mentalidad teutónica es dominante, sobria, justa. [...] Los ingleses y los alemanes son hermanos de sangre, descendientes de los mismos duros antepasados adoradores de Wotan...»

Y así varias páginas, sin la menor concesión a la civilización mediterránea, sin pararse a pensar que cuando se sucedían las culturas egipcia, asiria, sumeria, persa, griega y romana, los teutones era nómadas y pastores que estaban muy lejos de aportar algo a la civilización, y sólo recientemente, después de los árabes, los chinos y los hindúes, recogieron el testigo, favorecidos por circunstancias que Lovecraft estaba muy lejos de analizar. Por supuesto, vivía en una época en que estos sentimientos no estaban mal vistos e incluso había una gran parte de la población que los aprobaba.

La educación victoriana que recibió en casa, y ciertas lecturas equivocadas, le llevaron a esa postura intolerante y extraña en una persona tan inofensiva como Lovecraft, que siempre se mostró encantador con sus amigos, fueran de la raza que fueran. Era como si dos personas convivieran en él. Michel Houellebecq, en su libro

sobre Lovecraft, *Contre le Monde, contre le Vie*, considera que el origen de ese racismo está en el miedo:

«Autor fantástico (y uno de los más grandes) devuelve con brutalidad el racismo a su origen esencial, su origen más profundo: el miedo... persuadido de la superioridad de sus orígenes anglosajones, no siente por las otras razas más que un desprecio lejano.»

y ese miedo le lleva a:

«...un delirio progresivo de masoquismo y de terror que concluye pidiendo masacres.»

las mismas que se producen en sus relatos. La transposición, dice Houellebecq, es total. A su materialismo, que ya conocíamos pues Lovecraft no cree en nada –salvo en su educación victoriana–, se une su *«racismo obsesivo»*, que inventa criaturas de pesadillas inspiradas en seres reales.

Pero no todo el mundo piensa igual con respecto a su tendencia racista. Sus amigos consideraban que era una pose, sobre todo August Derleth, que siempre lo defendió. De todos modos, el racismo siempre se puede considerar una postura, hasta que los actos demuestran lo contrario. Lovecraft hablaba y escribía mucho, pero nunca tuvo ocasión de comportarse como un racista con sus actos. Y a nadie se le ocurriría, sin ser aleccionado, que esas criaturas demoníacas de ojos rasgados que figuran en sus relatos son orientales disfrazados de monstruos.

La opinión más generalizada es que se trataba de un hombre confundido por lecturas no adecuadas, que se había construido un mundo propio en el que se sentía a gusto, un mundo lleno de mentiras, como una de aquellas casetas repletas de autómatas que abundaban en la vieja Europa. Incluso la Primera Guerra Mundial, con sus desastres, se contemplaba de manera romántica desde las colinas de Providence, como si la sangre fuera salsa de tomate.

Un hombre contradictorio

En 1915 la tía Lillian se quedó viuda y empezó a visitar con frecuencia a Lovecraft y a su madre. Alguno de sus amigos recordó después haberlo visitado y haberse encontrado con las dos señoras atendiendo celosamente al muchacho para que no le faltara de nada. No hay duda de que Lovecraft estaba demasiado protegido y de que necesitaba un poco de Mundo para airearse y cambiar de ideas. En el número dos de *El Conservador*, además de defender el militarismo y atacar a Walt Whitman por tomarse demasiadas licencias, tanto en el aspecto poético como en el erótico, escribió afirmaciones racistas tan aberrantes como éstas:

«El negro es biológicamente inferior a todas las razas blancas y hasta mongólicas. [...] El Ku-Klux-Klan, ese grupo noble [...] que salvó de la destrucción a la mitad de nuestro país...»

No obstante ya hemos dicho que en esa época estas opiniones no estaban mal consideradas. Lo más curioso es que uno de los primeros amigos que tuvo gracias a sus publicaciones fue un librero judío que escribía poesías, llamado Sam Loveman. Desde que lo conoció, nuestro amigo quedó encantado. El género humano, que consideraba miserable en sus delirios literarios, era en realidad su gran atracción, en una relación de odio y amor que sólo a veces se equilibraba perfectamente. Lovecraft decía de su amigo judío:

«Es encantador, refinado, delicado, sensible y estético. [...] Loveman convierte el lenguaje en música, línea, color...»

Carta a A. T. Renshaw, 1922

Sin embargo, siguió escribiendo invectivas contra los judíos y declaró a Loveman como una excepción porque lo conocía.

Lovecraft se había construido un escenario fantasmagórico en el que se había metido voluntariamente y en el que estaba atrapado. Estaba tan lleno de contradicciones que se inventó mundos imaginarios para huir de una realidad que nunca dejó de interesarle, y hemos de considerar simplemente una puesta en escena frases como aquella que encabeza uno de sus relatos y que empieza:

«La vida es algo espantoso...»

La verdad es que cualquiera que lea sus relatos se dará cuenta de que a Lovecraft le interesaba prácticamente todo en este Mundo, y si no lo recorrió de punta a punta fue por falta de medios.

Lovecraft tenía una colección de armas que heredó de su padre, y que fue vendiendo poco a poco, seguramente porque necesitaba dinero. No sé por qué digo esto ahora, pero resulta difícil imaginar a este hombre ejerciendo la más mínima violencia. La primera vez que salió a cazar mató una ardilla, y se negó a disparar en adelante contra animal alguno.

El indescriptible esplendor de escribir de nuevo

En 1917 fue elegido presidente de la UAPA. Su trabajo consistía en seleccionar los artículos más interesantes y responder a las cartas, lo que facilitó que hiciera algunos amigos con los que intercambiar relatos y opiniones sobre los temas más diversos. Algunos de esos colegas llegaron a visitarle, y Lovecraft disfrutó enseñándoles los elementos más destacables de la arquitectura de Providence. El hecho de que los artículos y relatos que se publicaban fueran inmediatamente contestados y comentados por otros aficionados favorecía que los autores

conocieran sus errores y que sus ideas evolucionaran. En este sentido, aunque Lovecraft acabó cediendo en muchas cosas, como aceptar que la religión era necesaria para ciertas personas, aunque no para él, durante muchos años mantuvo sus pretensiones racistas y militaristas.

Cartas a la hora del resplandor

Lovecraft se tomaba muy en serio las cartas, que procuraba contestar inmediatamente, por eso escribía de ocho a diez diarias. Su extensión era de un mínimo de cuatro páginas y un máximo de sesenta o setenta. Prefería relacionarse de este modo que recibir o hacer visitas, situaciones que le desagradaban profundamente. A veces escribía la respuesta en el dorso de la misma carta. Siempre añadía al nombre de la persona la abreviatura *Esq.*, de *Esquite*, que significa Señor o Don y que sólo se usa en Gran Bretaña. Cuando tenía confianza transformaba en apodos los nombres de sus amigos, como BhoBlok por Robert Bloch, y cuando sus relatos circularon ampliamente entre sus conocidos utilizó fechas imaginarias extraídas de ellos, como:

«Kadath de la inmensidad fría: hora de las alimañas descarnadas.»

Sprague de Camp

Lovecraft, Valdemar, 1992

En las cartas hablaba de todo y gustaba de los juegos de palabras. En general, eran muy apreciadas.

Para mostrarse coherente con sus exaltadas opiniones, en mayo de 1917, decidió alistarse para combatir contra el imperio alemán en la Primera Guerra Mundial. Cuando su madre se enteró de que se había alistado, recurrió al médico de la familia, que conocía al médico encargado del alistamiento, y Lovecraft fue declarado inútil total y devuelto a su casa, bajo la estricta vigilancia de su madre. Entre las trincheras, donde hubiera estado rodeado de bravos teutones despedazándose mutuamente, y un buen dormitorio caldeado, convenientemente surtido de vasos de leche y dulces, Lovecraft tuvo que conformarse con esto último. Es muy probable que el horror —esta vez real— del frente de batalla le hubiera curado definitivamente de sus pretensiones belicistas.

De todos modos no tuvo mucho tiempo para lamentarse, pues su cargo en la UAPA le proporcionó un trabajo ingente, que le gustaba, y pronto encontró la colaboración de un amigo: Rheinhart Kleiner. Cuando consiguió poner un poco de orden entre las diferentes facciones de escritores, y ahora que tenía acceso a todo lo que se escribía en esos momentos, Lovecraft repasó sus propias obras y consideró que había llegado el momento de probar cosas nuevas. Ensayó con un par de poemas y abandonó la poesía georgiana. La fantasía le daba un poco de miedo, tal vez porque sabía que sería criticado despiadadamente. No obstante, en 1917, escribió *La tumba*, y cuando vio que el relato era aceptado escribió *Dagón*. Éste último se publicó en 1919 en la revista para aficionados *The Vagrant* (*El vagabundo*), que

publicaba otro de sus amigos, Paul Cook, en New Hampshire. *La tumba* se publicó en la misma revista en 1922.

Hasta 1918 no escribió otro relato que había de trascender: *Polaris*, publicado en 1920 en la revista *Philosopher*, de otro de sus amigos, Alfred Galpin. También escribió un poema titulado *Los pantanos de Ipswich*, que vendió a la *National Magazine*, y fue la primera obra por la que obtuvo dinero. Mientras, seguía escribiendo artículos.

Ese mismo año su prestigio hizo que algunos de sus colegas escritores le pidieran que hiciera de corrector de sus escritos, y le ofrecieron pagarle por ello.

También tuvo sus malos momentos. En una carta enviada a Alfred Galpin, en 1918, le habla sobre el cansancio que le invadía a veces:

«A veces, el mismo esfuerzo de incorporarme me resulta insoportable; el menor esfuerzo adicional me produce una especie de pesado agotamiento que se traduce en una falta de brillantez y en una incoherencia en mi producción literaria y epistolar [...] gran parte de mi fuerza la consumo permaneciendo sentado o paseando.»

Sin duda exageraba, y estas palabras se refieren a alguien que se exigía demasiado, y que cuando no se sentía a la altura de lo que esperaba de sí mismo se hundía en una depresión que llevaba aparejada todo tipo de dolencias físicas, ayudadas de sus malos vicios: uno de sus amigos encontró la bañera de su casa llena de cajas de bombones vacías, un buen motivo para tener pesadillas. En esa época revisó todos sus poemas, más de setenta, y sus relatos, y la mayoría le parecieron nefastos.

Sus sueños estaban demasiado alejados de la realidad. En *Más allá del muro del sueño*, de 1919, escribe:

«Muros, columnas y arquivadas de fuego viviente resplandecían cegadores alrededor del lugar donde yo parecía flotar en el aire, y se elevaban hasta una cúpula de altura infinita e indescriptible esplendor.»

Descender a la prosaica mundanidad tenía que ser sumamente doloroso para él.

El corrector y la madre enferma

A partir de 1918 Lovecraft empezó a ganar algún dinero haciendo correcciones. Revisaba los escritos de sus colegas aficionados a la literatura que no publicaban en editoriales profesionales. Se dedicó el resto de su vida a este tipo de trabajo. Sus enmiendas abarcaban diferentes aspectos, desde ortografía, puntuación y gramática únicamente, pasando por una revisión extensa, con una mejora de la estructura del libro y la aportación de ideas nuevas, a una nueva redacción, e incluso reescribiendo el texto completo a partir de la idea original. Los precios que cobraba eran de aficionado, muy bajos, hasta el punto de que por algunas novelas que volvió a

escribir enteras recibió diez veces menos de lo que cobró luego su autor por la editorial a la que le vendió el libro.

Era tan despreocupado con el dinero que a veces devolvía cheques porque consideraba que no se había ganado el dinero. Gastaba tres dólares a la semana en comida y aseguraba que podía pasar un mes con sesenta dólares, conservaba la misma ropa muchos años, afilaba las cuchillas de afeitar para no tener que comprarse otras, no tenía coche ni vicios y no necesitaba más dinero. Nos recuerda a uno de los grandes genios que vivía al otro lado del océano, Albert Einstein, que despreciaba de igual modo el dinero, olvidando los cheques que hacía servir de punto de lectura en los libros, aunque las circunstancias fueran absolutamente distintas, pues el genio alemán ya había empezado a ganar dinero en abundancia y a ser muy popular, incluso en Estados Unidos.

Los libros que corregía y escribía eran de todo tipo: libritos y folletos para un charlatán que se ganaba la vida dando conferencias o relatos para una poetisa en el lenguaje que en esos momentos más le inspiraba, el de Lord Dunsany:

«Más allá de la Vía Láctea y de los ríos arinurios hay ciudades enteras de ámbar y calcedonia, y sobre sus cúpulas de múltiples caras se reflejan las imágenes de hermosas y extrañas estrellas.»

Sprague de Camp

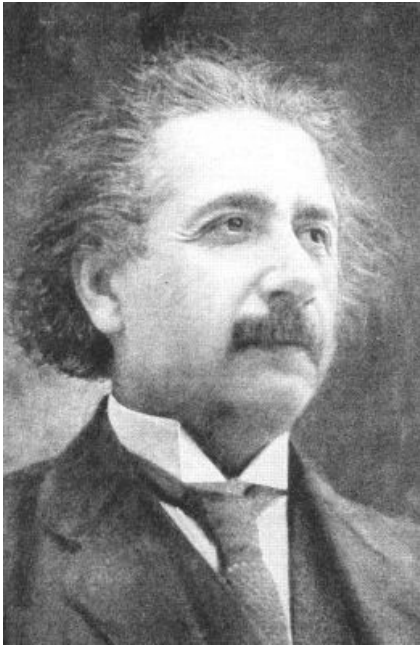
Lovecraft, Valdemar, 1992

prosa poética recargada que apenas puede satisfacer durante cinco minutos a un lector impaciente y exigente.

Pero Lovecraft tenía otros problemas, además de dedicarse a la lectura y a la escritura que eran sus grandes pasiones. Su madre estaba cada vez peor de los nervios. Su histeria llegó a extremos insostenibles en 1919, y tuvo que ser ingresada en el Butler Hospital de Providence para enfermos mentales.

Lovecraft quedó al cuidado de su tía Annie, que hacía un par de años había abandonado a su marido por alcohólico y se había instalado en casa de Lovecraft con su madre. Annie, que tenía cincuenta y dos años, se había casado treinta años antes con el escritor y periodista Edward Francis Gamwell, que había llegado a director del *Chronicle* de Cambridge, Massachusetts. Tuvo dos hijos, un niño que murió de tuberculosis cerca de la veintena, antes de que su marido cayera en el vicio de la bebida, y una niña que murió días después de nacer. A esa mujer de carácter forjado en la desgracia sólo le quedaba su sobrino. Su otra tía, Lillian, se casó en 1902, con cuarenta y cinco años, y en 1919 ya estaba viuda. No había tenido hijos y sólo le quedaba, igualmente, su sobrino. De modo que Lovecraft, cerca de los treinta años, estaba bien –tal vez demasiado– protegido.

Lovecraft y Einstein



La prueba de que Lovecraft y sus amigos habían leído a Einstein está en sus escritos. El científico alemán aparece citado en *El susurrador en la oscuridad*, de 1930. Akeley, el corresponsal del profesor que narra la historia, le dice en una carta:

«¿Sabía usted que Einstein estaba equivocado, y que ciertas fuerzas y objetos pueden moverse a una velocidad superior a la de la luz?»

En el relato *Los sueños de la casa de la bruja*, el protagonista ha leído a Einstein, Planck y Heisenberg, y está seguro de que existe una cuarta dimensión a través de la cual se puede viajar por el espacio-tiempo. Por otro lado, su amigo Frank Belknap Long, en *Los perros de Tídalos*, una de las mejores aportaciones a los mitos, sitúa las obras de Einstein junto a las de otros místicos, y lo califica como:

«...un sacerdote de las matemáticas trascendentes... un profundo místico, un explorador de reinos inmensos cuya misma existencia sólo ahora se empieza a sospechar.»

No hay que olvidar que Einstein recibió el Premio Nobel en 1921 y que a partir de ese momento se hizo conocido para el gran público en todo el mundo.

Durante la hospitalización de su madre, que duró dos años hasta su muerte, en 1921, Lovecraft siguió escribiendo para publicaciones de aficionados, lo que ahora llamaríamos *fanzines*, revistas de barrio hechas por un grupo de amigos, generalmente muchachos. En la época de Lovecraft, en que no se contaba con los medios técnicos actuales, estas revistas tenían un carácter más heterogéneo ya que junto a las historias de fantasmas podían aparecer artículos de carácter académico como *«Idealismo y materialismo»*.

Una monstruosidad en el espejo

Lovecraft leyó a Schopenhauer y continuó con Nietzsche, a quien no se tomó demasiado en serio. Admiraba el trabajo de Freud, pero no dudó en calificarlo de *«simbolismo pueril»* en su relato *Más allá del muro del sueño*, de 1919. En septiembre de ese mismo año leyó *El tiempo y los dioses*, de Lord Dunsany, y asistió a una conferencia del escritor irlandés en Boston. Quedó impresionado por

aquel hombre alto y delgado, que creaba mundos imaginarios llenos de dioses y héroes imperfectos, impulsivos y emocionales:

«Cuando Thangobrind, el joyero, oyó aquella ominosa tos, se volvió hacia el angosto camino. Era un ladrón de gran reputación, protegido de encumbrados y elegidos, pues lo más pequeño que había robado era un huevo de Moomoo.»

Lord Dunsany

Thangobrind, el joyero,

En diciembre de ese año escribió un cuento titulado *La declaración de Randolph Carter* que inauguraría una serie de relatos oníricos de vasto alcance, inspirado en un sueño que tuvo en relación con su correspondiente y amigo Samuel Loveman.

Lovecraft se sintió tan inspirado durante esos años que entre 1920 y 1921 escribió al menos dieciséis relatos válidos. De 1920 destacan *La nave blanca*, *Arthur Jermyn*, y *Los gatos de Ulthar*, y de 1921 *La música de Erich Zann*, y *La ciudad sin nombre*. Este último inaugura el ciclo de Cthulhu, donde se menciona por primera vez a Abdul Alhazred, el creador de *El Necronomicón*, recuperando el nombre que adoptó cuando siendo un niño de seis años se proclamó musulmán después de leer *Las mil y una noches*. De ese modo, la infancia le alcanzaba de nuevo a través de un agujero en el tiempo o, dicho de otro modo, el dragón se enroscaba sobre sí mismo.

Locura y muerte en el Butler hospital

En febrero de 1921 Lovecraft fue a Boston para dar una conferencia sobre el periodismo no profesional. En ese viaje conoció a una mujer de gran personalidad: se llamaba Sonia Haft Greene. A Lovecraft le pareció una mujer impresionante por su carácter, que tenía interés en introducirse en el periodismo aficionado publicando su propio periódico, pero no le atraía físicamente.

Su madre, que seguía en el hospital, estaba harta de la vida y se la amargaba a él. Es probable que esa fuera una de las razones por las que ese año viajaba con tanta frecuencia a Boston. Quizás huía de tanta amargura. El 24 de mayo Susie murió de inflamación de la vesícula en el hospital Butler.

Dicen que Lovecraft le tenía cierta alergia a los hospitales y no se había mostrado muy generoso visitando a su madre en su lecho de muerte. Es posible que esto le provocara cierto remordimiento. Lo cierto es que ese contacto con la muerte le mostró una vez más la insensatez de la existencia humana. Es lo mismo que nos pasa un poco a todos, que cuando acontece la muerte de nuestros padres descubrimos que el resultado de toda una vida de esfuerzos concluye en la desintegración. No obstante, sus tías hicieron cuanto estuvo en sus manos para consolarle. Lillie, la mayor, se mudó definitivamente a su vivienda, y se instaló con

Annie. Lovecraft ya tenía treinta y un años, y era incapaz de hacer otro trabajo que no fuera escribir y corregir.



LILLIE Y ANNIE
SUS TÍAS

En julio ya estaba de nuevo en Boston, y poco después recibía el encargo de un colega, G. J. Houtain, para que escribiera una serie de seis relatos encadenados de terror que se publicarían el año siguiente en su nueva revista profesional, *Home Brew*, titulados *Cuentos espeluznantes*, y más tarde reeditados como *Herbert West, reanimador*. Los relatos, sobre una especie de Frankenstein desmañado capaz de dar vida a inmundos cadáveres y de ser devorado después por ellos, derivan a una conocida película llamada *Reanimator*, basada en este espeluznante relato. La película de Stuart Gordon es humorística y terriblemente sangrienta, pero tiene poco que ver con la historia de Lovecraft.

Sonia Greene



Nacida en 1883 de una familia judío-ucraniana, Sonia tuvo una vida muy activa y muy distinta de la de su futuro segundo marido. Su padre la abandonó muy pronto, y su madre, después de dejarla una temporada con sus hermanos en Liverpool, se la llevó a E.E.U.U. con nueve años. Empezó a trabajar de modista con 13 años. A los 16 se casó con un judío ruso de mal carácter con el que tuvo dos hijos, uno de los cuales murió enseguida. Divorciada de su marido, se estableció con su hija en casa de su madre, en New York. Varios años después se interesó por el periodismo aficionado, se inscribió en la UAPA y conoció a Lovecraft. Tenía 38 años y una hija de 16. Entonces era directora de una tienda de confecciones, ganaba un buen sueldo y tenía muchas amistades. Cuando se separaron, Sonia

destruyó todas las cartas de Lovecraft excepto una en la que razonaba sobre el amor como si fuera un concepto matemático.

Un creador enamorado

Lovecraft no había dejado de escribirse con Sonia desde que se conocieron en Boston, si bien como corresponsales con las mismas aficiones. La ilusión de ella, ya que tenía dinero, era publicar, como así hizo, su propio periódico aficionado: *The Rainbow (El Arco Iris)*, cuyo primer número llevaba un artículo de Lovecraft titulado «*Nietzscheismo y realismo*», en el que cargaba contra todo tipo de gobierno. Sonia

debió quedar impresionada, pues en un viaje a Providence, por negocios, llamó a Lovecraft para que le enseñara la ciudad. Y éste fue sólo el primero de una serie de encuentros del presunto racista con una despreciable judía –Lovecraft alababa a los nazis continuamente– que sus tías no acababan de comprender.

Nuestro hombre siguió publicando relatos. En uno de ellos, titulado *El sabueso*, dos amigos instalan un museo de los horrores en el sótano de su casa. Buscando restos con algún contenido terrorífico para tan extraña afición, descubren, en un cementerio, un amuleto que les recuerda al *Necronomicon*, que poseen en su casa. Resulta sorprendente que en un relato anterior, *La ciudad sin nombre*, mencionara a su autor y no al libro. Eso demuestra que debió de haber escrito algún otro relato sobre el tema que ha desaparecido, o que poseyó en realidad el libro que no se había atrevido a mencionar antes. Esta segunda hipótesis es poco probable, aunque sea terriblemente atractiva.

En primavera Sonia convenció a Lovecraft para que fuera a New York, y a primeros de abril emprendió el viaje más largo de su vida. En la gran manzana pasó una semana estupenda con sus amigos, Loveman, Kleiner, Houtain, y conoció a Frank Belknap Long, que entró inmediatamente en el círculo de Lovecraft. Frank, que tenía 20 años, fue uno de los primeros descubrimientos de *Weird Tales*, escribió poesía y ciencia-ficción, y contribuyó al ciclo de los mitos con *Los perros de Tíndalos*, pero no tuvo mucha fortuna en la vida y murió en la pobreza con noventa años.

Lovecraft recorrió la ciudad con sus amigos, buscando edificaciones antiguas, visitando museos, criticando los barrios de inmigrantes, dejándose maravillar por los rascacielos, inspirándose para crear sus laberínticas ciudades en un marco perfectamente ordenado. Sonia descubrió lo cariñoso que era con los gatos y se lamentó de que no fuera tan cariñoso con las personas. Lovecraft debió sentir el contacto de una mano ardiente en el corazón. Fueron a un restaurante italiano, comió los espaguetis que tanto le gustaban y luego fueron al teatro, a ver una revista. Después, se despidieron. Pero poco después, Sonia le invitó a visitarla en el pueblo de Magnolia, donde estaba en viaje de negocios, cerca de Providence, y se supone que Lovecraft recibió el primer beso desde su infancia, con treinta y dos años, como él mismo reconoció sinceramente colorado. En junio escribió un relato con ella titulado *The horror at Martins Beach*.

Ese verano visitó a sus amigos Alfred Galpin y Loveman, en Cleveland, Ohio, y, aunque no le gustó el paisaje de las llanuras, conoció a los miembros del círculo literario de la ciudad. Oyó hablar por primera vez de Clark Ashton Smith, que llevaba una vida tan retirada como la de Lovecraft, en Auburn, California. Compartía con él la idea de que ambos podían realizar viajes astrales sin la ayuda de ningún tipo de drogas.

Smith escribía poemas, dibujaba, esculpía y pintaba por afición. Era un lobo solitario que enseguida congenió con Lovecraft, apenas éste empezó a escribirle desde Cleveland, alabando sus pinturas y sus versos.

A su regreso de Cleveland, Lovecraft volvió a pasar por New York, donde estuvo varios días, y de nuevo volvió a Providence. En ese tiempo siguió escribiendo para otros, pronunció conferencias y amplió su círculo de amigos. También continuó

diciendo tonterías a favor del fascismo y en contra de la humanidad en general, de la que, decía, sólo admiraba sus obras.

A finales de 1922, y debido al éxito de *Reanimator*, el mismo editor, Houtain, le encargó otra serie de relatos para la revista *Home Brew*. Cuatro episodios de unas cinco o seis páginas cada uno, con el título conjunto de *El horror oculto* (*The Lurking Fear*). En esta aventura, un investigador bastante atrevido va en busca del horror que se oculta en la montaña de las tempestades. Todo el relato está sumido en profundas criptas, en bosques pavorosos y las tormentas son perennes:

«...recorrimos en un automóvil millas y millas de bosques primordiales, [...] robles monstruosos e hinchados cuyas raíces se retorcían como culebras, [...] tentáculos que emergen de las profundidades; insanos relámpagos, [...] muros infernales, [...] hiedra maligna, [...] arcadas demoníacas ahogadas por una vegetación henchida de hongos.»

La revista de las historias extrañas

La idea de publicar una revista dedicada exclusivamente a la ciencia-ficción llevaba tiempo planteándose en los círculos de aficionados. En 1919 se hizo un intento con *Thrill Book* (*El libro de las ilusiones*), pero tuvo una vida de sólo varios meses. En 1922 la idea se le ocurrió a Clark Henneberger, editor de una revista de humor, *College Humor*, y admirador de Edgar Allan Poe. Henneberger contrató a Edwin F. Baird para que dirigiese una revista que se llamaría *Weird Tales* (*Historias extrañas*), en la que sólo habría relatos de ciencia-ficción y fantasía.

El primer número de la revista apareció en marzo de 1923. Los amigos de Lovecraft le convencieron para que enviase cinco relatos, a los que añadió una carta en la que no se mostraba demasiado interesado en publicar por dinero, con lo que daba a entender que si estaban interesados en su obra, debía de ser libre para publicar según su voluntad. No tenía mucho dinero, pero odiaba escribir por encargo, aunque eso es lo que llevaba haciendo durante algún tiempo para otros. Lovecraft era bueno, y Baird se mostró encantado con los relatos, pero le pidió que los pasara a máquina, pues los había enviado todos escritos a mano. Esto representaba un gran esfuerzo para nuestro hombre, pero también representó el inicio de una nueva etapa en su carrera, ya que, a pesar de que le provocaba dolores de cabeza el hecho de tener que ir contra sus principios y trabajar por dinero, durante los próximos dos años escribió varios poemas y relatos que fueron publicados por la revista.

En verano de 1923 hizo amistad con una familia de Providence, los Eddy, de edad parecida a la suya, dispuestos a pasear con él y a escuchar sus historias. Clifford Eddy, que también era aficionado a la literatura, le ayudó en su trabajo de corrector, y él a su vez le corrigió alguna historia que aquél publicó más tarde en *Weird Tales*, como *Los amados muertos*. Su esposa, Muriel, le pasaba algunos escritos a máquina, lo cual, por lo que sabemos ahora, Lovecraft debió agradecer profundamente.

Relatos y sombreros para un matrimonio

En febrero de 1924 escribió a *Weird Tales* una carta terrible:

«Mis características dominantes son la inutilidad y la ineficacia. Jamás llegaré a nada porque no me importan lo bastante la vida y el mundo...»

en respuesta a una demanda de más relatos.

Una vez más, estaba deprimido, pero los cambios que se producían a su alrededor no cesaban. La revista, tratando de superar sus problemas económicos, contrató al famoso ilusionista Erich Weiss, conocido como Harry Houdini, que en 1900 había dejado el oficio de payaso por el de ilusionista, espiritista y escapista. Houdini era tan popular que *Weird Tales* le propuso escribir una historia junto con Lovecraft.

Apenas acabado el borrador de *Prisionero de los faraones*, y después del esfuerzo de pasarlo a máquina, Lovecraft marchó a toda prisa a New York para casarse, pero se durmió en la estación y con las prisas olvidó la copia escrita a máquina.

Prisionero de los faraones

Cuando Harry Houdini le explicó lo que le había sucedido en Egipto al editor de la revista *Weird Tales*, éste le pidió a Lovecraft que escribiera la historia. En el relato, Houdini, escapista, capaz de liberarse de cualquier atadura o prisión, es conducido por dos guías árabes a un antiguo templo subterráneo bajo la pirámide de Gizeh y es abandonado. A lo largo de las páginas y en el crescendo típico de Lovecraft, se descubre una presencia extraña que yace bajo la arena. Esta narración, que Lovecraft hizo basándose en sus lecturas de egiptología y las explicaciones de Houdini, tuvo cierto éxito entre los lectores, hasta el punto de que le fue ofrecido el puesto de editor de la revista, pero Lovecraft rechazó entregarse a un mercantilismo que le parecía obsceno.

Lovecraft estaba inmerso en las angustias del escritor-corrector que gana poco dinero. Incluso algo tan importante como una boda representaba llevarse el trabajo bajo el brazo para perder el mínimo tiempo posible. Se casaron el 3 de marzo de 1924 en la capilla de Saint Paul, entre Broadway y Vesey, y se fueron de luna de miel a Filadelfia, donde se instalaron en el Hotel Robert Morris. Alquilieron una máquina de escribir y volvieron a copiar, entre los dos, el manuscrito de *Prisionero de los faraones*.

Aún hoy sus biógrafos se preguntan por qué se casaron. Sonia estaba dispuesta a todo, pero Lovecraft no estaba dispuesto a renunciar del todo a sus hábitos, aunque accedió en un principio a instalarse en New York con Sonia. A sus tías no les había

dicho nada de la boda hasta el último momento, porque temía su oposición, pero una vez realizada no renunció del todo a ellas, las invitó a vivir con ellos, a lo que renunciaron (es de suponer que enfadadas), y les siguió enviando todo el dinero que ganaba para que se lo administraran, empezando por el cheque de cien dólares que recibió después de enviar su *Prisionero de los faraones*. Estaba enfermizamente unido a ellas.

Sonia, que al principio tenía mucho más dinero que él, le ayudó mientras pudo. Los primeros seis meses fueron agradables. Lovecraft renunció en parte a escribir de noche, para acomodarse a las necesidades de Sonia, que tenía que madrugar. Ella tuvo que recordarle varias veces que era judía, cuando él se mostraba racista, y le cocinaba sus platos preferidos, que ahora incluían, con el cambio de horarios, abundantes cenas y desayunos que le hicieron engordar más de diez kilos.

Lovecraft, que ahora pesaba cerca de noventa kilos, se hizo traer los muebles que más apreciaba de su casa de Providence, pues no le gustaban los cambios, y llevaba toda la vida apoyando los codos en la misma mesa. Es notorio que dormía todavía con camisón, como un viejo victoriano, con la vela en la mano y el gorro de dormir, cuando todo el mundo usaba pijama. Tampoco le gustaba conocer gente nueva, y tuvo que hacerlo porque, después de renunciar a dirigir *Weird Tales*, tuvo que ponerse a buscar un trabajo estable que le ayudara a ganar algún dinero, además del que conseguía corrigiendo y reescribiendo los textos de otros. Mañanas de entrevistas y tardes de paseo hicieron que 1924 fuese un año poco productivo. Incluso puso un anuncio en el *New York Times*:

«Escritor y revisor, horas libres, desea vinculación salarial regular y permanente con cualquier empresa responsable que necesite servicios literarios; experiencia completa en preparar, corregir y elaborar textos fluidos sobre los temas que se precisen...»

Sprague de Camp

Lovecraft, Valdemar, 1992

Lovecraft y el sexo

Lovecraft debía saber que el gran triunfo de la era victoriana fue acabar con la sexualidad. Opinaba que la única relación física posible entre dos personas se debía a la procreación y, extrañamente, que era una responsabilidad de todo ciudadano ejemplar, aunque se mostraba horrorizado de que quienes se hubieran aplicado a estos menesteres con más interés fueran los extranjeros. Por su parte, parece que cumplió como hombre y esposo, pero con poco interés, aunque nunca se sabrá del todo. Algunos autores aseguran que era homosexual, o que lo era en potencia, pero él nunca se lo hubiera permitido, aunque tuvo amigos que lo eran claramente. Cuando se separó de Sonia, nunca echó de menos el sexo; al menos, no en sus cartas, y en sus actitudes jamás se encontró una sola imperfección.

Durante dos días ejerció de visitador para una empresa comercial, pero renunció enseguida. Prefería fomentar y animar las reuniones de amigos escritores, algo bastante común en New York. Lovecraft se unió a un grupo que se autodenominó el Kalem Club, el cual se reunía los viernes por la noche, formado en principio por sus amigos Kleiner, Long, y McNeil, y que acabó reuniendo a más de una docena de amigos.

Como tenía mucho tiempo libre, recorrió todos los rincones a su alcance de la ciudad, y lo que en principio era admiración se fue tornando la sensación de encontrarse lejos de su propia casa. Llegó a entrar en el barrio judío y consideró pintorescos a sus habitantes, mucho más acordes con sus ideas que los que vivían en otros barrios, que simplemente trataban de sobrevivir. Después de uno de sus paseos por el East Side, le escribió a Frank B. Long:

«Las cosas orgánicas que frecuentan esta horrible cloaca no podrían, aun torturándose la imaginación, ser calificadas de humanas.»

¿Bromeaba? Lo cierto es que New York le preparó para escribir sus mejores y más terroríficos textos. Las criaturas orgánicas se convertirían en demonios procedentes del espacio exterior.

A partir del verano, los negocios de Sonia empeoraron. Tuvo que vender la sombrerería y para pagar las deudas tuvo incluso que vender el piano que había en su casa. Buscó otro tipo de trabajo, pero la tensión se fue acumulando y en octubre tuvo una crisis nerviosa en forma de espasmos gastrointestinales que la obligaron a pasar diez días en el hospital. Lovecraft fue a verla cada día y jugó al ajedrez con ella.

De alguna manera, esa ruptura de la rutina impulsó a Lovecraft a escribir el único relato de su imaginación producido ese año: *La casa maldita*, inspirado en la mansión en la que había vivido su tía Lillian antes de que su madre muriera: una casa impresionante, de madera amarilla, bajo la que hubo un antiguo cementerio. La historia era larga, de unas treinta páginas, y empezaba, según su estilo, creando la atmósfera necesaria con mucha calma. El nuevo director de *Weird Tales*, Farnsworth Wright, que tenía un sistema muy curioso para aceptar nuevos escritos, como veremos, rechazó la historia y le provocó una nueva depresión.

Para colmo, después del hospital, Sonia se fue a descansar a una granja, y Lovecraft tuvo que aprender a cuidar de su casa solo por primera vez, pero no por mucho tiempo, ya que la falta de medios económicos les obligó a venderla. Estando en esta situación, Sonia encontró un trabajo en Cincinnati, Ohio, demasiado lejos para Lovecraft, que se negó a apartarse de sus muebles. Sonia se marchó a Cincinnati a finales de 1924.

Solo en New York

En realidad este apartado también podía haberse titulado «*Clinton Street*» porque es la calle donde estaba el apartamento alquilado de una sola habitación en el que se quedó Lovecraft cuando Sonia se marchó a Ohio.

Pero también podía haberse titulado «*El peor año de su vida*», porque al quedarse solo, sin atreverse a pedirle a sus tías que le acogieran de nuevo en Providence, el mundo se le vino encima.

Lovecraft tenía 35 años y seguía mostrándose cortés, pero en sus cartas más sinceras expresaba su deseo de desaparecer. Sólo le salvaba su imaginación, los sueños de un Mundo mejor, porque la vida, tal como era, ya no tenía interés para él. Instalado en un sofá que hacía las veces de cama, se alimentaba de judías en lata y queso, y perdió todo el peso que había ganado antes. Volvía a ser un hombre muy delgado, que sólo comía bien cuando sus amigos le invitaban.

El hecho de no tener dinero le volvió menos sociable. Recuperó sus hábitos nocturnos. Cerraba las cortinas durante el día, perseguía a los ratones de su piso y pasaba tanto frío que se compró una estufa de petróleo. Aprovechaba el dinero que le enviaban sus tías para hacer alguna salida, pero eran contadas.

Huía de los amigos, que le apreciaban y le buscaban, y se empeñaban en visitarle cuando él quería dormir. Entonces se mostraba amable y cortés, no podía evitarlo. En lo único que se permitía mostrarse grosero era en sus actitudes racistas: abogaba contra la inmigración y atacaba a todas las razas salvo la blanca. Sus amigos más íntimos, como Frank Belknap Long, le defendían, seguían insistiendo en que era una pose, y que si se encontrase cara a cara con una de esas personas que atacaba violentamente en cartas y reuniones, se mostraría tan cortés como siempre. Tenía sus razones para odiar un mundo que no se adaptaba a sus necesidades, y cuando eso sucede, se busca un culpable. Lovecraft había decidido adoptar un papel muy desagradable que el auge del nazismo propiciaría negativamente.

Sus amigos temían que ese año se suicidara, incluso aseguraba haber perdido la capacidad de escribir. Pero cuando le robaron el traje que le había regalado Sonia antes de marcharse, se compró otro más sencillo en los saldos, claro indicio de cierto espíritu de supervivencia.

En enero de 1925 se levantó temprano para ver un eclipse total de Sol y pasó un frío espantoso; en marzo se dejó recortar la silueta por un negro hacendoso en la librería Capitol; en abril estuvo en Washington y perdió bastante el tiempo con amigos aún más haraganes que él. En julio, cuando el calor empezó a estimular sus neuronas, escribió *El horror de Red Hook*, inspirado en los barrios de inmigrantes de New York, ciudad que por esa razón le gustaba cada vez menos, ya que por falta de medios se mantenía alejado de las clases altas con las que hubiera congeniado por naturaleza. En agosto se fue de viaje a New Jersey y por el camino escribió su segundo relato de ese año: *Él*, un cuento corto en el que lamenta de nuevo la situación de la ciudad en la que le ha tocado vivir. El futuro que augura no es muy agradable:

«Vi los cielos infestados de extrañas criaturas voladoras y, debajo de ellas, una ciudad infernal y negra de gigantescas terrazas de piedra con impías pirámides erguidas salvajemente hacia la Luna, y unas luces demoníacas que iluminaban incontables ventanas...»

La silueta de Lovecraft

En marzo de 1925, Lovecraft, haciendo una excepción en un semestre desastroso, se acercó con algunos amigos a la librería Capitol, de Broadway, donde se dejó recortar su famosa silueta por un artista negro que firmó Perry. Lovecraft aseguró que no estaba nada mal, aunque continuó reafirmandose en sus ataques racistas.



En septiembre escribe el tercer y mejor relato del año: *En la cripta*. Sin embargo, Farnsworth Wright, director de *Weird Tales*, compró las dos primeras y rechazó esta última hasta seis años después. Le parecía una historia demasiado horrorosa, y eso es precisamente lo que la hace más atractiva, además de estar mejor estructurada que las otras.

En septiembre de 1925, Paul Cook, otro periodista aficionado que había llegado a presidente de la NAPA y de la UAPA, le pidió un ensayo relativamente largo para el primer número de un periódico nuevo, *The Recluse*, que había de salir al año siguiente. Lovecraft escribió entonces un ensayo de ciento veinte páginas titulado *El horror en la literatura*, que le llevó ocho meses de trabajo. El periódico salió en 1927. En ese artículo, Lovecraft hizo un estudio de todo el género de la literatura del terror y sin cobrar.

El horror en la literatura

En 1925 Lovecraft dedicó ocho meses a escribir un ensayo de poco más de cien páginas titulado *Supernatural horror in literature*. En este trabajo analiza el cuento de terror desde sus inicios:

«La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido.»



El terror cósmico aparece en Egipto, en los textos sagrados más antiguos, y se mantiene en suspenso, en textos prohibidos, hasta que aparece la novela gótica, cuyo iniciador fue Horace Walpole con su *Castillo de Otranto*. Lovecraft sigue comentando las obras de los autores que más le han impresionado, haciendo especial hincapié en Edgar Allan Poe, Nathaniel Hawthorne y Ambrose Bierce, y acaba con un extenso repaso de las creaciones de Arthur Machen, Algernon Blackwood, Lord Dunsany, y M. R. James, sus maestros modernos.

En marzo de 1926, teniendo el ensayo a medio hacer, consiguió un trabajo temporal para rellenar los sobres de diez mil catálogos de libros de los librerías Dauber & Pine. Estuvo tres semanas ocupado. Ese mismo mes, su tía Lillian, que era con la que mejor se llevaba, le ofreció buscarle un apartamento en Providence donde instalarse con él. Lovecraft respondió entusiasmado, por supuesto, y en abril, después de una fiesta de despedida con sus amigos, se marchó a su ciudad natal con sus cosas empaquetadas por Sonia, que vino de Ohio expresamente para ayudar a su marido. Este tipo de asuntos era bastante embarazoso para Lovecraft; en realidad, era un señorito.

La vuelta a Providence

El 17 de abril de 1926 se instaló en un edificio Victoriano de madera en Barnes Street, los primeros días solo, porque su tía Lillian se hallaba indispuesta. Quienes le vieron esos días aseguran que era el hombre más feliz que habían visto en su vida.

Sonia se ofreció a pagarle todos los gastos, incluso a ponerles una criada a él y a su tía para que no tuvieran que preocuparse de las labores de la casa; pero su ayuda fue rechazada de manera determinante. No estaban dispuestos a perder el respeto en su propia ciudad viviendo del dinero de una mujer, o al menos permitiendo que lo hiciera su sobrino. Nunca se ha sabido que Sonia odiara a aquellas mujeres tras las que se escudaba Lovecraft.

Lovecraft volvió a sus vicios: leer, escribir, pasear y dormir por las mañanas. Y cada vez que salía de viaje y se encontraba con un barrio de inmigrantes volvía a escribir aquellas cartas terriblemente racistas, como si perdiera la cabeza por las noches. Y siguió escribiendo y corrigiendo por encargo, lo que le proporcionaba exiguas cantidades de dinero. Entre otros, escribió un ensayo contra la astrología para Houdini, por el que cobró setenta y cinco dólares. Pero a Lovecraft no le gustaba mucho el escapista, que, por otra parte, murió ese año de cáncer, aunque algunos prefieran creer en una de sus famosas desapariciones.

De todos modos, consiguió clientes nuevos, un ex colaborador del escritor Ambrose Bierce, llamado Adolphe de Castro, y una viuda joven que vivía de los relatos, llamada Zelthia B. Reed. A lo largo de su vida colaboró con muchos escritores para llevar a cabo relatos o novelas. En algunas de esas obras figura su nombre, como en *The electric executioner*, que escribió con De Castro, pero en muchas, como generalmente sucede con el corrector, no aparece.

El verano de 1926 Lovecraft se mostró muy activo. Recibió muchas visitas e hizo muchas excursiones. Como bien dice en su autobiografía *Some notes on a nonentity*:

«Mi principal placer fuera de la literatura pasó a ser la búsqueda evocadora del pasado en la arquitectura y en los paisajes de las viejas ciudades coloniales, y en los más apartados caminos de las regiones durante más tiempo habitadas de América.»

Hay que destacar que en muchas de sus cartas Lovecraft hacía referencia a la ley seca que se había impuesto en EE UU en 1919 y que había de durar hasta 1933. De mostrarse un enérgico defensor de la misma, pasó a dudar de su efectividad, porque ya era notoria la proliferación del gangsterismo.

Tenía 36 años cuando conoció a August Derleth, de 18 años, quien se convirtió en uno de sus correspondientes. Derleth, que empezó a intercambiar correspondencia de manera frecuente con él y se convirtió enseguida en uno de sus admiradores, era un tipo especial, que se consideraba procedente de la nobleza francesa, y firmaba algunos de sus escritos como Conde d'Erlette. Incluso era capaz de salir a la calle con un monóculo.

Kadath en noviembre

Después del verano de 1926 empezó uno de los períodos más productivos de Lovecraft. Empezó con *La llamada de Cthulhu*, un relato de poco más de veinte páginas en el que retoma los mitos de los primigenios, los seres que vivieron en la Tierra antes de ser desplazados y cuyo puesto ocuparon los humanos. Lovecraft nunca se esforzó en escribir una saga mítica debidamente ordenada, sino que parecía encontrarse con las ruinas de ciudades perdidas, los subterráneos, los monstruos, el *Necronomicón*, como por casualidad, como si los restos de aquella

antigua civilización se hallaran de verdad al alcance de cualquier explorador experimentado.

Le envió la historia a Farnsworth Wright, director de *Weird Tales*, que tenía por costumbre rechazar los relatos la primera vez y aceptarlos varios meses después, para ver si el autor consideraba su obra lo bastante buena como para persistir y, sobre todo, para pagarle menos por su trabajo. Lovecraft, que ya lo sabía, no dejó de deprimirse, y además, eso retrasaba la publicación al menos un año.

No obstante, siguió adelante. Escribió *Aire frío*, inspirado en un cuento de Poe. A continuación, inspirándose en un viejo barrio de Boston, escribió *El modelo de Pickman*. Luego, como parte del ciclo de Randolph Carter, escribió *La llave de plata*. Una visita que hizo con Sonia a unos acantilados le inspiró *La extraña casa de la niebla*. En noviembre liquidó muchos cuentos suyos que no consideraba de suficiente calidad, y siguió escribiendo la historia más larga que había escrito hasta entonces y que había empezado varios años antes: *En busca de la ciudad del Sol poniente*, también llamada *La búsqueda soñada de la oculta Kadath*, de unas ciento cuarenta páginas, una historia fantástica, que se aleja del género del terror, en la que narra las aventuras oníricas de Randolph Carter y explota a fondo los mitos. Es posible que Stephen King se inspirara en parte en este personaje para escribir el ciclo de *La torre oscura*.

Una vez acabado ese relato, ya en 1927, que olvidó en un cajón porque se veía incapaz de pasar tantas páginas a máquina, escribió *El color que cayó del cielo*, que es su obra favorita junto a *La música de Erich Zann*. Se trata de una historia de extraterrestres cuyo argumento inicial ha sido muy recurrente en el cine de terror: una zanja formada por un meteorito luminiscente en las cercanías de un pueblo perdido y los extraños sucesos que tienen lugar a continuación.

El ciclo onírico de Randolph Carter



El ciclo de aventuras oníricas de Randolph Carter comprende cuatro relatos: El primero, *La declaración de Randolph Carter*, de 1919, está basado en un sueño que tuvo Lovecraft sobre el hallazgo de una puerta mística en el fondo de un viejo sepulcro que comunica con otra dimensión. En el segundo, *La llave de plata*, de 1926, Randolph pierde la capacidad de soñar que durante la infancia le había llevado a mundos extraños, y la recupera a través de una llave de plata que encuentra en el desván de su casa. El tercer cuento, de 1927, traducido en España como *En busca de la ciudad del Sol poniente*, es el relato fantástico de la búsqueda de una ciudad soñada por Randolph Carter que Lovecraft pasó años escribiendo y que se publicó en 1948. El cuarto, *A través de las puertas de la llave de plata*, de 1933, empezó como la

corrección de un relato de E. Hoffmann Price y acabó como un extraordinario viaje onírico de la misma serie.

Después de *El color que cayó del cielo* continuó con sus correcciones, incluso formó asociación con Frank Bernkap Long y pusieron un anuncio juntos en el que se ofrecían como correctores. En verano –necesitaba el calor para viajar– se dedicó de nuevo a los paseos y a los viajes para visitar a los amigos y corresponsales. Cuando empezó el invierno de 1927, estaba todavía lo bastante animado y escribió otra obra larga: *El caso de Charles Dexter Ward*, tal vez el relato más largo de su vida. Una vez acabada, tampoco fue capaz de pasarla a máquina, y se quedó, como el sueño de Randolph Carter, en un cajón, a la espera de que sus continuadores lo recuperasen después de su muerte. El resto del invierno y los primeros meses de 1928 los pasó haciendo correcciones.

La luminosa sombra de la soledad

Sonia estuvo viviendo una temporada en New York para estar cerca de su marido. A mediados de 1927 se marchó a Chicago al recibir una oferta mejor. En diciembre pasó las Navidades en Providence y después volvió a New York para abrir una mercería. En abril de 1928 invitó a Lovecraft a la inauguración, y éste se instaló en la Gran Manzana hasta el verano, pero apenas se relacionaron. Lovecraft dio por terminadas sus relaciones conyugales y Sonia tuvo que aceptar que su marido no soportaba ningún tipo de contacto físico, pero le prestó una maleta para que viajara durante los meses de calor. Lovecraft recorrió Massachusetts en autobús, estuvo en Albany, en Filadelfia, Baltimore, Washington y las cuevas de Shenandoah. Acabado el tiempo de los lagartos y lo bastante inspirado por lo que había visto y por las historias que había oído, se retiró a escribir. Ahora ya tenía los mitos en la mente perfectamente asumidos –aunque seguían siendo como pesadillas inconexas–, y escribió *El horror de Dunwich*, de unas sesenta y cinco páginas. Alguien que vive en un lugar remoto posee un ejemplar del *Necronomicón*, adora ciertos demonios y esconde secretos inconfesables. Esta vez Wright compró uno de los mejores relatos de Lovecraft por 240 dólares para *Weird Tales*.

El horror de Dunwich tuvo cierto éxito, y algunas editoriales se decidieron a publicar algunos de los relatos de Lovecraft en antologías de cuentos de terror, pero esto no significó su lanzamiento como escritor. Tenía tanto trabajo como corrector mal pagado que no tenía tiempo para escribir nada con su propio nombre, y estuvo año y medio sin escribir ningún otro relato de su propia imaginación.

Sin embargo, el editor Wright tenía mucho material acumulado que le había ido comprando con todos los derechos a su favor, y pudo ir publicando relatos y versos de Lovecraft para satisfacer a los lectores de la revista que pedían más historias de terror.

El 25 de marzo de 1929 Lovecraft y Sonia se divorciaron. La ley favorecía que pudiera argüir abandono por parte de la esposa, ya que el domicilio conyugal era el del marido y ella vivía en otra parte. En realidad Lovecraft no quería una esposa,

sino otra madre que cuidase al niño que seguía siendo, con su propia habitación de juegos-libros-escritos-sueños de más allá del tiempo. Si no podía tener eso, prefería vivir solo, aunque debía ser patético ese hombre solo, reduciendo al mínimo su espacio habitado para consumir el menor tiempo posible de su energía en el mantenimiento de un hogar. Para Lovecraft era imprescindible una habitación donde dormir, bien aislada, otra donde trabajar –pues no soportaba cama y escritorio juntos, eso era propio de pensión– y una sala donde reunirse con los amigos a charlar y seguramente donde abrir las latas de judías y esparcir las pocas migas de sus escuálidas comidas.



SONIA GREENE LOVECRAFT
SU ESPOSA

Para solventar todos estos problemas estaban sus tías, en especial Lillian, con la que estaba muy unido, y que en esos momentos era una anciana dispuesta a cuidarle hasta su muerte.

Sonia viajó por Europa –si no se hubieran separado, Lovecraft hubiera podido cumplir uno de sus sueños: visitar el viejo continente– y a su vuelta estuvo un tiempo en New York. Vio a Lovecraft por última vez en 1933 y luego se marchó a California, donde se volvió a casar. Murió en 1972, con ochenta y nueve años.

Un paréntesis para explorar su paladar

Los gustos alimentarios de Lovecraft estaban definidos por dos variables. Por una parte, la atracción que sentía por los dulces y cierto cariz caprichoso en el resto de su alimentación, y por la otra sus dificultades económicas, que le impedían gastarse más de tres dólares a la semana en comida, perfectamente calculados.

Decía comer sólo dos veces al día, pues hacerlo más veces convertía su digestión en un Infierno. Se preparaba su propio desayuno, a base de rosquillas y queso. El queso era una de sus grandes aficiones, aunque odiaba el roquefort, no le gustaban los quesos de granja y apenas toleraba el camembert y el brie.

No podía comer espaguetis –con carne y salsa de tomate– sin una buena capa de queso parmesano gratinado.

El chocolate le gustaba de cualquier manera: con leche, escarchado, en pasteles, etc.. Tomaba helados siempre que podía, de vainilla y café sobre todo, embadurnaba el pan con cantidades exageradas de gelatina y mermelada de arándanos y de manzana.

La carne le gustaba de ternera, en todos los casos, y si era de ave, tenía que ser carne blanca, pollo, o su cena favorita:

«...el pavo de Nueva Inglaterra, convenientemente sazonado con salsa de arándanos rojos y cebollas.»

como le explicaba en las cartas a su amigo Robert Howard.

De los vegetales, decía:

«...me gustan los guisantes y las cebollas, tolero el repollo y el nabo, no me dice nada la coliflor, no siento enemistad hacia las zanahorias, prefiero evitar las chirivías y los espárragos, rehuyo las hebras de las habichuelas, las coles de bruselas y las abominables espinacas, y me gustan los ruibarbos y las alubias hechas a la manera de Nueva Inglaterra.»

Carta a Vernon Shea, 30 de Octubre de 1931

Este último texto extraído de Donovan K. Loucks:

www.hplovecraft.com/life/interest/foods.htm

5 de marzo de 2001.

El pulp



Pulp, pulpa o pasta de papel, hace referencia a un tipo de publicaciones de literatura barata que apareció en EE UU a principios del siglo XX. Su contenido era de fácil lectura y muy atrayente, editadas en formato grande, a doble columna y con ilustraciones muy chocantes, tenían pocas páginas y contenían artículos, relatos y anuncios de productos poco fiables. La mayoría de escritores del género de suspense, terror, ciencia-ficción o fantasía, como Lovecraft, Clark Ashton Smith, Robert Howard, o Dashiell Hammet, empezaron publicando en estas revistas. La más importante fue *Weird Tales*, aunque más tarde aparecieron otras de igual interés, y en los años treinta las cuatro más importantes eran, además de la mencionada, *Amazing Stories*, *Wonder Stories*, y *Astounding Stories*. En 1938 apareció *Marvel Stories*, que abrió el camino a otras muchas revistas hasta la Segunda Guerra Mundial. Una vez acabada ésta, fueron substituidas por las novelas baratas de bolsillo, a las que se sumaron más tarde los cómics.

Viajero de autobús

Después del divorcio, Lovecraft debió sentirse más libre, y en 1929 empezó los viajes antes del verano. Los amigos con los que se relacionaba por carta, que eran muchos, siempre estaban dispuestos a acogerle en su casa. Fue a New York a pasar unos días en casa de Belknap Long, después estuvo en la de Vrest Orton, cobró un cheque y siguió hacia el sur, en busca del calor, hasta Richmond. A la vuelta fue a visitar a Austin Dwyer, en Kingston, y a Cook en Athol. Solía viajar solo, siempre en autobús, y dormir en los albergues. En agosto Long le invitó a su casa de verano en Onset y le dio un paseo en aeroplano. Y más tarde, se fue con su tía Annie a buscar las lápidas de sus antepasados al oeste de Rhode Island –ya sabemos que visitar cementerios era una de sus fuentes de inspiración.

Cuando viajaba llevaba una maleta con sus cosas y una bolsa negra con un pequeño telescopio y sus cosas de escribir, de manera que podía cumplir los encargos por el camino. Durante el invierno trabajaba intensamente. A finales de 1929 escribió *El montículo* (*The Mound*), junto con Zealia Bishop, sobre una

civilización descubierta en una caverna, y después el relato durmió el sueño de los justos hasta mucho después de su muerte. Era demasiado largo para *Weird Tales* y no se adaptaba al género de otras revistas. Con apenas tiempo para escribir entre viajes sin mirar el reloj, correcciones y artículos para otros, no podía plantearse hacer una novela que, con toda probabilidad, tal como él veía las cosas, nadie querría publicar.

A principios de 1930 escribió una serie de treinta y tres poemas, que vendió por separado, sobre un planeta inexistente que debía existir más allá de Neptuno —aún no se había descubierto Plutón—, y tituló el conjunto *Hongos de Yuggoth* (*Fungi from Yuggoth*). De ese planeta procedían los monstruos más terroríficos que pueda soñarse.

Dice Sprague de Camp, en su libro *Lovecraft, una biografía*, que es muy probable que ese invierno tuviera un empleo como vendedor de entradas de cine en Providence. Estaba a punto de estallar la Gran Depresión Americana, pero los empleos de este tipo todavía no escaseaban.

En abril de 1930 dio por terminado el invierno, guardó las correcciones que le quedaban en una bolsa y salió de viaje hacia Carolina del Sur. Contrató un guía de color, durmió en los albergues de las juventudes cristianas, los YMCA, y ahorrando todo lo que pudo disfrutó del sur como de un Paraíso donde tienen las cosas muy claras. Siguió viajando hasta el verano en que se fue a Quebec, que le pareció un lugar maravilloso, a pesar de ser francófono. Incluso se atrevió a hacer un viaje en barco hasta Cape Cod, desmintiendo las ideas de quienes pensaban que le tenía un miedo terrorífico al mar. Probablemente se lo tenía a ponerse un bañador y meterse en sus aguas.

Lovecraft dedicaba cada vez más tiempo a sus cartas y ampliaba el número de sus corresponsales. En agosto de 1930 conoció a Robert E. Howard, con quien se escribió numerosas cartas hasta su muerte. Howard fue el creador de *Conan el bárbaro*, que vivió en una época inmediatamente anterior a la historia escrita, después del hundimiento de la Atlántida, en que los hombres y las leyes que regían el Mundo todavía estaban sometidos a la magia. Estas historias de fantasía debieron entusiasmar a Lovecraft.

El creador de monstruos

Durante todo el verano de 1930 le dio vueltas a un relato que no acabó hasta septiembre, titulado *El susurrador en la obscuridad*, de unas noventa páginas. Por esa época, los primigenios ya se habían convertido en parte importante de sus debates epistolares con los amigos. Lovecraft les pidió ayuda para ampliar el panteón de divinidades y servidores que habían ocupado la Tierra antes de que el ser humano se desarrollara en ella, y éstos respondieron encantados. Ashton Smith, Robert Howard, August Derleth, Belknap Long y otros participaron de las

invenciones de Lovecraft y añadieron las suyas: ciudades, libros prohibidos y monstruos que se añadían a Cthulhu, Yog-Sothoth Tsathoggua y el *Necronomicón*.

Ese otoño Lovecraft escribió una descripción de la ciudad que más admiraba después de Providence: Quebec. Se pasó tres meses trabajando para escribir ciento cincuenta páginas que se quedaron olvidadas en un cajón.

Quebec era su mayor descubrimiento desde que tomó la decisión de viajar durante los veranos y corregir y escribir en invierno. Los viajes eran muy importantes para él, que de pronto sentía la necesidad de ampliar sus horizontes. Para desplazarse, administraba meticulosamente el dinero que había ganado en invierno. Por otra parte, se había acostumbrado a no preocuparse demasiado por su aspecto. Los interminables viajes en autobús y las noches en albergues contribuyeron a que desarrollara una relación de amor y odio con las ropas arrugadas que espantaba a sus amigos. Pero él mismo decía que con los años todo eso había dejado de importarle.

El hecho de que se volviera más indulgente consigo mismo ayudó a que lo hiciera con los demás, y acabó por aceptar a los latinos como sus iguales, aunque hasta el último día de su vida consideró a los negros inferiores.

También sus amigos, mucho más abiertos que él, acabaron por influir en su carácter y en su manera de pensar. A Lovecraft no le gustaba hablar de religión, de sexo o de bebida, pero todo lo demás entraba en su ámbito, sobre todo la historia, y en especial la de los cementerios.

Ese invierno escribió uno de sus relatos más largos y probablemente el mejor de su carrera: *En las montañas de la locura*. Aquí, el terror se eleva a la categoría de ciencia-ficción. Una expedición científica descubre unas extrañas criaturas en una cueva de la Antártida. La descripción es minuciosa:

«...un cuello romo, bulboso, de color gris, con algo parecido a branquias, sostiene lo que parece ser una cabeza amarillenta con forma de estrella de mar cubierta por pelillos o cirios muy recios de varios colores elementales. De cada una de las puntas de la estrella salen unos tubos amarillentos y flexibles de unas tres pulgadas. La cabeza, gruesa y como hinchada, mide unos dos pies de un extremo al otro...»

El trabajo y la ilusión que había puesto en este trabajo se tornaron en decepción cuando el impredecible editor de *Weird Tales*, F. Wright, rechazó la historia por miedo a verse castigado por sus lectores ante una historia tan larga y descriptiva. Según sus gustos era demasiado lenta y poco impactante. Lovecraft se desmoralizó, tanto más por cuanto que otras editoriales, como Putnam, Vanguard Press, y Simon & Schuster, conocida en la actualidad por editar las obras de Stephen King, rechazaron varios relatos suyos. No querían cuentos, querían una novela para hacer un libro, pero Lovecraft no fue capaz de enviarles *En las montañas de la locura* que, según sus normas, quedaba reservada para un segundo envío a *Weird Tales*; ni fue capaz de desenterrar *El caso de Charles Dexter Ward* que, como ya sabemos, tenía en un cajón sin pasar a máquina.

Los círculos de Houellebecq

En su estimable libro *Contre le Monde, contre le Vie*, dedicado al genio del horror, Michel Houellebecq nos presenta la obra de Lovecraft como «una sucesión de círculos concéntricos alrededor de un vértice de horror». En el primer círculo, el exterior, se hallarían la correspondencia y los poemas, publicados sólo en parte; en un segundo círculo se hallarían los relatos en los que Lovecraft participó a partir de las ideas de otros y los que acabó Derleth; en un tercer círculo se hallarían los relatos escritos propiamente por Lovecraft y, superpuesto a éste, se encontraría un cuarto círculo interior que contendría sus ocho grandes obras (*les grands textes*) escritas en su período de madurez.

El vagabundo entusiasta

En 1931, cuando empezó su temporada de viajes, se sintió lo bastante animado como para llegar hasta Florida. Resulta curioso que un hombre que, por todo lo que hemos dicho hasta ahora, parecía ser tan metódico como un fósil victoriano, fuera tan poco previsora respecto a la manera de viajar. Aseguraba que no podía viajar con todo programado, que le gustaba ir a la aventura:

«Lo emocionante del viaje está en el elemento de sorpresa y de imprevisión.»

Carta a L. P. Clark, 1931

Esta faceta de Lovecraft hace pensar en alguien que se había estado engañando durante muchos años y que ahora empezaba a ver algo de luz en su verdadera forma de ser.

El caso es que, después de la aventura de Florida, volvió a Providence y acabó el verano escribiendo cartas, corrigiendo y paseando. En cuanto Wright le notificó que le compraba *En la cripta*, que había escrito hacía seis años, olvidó que después de sus últimos rechazos había decidido no escribir más y volvió sobre los mitos de Cthulhu escribiendo las setenta y cinco páginas de *La sombra sobre Innsmouth*. Cuando acabó, les envió una copia a sus amigos, y éstos, insensibles, se mostraron críticos con el relato. Resultado: Lovecraft volvió a dudar de su capacidad para escribir un buen relato y se dedicó de nuevo a las correcciones. Ni siquiera tuvo el valor de mandárselo a un editor.

No obstante, en enero de 1932, se sentía lo bastante descansado como para escribir otro cuento: *Los sueños en la casa de la bruja*, de unas cuarenta y cinco páginas. Le pidió a uno de los clientes que se lo pasase a máquina y de nuevo se lo envió a sus amigos. Derleth fue crítico, y Lovecraft cayó de nuevo en la depresión. Meses

después, el mismo Derleth se lo enseñó a Wright, y éste lo compró para *Weird Tales*.

En mayo de 1932 volvió a salir de viaje. Esta vez se fue a visitar a uno de sus colegas de *Weird Tales*, Edgar Hoffmann Price, que vivía en Nueva Orleans. Price lo fue a recoger a un hotel de tercera categoría:

«Llevaba un traje deformado y gastado, descolorido y cuidadosamente remendado.»

A pesar de todo, esa especie de vagabundo:

«...sentía un enorme entusiasmo por las nuevas experiencias, visuales y auditivas, de palabras e ideas...»

Sprague de Camp

Lovecraft, Valdemar, 1992

Price también detectó que le gustaban a rabiar el café y el chile picante, aunque no bebía alcohol ni le interesaban las mujeres.

Cuando volvió a Providence, tuvo el tiempo justo de ver morir a su tía Lillian, el 3 de julio de 1932, con 76 años. Dos meses después, uno de sus amigos, Cook lo encontró volviendo de un viaje de Quebec con un aspecto horrible: delgado, pálido, parecía un esqueleto:

«Aquellas manos y dedos de artista sensible y delicado no eran otra cosa que garras. Todo en él estaba muerto, salvo los nervios, gracias a los cuales aún funcionaba.»

Sprague de Camp

Lovecraft, Valdemar, 1992

Continuó corrigiendo y reescribiendo para otros, incluso hubo una divorciada, Hazel Drake Heald, para la que escribió y revisó varios cuentos, entre ellos *El hombre de piedra*, de 1932, que hizo sus pinitos para conquistarle, pero Lovecraft no se sentía con fuerzas para enfrentarse a un problema —el de las mujeres— que prefería considerar zanjado en su vida.

En las elecciones de 1932 votó por el demócrata Franklin Delano Roosevelt, lo cual representa un giro y una contradicción en sus ideas, además de una muestra de su inocencia, pues apoyaba un socialismo que se preocupara por elevar el nivel de vida de todos los ciudadanos y, al mismo tiempo, se seguía mostrando racista y apoyaba el fascismo de otros países, como Alemania. Pecaba de la misma inocencia que Einstein y Maupassant, que también pensaban que la democracia ponía los gobiernos en manos de una masa cuyo promedio intelectual, como masa, dejaba bastante que desear. Lovecraft creía que debería hacerse un examen a los votantes para ver si estaban cualificados. No contaba con que eso sería como aceptar que hay dos clases de ciudadanos, y sin duda una catástrofe.

Atrapado en Providence



CENTRO de PROVIDENCE
(Rhode Island)

A finales de 1932 Lovecraft recibió de E. Hoffmann Price un borrador que no esperaba: la continuación de las aventuras de Randolph Carter, continuación de la que habían estado hablando en broma ese verano. Tres meses después tenía terminada la revisión. Se titulaba *A través de las puertas de la llave de plata*. Price lo envió a Wright, que lo rechazó de entrada, antes de comprarlo en noviembre, según su estrategia comercial, que consistía en ofrecer menos dinero la segunda vez. El relato acabó firmado por ambos autores, como otros relatos que firmó Lovecraft con otros escritores y que sólo vamos a comentar de pasada en este libro, ya que no eran ideas originales de nuestro hombre.

Después de la muerte de su tía Lillian, los gastos de alquiler de la casa se duplicaron para Lovecraft, y se estuvo lamentando hasta que en marzo su tía Annie fue en su ayuda. Se instalaron juntos en la primera planta de una vieja casa colonial, en el 66 de College Street, que era casi un museo de antigüedades, una delicia para él. Además, en la planta baja vivía una conocida de Annie que simpatizaba con los nazis.

En junio de 1933 Annie se cayó por las escaleras y se rompió un tobillo. Ese verano Lovecraft no pudo irse de viaje, pero su vecina de la planta baja estuvo en Alemania, dispuesta a admirar los logros del nuevo canciller, Adolf Hitler, y volvió entusiasmada. Lovecraft se contagió de su entusiasmo; opinaba que Hitler era un payaso, pero era el único capaz de poner orden en el caos, y siguió viviendo entusiasmado con los numerosos gatos que vivían en su barrio.

Afortunadamente los amigos de Lovecraft eran bastante más sensatos que él y lo bastante convincentes como para que a finales de año empezara a mostrarse crítico con Hitler. Varias lecturas, como *La ciencia de la vida*, libro científico en el que desmonta el mito de la raza aria, le ayudaron a cambiar de ideas. Por si esto no bastara, a finales de 1936 su vecina de la planta baja volvió a Alemania para quedarse, y regresó horrorizada por las atrocidades cometidas contra los judíos. Lovecraft no dejó de impresionarse. Esto era ya demasiado. Empezó incluso a simpatizar con los judíos, y a criticar todo tipo de fascismo. El uso de la violencia superaba el límite de lo que estaba dispuesto a tolerar.

Una muchacha muy atractiva y espantada

Una anécdota curiosa de ese verano de 1933 tiene que ver con una chica que conoció en New York, en una de sus reuniones con los amigos, en casa de Belknap Long. Cuando ella visitó Providence, él se ofreció a enseñarle la ciudad, y después de cenar una noche, la llevó a un cementerio. En palabras de Helen Sully:

«...empezó a contarme historias extrañas, espectrales, en un tono sepulcral.»

Poco después, Hellen salió huyendo del cementerio:

«...con el único pensamiento de llegar a la calle antes de que él, o lo que fuera, me atrapase. Llegué a una farola de la calle temblando, jadeando, y casi llorando y vi que tenía una expresión muy extraña, casi de triunfo. No comentamos nada.»

Sprague de Camp

Lovecraft, Valdemar, 1992

En el umbral de las angustias

En agosto de 1933 encontró una persona que cuidara de su tía y se fue a Quebec unos días. Luego escribió *El ser en el umbral*, de unas cuarenta páginas. Se la enseñó a sus amigos y la metió en un cajón durante dos años.

Es posible que en Navidad de 1933 fuera la única vez que bebió alcohol en su vida, y porque sus amigos le engañaron, pero sólo consiguieron que se volviera más locuaz.

Durante el año siguiente se lamentó bastante de su escasa capacidad comercial, porque veía como sus recursos económicos disminuían rápidamente. Con los únicos ingresos de las correcciones, los encargos y los relatos vendidos con cuentagotas, y los gastos de la casa, los amigos y los viajes, sus ahorros, que procedían de las herencias de su madre y de su padre, casi habían desaparecido.

En la primavera de 1934 uno de sus corresponsales, un muchacho llamado Robert Barlow, de 16 años, le pidió que fuera a visitarle a Florida, a la casa de sus padres, para pasar unos días con ellos, y Lovecraft no pudo resistirse. El calor le atraía.

En casa de los Barlow pudo estar en mangas de camisa y ayudar en las labores del campo, como regar los naranjos, ir a buscar moras, cavar y sembrar, incluso se cayó en un arroyo, todo lo cual debía ser algo extraordinario para una persona como él. También visitaron la selva y hasta escribieron un cuento parodiando a sus amigos.

A su vuelta, en septiembre, escribió *En la noche de los tiempos*, de unas ochenta páginas, una historia de ciencia-ficción sobre los mitos de los primigenios, y procuró no exagerar en el uso de los adjetivos, advertido muchas veces por sus amigos.

Como si fuera consciente de que se le acababa el tiempo, ese invierno empezó a salir y a asistir a las conferencias de la Universidad Brown sobre arte, cine, pintura, etc.. Empezaba a sentir los síntomas de su enfermedad y se mostraba deprimido, aunque a estas alturas podríamos incluso admitir que eso también era una pose, como el racismo. Los sueños que describía en sus cartas parecían proceder de sus relatos, y se declaraba acabado como escritor, a la vez que su preocupación por la falta de dinero le inquietaba cada día más.

Sin embargo, en junio de 1935 volvió a animarse y se marchó otra vez a Florida, a casa de su amigo Robert Barlow, con cuya familia se llevaba muy bien. Después de dos meses de disfrutar de nuevo de la selva y de los naranjos, volvió a Providence para reunirse con sus amigos más cercanos.

En septiembre su amigo Robert Bloch escribió un relato, *El vampiro estelar*, en el que aparecía Lovecraft y moría desangrado por uno de sus propios monstruos. En noviembre de 1935 Lovecraft le devolvió la broma con otro relato, *El morador de las*

tinieblas, el único que escribió ese año, de poco más de veinticinco páginas. El protagonista se llama Robert Blake.

Ese año Lovecraft colaboró en varios proyectos de otros escritores que firmaron con sus nombres, y escribió una parte de una historia escrita entre cinco amigos, tan corta que no figura entre sus obras. También ayudó en proyectos aficionados. Desde luego no se puede decir que no se mostrara generoso con sus amigos. En cierto modo fue recompensado porque ese final de año un amigo suyo consiguió vender *En las montañas de la locura* a la revista *Astounding Stories*, y otro vendió a la misma revista su último relato, *En la noche de los tiempos*. Lovecraft obtuvo la mayor cantidad de dinero que había cobrado nunca, pero aún así se quejó de las correcciones que hizo el editor antes de publicarlos.

El cáncer y el último año

En enero de 1936 Lovecraft escribió la *Historia del Necronomicón* que aparece en todos los libros que hablan sobre este grimorio. Se trata de una pequeña introducción de poco más de una página que ha sentado las bases sobre el origen y la evolución del libro. Ese mismo mes, Lovecraft se puso enfermo, cogió la gripe, le apareció un tic en un ojo y empezó a padecer los síntomas del cáncer de colon que una persona como él jamás habría revelado a sus amigos, y que muchas personas ocultan hasta el último momento, cuando ya es demasiado tarde.

El tumor maligno se desarrolla en la parte inferior del intestino y en la mayoría de casos se manifiesta porque las deposiciones contienen sangre. En una fase más avanzada empieza a obstruir el propio intestino provocando fuertes dolores cuando los gases y las heces se ven retenidos por una paso cada vez más estrecho, y, por último, las células cancerosas invaden el torrente sanguíneo y se produce la metástasis, el tumor se reproduce en otras partes. En los años treinta, para salvarse, había que reconocer la enfermedad en su fase más primaria y extraer el tumor mediante una operación, pero para eso el paciente tenía que carecer de los escrúpulos que a muchos hombres les impiden acudir al médico para hacerse un examen del recto, en definitiva, de sus partes más íntimas.

Para colmo, su tía Annie, que ya tenía sesenta y nueve años, también padeció la gripe y tuvo que ser internada. Ese verano no se atrevió a ir a Florida cuando Barlow le invitó de nuevo. Además el trabajo se le atrasaba. Escribió un libro de texto sobre la manera de hablar para una escuela que no se considera demasiado afortunado, teniendo en cuenta que el propio Lovecraft utilizaba un lenguaje desfasado, aunque capaz de impresionar por sus modos arcaicos y educados.

Y como las desgracias nunca vienen solas, en junio se suicidó Robert Howard, el creador de *Conan, el bárbaro*, uno de sus mejores amigos. Una vez que murió su madre, la única persona por la que vivía, se pegó un tiro en la cabeza. El hombre que había creado otros mundos, que se había transfigurado en el héroe mítico de la Hyborea, antes de que la historia escrita tuviera lugar, demostraba ahora que todo

aquello se debía a las mismas razones que tenía Lovecraft: que el mundo real es tan decepcionante que es preciso inventarse uno hecho a la medida, uno donde el mal tenga una forma perfectamente definida.

En julio, como él no iba a Florida, el chico Barlow se presentó en su casa para pasar el verano en Providence, esperando que Lovecraft le enseñara la ciudad y le presentara a sus amigos. En septiembre se planteó la idea de escribir algo más serio, un libro quizás, pero las fuerzas le abandonaron. Entró en la fase de pérdida de peso, en la que el cáncer muestra que está devorando al enfermo.

Hubo elecciones otra vez y votó de nuevo a Roosevelt. Sus amigos se dieron cuenta de que cada vez era más comprensivo con el socialismo y trataron de llevarle hacia la izquierda, pero «*el abuelo*», como se definía a sí mismo, se resistía, no sin cierto humor. Lovecraft ya no era una causa perdida. De haber vivido más años, es probable que hubiera luchado contra sus propias ideas de antaño. En absoluto era el típico extremista que no escucha. Siempre educado, aceptaba los razonamientos y le bastaba con conocer a una persona para ponerse de su parte. Llegó a lamentarse de haber sido siempre un autodidacta y de haber elegido el camino equivocado, de haber leído sólo lo que le gustaba y no lo que le convenía cuando era pequeño.

Sobrevivió como pudo al invierno de 1936-1937, pero en febrero ya no podía más. Llegó al máximo extremo que con esa enfermedad se puede llegar sin ir al médico. A primeros de marzo, por fin, un especialista diagnosticó cáncer de colón, pero estaba tan avanzado y extendido que sólo vivió hasta el 15 de marzo. Sus últimos meses tuvieron que ser muy duros. Y todo fue tan rápido en esos días finales que a su funeral sólo asistieron cuatro personas: su tía, una amiga de su tía, una prima segunda suya y uno de sus correspondientes y amigos.

H. P. Lovecraft fue enterrado en el cementerio de Swan Point, de Providence. En su tumba no hay losa sobre el terreno de la familia, pero hay una columna en la que pone su nombre y un pie en el que puede leerse:

«*Yo soy Providence.*»

Un hombre encantador

Lovecraft tenía un carácter encantador, que seducía a cuantas personas le conocían. Sonia debió quedar admirada de sus educados modales y su refinada manera de hablar. Sin embargo, si recordamos sus principios, hemos de aceptar que en las reuniones podía desatar pasiones encontradas. Por ejemplo, Lovecraft detestaba y despreciaba la religión porque «*miente en los hechos básicos, científicamente establecidos*». También decía detestar «*todas las irregularidades sexuales en la vida misma*», aunque tuvo amigos homosexuales. Además, era racista, aunque cuando se encontraba ante un extranjero se mostraba encantador. Decía odiar a los judíos, pero se casó y tuvo buenos amigos entre ellos; decía amar la soledad, pero gustaba de las visitas. Era una persona complicada, de gestos amanerados, sumamente educado y reservado, enamorado de su propio mundo y de su entorno más cercano, dueño de un universo aterrador que le debió suponer más de un esfuerzo emocional para contener la locura que permanecía –usando su propio lenguaje– como una llama a los pies de una hoguera de monstruosidades incendiarias.



Influencias y estilo



Las influencias

Lovecraft era un lector apasionado que vio su estilo profundamente determinado por las lecturas que llevó a cabo durante su infancia y adolescencia. A diferencia de Edgar Allan Poe, que parece haberse nutrido de su propia esencia, el creador del *Necronomicón* dejó constancia de los materiales con los que construyó su preciosa obra.

La primera influencia que tuvo el niño procedió de su abuelo, que era aficionado a la literatura gótica surgida en el siglo XVIII a partir de la novela de terror medieval de 1765, *El castillo de Otranto*, de Horace Walpole, en la que aparecen los elementos típicos del gótico: ruinas medievales, castillos, monasterios, pasadizos, espacios ocultos en las paredes, y una atmósfera tempestuosa llena de miedo, locura y venganza.

Los libros que más le gustaban al abuelo —y por lo tanto leía el niño— eran: el *Misterio de Udolfo* de Anne Radcliffe, *El monje* de Matthew Gregory Lewis, y *Melmoth el errabundo* de Charles Robert Maturin. El niño recorría con su abuelo los oscuros pasadizos de su mansión rememorando los aterradores gemidos que figuraban en aquellos libros. La novela que más le impactó fue *Melmoth el errabundo*, de la que él mismo diría después, en su ensayo *El horror en la literatura*, estas palabras:

«...la novela gótica alcanza unas alturas de pavor espiritual como nunca antes había conocido [...]. El miedo es sacado del reino de lo convencional y elevado a la nube espantosa que se cierne sobre el destino de la humanidad.»

El niño Lovecraft empezó a tener muy pronto una visión muy particular de un terror que nos afecta a todos, que no se parece en nada al terror local del asesino humano. El miedo debía proceder de lo incomprensible e inasequible, de algo no visto nunca antes, a ser posible procedente de los infiernos, o del espacio, o de las profundidades y, sobre todo, de la lejanía de los tiempos. El terror es algo heredado por los seres humanos de los horrores que poblaron en otras eras este planeta.

Ese mismo niño tuvo algunos contactos con *La isla del doctor Moreau*, de H. G. Wells, antes de que su madre decidiera que la creación de monstruos más allá de lo permitido era pernicioso para él, y leyó algo más adecuado, los *Cuentos* de los hermanos Grimm, y algo no tan adecuado, *Las mil y una noches*, que le convirtieron en musulmán y se podría decir que en agnóstico a la vez.

Antes de los diez años había descubierto en el desván de su abuelo pilas de revistas inglesas viejas: *The Rambler*, *The Spectator*, y *The Tatler*, además de las obras de algunos autores ingleses del siglo XVIII de los que obtuvo su gusto por la literatura arcaizante y por la poesía barroca: John Dryden, Alexander Pope, James Thomson, Joseph Addison, etc., cuya influencia fue determinante debido a la tierna edad de Lovecraft, como lo hubieran sido para cualquiera de nosotros si fuéramos capaces de leer con agrado a semejantes autores.

Cuando descubrió a Edgar Allan Poe, con diez años, recuperó la fascinación por la literatura gótica de su abuelo, que ahora podía leer sin intermediarios, y dejó atrás las novelas juveniles y las historias de detectives que le inspiraron algunos cuentos primerizos. Siguió leyendo literatura barroca, leyó la *Biblia* y volvió a leer a H. G. Wells y a Jules Verne. *Viaje al centro de la tierra*, traducido al inglés en 1872, tuvo una gran importancia para él. Su madre le acostumbró a leer a Shakespeare en voz alta, pero cuando dejó la escuela secundaria buscó algo más fácil.

Con diecinueve años y la mente inundada de clasicismo, se aficionó a las revistas baratas que contenían historias de ciencia-ficción y fantasía, además de muchas cartas a los lectores en las que él mismo no tardaría en participar, sobre todo las de la cadena Munsey: *The Argosy*, *All-Story Magazine*, y *The Cavalier*. *Argosy* hace referencia a un barco mercante que circulaba entre Ragusa (actual Dubrovnik) y Venecia en el siglo XVI, y su nombre procede del Argos, la nave en que Jasón y los argonautas fueron a buscar el vellocino de oro según la mitología clásica. Este tipo de cosas debía de causar fascinación en Lovecraft e influenciaron en su obra cargada de clasicismo, fantasía y ciencia-ficción.

En *All-Story* se publicó, en forma seriada, *La princesa de Marte* de Edgar Rice Burroughs, con el título *Bajo las lunas de Marte*, en 1912. A continuación, Burroughs publicó *Tarzán de los monos*, una obra que ha influido en todos nosotros, y que Lovecraft leyó con avidez en el momento de su creación. En 1913 el propio Lovecraft empezó a escribir en *Argosy* a través de las cartas de los lectores.

Lovecraft y el LSD

Rafael Llopis afirma en la introducción del libro *Viajes al otro mundo* (Alianza Editorial, Madrid, 1970) que:

«Leer a Lovecraft equivale a hacer un viaje con LSD»

Sus razones para afirmar esto no tienen desperdicio. Asegura que en ambos casos el viajero ha de:

«...trasponer las puertas del mundo inferior, guardadas por el Dragón iniciático que simboliza el terror a los abismos propios y a la propia disolución del ego. Una vez traspasada esta puerta [...] la percepción se desintegra [...], las piedras se deshacen, se pudren y huelen como carroña. Los sonidos se convierten en oleadas de luz. Los oídos quedan taponados como ocurre tras un despegue supersónico. Las montañas están vivas y echan a andar. Se viven experiencias numinosas que luego no se pueden comunicar porque son absolutamente inefables...»

Y a continuación añade que estas experiencias son semejantes a las vividas por cualquiera que haya tenido «*experiencias psicodélicas*». Lo único que se le puede reprochar es que estas opiniones son de hace treinta años y el LSD, no el HPL, está bastante en desuso. Lovecraft no se drogaba –al menos no consta–; era de esos hombres capaces de enlazar sueño y realidad, aún estando despierto. Sin embargo, en alguno de sus relatos, menciona el uso de las drogas para acceder a niveles de conciencia extraordinarios.

En 1912 Lovecraft leyó un tratado titulado *Fundamentos del siglo XIX* (*Foundations of the Nineteenth Century*), de mil doscientas páginas y dos volúmenes, publicado en alemán en 1899 y en inglés en 1911, escrito por Houston Stewart Chamberlain, inglés germanófilo que se inspiró en Wagner y en otro escritor racista, Joseph Arthur, conde de Gobineau, para argumentar que la raza teutona había sido la causante del desarrollo y la grandeza de Europa, y que los judíos habían sido un inconveniente. Ni que decir tiene que H. S. Chamberlain fue uno de los inspiradores del nacionalsocialismo hitleriano.

En 1913, entre otros libros, descubrió *Brood of the witch queen* (La saga de la reina bruja), de Sax Rohmer, el creador de Fu-manchú.

El cine y sus primeros años de madurez

En 1916 Lovecraft empezó a ir al cine, que estaba en sus albores. En 1915 se estrenó una película capaz de hacer salir de sus madrigueras a todos los ratones de

biblioteca: *El nacimiento de una nación* (*The birth of a nation*), que gustó mucho a Lovecraft y le animó a seguir yendo al cine, a pesar de que lo consideraba caro para sus escasos recursos. Ese mismo año aparecieron dos grandes actores que darían mucho que hablar: Charlie Chaplin, que estrenaba *El vagabundo* (*The tramp*), y Douglas Fairbanks, que estrenaba *El cordero* (*The Lamb*). En los próximos años, Lovecraft continuaría yendo al cine; no le gustaba mucho Chaplin, demasiado payaso para su gusto, y en cambio le entusiasmaba Fairbanks, que hizo películas tan memorables para cualquier muchacho como *La marca del zorro* (1920), *Los tres mosqueteros* (1921), *Robin Hood* (1922), *El ladrón de Bagdad* (1924), *El pirata negro* (1926) y *La máscara de hierro* (1929), cuya influencia ha llegado hasta nuestros días.

Con 25 años Lovecraft seguía muy apegado a la colección de libros, revistas y periódicos antiguos que había heredado de su abuelo. En cualquier caso, su economía, cuyas rentas heredadas debía administrar cuidadosamente, no le permitía comprar muchos libros nuevos. Sí que coleccionaba *El almanaque del granjero* (*Farmer's almanac*), esa especie de calendario que aparece en todos los países en el que se anuncian todas las efemérides para el año en curso, incluidas las previsiones del tiempo, las épocas de siembra y cosecha, las festividades, consejos, trucos y curiosidades diversas de la región o la comarca donde se ha editado.

En 1918 Lovecraft seguía leyendo los versos de Poe y los poemas y baladas de Swinburne, intentando encontrar un estilo propio y sin duda, un público más amplio, o simplemente un poco de aire. Ese año reconoció que ninguno de los poemas que había escrito anteriormente le gustaba. Volvió a leer *La letra escarlata*, de Hawthorne, y leyó a James Fenimore Cooper, autor de una serie de novelas del oeste americano protagonizadas por el vendedor de pieles Leatherstocking, entre las que destacan *El último mohicano* (1826), y *La pradera* (1827).

Ese año descubrió a lord Dunsany, creador de mundos oníricos, que habría de tener una gran influencia en sus primeros escritos, y volvió a leer y descubrió a muchos de los autores del género de terror que analizaremos en el próximo capítulo.

Con los años, sus gustos fueron cambiando. Dejó de gustarle H. G. Wells, por su calculada fantasía, y se entusiasmó con Walter de la Mare (1873-1956), poeta y novelista inglés, evocador de lo fantasmal.

En 1924 leyó a Charles Fort, autor de *El libro de los condenados* (1919), y a Alice Murray, autora de *El culto de las brujas en la Europa Occidental* (1921), y le parecieron interesantes como inspiración, a pesar de que pretendían ser trabajos serios. También leyó y le gustó el *Ulises* de Joyce.

En 1927 se dejó sorprender por la magdalena de Proust, y le gustó el estilo, pero aún le interesó más *La decadencia de Occidente*, del filósofo alemán Oswald Spengler, que defendía que el espíritu de una cultura no puede ser transferido a otra cultura, y que la situación actual puede conducir a una decadencia sin solución, lo que estimuló sus ideas sobre el control de natalidad de las clases inferiores, y se entusiasmó con *La serpiente de Ouroboros*, de E. R. Edison, una historia fantástica que tiene como fondo la idea de la serpiente del antiguo Egipto, Ouroboros, que se devora a sí misma para renovarse.

Escritores que influyeron en Lovecraft

La verdadera fuente de inspiración de Lovecraft se halla en la literatura de terror. En este sentido, resulta de gran ayuda su libro *El horror en la literatura*, en el que explica la historia del género y destaca a los autores que considera más importantes y que más le impresionaron.

La primera novela de terror que Lovecraft considera significativa es *Udolpho* (1794), de Ann Radcliffe, que introduce un elemento que él considera imprescindible: una atmósfera irrespirable; por ejemplo, el ambiente tenso del narrador subiendo casi en penumbras por una escalera llena de sangre. Para que la historia sea válida, el lector tiene que ser introducido en un entorno desgarrador. Como un paso adelante en este sentido, considera *El monje* (1796), de Matthew Gregory Lewis, por sus descripciones sobrecogedoras.

Lovecraft consideraba *Melmoth el errabundo* (1820), de Robert Maturin, la gran obra maestra del terror gótico, pero también valoraba mucho a William Beckford, con su *Historia del califa Vathek* (1786), y a Mary Shelley, con su *Frankenstein* (1817).

De entre los escritores clásicos que tuvieron algo que ver con el terror, destaca a Walter Scott, Washington Irving y Thomas Moore, aunque reconoce que le impresionó más Edward Bulwer Lytton, que se adentraba en lo sobrenatural, y considera de gran importancia para el terror la novela *Cumbres borrascosas* (1847) de Emily Bronte, por sus «paisajes enloquecedores».

En cuanto a los autores europeos importantes, destaca *Ondina* (1814) de Ernst Theodor Wilhelm Hoffmann, y *La bruja de ámbar*, de Wilhelm Meinhold, de Alemania, y al cínico Guy de Maupassant, de Francia, cuya obra maestra, *El Horlá* (1887), trata sobre la llegada de un monstruo extraterrestre que es la vanguardia de una especie que pretende apoderarse de la Tierra. *El Golem* (1915), de Gustav Meyrink, sitúa la aparición del demonio en una Praga fascinantemente descrita, de la que Lovecraft podría haber extraído su gusto por los edificios-iglesias puntiagudos y los pináculos que siempre tenían sus ciudades inventadas.

Pero los autores que tuvieron una influencia directa en Lovecraft, tanto por su estilo como por sus ideas fantásticas o terroríficas, empiezan en Edgar Allan Poe y en Arthur Machen, y siguen con Lord Dunsany, Nathaniel Hawthorne, Algernon Blackwood, Ambrose Bierce, M. R. James y William Hope Hodgson, a cada uno de los cuales vamos a dedicar un pequeño apartado debido a su importancia. Entre todos sentaron las bases sobre las que Lovecraft construyó sus propias obras.

Edgar Allan Poe

El gran maestro del terror nació en Boston en 1809 y murió en Baltimore en 1849. Huérfano a los dos años, vivió en Inglaterra hasta los dieciséis. Atrapado por el alcohol y el juego a muy temprana edad, publicó su primer libro, *Tamerlán y otros poemas*, a los dieciocho años. Ingresó en el ejército en 1827 y fue expulsado en 1831 de West Point por mala conducta. Trabajó en una revista literaria en Richmond y se casó con su prima Virginia Clemm, de trece años, en 1837, año en que publicó *Las aventuras de Arthur Gordon Pym*. En 1840 publicó el primer volumen de las *Narraciones extraordinarias*, y en 1845 publicó *El cuervo y otros poemas*, pero no consiguió escapar de la desgracia. Su esposa murió, tuberculosa, en 1847 y se hundió aún más en el alcohol. Trató de casarse de nuevo con la poetisa Helen Whitman, que le admiraba, pero no pudo dejar la bebida, y dos años más tarde, después de una terrible borrachera, se le detuvo el corazón. En los orígenes de su extraordinaria obra se encuentran el alcohol, el opio, la neurosis y la extrema pobreza que siempre le acompañaron. La obra preferida de Lovecraft era *El hundimiento de la casa Usher*.

Nathaniel Hawthorne

Este novelista americano, nacido en Salem en 1804, de familia puritana, cuyo tatarabuelo fue juez en los famosos procesos de brujería de la ciudad, se instaló en una casucha aislada de Massachusetts a escribir y se hizo famoso por su novela *La letra escarlata*, de 1850. Cuando tenía casi cincuenta años, el presidente Pierce, amigo suyo del colegio, le nombró cónsul en Liverpool, y durante unos años viajó por Europa. En su obra se trasluce su obsesión por el pecado, y destaca la creación de ambientes, el estilo poético y la presencia del mal. Para Lovecraft, Hawthorne representa «la tradición de los valores morales». El «mal» aparece en todas partes «como un adversario acechante y conquistador» y el Mundo visible se vuelve, para su imaginación, «teatro de infinita tragedia y dolor». Lovecraft considera su obra más importante, *La casa de las siete buhardillas*, de 1851, la historia de uno de esos edificios puntiagudos de la vieja Salem, con una atmósfera llena de horror que recuerda *la casa Usher*, de Poe.

Los lugares comunes de Lovecraft y Stephen King

Ya hemos dicho que Stephen King descubrió a Lovecraft con once años, y que su influencia fue determinante en el rey del terror de los noventa, hasta el punto de que muchas de sus peculiaridades ya eran utilizadas por el maestro. Por ejemplo, los lugares comunes, tan célebres en King, como las ciudades imaginarias de Castle Rock, Derry o Salem's Lot, tienen su antecedente en las ficticias ciudades de Arkham o Innsmouth, que aparecen en numerosos relatos de Lovecraft y que siempre están inspiradas en ciudades reales, como Gloucester o Newburyport, a las que el escritor añade los elementos fantásticos que las caracterizan. Obviamente no han sido los únicos escritores en utilizar ciudades inventadas; también lo hicieron Mark Twain, sesenta y cinco años más viejo que Lovecraft, y William Faulkner, siete años más joven, que dio fama al impronunciable condado imaginario de Yoknapatawpha y su capital Jefferson.

Arthur Machen

Arthur Llewellyn Jones, (1863-1947), alias *Arthur Machen*, fue uno de los precursores de la ciencia-ficción del siglo XX y uno de los autores que más influenció en las ideas de Lovecraft. Criado en Gales, vivió la mayor parte de su vida en la pobreza, trabajando como oficinista, profesor y traductor, hasta que en 1912 se colocó en el equipo directivo del *Evening News* de Londres. Sus escritos, influidos por su pasado celta, transcurren en Gales o en la Inglaterra medieval, e incluso en la antigua Roma, y siempre antes de la industrialización. Su primera obra destacable fue *La colina de los sueños* (1907), cuyo protagonista enloquece y se suicida, pero la que más gustaba a Lovecraft era *El gran Dios Pan*, (1894), sobre una muchacha que sufre ciertas operaciones en el cerebro, entra en contacto con la deidad y muere en medio de sufrimientos espantosos. Machen sostenía que el Mundo en el que vivimos es la envoltura de otro interior, cuyos secretos nos serán revelados algún día. Fue el primero en descender a los abismos del miedo por medio de deidades y monstruos anteriores a la existencia del ser humano.

Lord Dunsany

Edward John Moreton Drax Plunkett, 18 barón de Dunsany (1878-1957), dramaturgo y narrador irlandés, fue el creador de una serie de mundos fantásticos llenos de hadas y de dioses imaginarios que tuvo una gran influencia en los escritores de fantasía de la primera mitad del siglo XX. Entre sus obras destacan el libro de relatos *Los dioses de Pegana* (1905), y los dramas *La esplendorosa puerta* (1909), y *Los dioses de la montaña* (1911).

La vida de este hombre de aspecto afable se halla a años luz de la de Lovecraft. Poseía una notable fortuna, tenía una gran casa en Kent y un castillo normando a una hora a caballo de Dublin, combatió en la guerra de los boers y en la Primera Guerra Mundial, enseñó literatura inglesa en Atenas, cazó leones en Sudáfrica y cabras en el Sahara, fue campeón de ajedrez en Irlanda, y escribió más de setenta obras entre piezas teatrales, poemas, novelas, relatos cortos y memorias. Sus cuentos oníricos inspiraron muchas de las obras de Lovecraft, entre otras: *Los gatos de Ulthar*, *La maldición que cayó sobre Sarnath*, *La búsqueda soñada de la oculta Kadath*, y más tarde el ciclo onírico de *Randolph Carter*. Lord Dunsany ha dejado una frase famosa:

«No escribo nunca sobre las cosas que he visto; escribo sobre las cosas que sueño.»

Algernon Blackwood

Algernon Henry Blackwood (1869-1951) nació en Inglaterra. Lovecraft dijo de él que era el «maestro de lo espectral», y que sus relatos «evocan una convincente y pavorosa sensación de inminencia». Blackwood fue granjero en Canadá, director de hotel y buscador de oro en Alaska, antes de que Lovecraft naciera. Más tarde se

hizo reportero en un diario de New York, y escribió un libro: *Episodes before thirty* (*Antes de los 30*), sobre su juventud. En 1899 volvió a Inglaterra y se puso a escribir ficción. En 1906 publicó *La casa vacía*, y en 1908 *John Silence*, la historia de un detective sensible a los fenómenos extra-sensoriales. Después de que muriera Lovecraft, publicó *Historias de lo extraordinario y sobrenatural* (1949), y acabó escribiendo historias de misterio y fantasmas para la radio y la televisión.

M. R. James

Montague Rhodes James (1862-1936). Conocido como «*El gran maestro del cuento de fantasmas*» nació en Kent, Inglaterra, y ya desde niño sintió pasión por los libros antiguos. A los seis años se pasaba horas leyendo una vieja versión de la *Biblia*. Educado en Eton y Cambridge, nunca se casó ni tuvo hijos. La Universidad fue el centro de su existencia: adoraba las clases, los manuscritos, las ruinas, las bibliotecas. Fue medievalista y lingüista, experto en la *Biblia*, aficionado a la arqueología y las antigüedades, y viajó para explorar restos a Austria, Dinamarca, Chipre y Suecia, pero siempre prefirió la paz de Eton.

Escribía cuentos de fantasmas (*Ghost stories*) como diversión. Su estilo pasa por distanciarse del fantasma victoriano típico, un ser desgraciado, condenado a las cadenas. Creó un fantasma infernal que Lovecraft describió como «*delgado, enano y peludo, una abominación perezosa e informal de la noche, a medio camino entre la bestia y el hombre, a la que se llega a tocar antes que a verla*». Esta última frase pertenece a las lecciones de James sobre cómo escribir un cuento de fantasmas. Hay que crear una atmósfera y desarrollar un crescendo a partir de una situación normal en la vida, y, sobre todo, no dejar ver al monstruo nunca por completo. Lovecraft destaca *El conde Magnus*, la historia de un viajero inglés en Suecia que despierta una satánica maldición que lo acaba destruyendo.

W. H. Hodgson

William Hope Hodgson (1877-1918) nacido en Essex, Inglaterra, se enroló con 13 años en un barco mercante y dio varias veces la vuelta al mundo. Con 21 años se estableció en Inglaterra y empezó a escribir mientras se ganaba la vida como fotógrafo y enfermero. Fue campeón de los rechazos editoriales, más de cuatrocientas veces antes de que le hicieran caso. Por fin, en 1908, publicó *La casa en el confín de la Tierra*, lo que le permitió publicar *Los naufragos de las tinieblas* (1907), *Los piratas fantasmas* (1909), y *El reino de la noche* (1912). Después se dedicó a los relatos cortos, cuya publicación favorecían las nuevas revistas *pulp* que proliferaban en Inglaterra, y se inventó un detective de lo sobrenatural en la serie *Las aventuras de Carnacki*. Su especialidad eran los relatos marinos, llenos de cangrejos y pulpos gigantes o peces con rostro humano.

Ambrose Bierce

Señor de lo macabro y creador de sombras, de bosques espectrales y de mundos sobrenaturales, Ambrose Gwynnet Bierce (1842-1914) desapareció en México, luchando junto a Pancho Villa, «*envuelto en una nube de misterio más grande que ninguna de las evocadas por sus pesadillescas fantasías*». Periodista en San Francisco, Londres y durante la guerra civil americana se inspiró en Poe para escribir *Cuentos de soldados y paisanos* (1891), una serie de relatos sobre la Guerra de Secesión, y *¿Puede ocurrir esto?* (1893), cuentos de carácter sobrenatural, entre los que Lovecraft destaca *La muerte de Halpin Frayser*, sobre un cadáver ensangrentado, un bosque espectral, una noche sin alma y un hombre asesinado por las garras de su madre.

El estilo

El estilo de Lovecraft está basado en sus intereses y en sus lecturas. Sus gustos arcaicos en poesía inglesa y georgiana, además de las lecturas que ya hemos comentado, y la influencia determinante de Poe, modelaron su manera de pensar y de escribir: los acontecimientos se describen acompañados de la impresión que causan o deben causar en el lector. Como en el caso de Poe, no se trata de describir emociones, sino de crearlas. De ahí que la Luna deba ser una espantosa Luna, y los bosques, monstruosos. Sin embargo el mismo Lovecraft aseguró que los relatos deben estar pensados como si fueran una exposición científica, de principio a final, ya que es la única manera de pasar de lo posible a lo imposible sin perder verismo. Por otro lado, los relatos de Lovecraft contienen ciertos elementos que se han hecho característicos del género del terror y que conviene analizar por separado.

Una atmósfera lo bastante siniestra

Un elemento muy importante de la narrativa de Lovecraft es la descripción de los escenarios y la creación de atmósferas siniestras. El bosque, la noche, una Luna espantosa sobre las brumas del pantano, una oscura galería... y las apariciones. Siempre debe violarse alguna ley de la Naturaleza, debe suceder algo imposible de sostener racionalmente y las apariciones deben ser originales, nunca conocidas, siempre sorprendentes y cada vez más aterradoras.

El abuso de los adjetivos

Sus amigos siempre le dijeron que abusaba de los adjetivos, pero no lo podía evitar, para Lovecraft eran un recurso necesario para crear la atmósfera adecuada y, además, es una característica de su estilo muy importante. Los robles grotescos, las puertas siniestras, el forzado resplandor de una Luna cornuda, las arboledas místicas, el alma espantosa del bosque, lo monstruosamente grande o lo

horrorosamente perverso son utilizados con la intención de sobrecogernos el corazón... y lo consigue. Lovecraft se parece a un pintor de paisajes que intenta reflejar sus emociones con los pinceles. Sobre el lienzo hubiera sido considerado propio de un genio, pero la literatura, aunque también esté sometida a las modas, tiene unas normas mucho más estrictas.

Las repeticiones y los traductores

Una peculiaridad del estilo de Lovecraft es la repetición de ciertas palabras características del género de terror o relacionadas con un recurso del estilo llamado «*elegancia de repetición*», cuyo fin es que la palabra se grabe profundamente en el ánimo de quienes la escuchan. Por ejemplo, el uso continuado de la palabra *things* para referirse a las monstruosidades despreciables que habitan en los abismos. La palabra *thing*, que se refiere a una «cosa» sin nombre, aparece cinco veces en apenas seis líneas en la versión original inglesa de la descripción de los profundos. La tendencia de los traductores es cambiar esa palabra por criaturas, seres, entidades o sapos si a eso se parecen, para evitar el efecto de asonancia que la repetición sucesiva produce en los lectores hispanohablantes. No hay nada que reprochar a esto, ya que, como sucede con Poe, los buenos traductores nos ofrecen una versión que mejora el texto original.

Estilo: los profundos

«Por lo que parece, los seres humanos tenemos cierto parentesco con esas cosas marinas, porque todas las formas de vida han salido del agua y sólo hace falta un pequeño cambio para volver a ella otra vez. Esas cosas les dijeron a los canacos que si mezclaban su sangre con la de ellos, tendrían niños con aspecto humano, al principio, pero que poco a poco se volverían como ellos, hasta que al final regresarían al agua para reunirse con los grupos de cosas que hay en los profundos abismos marinos. Y esto es importante, joven narrador: cuando se volvieran cosas-pep y entraran en el agua no podrían morir, excepto si se los matara violentamente.»

(Traducción literal de *La sombra sobre Innsmouth*.)

El inglés arcaico

Es cierto que para nosotros, lectores castellanos, no tiene demasiado interés el uso de ciertas palabras que en la traducción desaparecen, pero para valorar a Lovecraft en toda su intensidad hay que hacer mención de su obsesión porque sus narraciones parecieran escritas por esos mismos eruditos que las protagonizaban: profesores universitarios que leían obras prohibidas y que vivían anclados en el siglo XVIII. Como ejemplo, veamos esta línea de *La sombra sobre Innsmouth*:

«Them things told the kanakys that ef they mixed bloods there'd be children as ud look human at fust, but later...»

En ella aparecen las palabras arcaicas *ef*, en lugar de *if* (*sí*), el refuerzo *ud*, innecesario ahora, y *fust* en lugar de *first* (primero o al principio).

«Esas cosas les dijeron a los canacos que si mezclaban su sangre con la de ellos tendrían niños que parecerían humanos al principio, pero después...»

Los principios lentos y el resplandeciente suicida

En sus primeros relatos, Lovecraft seguía al pie de la letra la norma de que un relato de miedo tenía que empezar a ritmo lento, con largas reflexiones sobre el miedo o lo espantoso de la vida, y abordar un crescendo majestuoso que tenía que acabar en apoteosis. Esos principios lentos a veces eran un poco cargantes, pero luego los fue superando. En contraposición a esta costumbre nunca siguió otra de las normas del género de terror, que consistía en iniciar el relato presentando una situación cotidiana, como, por ejemplo, una familia en la que todo es perfectamente normal, y a partir de aquí, introducir un elemento extraño, que rompe con el esquema con el que nos identificamos. Como dice Houellebecq, Lovecraft *«ataca el relato como un radiante suicida»* y desde la primera línea nos presenta una situación extraordinaria. Sus personajes apenas tienen una vida normal, ya la tienen sus lectores, ellos están sentados sobre una tumba, se acercan a una mansión espantosa, están a punto de suicidarse o nos deleitan con principios como éste:

«En mis torturados oídos suena incesantemente una pesadilla de aleteos y agitaciones, y un ladrido débil y distante, como de algún sabueso gigantesco.»

El sabueso

La primera persona

Lovecraft tenía la costumbre de utilizar la primera persona en sus relatos. Siempre se ha dicho que hay dos razones para ello. Una es la reafirmación del propio yo del escritor, y todos sabemos que Lovecraft no tenía demasiada confianza en sí mismo, siempre bajo la cobertura de su madre, de sus tías o de su esposa. La otra razón es la de servir de caja de resonancia para los acontecimientos brutales y sorprendentes que generalmente le suceden a otro. A la narración de los sucesos y los sentimientos del otro se unen las propias emociones, y se amplían los efectos del miedo. Poe utilizó este recurso magistralmente, y por las mismas razones.

Las mujeres y el sexo

Lovecraft nunca hace mención del sexo. Dioses y adoradores no participan en ningún tipo de orgía, como sería de esperar. Sus personajes apenas tienen necesidades humanas y las dos únicas mujeres que tienen cierta importancia en su obra son Asenath Waite, en *El ser en el umbral*, y Lavinia, *«una albina de treinta y cinco años de edad, un tanto deforme y sin el menor atractivo»*, en *El horror de Dunwich*. Asenath es poco menos que una bruja, pequeña y de ojos saltones. Basta un movimiento de su mano derecha para hacer aullar a cualquier perro, su

mirada hipnotiza a otras mujeres y si había algo que no llevara bien Asenath «*era no haber nacido varón, pues creía que el cerebro del hombre se hallaba dotado de facultades únicas y de ilimitado alcance*». Con todo, el protagonista de la historia es un hombre, Edward Derby, al que ella mira «*con actitud voraz*». Es tal la ansiedad de ella por transformarse en un hombre que acaba por apoderarse del cuerpo de su compañero.

Ciclos míticos y series

Las novelas de terror, fantasía o ciencia-ficción se suelen agrupar en ciclos constituidos a su vez por series. Forman ciclos los relatos o novelas que tienen como fondo un escenario común que condiciona toda la acción, aunque a veces ese escenario exista solo en los sueños de una persona.

Los relatos de Lovecraft se agrupan en series y ciclos que se superponen. Por ejemplo, el ciclo onírico, que engloba todos los relatos en los que el protagonista no vive la acción, sino que la sueña, como sucede en *La nave blanca*; la serie de Nueva Inglaterra, que se caracteriza porque los relatos transcurren en las apartadas y boscosas colinas de esta región, sus ciudades olvidadas y sus solitarias granjas, como sucede en *El color surgido del espacio*; la serie de las razas perdidas, sobre civilizaciones extinguidas y sus restos arquitectónicos, como sucede en *La ciudad sin nombre*; el ciclo de *Randolph Carter*, cuyo protagonista se caracteriza porque no vive la acción, sino que la sueña, por lo que también puede englobarse en el ciclo onírico; y el ciclo de los mitos, caracterizado por la presencia del *Necronomicón* y los dioses escondidos, que se superpone en muchos casos a los otros porque la acción transcurre en Nueva Inglaterra, porque la historia forma parte de un sueño o porque se produce el descubrimiento de una ciudad perdida, que generalmente estuvo habitada por los primigenios.

Los nombres de los primigenios

Lovecraft terminaba muchos de los nombres de sus monstruos con los apéndices *ath* y *oth*, como Yuggoth o Azathoth (pronunciado Azalol). Al parecer obtuvo estas terminaciones de lord Dunsany, que las usaba frecuentemente. El mismo Lovecraft sugiere que proceden del árabe y del hebreo. Y lo cierto es que tampoco faltan esas terminaciones entre la demonología cristiana, pero asimismo proceden de tradiciones hebrea y musulmana. Por ejemplo, Behemoth es el *sommelier* del Diablo, patrón de la gula, que musulmanes y hebreos imaginan como un inmenso buey. Belzebú también se puede escribir *Beelzebuth*, el señor de las moscas, lugarteniente de Satanás. Ascaroth es patrón de los espías y de los delatores, Jezbeth es el demonio de los prodigios imaginarios, e incluso tenemos un Dagón en la corte infernal, panadero mayor de los infiernos. Otros autores, siempre a la búsqueda de asociaciones increíbles, sugieren que Azathoth viene del sumerio *Azag* (encantador o mago) y del copto *Thoth* (dios egipcio de la magia), o que Shub-Niggurath procede de una deidad sumeria llamada *Ishnigarrab*, «*el contestador de oraciones*» (*El Necronomicón*. Edaf, Madrid, 1992).

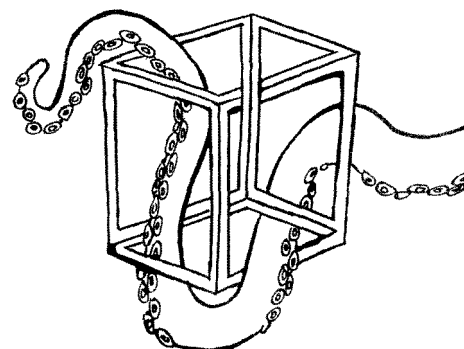
Esa sensación indefinible

Lovecraft siempre quiso:

«...plasmar esas sensaciones vagas e indefinibles que tienden a crear ilusiones de dimensiones, realidades y elementos espacio-temporales desordenados que toda persona sensible e imaginativa posee en mayor o menos grado...»

Sprague de Camp

Lovecraft, Valdemar, 1992



En 1928 leyó a Joyce y su técnica de transmitir con palabras la corriente de conciencia de sus protagonistas le pareció más allá de los límites del verdadero arte, no apta para no iniciados, pero sumamente interesante.

Pasión por las dimensiones

De M. R. James, Lovecraft debió haber aprendido el arte de no mostrar nunca al monstruo; de, como mucho, dejar ver una de sus orejas y esconder el resto. Este es el verdadero terror y el maravilloso acierto de Ridley Scott en su película *Alien*, una de las obras maestras que recibieron la influencia de Lovecraft y sus antecesores, pero Lovecraft sólo se aplica la idea en los primeros relatos, y cada vez deja ver algo más, hasta que por fin el monstruo acaba descrito con perfección matemática:

«De los ángulos internos de las formas estrelladas surgen tubos de sesenta centímetros que disminuyen de grosor desde un diámetro de siete centímetros en la base a una tercera parte de ese diámetro en su extremo...»

De ese modo, los monstruos se pueden dibujar casi como los imaginó el genio del terror. Edgar Allan Poe tenía ese mismo defecto, se obstinaba en los detalles matemáticos, como si quisiera mostrarnos con todo detalle los lugares que él podía ver en su imaginación, y obligarnos a un esfuerzo paralizante en el fluir de la narración, que por otra parte no deja de ser gratificante.

Las claves del terror

Lovecraft utilizó todos los trucos de la narrativa del terror y añadió otros que se han utilizado frecuentemente. La aparición de una puerta secreta en una cripta, los muertos que resucitan, las venganzas eternas, las invasiones de ratas, la música capaz de atraer fantasmas, las islas misteriosas y los monstruos que llevan decenas o centenares de años dormidos y se despiertan porque un curioso ha entrado en una gruta, una casa o una iglesia abandonada, han sentado las bases de todo el terror que nos ha invadido desde los tiempos de Lovecraft. No hay que olvidar que él mismo extrajo la mayoría de sus recursos del terror gótico, pero tampoco hay que olvidar que les dio un carácter único, y que leyendo sus obras nos encontraremos con todos los lugares comunes en la literatura y el cine de terror actuales.

La ausencia de Dios

Lovecraft leyó las teorías de Nietzsche sobre la muerte de Dios, así como las de Einstein sobre la relatividad, pero no sabemos hasta qué punto tuvieron algo que ver con su mitología. El filósofo alemán fue educado en un profundo cristianismo, que luego rechazó violentamente, alegando la muerte de Dios. Einstein rechazó la religión cuando comprendió que la ciencia demostraba la imposibilidad de los milagros. Lovecraft rechazó la religión con sólo seis años, mucho antes que el científico y el filósofo, y cuando comprendió la insignificancia del hombre frente al Universo se imaginó dioses extraños y monstruosos, que exigían adoración y sacrificio de las criaturas que habían fabricado con sus propias manos, pero nunca llenó el vacío de Dios con ningún Creador generoso. Dios no existe en la mitología de Lovecraft.

Los sueños

La capacidad de Lovecraft para describir los sueños es extraordinaria. Domina todas sus facetas demostrando recordar cada uno de sus momentos y las sensaciones que le producen. Probablemente soñaba como Salvador Dalí, por las mañanas, después de superar el sueño más profundo, en esa fase en que consciente y subconsciente se unen y somos casi capaces de dirigir nuestros propios sueños. En *Los sueños de la casa de la bruja* hay una demostración extraordinaria de sus capacidades para describir lo soñado:

«Las pesadillas de Gilman consistían por lo general en soñar que caía en abismos infinitos de inexplicables colores crepusculares y llenos de confusos sonidos [...] en sus sueños no caminaba, ni trepaba, ni volaba, ni nadaba, ni reptaba, pero siempre experimentaba una sensación de movimiento [...] brazos, piernas y torso siempre le resultaban imposibles de ver, desvanecidos en alguna especie de alteración de la perspectiva. [...] Los abismos no estaban vacíos, sino poblados de masas indescriptibles de sustancias llenas de ángulos y un colorido ajeno a este mundo [...] algunos de los objetos orgánicos tendían a despertar vagos recuerdos dormidos...»

y así sucesivamente, desentrañando todos los aspectos y variables de las peores pesadillas.

La opinión de un experto

En la introducción del libro *Viajes al otro mundo*, Rafael Llopis dice:

«Si leemos a Lovecraft es porque mediante su lenguaje barroco, desquiciado, confuso y aglomerado consigue expresar y transmitir parte de sus vivencias numinosas. Lo válido en Lovecraft no es la forma, sino el terrible contenido universal y arquetípico.»

La opinión de Llopis sobre su estilo no es muy positiva:

«En cuanto al inglés que escribe Lovecraft, no sólo no es antológico, sino que es francamente detestable.»

pero tiene buena opinión de sus lectores:

«...quienes leen a Lovecraft son los jóvenes que leen a Herman Hesse, a Marcuse o a Jack Kerouac...»

Claro que esto lo escribió hace treinta años.

Los paisajes de Lovecraft

Se corresponden a las costas y al interior de Nueva Inglaterra. Acantilados y bosques en valles que imagina primigenios, oscuros, sombríos, de árboles desmesurados, capaces de albergar espíritus y demonios o monstruos venidos de las estrellas. En algunos casos, los árboles son fungosos, fétidos, y si tienen ocasión, hunden sus raíces entre las lápidas de los cementerios para succionar los humores de los muertos; otras veces aparecen contaminados y se mueren, o se muestran henchidos de algún veneno que los hace excesivamente grandes. También hay granjas y pequeños campos cultivados. Las ciudades son laberintos de callejuelas llenas de edificios georgianos, góticos, barrocos, renacentistas, sobre cuyos afilados tejados emergen infinidad de cúpulas y torres acabadas en punta, creando una postal expresionista de puertas de Sol doradas y sangrientas.

Sonidos y olores

Lovecraft no tenía gran aprecio por la música. Es probable que, además de disfrutar con la *Danza macabra*, de Saint-Saëns, también lo hiciera con *Una noche en el Monte Pelado*, de Músorgski, que relata una tempestad presidida por un demonio. Pero a lo que más llegó en sus relatos de los mitos es a introducir sonidos de flauta. La flauta servía para convocar a los primigenios. El resto de ruidos que predominan en sus cuentos son: gritos o lamentos de monstruos encerrados, sinuosos aleteos, pies o pezuñas hendiendo el suelo, chillidos que se oyen a distancias lejanas, el fragor de los truenos y todos los sonidos que forman parte de la naturaleza del miedo.

En cuanto a los olores, la presencia de los primigenios siempre está acompañada de hediondos olores: azufre y otros elementos indefinibles producidos por la corrupción orgánica y de cuerpos que no son de este Mundo.

El dinero

Se dice que en los relatos de Lovecraft el dinero no tiene importancia. Esto no es exactamente cierto. Si son profesores, tienen la asignación propia del rango, en otros casos viven de fortunas heredadas, pero muchas veces se hace referencia a las dificultades económicas del narrador, que suele andar a la búsqueda de pensiones baratas. En *El caso de Charles Dexter Ward*, Lovecraft expone claramente cómo se ganaba la vida el viejo Curwen:

«Tenía un virtual monopolio del comercio en la ciudad en salitre, pimienta negra y canela, y superaba a todos los demás armadores, excepto a los Brown, en la importación de cobre, algodón, lana, sal, hierro, papel y productos manufacturados ingleses de todas clases. La mayoría de los almacenistas de Providence dependía de él para aprovisionarse; y sus acuerdos con los destiladores locales, los queseros y criadores de caballos Narrangansett, y los fabricantes de velas de Newport, le convertían en uno de los primeros exportadores de la Colonia.»

Con esto, mantenía su fortuna a salvo, y Lovecraft demostraba que sus personajes no vivían del aire.

El valor suicida

Como sucede desde los tiempos del gótico, en la mayoría de relatos de terror los protagonistas son personas extremadamente inconscientes, con una valentía rayana en la locura, porque siempre están dispuestos a internarse en una cavidad subterránea interminable con una linterna o una antorcha que con toda seguridad se apagará a medio camino. Y cuanto más oscuro, profundo y pequeño sea el agujero en la cripta o en las ruinas, mayores garantías tendremos de que reptará por él, atraído por una curiosidad invencible. Lo único que nos permite respirar es la conciencia de que el personaje que se arrastra por una galería llena de monstruos es el que está contando la historia después.

Extravagante y melodramático

Con los años y las críticas de sus amigos, Lovecraft se fue dando cuenta de que su estilo necesitaba un buen repaso:

«...está lleno de recursos evidentes, lugares comunes y repeticiones. Se aleja bastante de la sencillez estricta, objetiva, que es mi meta [...] aunque me siento

mudo cuando intento utilizar un esquema sintáctico y de vocabulario distinto del mío.»

Sprague de Camp

Lovecraft, Valdemar, 1992

Lovecraft se consideraba una persona contemplativa y pasiva, lo que hoy día llamaríamos un observador de la vida que se niega a participar:

«Lo que me atrae son las condiciones, la atmósfera, las apariencias...»

Cuando le sugirieron la posibilidad de escribir algún guión para el cine dijo:

«Las películas quieren acción, mi especialidad es la atmósfera.»

Por supuesto, estaba totalmente equivocado, pues el cine requiere también esa atmósfera y, en muchos casos, en sus relatos la acción alcanza niveles de tensión insoportable, como cuando un demonio cósmico persigue al narrador, levantando corrientes de aire, destrozándolo todo a su alrededor.

En 1932, después de que muriera su tía Lillian, le ofrecieron escribir una opereta sobre el planeta Yuggoth conjuntamente con un músico de Los Ángeles, pero se negó. En ese momento escribía cualquier cosa por encargo, incluidos folletos turísticos, y consideraba que su estilo estaba contaminado por la prosa mercantilista que se veía obligado a usar. Sin duda, no sabía que un escritor de la talla de Fernando Pessoa, que tenía prácticamente su misma edad, se ganaba la vida escribiendo anuncios en Portugal.

En cuanto a la ficción, en esa época se consideraba incapaz de escribir una historia realista; los sueños le abordaban cuando se disponía a escribir, tal vez porque lo hacía demasiado poco y lo consideraba una liberación, una especie de psicoanálisis. Razonando sobre este tema, llegó a la conclusión, expresada en una carta enviada a su amigo Hoffmann Price en 1934, de que el realismo requería haber vivido lo descrito; de otro modo el escritor se ve obligado a:

«...copiar lo que halle en los dudosos y artificiales escritos de otros, libros, obras de teatro, periódicos, etc..»

En esta frase de la misma carta se resume a Lovecraft:

«Me interesan solamente los grandes acontecimientos, las corrientes históricas, todo lo referente a los órdenes biológico, químico, físico y astronómico.»

y añade que sólo le emociona aquello que es capaz de saltarse:

«...la eterna y enloquecedora rigidez cósmica.»

De habérselo propuesto y haber estudiado ciencias físicas, por ejemplo, hubiera sido un gran escritor de ciencia-ficción, pero vivía encadenado a sus terroríficos sueños.

En 1935 luchaba contra el uso abusivo de los adjetivos que tenía la costumbre de utilizar. El espantoso horror de la siniestra cripta era demasiado tenebroso, pero le costaba mucho encontrar otra manera de expresar las mismas emociones. Esta

debilidad hizo que algunos críticos le consideraran un mal escritor, precisamente cuando sus demonios habían dejado de pertenecer al reino del mal para incluirse en el reino de lo ambiguo que hace a los grandes escritores. Es imposible saber hasta dónde habría llegado de no haber muerto. Quizás sus monstruos hubieran cobrado vida para la literatura universal.

Lovecraft y Borges



Jorge Luis Borges leyó a Lovecraft con cierta pasión, tanto es así que le dedicó uno de sus cuentos: *There are more things*, como bien dice en el epílogo del *Libro de Arena*.

«El destino, que según es fama, es inescrutable, no me dejó en paz hasta que perpetré un cuento póstumo de Lovecraft, escritor que siempre he juzgado un parodista involuntario de Poe.»

Por otra parte, en su *Introducción a la literatura norteamericana*, le dedica una entrada. En ella dice:

«[...] imitó el patético estilo de Poe y escribió pesadillas cósmicas. En sus relatos hay seres de remotos planetas y de épocas antiguas o futuras que moran en cuerpos humanos para estudiar el Universo o, inversamente, almas de nuestro tiempo que, durante el sueño, exploran mundos monstruosos, lejanos en el tiempo y en el espacio.»

De su obra, influida por Poe y Machen, destacan *El color que cayó del cielo*, *El horror de Dunwich*, y *Las ratas en la pared*.

El círculo de Lovecraft

El periodismo aficionado le permitió a Lovecraft hacer muchos amigos. A medida que pasaban los años, fue conociendo a los que formarían lo que después se ha denominado «el círculo de Lovecraft», un grupo de escritores y amigos que le

ayudaron a desarrollar y a consolidar los *mitos de Cthulhu*. Los franceses denominan pastiches a estas creaciones, a las cuales yo prefiero denominar aportaciones.

Los escritores que hicieron las aportaciones más importantes fueron Frank Belknap Long (*Los perros de Tíndalos*), Robert Bloch (*El vampiro estelar*), Robert E. Howard (*La piedra negra*), y Clark Ashton Smith (*La estirpe de la cripta*), que comentaremos a continuación, pero hay otros que también escribieron sobre los mitos, como Hazel Heald, Donald Wandrei, E. Hoffmann Price y Henry Kuttner. Tampoco podemos olvidar la obra de August Derleth, que acabó muchos de los relatos que Lovecraft se había planteado en vida y que dejó simplemente esbozados en un cajón, en lo que después se ha llamado *Commonplace Book*. Pero Derleth no se limitó a completar los relatos del cajón, sino que dedicó su vida a dar a conocer a su maestro, H. P. Lovecraft, y a escribir nuevos relatos de su propia invención.

Otros escritores que continuaron escribiendo sobre los mitos fueron J. Ramsey Campbell, Colin Wilson, el muy conocido Stephen King, que le debe mucho de su arte a Lovecraft, y Brian Lumley.

Los perros de Tíndalos

Frank Belknap Long (1903-1994) fue uno de los mejores amigos de Lovecraft. Lo conoció en New York en 1921, cuando éste aún era un muchacho. Long escribió una serie de poesías destacables tituladas *In mayan splendor* y mucha ciencia-ficción, pero es más conocido como el autor de *Los perros de Tíndalos* (*The hounds of Tíndalos*), un espléndido relato en el que el protagonista utiliza una potente droga y sus conocimientos de matemáticas –basados en Einstein– para viajar con la mente al pasado. En ese pasado muy lejano, anterior a la existencia del hombre, se encuentra con los perros de Tíndalos, unas monstruosas criaturas que le persiguen a través del tiempo y destrozan su cuerpo en el presente.

Frank B. Long murió en 1994, tan pobre que sus admiradores tuvieron que hacer una recolecta para poder grabar su nombre en el panteón familiar.

El vampiro estelar

Robert Bloch (1917-1994), veintisiete años más joven que Lovecraft, se declaró admirador suyo con dieciséis. En 1935 escribió *El vampiro estelar* (*The shambler from the stars*). En este relato, el protagonista, discípulo de Poe, Machen y Baudelaire, busca la manera de escribir cuentos de terror, y cuando consigue dominar la técnica quiere escribir sobre algo real. Entonces conoce a un místico de Nueva Inglaterra, que no es otro que Lovecraft, que le recomienda una serie de libros prohibidos que no se encuentran en ninguna librería. Por fin, encuentra el *Vermis Mysteriis* (*Misterios del Gusano*), y conoce toda su historia. Incapaz de leerlo porque está escrito en latín, se lo lleva a su amigo de Providence. Éste se resiste, pero por fin hojea el libro, y encuentra un conjuro que su autor había utilizado para traer a demoníacos servidores desde el espacio exterior. Inconsciente del peligro, recita el conjuro, que yo recomendaría no leer en voz alta:

«*Tibí, Magnum Innominandum, signa stellarum nigrarum el bufaniformis Sadoquae sigillum...*»

Acto seguido, se produce la tragedia y es asesinado por un demonio invisible. En respuesta, Lovecraft escribió *El morador de las tinieblas*, en el que es Bloch el asesinado.

Robert Bloch es más conocido, sin embargo, por ser el autor de la novela *Psicosis*, que llevaría al cine en 1960 el director británico Alfred Hitchcock. Y también dejó una frase para la posteridad:

«*A pesar de mi espantosa reputación, tengo el corazón de un niño pequeño. Lo conservo en un cuenco en mi despacho.*»

La piedra negra

La prematura muerte de Robert E. Howard (1906-1936), el creador de Conan, permitió a Lovecraft escribir su única necrológica, titulada *In memoriam: Robin Ervín Howard*. El padre de Howard fue médico pionero en el Oeste americano, concretamente en Texas, en cuyo ambiente fronterizo se crió el escritor. Con dieciocho años publicó su primer relato, *Lanza y colmillo*, en *Weird Tales*. En 1928 creó la figura de *Solomon Kane*, puritano inglés que viaja por todo el mundo a la búsqueda de ciudades megalíticas y secretos nigrománticos. En 1929 publicó en la misma revista *El reino de las sombras*, sobre una época primitiva en que aún vivían en la tierra los hombres-serpiente, y en 1932, *El fénix en la espada*, primer relato de la serie *Conan el Cimerio*, que relata cómo era el mundo hace veinte mil años. Autor muy prolífico, a pesar de su juventud, no dejó de crear figuras míticas y no tan míticas, e incluso escribía poesías. Tal vez lo que hace que no aparezca en la *Enciclopedia Británica* sea su habilidad para describir escenas llenas de violencia, algo que no se considera digno de los anales literarios. Robert Howard vivió siempre en Cross Plains, Texas, con sus padres. Le gustaban los deportes y viajar, y, por supuesto, escribir y relacionarse con otros escritores. Liberal, irónico, cordial, vivió mientras lo hizo su madre y, cuando ésta murió, se quitó la vida, probablemente porque el mundo real no tenía suficiente interés para él.

La piedra negra (*The black stone*), relacionada con los mitos de Lovecraft, empieza con la lectura del libro *Cultos sin nombre*, de Von Junzt, en el que se hace alusión a cierta piedra negra, un antiguo objeto de culto olvidado en las cercanías del pueblo magiar de Stregoicavar, y el protagonista decide ir en su busca. El monolito negro, rehuido por todos los habitantes cercanos, le provoca aterradores sueños sobre la venida a la Tierra de monstruos indescritibles.

El abuelo

Lovecraft se consideraba un viejo y acostumbraba a llamarse a sí mismo «*el abuelo*», pero esto no tiene nada de extraño si consideramos la edad de sus amigos. Robert E. Howard era quince años más joven; Frank Belknap Long, trece; Robert Bloch, veintisiete; E. Hoffmann Price, nueve; August Derleth era diecinueve años más joven, y Robert Barlow, el muchacho con el que pasaba los veranos en Florida, tenía veintiocho años menos que él. Sólo Clark Ashton Smith era de edad similar, tres años menor. A estos muchachos debía parecerles divertido el abuelo conservador que se resistía a los cambios que ellos tanto anhelaban. Recordemos, como curiosidad, que Einstein era once años más viejo y J. R. R. Tolkien dos años más joven que Lovecraft.

La estirpe de la cripta

Clark Ashton Smith (1893-1961), llamado «*el mago de Auburn*», por su lugar de nacimiento, vivió la mayor parte de su vida en Long Valley, California, en una cabaña en el bosque, con sus padres, hasta que se casó en 1954 y se trasladó a Pacific Grove. Gracias a las cartas, a pesar de vivir aislado, formó parte de un círculo literario en el que se incluían Jack London, George Sterling y Ambrose Bierce, éste último amigo de Lovecraft. Siendo primero poeta, desde 1929 hasta la muerte de Lovecraft, escribió más de un centenar de relatos de ficción. Desde ese momento y hasta su propia muerte apenas volvió a escribir.

Smith fue un autodidacto que, después de la enseñanza elemental, renunció a la universidad y decidió educarse por su cuenta leyendo varias veces la *Enciclopedia Británica*, aunque tampoco ha conseguido figurar en sus anales. Aprendió, él solo, francés y español, y fue pintor, escultor y traductor, además de escritor.

Como narrador, escribió varios ciclos centrados en distintos continentes, entre los que destaca la *Hyperborea*, a punto de hundirse durante la era glacial, que dio pie a una decena de historias publicadas en *Weird Tales* a partir de 1931, cuando la estrella de la revista era Lovecraft. Su amistad fue tan buena que añadió varios relatos al ciclo de los mitos, entre ellos *La estirpe de la cripta* (*The nameless offspring*). En esta historia, el narrador visita una mansión sobre la que pesa una desgraciada leyenda. La casa es de un antiguo amigo de su padre. Su difunta esposa, lady Agatha Tremoth, sufrió un ataque cataléptico y fue enterrada en la cripta familiar, pero al día siguiente la hallaron despierta en el ataúd, alegando haber visto a un ser monstruoso sobre ella. Nueve meses después tuvo un niño, pero ella no sobrevivió al parto. Ahora, treinta años después, cuando es llevado a su dormitorio en el piso superior, el narrador descubre una habitación cerrada con una gruesa verja. En ella vive aquel niño que ahora es un monstruo adulto. El dueño de la casa, John Tremoth, muere esa noche en medio de una tempestad. Después, empiezan a oírse unos ruidos en la pared contigua de su lecho de muerte, la que da a la habitación del monstruo. Está rascando la pared con el fin de atravesarla, lo que conseguirá después de muchas horas de horror para provocar el caos y huir a la cripta en donde fue engendrado.

Cartas y colaboraciones

Antes de morir, Lovecraft había nombrado albacea literario a su joven amigo Robert Barlow, que recogió muchos de sus papeles y cartas y los cedió a la Universidad Brown de Providence. Otro grupo de cartas apareció cuatro años después, a la muerte de su tía Annie, que cedió los derechos de los textos que aún poseía a August Derleth y Donald Wandrei, los dos corresponsales más cercanos al escritor en los últimos tiempos. Éstos fundaron la editorial Arkham House y con esos textos publicaron en 1939 la primera recopilación de relatos de Lovecraft, titulada *El extraño y otros*.

En 1942 Arkham publicó un segundo volumen titulado *Más allá del muro del sueño*, con los relatos que había conseguido rescatar de Lovecraft, a los que añadió otros de Derleth y de sus antiguos amigos. En 1945 Derleth publicó una novela propia titulada *El que acecha en el umbral* y les dio a los mitos un carácter diferente, potenciando la figura de los dioses buenos, anteriores y superiores a los primigenios.

En los últimos años se han editado varias publicaciones periódicas sobre Lovecraft, todas ellas por cuenta de la editorial Necronomicon Press, de Providence. Entre ellas *Crypt of Cthulhu*, *Lovecraft studies*, *The new Lovecraft collector*, y *Studies in weird fiction*. Diversas revistas dedicadas a la ciencia-ficción y a la fantasía, como *Fangoria*, *Fantasy Empire*, y *Heavy Metal*, han dedicado números especiales a Lovecraft.

Hay también otros relatos que Lovecraft escribió con sus colaboradores, y que figuran con el nombre de ambos en su bibliografía, como *The crawling chaos*, de 1919, y *The green meadow*, de 1920, con W. V. Jackson; *Poetry and the gods*, de 1920, con Anna Helen Crofts; *The horror at Martin Beach*, de 1922, con Sonia Greene; *Ashes*, de 1923, y *Deaf, dumb and blind*, de 1924, con C. M. Eddy; *Under the pyramids* (*Encerrado con los faraones*, que aparece en *El clérigo malvado*, de Alianza), de 1924, con Harry Houdini; *Two black bottles*, de 1926, con W. B. Taiman; *The electric executioner*, de 1929, con Adolphe de Castro; *The horror in the museum*, *The man of stone*, y *The horror in the Burving-Ground*, de 1932 y 1935, con Hazel Heald; *Medusa's coil*, y *The mound*, de 1930, con Zealia Bishop; *Through the gates of the silver key* (*A través de las puertas de la llave de plata*, que aparece en *Viajes al otro mundo*, de Alianza), de 1933, con E. Hoffmann Price; *In the walls of Eryx* (*En los muros de Erix*, en *El clérigo malvado*, de Alianza), de 1936, con Kenneth Sterling; y *The night ocean*, de 1936, con Robert Barlow.

A medida que el mito Lovecraft crecía, Wandrei y Derleth les pidieron a los amigos de aquél todas las cartas que pudieran entregarles, y cuando tuvieron un volumen considerable empezaron a publicarlas, a partir de 1965, hasta un total de cinco tomos, titulados *Selected letters* (*Cartas escogidas*).

Selected letters

Publicadas en cinco volúmenes, no traducidos al castellano, por Arkham House, con el título de *Selected letters I (1911-1924), II (1925-1929), III (1929-1931), IV (1932-1934) y V (1934-1937)*, contienen menos de mil de las más de cien mil cartas que según L. Sprague de Camp escribió Lovecraft a lo largo de su vida. S. I. Joshi, otro especialista en la obra del escritor, estima que han sobrevivido unas veinte mil, y calcula que su publicación íntegra ocuparía unos doscientos volúmenes. Necronomicon Press ha publicado también varios libros de cartas seleccionadas según su destinatario. Algunos críticos consideran que la literatura epistolar de H. P. Lovecraft tiene más importancia que su obra de ficción. Cuando, dos años después de su muerte, *Weird Tales* se quedó sin relatos de Lovecraft, publicó una de sus cartas, en la que relataba una pesadilla que había tenido, con el título *The wicked clergyman* (*El clérigo malvado*).





Primeros relatos

En torno a 1918 Lovecraft destruyó la mayoría de los relatos que había escrito durante su infancia y su primera juventud. Sólo se salvaron dos o tres, que probablemente reescribió, pues entonces ya se dedicaba a labores de corrección para otros. En cualquier caso, los únicos cuentos que han sobrevivido muestran un potencial asombroso, cercenado durante una decena de años por la depresión que lo mantuvo encerrado en su casa y que le hizo perder, temporalmente, la confianza en sus dotes de escritor.

■ *La bestia de la cueva* (*The beast in the cave*, 1905, 8 págs.)

También *La bestia de la gruta*, con traducción de F. Torres Oliver.

«La horrible conclusión que se había ido imponiendo cada vez más a mi espíritu remiso y confuso se reveló en aquel momento como una espantosa incertidumbre.»

Así empieza el relato de un muchacho perdido durante la visita a la Cueva del Mamut, considerada la gruta más grande del mundo. Cuando se le apaga la

antorcha, en plena obscuridad y con pocas probabilidades de volver a salir de aquel inmenso laberinto, escucha pasos... de alguien que camina a cuatro patas. Se arma de dos piedras y cuando oye cercano lo que supone un monstruo, lo mata. A continuación, huye y es encontrado por el guía, que había vuelto a buscarlo. Juntos, regresan a buscar al supuesto monstruo que yace en la obscuridad. Cuando lo encuentran, descubren lo inesperado. Lovecraft tenía catorce años cuando escribió este relato, (en los libros *El clérigo malvado*, de Alianza Editorial, *El sepulcro*, de Júcar, y *Polaris*, de Altamira).

■ *El alquimista* (*The alchemist*, 1908, 11 págs.)

«Coronando la herbosa cima de un henchido monte, cuyas laderas están cubiertas por un bosque primordial de nudosos árboles, se alza el viejo castillo de mis antepasados.»

El protagonista de esta historia que así empieza está condenado a morir al cumplir treinta y dos años, como todos sus antepasados, desde que uno de ellos asesinó a un poderoso mago y sufrió la maldición de su hijo, Charles *Le Sorcier*. Las puertas goteantes de humedad y los herrumbrosos goznes de una cripta espantosa le conducen a descubrir el secreto de la maldición, (en *El clérigo malvado*, de Alianza Editorial, *El sepulcro*, de Júcar, y *Polaris*, de Altamira).

■ *La tumba* (*The tomb*, 1917, 12 págs.)

Tuvieron que pasar diez años para que Lovecraft escribiera otro relato que mereciera la pena conservar. En éste, un hombre se dispone a narrarnos las circunstancias de su locura. El propio Lovecraft se retrata en las primeras líneas:

«...desde mi primera infancia he sido soñador y visionario [...] temperamentamente incapaz de seguir unos estudios tradicionales y de gozar del trato social de mis amistades, he vivido siempre en regiones alejadas del Mundo visible; he pasado mi adolescencia y juventud inmerso en libros antiguos y poco conocidos, y vagando por los campos y arboledas próximas a mi casa solariega.»

En uno de esos paseos descubre, en lo más profundo del bosque, una cripta cuya puerta:

«...una losa imponente se halla sostenida a la roca de la colina por oxidados goznes de hierro, siniestra y extrañamente entornada.»

A partir de aquí empieza la locura, consigue entrar en la cripta y decide dormir en uno de los sarcófagos. Poco a poco, la personalidad del dueño del ataúd se apodera de él. Una noche en que:

«...los truenos corrompían las nubes, y de la fétida ciénaga del fondo de la hondonada se elevaba una infernal fosforescencia...»

atraviesa la barrera del tiempo y se une a una gran fiesta de la época del muerto. En plena celebración, un espantoso trueno lo convierte todo en cenizas y se despierta

atrapado por dos hombres que lo conducen a un sanatorio. La única satisfacción que le queda en la vida es que cuando muera será enterrado en ese sarcófago, (en *Dagón*, de Alianza Editorial, *La maldición de Samath*, de Caralt, *El sepulcro*, de Júcar, y *Polaris*, de Altamira).

■ *Dagón* (*Dagon*, 1917, 6 págs.)

«Escribo esto bajo una fuerte tensión mental, ya que cuando llegue la noche habré dejado de existir.»

Las primeras líneas de esta historia son angustiosas. El protagonista, esclavo de la morfina, busca la muerte a causa de las visiones que tuvo cuando escapó en un bote de los alemanes, después de que su barco fuera atrapado en el transcurso de la Gran Guerra. Tras muchos días perdido en el mar, se había dormido y al despertar se encontró sobre un horizonte fangoso, como si el fondo del océano hubiese emergido durante la noche. Peces muertos y un hedor insoportable le rodeaban. Tres días después, el suelo se había endurecido lo bastante como para dirigirse hacia una elevación cercana. Una luna *«fantásticamente gibosa»* alumbraba la llanura. Cuando llegó a la cima de la colina descubrió una hondonada oscura al otro lado, y sobre una de las vertientes, al otro lado de un curso de agua, una piedra gigantesca cubierta de inscripciones y relieves, símbolos acuáticos de seres marinos y relieves de seres increíbles, grotescos:

«...de manos y pies palmeados, labios anchos y flácidos, ojos abultados y vidriosos, cuyo solo recuerdo le produce desvarios...»

De repente, de las aguas oscuras que le separaban del monolito, surgió un ser monstruoso, que se dirigió a la piedra, tan aterrador que le hizo enloquecer. Como pudo, volvió al bote varado, y cuando consiguió salir del reino de las sombras se encontró en un hospital de San Francisco, recogido por un barco americano cuando se hallaba a la deriva. Un día le preguntó a un etnólogo sobre una antigua leyenda en torno a Dagón, el Dios-Pez, pero no le hizo caso. Ni siquiera la droga le podía hacer olvidar las horribles entidades con las que soñaba y a las que observaba arrastrarse por el fondo del océano esperando el día de volver a la superficie, (en *Dagón*, de Alianza Editorial, y *Polaris*, de Altamira).

■ *Polaris* (*Polaris*, 1918, 5 págs.)



En este corto relato de poco más de mil palabras, un individuo observa desde su ventana la Estrella Polar, que brilla en la espantosa negrura. No puede dormir si no se cubre el cielo de nubes, y cuando se duerme vislumbra una ciudad que yace bajo la Luna. Cuando despierta, sueña con volver a soñarla. Por fin, es acogido en la ciudad, y enviado a una torre desde la que deberá avistar a unos demonios. Pero la Estrella Polar, *«perversa y monstruosa»*, le juega una mala pasada, induciéndole al sueño dentro del sueño, y se sume en una pesadilla de la

que es incapaz de despertar, atormentado por haber faltado a su deber. Aquí aparecen por primera vez los *Manuscritos Pnakóticos*, (en *Dagón*, de Alianza Editorial, *La maldición de Samath*, de Caralt, y *Polaris*, de Altamira).

Bosques sobre el océano

Pocos son los relatos y poca la producción literaria de Lovecraft durante sus primeros años. En 1905, ocho páginas; en 1908, once; en 1917, una veintena; en 1918, sólo seis páginas. El resto, perdido o destruido. Pero después de haber repasado y hecho desaparecer todos los escritos de los que se avergonzaba, inicia una nueva etapa. A partir de 1919 tiene más confianza en sí mismo, y sus compañeros le animan. Ese mismo año escribe y conserva siete relatos, casi setenta y cinco páginas de sueños y pesadillas que nos acercan poco a poco a la esencia del horror.

■ *La Nave Blanca* (*The White Ship*, 1919, 8 págs.)

De carácter onírico, es la historia de un farero que sueña con viajar en alguno de los barcos que pasan bajo su faro. Un día, el capitán de la *Nave Blanca*, la más hermosa de cuantas suelen atravesar el estrecho, le invita a acompañarle. Durante el viaje le muestra ciudades y países maravillosos, pero cada vez que sugiere quedarse, el capitán le replica que es imposible, pues se sabe a ciencia cierta que todos los hombres que desembarcan en esos lugares nunca vuelven. Por fin, llegan a un país maravilloso en el que pasan un tiempo, pero el farero quiere seguir adelante y la *Nave Blanca* parte de nuevo hacia mares desconocidos, arriesgando el todo por el todo, hasta que se ven arrastrados por la corriente del fin del mundo, donde los mares se precipitan en una gigantesca cascada. La caída del barco por el precipicio coincide con el despertar del farero, que se había quedado dormido tanto tiempo que el faro se había apagado, y un barco acababa de estrellarse contra las rocas: la *Nave Blanca*, (en *Dagón*, de Alianza Editorial, y *Polaris*, de Altamira).

■ *La declaración de Randolph Carter* (*The statement of Randolph Carter*, 1919, 10 págs.)

Primer relato del ciclo de aventuras oníricas de este personaje que en una supuesta declaración a la policía explica la desaparición de su amigo Warren, cuando ambos, explorando un cementerio antiguo en una hondonada húmeda y profunda, descubren en un sepulcro medio hundido, del que brota un olor nauseabundo, el arranque de unas escaleras que conducen al Mundo de los Sueños; en definitiva, una puerta mística que conduce a otra dimensión.

Carter explica que su amigo entró en el sepulcro y poco después le gritaba que huyera, que las criaturas infernales eran legiones, que el horror era indescriptible, hasta que el cable que los mantenía unidos se rompió y la escasa luz de su linterna se transformó en tinieblas. Este relato está basado en un sueño que Lovecraft explica en una carta del 11 de diciembre de 1919, y que también inspira uno de los poemas de *Los hongos de Yuggoth*, titulado *El habitante (The dweller)*, (en *Viajes al otro Mundo*, de Alianza Editorial, y *Polaris*, de Altamira).

■ *Más allá del muro del sueño (Beyond the wall of sleep, 1919, 13 págs.)*

«Aunque la mayor parte de nuestras visiones nocturnas no son más que débiles y fantásticos reflejos de nuestras experiencias vigiles –en contra de lo que sugiere Freud con su simbolismo pueril–, hay sin embargo algunas cuyo carácter extramundano y etéreo admite explicaciones excepcionales...»

El narrador trabaja en una institución para enfermos mentales. En ella es ingresado Joe Slater, un campesino rudo y de pocas luces, *«un elemento decadente de la chusma blanca del sur»*, que tiene sueños extraordinarios, de los que se despierta con conocimientos imposibles para su inteligencia, lo que denota extraños viajes oníricos que el narrador quiere descubrir. Para ello utiliza una máquina con la que se conecta al cerebro de Slater.

«Yo tenía desde hace tiempo la convicción de que el pensamiento humano está compuesto fundamentalmente de emociones moleculares capaces de convertirse en ondas o radiaciones como el calor o la electricidad. Esta creencia me había llevado a pensar en la posibilidad de establecer comunicación telepática por medio de un aparato adecuado.»

Lovecraft no se imaginaba cuan lejos estamos ochenta años después de lo que los estudiosos de la telepatía proponían entonces. Con esa máquina consigue conectarse con Slater y contactar con el ser que le visita durante los sueños.

«Soy una entidad como aquella en que tú mismo te conviertes cuando duermes libremente sin sueños. [...] Quizás el año próximo esté morando en el Egipto que vosotros llamáis Antiguo, o en el imperio cruel de Tsan Chan, que llegará dentro de tres mil años. Tú y yo hemos vagado por los mundos que giran en torno al rojo Arcturus, y hemos vivido en los cuerpos de los filósofos-insectos que se arrastran orgullosos sobre la cuarta luna de Júpiter...»

Imágenes que luego fueron emuladas por los vuelos a las puertas de *Tanhauser* de los replicantes-guerreros de *Blade runner*, (en *Dagón*, de Alianza Editorial, *La maldición de Samath*, de Caralt, y *Polaris*, de Altamira).

■ *La maldición que cayó sobre Sarnath (The doom that came to Sarnath, 1919, 9 págs.)*

En este relato, precursor de los mitos de Cthulhu, una raza venida del espacio que vivía pacíficamente junto a un lago es destruida. En el lugar que ocupaban se

construye la fantástica ciudad de Sarnath, en uno de cuyos templos se instala el monolito que aquellos adoraban y que representa a un dios con forma de batracio. El monolito desaparece la primera noche y en su lugar aparece escrita una maldición. Mil años después, la increíble Sarnath, cuyas maravillas Lovecraft describe con sumo detalle, se ve invadida por el horror y todos sus habitantes huyen despavoridos. Se cumple la maldición y la ciudad desaparece para siempre, (en *La maldición de Samath*, de Júcar, y *Los mitos de Cthulhu*, de Alianza Editorial).

■ *La transición de Juan Romero* (*The transition of Juan Romero*, 1919, 9 págs.)

Un peón minero explica la historia de Juan Romero, un indio de aspecto noble que acude a las minas de su país en busca de trabajo, con un secreto inconfesable. Como el oro empieza a escasear, la empresa provoca una explosión en lo más hondo de las minas, en busca de nuevas vetas de mineral, y se abre un abismo insondable que les obliga a evacuar la mina. Durante la noche siguiente, en medio de una fuerte tormenta, Juan Romero y el narrador son atraídos hacia las profundas galerías. Cuando están cerca del abismo, Juan Romero se precipita hacia lo indescriptible. Por la mañana, el narrador se despierta junto al indio muerto. Ninguno de los dos ha salido de su cabaña en toda la noche. Todo ha sido un sueño, salvo los hechos y los recuerdos, (en *El sepulcro*, de Júcar, *El clérigo malvado*, de Alianza Editorial, y *Polaris*, de Altamira).

■ *La calle* (*The street*, 1919-1920, 7 págs.)

Curioso relato, no de terror, sobre la historia de una calle, desde su nacimiento, como camino entre un manantial y la playa, hasta su destrucción, después de varias guerras y de convertirse en un nido de anarquistas que hace menester su desaparición, (en *Polaris*, de Altamira, *El clérigo malvado*, de Alianza, y *El sepulcro*, de Júcar).

Otros relatos muy cortos de este tipo y de la misma época, más poéticos que terroríficos, son: *La poesía y los dioses* (*Poetry and the gods*, escrito con Anna Helen Crofts en 1920, que aparece en *El clérigo malvado*, de Alianza), y *Memoria* (*Memory*, de 1919, en *Del más allá*, de Altamira, y *La maldición de Sarnath*, de Júcar).

■ *El terrible anciano* (*The terrible old man*, 1920, 5 págs.)

Tres ladrones tratan de robar a un anciano solitario que tiene extrañas costumbres y unas botellas, con las cuales habla, en cuyo interior hay «*un trocito de plomo suspendido de una cuerda*». Poco después, tres cuerpos sin identificar, mutilados y horriblemente triturados, aparecen en la playa, (en *Del más allá*, de Altamira, y *En la cripta*, de Alianza Editorial).

Los bosques de Lovecraft

Los amantes de los bosques están de suerte. Nueva Inglaterra está repleta de bosques primigenios que no es aconsejable visitar:

«Unos árboles siniestros y promordiales de impías proporciones y formas grotescas acechaban por encima de mí como los pilares de algún infernal templo druida.»

El horror oculto

Lovecraft es un maestro en la descripción de recónditas malezas y profundas frondas, necesarias para ocultar aquello que los ojos humanos no deben ver a la luz del día; rincones sólo iluminados durante las tormentas, por fugaces y satánicos rayos.

«Desdichado aquél que sólo rememora... pavorosas vigiliass en sombríos bosques de árboles grotescos, gigantescos, y cubiertos de enredaderas que agitan silenciosamente sus retorcidas ramas hacia la cúspide.»

El extraño

■Arthur Jermyn (Arthur Jermyn, 1920, 11 págs.)

Es la historia de un hombre que se empapó de petróleo y se prendió fuego una noche después de ver un objeto procedente de África que estaba dentro de una caja. Al parecer procedía de una ciudad perdida en la selva del Congo:

«...en ruinas e invadida por la vegetación, y de húmedas y secretas escalinatas que descendían interminablemente a la obscuridad de criptas abismales y catacumbas inconcebibles.»

El relato, que se podría incluir dentro de la serie de «razas perdidas» o «desaparecidas», muy popular en la época, sobre todo de la mano de Edgar Rice Burroughs, creador de Tarzán, tiene un principio antológico:

«La vida es algo espantoso, y desde el trasfondo de lo que conocemos de ella asoman indicios demoníacos que la vuelven a veces infinitamente más espantosa.»

(en *Dagón*, de Alianza Editorial, y *Del más allá*, de Altamira).

■Los gatos de Ulthar (The cats of Ulthar, 1920, 5 págs.)

Basado en la adoración de Lovecraft hacia los gatos, sitúa la acción en el pueblo de Ulthar. Cualquier aprendiz esotérico sabe que los gatos nos pueden poner en contacto con fuerzas ocultas, como un sorbo de fuerte mezcal con gusano en una tenebrosa noche de verano:

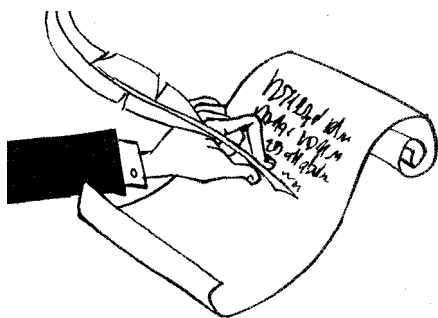
«...pues el gato es enigmático y está familiarizado con las cosas que los hombres no pueden ver...»

mientras que los canes son adecuados para este lado, como una bebida refrescante en un día soleado. Quizás Lovecraft escribía pareados como éste en sus malos ratos. En Ulthar, un lugar común a varios cuentos, los gatos eran muy queridos por sus habitantes, salvo por un matrimonio de ancianos que los mataba a escondidas, colocando trampas. Un día acude al pueblo una caravana de extraños vagabundos. Con ellos viene un niño que lleva entre los brazos a un cariñoso gatito que, poco después, desaparece, supuestamente atrapado por los ancianos. El niño, dolido, se pone en contacto con sus propios dioses guardianes, y esa noche todos los gatos del pueblo visitan a los ancianos, de los cuales no quedarán ni los huesos.

Stephen King podría haberse inspirado en este cuento para su novela *El maleficio* (*Thinner*), sobre un hombre que atropella a un gitano y recibe la maldición de un chamán que recurre a sus propios dioses para llevar a cabo la lógica venganza, (en *Dagón*, de Alianza Editorial, *La maldición de Sarnath*, de Caralt, y *Del más allá*, de Altamira).

Poemas en prosa

Lovecraft escribió varios poemas en prosa, de pocas páginas, que compensaban la falta de argumento con un lenguaje poético. Escritos para ser publicados en revistas aficionadas, los más conocidos son *Nyarlathept*, y *Ex oblivione*. El primero, escrito en 1920, habla sobre un personaje procedente de Egipto que siembra el pánico entre las multitudes. Nyarlathotep es «el caos reptante» que aparece también en *La búsqueda soñada de la oculta Kadath* (en *Del más allá*, de Altamira, y *La maldición de Sarnath*, de Caralt).



■ *El árbol* (*The tree*, 1920, 6 págs.)

Precioso relato ambientado en la antigua Grecia sobre dos hermanos escultores, Kalós y Musides, capaces de las obras más hermosas del país. Un día el tirano de Siracusa les encarga la estatua de una diosa para su ciudad. Durante la construcción, uno de los hermanos muere de una enfermedad desconocida, pero antes le pide a su hermano que lo entierre con una rama del olivar cercano. Sobre su tumba crece un olivo gigantesco, una de cuyas ramas caerá por culpa de una tormenta sobre el taller de su hermano, haciéndolo desaparecer, (en *Dagón*, de Alianza Editorial, *La maldición de Sarnath*, de Caralt, y *Del más allá*, de Altamira).

■ *Celephais* (*Celephais*, 1920, 8 págs.)

He aquí un sencillo cuento que Lovecraft ha convertido en pura poesía. En este caso se retrata a sí mismo como Kuranos, un soñador que renuncia a la realidad para vivir en sus sueños, y dedicarse a la búsqueda de una ciudad que soñó una vez en su

infancia. Para ello ha de traspasar un alto acantilado y caer volando en un mundo en el que a medida que avanza retorna al pasado. Está cuidadosamente escrito:

«...y descendió suavemente hacia la herbosa ladera planeando como un pájaro.»

La ciudad de *Celephais* se convierte en su destino eterno y en su final perfecto, (en *Dagón*, de Alianza Editorial, y *Polaris*, de Altamira).

■ *Del más allá* (*From beyond*, 1920, 10 págs.)

He aquí una curiosa coincidencia. La abuela de *Charles Dexter Ward*, el protagonista de otro cuento, se casó con Ann Tillinghast, y el protagonista de este relato se llama Crawford Tillinghast, que descubre una máquina capaz de mostrarnos todo lo que no se puede ver a simple vista. El narrador es un amigo suyo que se deja llevar hasta el laboratorio donde hace las pruebas, se deja conectar a la máquina lleno de curiosidad y, cuando se pone en marcha, descubre que el espacio que consideramos vacío se llena de «cosas», entidades, criaturas, monstruos transparentes, capaces de atravesar la materia, tan horribles que pueden hacernos perder la razón fácilmente, (en *Dagón*, de Alianza Editorial, *La maldición de Samath*, de Caralt, y *Del más allá*, de Altamira).

■ *El templo* (*The temple*, 1920, 17 págs.)

Diario en una botella escrito por el comandante de un submarino alemán en que se cuenta como, después de hundir un barco británico, encuentran, en el bolsillo de uno de los marineros muertos, una cabeza tallada en marfil que trae la desgracia sobre el submarino, (en *Dagón*, de Alianza Editorial, y *Del más allá*, de Altamira).

■ *El cuadro en la casa* (*The picture in the house*, 1920, 12 págs.)

También *El grabado en la casa*. Perteneciente a la llamada «serie de Nueva Inglaterra», el cuento empieza ensalzando los misteriosos rincones de esa región de lúgubres bosques en la que hay granjas olvidadas y personajes verdaderamente siniestros. El narrador visita una de esas granjas que parece abandonada, entra en una sala con una inmensa chimenea, papeles viejos, libros antiguos y una mesa sobre la que reposa un ejemplar abierto del *Regnum Congo* de Antonio de Pigafetta, una descripción del Congo:

«...escrita en latín a partir de las observaciones recogidas por el marinero Lope e impresa en Frankfurt en 1598.»

El anciano que habita la casa no tarda en aparecer y, hablando sobre el libro a su antigua forma, le muestra el grabado de una carnicería caníbal, y le insinúa que, aun no siendo una persona violenta, la contemplación de aquel grabado le anima a uno a comer carne de algún ser muy próximo a su propia especie. Un chapoteo, una mancha carmesí, y un titánico rayo concluyen el cuento en el que uno se imagina el trágico final, (en *Del más allá*, de Altamira, y *En la cripta*, de Alianza Editorial).

■ *Los otros dioses* (*The other gods*, 1921, 6 págs.)

«*En la cima del pico más alto del mundo habitan los dioses de la Tierra, y no soportan que ningún hombre se jacte de haberlos visto.*»

Sin embargo hay un hombre, que vive en Ulthar –la ciudad de los gatos– llamado Barzai, familiarizado con los *Manuscritos Pnakóticos*, que ansia contemplarlos, y decide viajar a la cima del Hatheg-Kla una noche en que sabe que los dioses habrán venido a ese pico desde Kadath, su morada. Acompañado del santo sacerdote Atal, inicia el ascenso, y mientras se adelanta, le habla de las maravillas que va encontrando, hasta que se topa con los otros dioses, los dioses de los infiernos exteriores que custodian a los débiles dioses de la Tierra, y todo su Mundo se desmorona entre gritos espantosos. Sólo sobrevive Atal, que aparecerá de nuevo en otros relatos, (en *Dagón*, de Alianza Editorial, *La maldición de Sarnath*, de Caralt, y *Del más allá*, de Altamira).

■ *La ciudad sin nombre* (*The nameless city*, 1921, 16 págs.)

Escrito en 1921, es el primer relato relacionado con los mitos de Cthulhu. La historia que se cuenta es extraordinaria: un aventurero arqueólogo que va en busca de restos de civilizaciones perdidas visita la ciudad sin nombre, en el desierto de Arabia, con la que soñó el poeta loco Abdul Alhazred, antes de pronunciar aquellos versos tan extraordinarios:

«*Que no está muerto lo que yace eternamente, y con el paso de los evos aun la muerte puede morir*»

(según la traducción de Francisco Torres Oliver)

Las ruinas de la ciudad «*en la espantosa quietud de un sueño interminable*» son evitadas por los nómadas del desierto, pero el arqueólogo, después de vencer su resistencia a pasar la noche cerca de los restos desmembrados, se introduce en una cavidad estrecha que le conduce a las profundidades de la Tierra, donde encuentra los restos de una civilización anterior a todo lo conocido. Relieves y sarcófagos con los restos momificados de seres de otro Mundo le conducen hasta una luz fosforescente, y a una puerta abierta a lo inconcebible. El relato posee una gran calidad; nos introduce en los subterráneos, nos crea la ilusión de estar viendo en los relieves la historia de una civilización perdida y nos convence de la existencia de un horror que –de momento– quedará apartado de nosotros, (en *Dagón*, de Alianza Editorial, *La maldición de Sarnath*, de Caralt, *Antología de cuentos de terror*, de Alianza, y *Del más allá*, de Altamira).

■ *El pantano de la Luna* (*The Moon bog*, 1921, 11 págs.)

«*Estuve con él la última noche que pasó entre los hombres, y oí sus gritos cuando sucedió.*»

Este personaje se llama Denys Barry, y es quien compra «*el viejo castillo junto al pantano del soñoliento pueblo de Kilderry*» que sus antepasados habían gobernado en otro tiempo, y no se le ocurre otra cosa más que desecar el pantano. Su amigo, el narrador, nos cuenta sus últimos días, en los que le hizo compañía. Sus intenciones de desecar la marisma provocan que los habitantes del pueblo se marchen, asustados por lo que van a encontrar debajo. Pero Denys contrata a unos hombres decididos a seguir adelante con el proyecto.

«*Nunca sabré con seguridad si lo sucesos de esa noche ocurrieron en realidad o sólo fueron una ilusión.*»

Todos, los obreros y el propio Denys, son atraídos hacia las aguas por «*los blancos espectros del pantano*», mientras su alucinado amigo lo contempla todo desde la ventana de su habitación, (en *Dagón*, de Alianza Editorial, y *Del más allá*, de Altamira).

■ *La búsqueda de Iranon (The quest of Irannon, 1921, 8 págs.)*

Iranon es un cantor en una época antigua. Llega a Teloth y canta sus poéticos recuerdos, pero para ser acogido se le exige trabajar, como los demás. Iranon se niega pues él es cantor, y no necesita riquezas ni ocupaciones. Busca Aira, una lejana ciudad en un lejano país, que vio una vez cuando era pequeño, y en su búsqueda sigue hasta la ciudad de Oonai. Pasan muchos años e Iranon no envejece hasta que un día encuentra un viejo pastor que recuerda la ciudad de Aira, de mármol y berilo, e ingenuamente, pues no le reconoce, le dice que no era más que el sueño de un compañero de juegos de su infancia llamado Iranon. La conciencia de la verdad le hace envejecer de pronto hasta encontrarse con la muerte, (en *Dagón*, de Alianza Editorial, *La maldición de Sarnath*, de Caralt, y *Del más allá*, de Altamira).

■ *El extraño (The outsider, 1921, 10 págs.)*

Rodeado de bosques negros como la pez, de hondonadas impenetrables, la única alternativa del protagonista es trepar por la torre más alta del castillo para alcanzar la luz por encima de los árboles, pero lo que halla es la superficie de la Tierra. Empieza a vagar, medio inconsciente, y descubre un castillo en el que se está celebrando una fiesta. Cuando entra, todo el mundo huye despavorido. Ignorando lo que ha sucedido, descubre un ser inhumano y horrible, que sin duda es el causante de aquella desbandada general. No tarda en averiguar que se trata de él mismo reflejado en un espejo.

Este cuento parece inspirado en *La máscara de la muerte roja*, de Edgar Allan Poe, que mostraba el horror desde los adornados salones del castillo. Lovecraft prefiere mostrarnos el entorno de la bestia, los bosques oscuros y hediondos en los que se siente mucho más cómodo, (en *El horror de Dunwich*, *Antología de cuentos de terror III*, de Alianza Editorial, y *Del más allá*, de Altamira).

■ *La música de Erich Zann* (*The music of Erich Zann*, 1921, 14 págs.)

Considerado uno de los mejores cuentos de Lovecraft. El narrador alquila una habitación en la quinta planta de un viejo edificio en la destartada calle d'Auseil. Sobre su piso vive un anciano, Erich Zann, que por las noches toca extrañas melodías con un violín. Al narrador le corroe la intriga, pues además de la música, atractiva y extraña como ninguna, esa buhardilla, por su altura y situación, posee la única ventana que permite observar el otro lado del muro cubierto de hiedra que cierra la empinada calle. Un día la música se eleva como nunca a cotas de locura y belleza sin igual, y a la vez oye gritar al viejo. Forzando la puerta, consigue entrar en el piso. Entonces, el anciano, luchando con una fuerza misteriosa, trata de confesarle el secreto de su música, pero en ese acto se abren las cortinas, se rompen los vidrios, los papeles vuelan, se apagan las velas, la música se apodera del espacio, el narrador mira por la ventana... y huye despavorido, (en *Del más allá*, de Altamira, y *En la cripta*, de Alianza Editorial).

■ *Herbert West, reanimador* (*Herbert West, reanimator*, 1921-1922)

Seis relatos con un total de 40 páginas, escritos por encargo de G. J. Houtain para la revista *Home Brew*. Se puede considerar el primer trabajo profesional de Lovecraft con cierto éxito. Los relatos están escritos para una serie por entregas, de modo que cuando uno se acaba, el siguiente retoma la historia, la sintetiza y añade nuevos acontecimientos. *Herbert West* está considerado uno de los peores relatos de Lovecraft, pero ha dado lugar a una conocida película, titulada *Reanimator*, tan poco seria como el cuento, que ya pertenece a los anales del cine de terror.

El narrador es el ayudante de un médico, Herbert West, obstinado en devolver la vida a los muertos. Es expulsado de la universidad por este absurdo empeño y no tiene más remedio que organizar su propio laboratorio en una casa apartada. Para abastecerse, roba los cadáveres del cementerio más cercano. En el primer episodio, el cadáver al que han inyectado las sales reanimadoras se despierta salvajemente y provoca el terror en nuestros dos protagonistas. En el segundo, se aprovechan de una epidemia de tifus y reaniman el cadáver de un doctor que se escapa, quien comete crímenes horribles en la ciudad. En el tercero, se instalan en el pueblo industrial de Bolton, cercano a Arkham, y reaniman a un boxeador clandestino que también acaba cometiendo crímenes horrendos. En el cuarto, West trata de embalsamar a la víctima para conservar sus tejidos frescos antes de la reanimación, pero el muerto despierta recordando el horrible proceso. En el quinto, Herbert West, siempre a la búsqueda de cadáveres frescos, vuelve a los campos de la Primera Guerra Mundial, donde reaniman un cadáver sin cabeza y, mientras el cuerpo se mueve, la cabeza habla. Y en el sexto, encabezados por el cadáver sin cabeza del comandante Moreland, las legiones de las tumbas vienen en busca de su reanimador particular y lo hacen desaparecer, (en *Dagón*, de Alianza Editorial).

Los mitos y los libros prohibidos

Lovecraft descubrió sus mitos como hemos de descubrirlos nosotros: soñándolos poco a poco, descubriendo los restos de su perdida cultura en las líneas sueltas que nos muestra el *Necronomícón*, palpando en la obscuridad los esqueletos de sus cuerpos de batracio, descubriendo pequeñas esculturas, estatuas, teniendo visiones de ciudades subterráneas imposibles, soñando monstruos inconcebibles, encontrando manuscritos en los que aparecen las espantosas ruinas de su existencia, viajando a la Antártida y descubriendo sus incomprensibles restos. A pesar de las detalladas descripciones de Lovecraft, la civilización que vivió antes que nosotros y que dominó a todos los seres vivos sobre la Tierra se muestra esquiva, como los dinosaurios, y sólo podemos valernos de los restos que encontramos. El orden en que los leamos no tiene importancia, los arqueólogos no pueden seleccionar los huesos por su antigüedad, la reconstrucción se hace luego poco a poco.

Cthulhu

«Mi extravagante imaginación produjo simultáneamente la imagen de un pulpo, un dragón, y la caricatura de un hombre. [...] Una pulposa, tentaculada cabeza sobre un grotesco y escamoso cuerpo con unas alas rudimentarias... Lo cual representaba un monstruo de aspecto vagamente antropeideo pero con una cabeza como de pulpo cuyo rostro era una masa de antenas, y un escamoso cuerpo de aspecto correoso, prodigiosas garras en las patas anteriores y posteriores, y largas y estrechas alas detrás. Esa cosa, que parecía poseer instintivamente una terrible e innatural malignidad, mostraba una hinchada corpulencia.»

La llamada de Cthulhu

Lovecraft imaginó una tierra remota poblada por unos seres que llama dioses primordiales, venidos de las estrellas, que se instalaron en el fondo de los océanos, donde edificaron ciudades fantásticas. Posteriormente, Derleth consideró que, una vez instalados en el planeta, había que llamarlos primigenios ya que perdieron algunas de las facultades de su anterior existencia en las estrellas, cuando eran los primordiales. Fueron los primigenios quienes crearon la vida terrestre y colonizaron la superficie del planeta hace muchos millones de años. Su avanzada tecnología les permitió dar vida a los shogoths –«entes informes compuestos de una gelatina viscosa que les daba el aspecto de un gran conjunto de burbujas aglutinadas»– para usarlos como esclavos. También crearon a otras entidades que servían a los diferentes dioses mayores o menores que se repartían por el planeta. Entre los primigenios había dioses parcialmente materiales, dioses que vivían en un continuo espacio-tiempo y dioses que vivían en los sueños.

Los shogoths, los más numerosos de entre los servidores, que eran dominados por hipnosis, se rebelaron a mediados de la era pérmica y fueron derrotados. A lo largo

de los eones, los primigenios sufrieron los ataques de otras especies celestiales que querían vivir en la Tierra, como los Mi-Go, «*criaturas mitad fungosas y mitad crustáceas*», que poblaron el norte del planeta, y la gran raza de Yith, que los relegaron de nuevo al fondo de los mares. Cuando estos se marcharon, los primigenios emprendieron su última batalla contra los dioses arquetípicos, mucho más poderosos que ellos, que los expulsaron al exterior o los encerraron en cavernas bajo los mares, donde esperan volver a apoderarse del planeta.

El confuso Olimpo de los mitos

La teogonía de los mitos de Cthulhu ha adquirido una forma más o menos definida después de las múltiples aportaciones hechas por otros autores a la obra de Lovecraft, que han enriquecido y a la vez complicado el panteón familiar.

Lo que parece claro, al menos después de la reconstrucción de Derleth, es que los primigenios se rebelaron contra sus creadores, los dioses arquetípicos, cuando sus rivales en la Tierra, una raza de seres espirituales conocidos como la gran raza de Yith, abandonaron el planeta. Los arquetípicos, que viven cerca de la gigante roja de Betelgeuse, castigaron la rebelión de los primigenios enviando a sus líderes, Azathot y Yog-Sothot, a un continuo espacio-temporal conocido como el caos, en el que se hallan atrapados, y desde el cual se pueden manifestar en cualquier época y lugar.

Los otros dioses fueron castigados de modo similar. El gran Cthulhu fue condenado a un letargo mágico en la isla sumergida de R'lyeh. Ithaqua, El que camina en el viento, fue desterrado al Ártico. Tsathoggua está encerrado en una caverna bajo lo que fue la antigua Hyperbórea. Hastur está exiliado en una estrella cerca de Aldebarán. Ghanatoghoa, el Dios-demonio, está encerrado en una fortaleza en Yuggoth que, como se sabe, es Plutón. Sólo Nyarlathotep, el mensajero de los dioses, parece haberse librado de la condena. Muchos de los dioses menores permanecen encerrados en la ciudad de Kadath, donde los encontró el anciano Barzai.

Entre los servidores de los primigenios, además de los shogoths, aparecen los profundos, siervos de Cthulhu, seres con forma de batracio y de pez que viven en el océano y que pueden reproducirse con los seres humanos. Los profundos luchan por liberar a su dios de su encierro en la isla sumergida de R'lyeh.

Pero tal vez las criaturas más interesantes sean las que pertenecen al reino de los sueños, en el que reina Nyarlathotep, el caos reptante. Ahí viven los vampiros gules, con garras y aspecto canino, que se alimentan de cadáveres en los cementerios; los hambrientos perros de Tíndalos, capaces de seguir a un hombre hasta el mundo vigil y destruirlo a dentelladas; los shantaks alados, de cuerpo escamoso y cabeza de caballo, los zoogs, los gugos, los lívidos y un sinnúmero de criaturas inimaginables.

Por si fuera poco, entre los primigenios hay cierta rivalidad no demasiado clara definida por los elementos. Por ejemplo, Hastur representa el aire y es enemigo de

Cthulhu, que representa el agua. Cthugha representa el fuego y Shub-Niggurath, la tierra.

La *biblia* de los mitos, el *Necronomicón*, predice la vuelta de los primigenios y el final de la especie humana, e incluso ofrece algunos métodos para liberarlos, como el famoso noveno verso de la página 751 que puede devolverle la libertad a Yog-Sothoth si se recita debidamente. Se pueden encontrar algunas claves de este misterio en el relato *El que acecha en el umbral* de Lovecraft y Derleth, publicado por Alianza en el libro *Los que vigilan desde el tiempo*. Desde luego, los versos son un galimatías para órganos vocales no humanos imposible de recitar. Véase un ejemplo:

«N'gai, n'gha'ghaa, shoggog, y'hah Nyarla-to, Nyarla-totep, Yog-Sotot, n-yah, n-yah.»

Pero el relato es fascinante.

El Necronomicón

Llamado *Al Azif* en árabe, término que hace referencia al ruido que producen los insectos nocturnos, y escrito por el poeta loco, Abdul Alhazred, nombre que adoptó Lovecraft en su etapa infantil después de leer *Las mil y una noches*, el *Necronomicón* es probablemente la creación más fantástica y conocida de Lovecraft.

Se trata de un libro consagrado al culto de los primigenios, dictado por algún dios desconocido a Abdul Alhazred mientras estuvo en ciertos lugares prohibidos del desierto de Arabia en sueños. Contiene sus opiniones y ciertos ritos que, recitados en voz alta por una persona iniciada, pueden convocar demonios terribles capaces de destruirnos, cosa que ha sucedido algunas veces, por ejemplo, al propio Alhazred, que fue devorado por un monstruo invisible en pleno día, o pueden servirnos, cosa que nadie ha logrado todavía.

Algunos bromistas han insertado anuncios en periódicos y fichas en bibliotecas para darle veracidad al libro. Por ejemplo, en 1962 apareció un anuncio en una librería española, y en 1960 apareció una ficha en el archivo de la Biblioteca General de la Universidad de California en la que decía:

Alhazred, Abdul; aprox. 738 d. C. Necronomicón (Al Azif). Traducción del griego por Olaus Wormius, 760 págs, Toledo, 1647.

Por supuesto, se trata de un libro inexistente.

Francisco Torres Oliver, traductor de Lovecraft al castellano, asegura haber descubierto un ejemplar del libro en el Archivo Histórico de Simancas, redactado en León el año 1300 por un autor desconocido, escrito en castellano antiguo, del que cita las primeras líneas en la edición española de *Los mitos de Cthulhu*.

En 1936 Lovecraft escribió *La historia del Necronomicón*, una página y media que sirve de base a todos los que después han querido hablar sobre este libro. En síntesis la historia es ésta: *Al Azíf*, escrito en árabe originalmente, fue traducido en Grecia por Theodorus Piletas de Constantinopla en 950, y se le dio el nombre de *Necronomicón*. El patriarca Michael ordenó su destrucción, mediante el fuego, pero una copia llegó a manos de Olaus Wormius, que en 1228 lo tradujo al latín. Prohibido por el papa Gregorio IX en 1232, se reimprimió dos veces más, en Alemania, en el siglo XV, y en España, en el siglo XVII. De la copia en griego se hicieron dos ediciones en Italia, en 1500 y 1550, desaparecidas en el incendio de una biblioteca particular en Salem. Una copia en árabe del original apareció en este siglo en San Francisco, y han aparecido fragmentos de una traducción al inglés hecha por John Doe. De la copia en latín hay un ejemplar en la Biblioteca Nacional de París, y de la copia en español del siglo XVII hay una copia en la Biblioteca Widemer de Harvard, otra en la Universidad de Buenos Aires y otra en la Biblioteca Imaginaria de la Universidad de Mistatonic, en Arkham. Por supuesto, todo esto es falso, pero no han faltado aficionados interesados en darle autenticidad.

Parte de la magia de Lovecraft, sin embargo, consiste en utilizar una y otra vez este libro en sus relatos, y lo hizo muchas veces antes de escribir esta pequeña historia. El libro aparece por primera vez en *El sabueso* (1922), pero en *La ciudad sin nombre* (1921) ya había aparecido su creador, Abdul Alhazred. En todos los relatos relacionados con los mitos aparece mencionado el libro, generalmente acompañado de otros grimorios, verdaderos y falsos, que Lovecraft utilizaba para darle verismo.

Necronomicón (Al-Azif)

Abdul Al-hazred

Aquí se inserta el *Necronomicón* ilustrado por Lluïset, que va como archivo .cbr separado por constar sólo de imágenes (a dos colores).

Bibliografía de los monstruos

YOG-SOTHOTH

«El Uno en Todo»

The Dunwich horror, H. P. Lovecraft; *Through the gates of the silver key*, H. P. Lovecraft; *The lurker at the threshold*, Derleth & H. P. Lovecraft

AZATHOT

«El Sultán del Caos»

Strange eons, Campbell; *Spaw of Azathoth*, Herber; *The philosopher's stone*, Wilson

NODENS

«Gran Señor del Abismo»

The dream-quest of unknown Kadath, H. P. Lovecraft; *The strange high house in the mist*, H. P. Lovecraft; *The house of the worm*, Myers

SHUB-NIGGURATH

«La cabra negra de los bosques»

The whisperer in darkness, H. P. Lovecraft; *Out of the aeons*, Heald & H. P. Lovecraft; *The lurker at the threshold*, Derleth & H. P. Lovecraft; *Visions from Yaddith*, Carter

NYARLATHOTEP

«El Caos Reptante»

Nyarlathotep (poema) H. P. Lovecraft; *Fungi from Yuggoth*, H. P. Lovecraft; *The rats in the walls*, H. P. Lovecraft; *The lurker at the threshold*, Derleth & H. P. Lovecraft

CTHULHU

The call of Cthulhu, H. P. Lovecraft; *The mound*, Bishop & H. P. Lovecraft; *Castle dark*, Herber; *At the mountains of madness*, H. P. Lovecraft

Y'GOLONAC

Cold print, Campbell; *Love's lonely children*, Watts

CTHUGHA

The dweller in darkness, Derleth; *This fire shall kill*, Bishop; *Elysia*, Lumley

HASTUR

«El innumerable»

The whisperer in darkness, H. P. Lovecraft; *The mound*, Bishop & H. P. Lovecraft; *The shadow out of time*, H. P. Lovecraft; *The return of Hastur*, Derleth; *The gods*, Carter

ITHAQUA (el Wendigo)

«El que camina en el viento»

The Wendigo, Blackwood; *The gods*, Carter; *Ithaqua*, Derleth; *The thing that walked on the wind*, Lumley

ZHAR

«La Obscenidad Gemela»

The sandwin compact, Derleth; *The lair of the star-spawn*, Derleth & Schorer

ATLACH-NACH

The Andaman Islands, Herber; *Web of memory*, Szymanski; *The philosopher's stone*, Wilson

ZOTH-OMMOG

Out of the ages, Carter; *Zoth-Ommog*, Carter; *The transition of Titus Crow*, Lumley

CYAEGHA

Darkness, my name is, Bertin

GHATANOTHOA

Out of the aeons, Heald & H. P. Lovecraft; *The thing in the pit*, Carter; *The return of the Lloigor*, Wilson

SHUDDE M'ELL

«El que Socaba en las Profundidades»

The burrowers beneath, Lumley; *Cement surroundings*, Lumley; *The transition of Titus Crow*, Lumley

CTHONIANS

The burrowers beneath, Lumley; *The statue of the sorcerer*, Edwards & Eliot

SEMILLA INFORME DE TSATHOGGUA

(FORMLESS SPAWN)

The mound, Bishop & H. P. Lovecraft

TSATHOGGUA

The mound, Bishop & H. P. Lovecraft; *Observations on the Carter glossary*, Cockcroft; *The door to Saturn*, Smith; *The seven geases*, Smith

CHAUGNAR-FAUGN

The curse of Chaugnar-Faugn, Barton; *The horror from the hills*, Long

Los abominables TCHO-TCHO

The Andaman Islands, Herber; *Lair of the star-spawn*, Derleth & Schorer; *The curse of Chaugnar-Faugn*, Barton

NYOGTHA

«Aquel que No Debería Existir»

Zoth-Ommog, Carter; *The stairs in the crypt*, Carter & Smith; *Castle dark*, Herber

LLOIGOR

The return of Lloigor, Wilsom

DAGÓN y madre HYDRA

Dagon, H. P. Lovecraft; *The shadow over Innsmouth*, H. P. Lovecraft; *The return of the Deep Ones*, Lumley

PROFUNDOS

(DEEP ONES)

The shadow over Innsmouth, H. P. Lovecraft; *The burrowers beneath*, Lumley; *The return of the Deep Ones*, Lumley

DHOLES

The white people, Machen; *Through the gate of the silver key*, H. P. Lovecraft & Hoffmann Price; *Sands of time*, Herber; *Dreams in the house of weir*, Carter

PÓLIPOS VOLÁTILES

(FLYING POLIP)

The shadow out of time, H. P. Lovecraft

LOS PERROS DE TÍNDALOS

(HOUNDS OF TINDALOS)

The hounds of Tindalos, Long; *The transition of Titus Crow*, Lumley

GNOPH-KEH

Polaris, H. P. Lovecraft; *The horror in the museum*, Heald & H. P. Lovecraft; *The lurker at the threshold*, Derleth & H. P. Lovecraft

DIOSES OTROS

(OTHER GODS)

The dream-quest of unknown Kadath, H. P. Lovecraft; *The other gods* (poema), H. P. Lovecraft

ERRÁTICOS INTERDIMENSIONALES

(DIMENSIONAL SHAMBLER)

The horror in the museum, H. P. Lovecraft & Heald

LARVAS ESTELARES THE CTHULHU

(STAR-SPAWN OF CTHULHU)

At the mountains of madness, H. P. Lovecraft; *The Transition of Titus Crow*, Lumley

BYAKHEE

The trail of Cthulhu, Derleth

CAZADORES DEL HORROR

(HUNTING HORROR)

The dream-quest of unknown Kadath, H. P. Lovecraft

MI-GO «LOS HONGOS DE YUGGOTH»

(FUNGI FROM YUGGOTH)

The whisperer in darkness, H. P. Lovecraft; *At the mountains of madness*, H. P. Lovecraft; *The dweller in the crypt*, Carter

VAMPIROS ESTELARES

(STAR VAMPIRS)

The star vampirs, Bloch

SERVIDORES DE LOS DIOSES OTROS

The shadow over Innsmouth, H. P. Lovecraft

PRIMORDIALES O ANTIGUOS

(OLD ONES, ELDER THINGS)

At the mountains of madness, H. P. Lovecraft

SHOGGOTH

At the mountains of madness, H. P. Lovecraft; *The shadow over Innsmouth*, H. P. Lovecraft; *The transition of Titus Crow*, Lumley

LA ABOMINACIÓN DE DUNWICH

(THE DUNWICH HORROR)

The Dunwich horror, H. P. Lovecraft; *Return to Dunwich*, Herber

ÁNGELES DESCARNADOS DE LA NOCHE

(NIGHTGAUNT)

The dream-quest of unknown Kadath, H. P. Lovecraft; *Dreams and fancies* (poema), H. P. Lovecraft; *The horror at Oakdeene*, Derleth

GRAN RAZA DE YITH

(GREAT RACE OF YITH)

The shadow out of time, H. P. Lovecraft; *The dreamer*, Herber

GUGOS

(GUG)

The dream-quest of unknown Kadath, H. P. Lovecraft

LÍVIDOS

(GHAUST)

The dream-quest of unknown Kadath, H. P. Lovecraft

SHANTAKS

The dream-quest of unknown Kadath, H. P. Lovecraft; *The fishers from outside*, Carter; *The seal of R'lyeh*, Derleth

BESTIAS LUNARES

(MOON-BEAST)

The dream-quest of unknown Kadath, H. P. Lovecraft

ABHOTH

«La fuente de Inmundicias»

Return to Dunwich, Herber; *The seven geases*, Smith; *The mind parasites*, Wilson

HABITANTES DE LA ARENA

(SAND-DWELLER)

The gable window, Derleth & H. P. Lovecraft

GULES

(GHOULS)

The dream-quest of unknown Kadath, H. P. Lovecraft; *Pickman's model*, H. P. Lovecraft

BYATIS

The shambler from the stars, Bloch; *The room in the castle*, Campbell; *Zoth-Ommog*, Carter

VALUSIANOS

(THE SERPENT PEOPLE)

The shadow kingdom, Howard; *Zoth-Ommog*, Carter; *The seven geases*, Smith

VOORMIS

The trail of Tsathoggua, Herber; *The seven geases*, Smith

ZOOGS

The dream-quest of unknown Kadath, H. P. Lovecraft; *Hero of dreams*, Lumley

POBLADORES DE LENG

(INHABITANS OF LENG)

The dream-quest of unknown Kadath, H. P. Lovecraft

Los hilos del libro

Algunos estudiosos insisten en que el *Necronomicón* existió de verdad y que Lovecraft estuvo en posesión de uno de los ejemplares. Los razonamientos para demostrarlo son de lo más increíble. Por ejemplo, se asegura que el padre de Lovecraft perteneció a la francmasonería egipcia fundada por Cagliostro y que poseyó ese libro heredado de la secta. El *Necronomicón* no sería otra cosa que el capítulo noveno de un compendio de conocimientos mágicos escrito en el Próximo Oriente a partir de saberes anteriores al ser humano.

El nombre de uno de los traductores del libro, John Doe, ha sido asociado con el de un personaje real, el célebre alquimista, astrólogo, mago y matemático inglés del siglo XVI, John Dee, quien actuó como mago en la corte de Rodolfo II, en Praga, en una época en que esa corte era la sede de importantes estudios esotéricos.

Se supone que el traductor hizo en Praga la traducción del libro al inglés y luego demostró poseer las claves para contactar con ciertos seres que no pertenecen a este Mundo, pero este aspecto de su vida ya entra dentro de la fantasía esotérica.

Incluso Sprague de Camp, autor de una de las biografías más extensas de Lovecraft –la más completa es la de S. T. Joshi–, aseguró haber encontrado una copia en Bagdad en 1967, escrita en un idioma parecido al persa, que resultó ser falsa.

La ciencia esotérica es un verdadero laberinto que nos conduce a través de visionarios y sectas que aseguran haber sido inspirados por poderes externos de todos los calibres. Hay quien asegura que existen actualmente varias versiones reales del *Necronomicón*. Una sería el diario mágico de John Dee, el *Liber Logaeth*, otra sería el *Libro de la Ley* del mago moderno Alesteir Crowley; otra, procedente de Sumeria, habría sido entregada a L. K. Barnes, dirigente de la Ordo Rosae Mysticae, por el demonólogo y sacerdote Montague Summers, que demostró la existencia de los aquelarres en los años veinte y treinta del siglo pasado.

El mismo Lovecraft, con su extraño carácter, ha dado pie a la creencia de que estaba en contacto con ciertas entidades vampíricas o demoníacas procedentes del mundo interior de sus propios sueños, que le provocaban el frío constante que parecía poseerle. El hecho de visitar cementerios durante la noche y su amor por la obscuridad favorecen esta absurda idea.

Los libros falsos

Lovecraft no sólo inventó una mitología sino que la dotó de una biblioteca llena de libros prohibidos, sólo accesibles a los iniciados, en los que constan las fórmulas y los ritos necesarios para comunicarse con las entidades misteriosas que nos precedieron y que siguen yaciendo en nuestro subconsciente. El más importante es el *Necronomicón*, seguido de los *Manuscritos Pnakóticos*. Sus amigos del círculo de Lovecraft ampliaron esta biblioteca con libros que él mismo cita en algunos de sus relatos: el *Libro de Eibon*, de Clark Ashton Smith, el *Unaussprechlichen Kulten* (*Libro negro*), del alemán Von Juntz, en realidad Robert Howard; *Cultes des Goules*, del conde d'Erlette, en realidad August Derleth, y *De Vermiis Mysteriis* (*Misterios del Gusano*) del belga Ludvig Prinn, creado por Robert Bloch, entre otros. Pero Lovecraft también mencionaba grimorios reales, como el *Thesaurus Chemicus*, de Roger Bacon, la *Liber Investigations*, de Geber, el *Ars Magna et Ultima*, de Ramón Llull; *La rama dorada*, de Frazer; la *Turba Philosopharum*, de Hermes Trimegistus, y muchos más.

Los relatos de los mitos

En todos los relatos de los mitos aparece el *Necronomicón*, ya que es el libro que sirve de puente para conectar con los seres remotos. Sin embargo, y precisamente por esta vaguedad, hay cierta discrepancia. Mientras algunos autores opinan que son catorce los relatos de los mitos, otros opinan que son trece –ésta será nuestra opción–, y algunos, como Michel Houellebecq, opinan que son ocho, los que él considera «los grandes textos» de Lovecraft, en los que cada palabra cuenta, y que serían: *La llamada de Cthulhu*, *El color caído del cielo*, *El horror de Dunwich*, *El susurrador en la oscuridad*, *En las montañas de la locura*, *Los sueños de la casa de la bruja*, *La sombra sobre Innsmouth*, y *En el abismo del tiempo*.

Los grandes relatos empiezan después de la vuelta de Lovecraft a Providence, una vez que se ha separado de su mujer, Sonia, en 1926. La experiencia de New York ha sido determinante. Después de haber paseado por los barrios pobres de la gran ciudad, está más convencido que nunca de que la vida es espantosa. Pero ahora, como quien se retira a una casa de campo después de haber estado en el Infierno, ha encontrado la calma necesaria para escribir, y es capaz de escribir relatos de mayor envergadura. Nosotros seguiremos el orden cronológico de sus narraciones, desde la primera vez que aparece el libro prohibido, pasando por New York, su vuelta a Providence, y los años de calma y viajes antes de la enfermedad, siempre con la sensación de que Lovecraft vivía a caballo entre la realidad y el sueño.

■ *El sabueso* (*The hound*, 1922, 10 págs.)

En este relato aparece por primera vez el *Necronomicón*. Curiosamente la versión francesa se titula *Le molosse*. Los molosos son una raza de perros poco conocida, procedente de Molosia, un poderoso reino que existió en el siglo V antes de Cristo. Los protagonistas de esta historia encuentran el relieve de uno de estos animales ya extinguidos, famosos por su ferocidad, y deben atenerse a las consecuencias. El relato empieza:

«En mis torturados oídos suena incesante un ladrido débil y distante, como de algún sabueso gigantesco.»

Los dos amigos coleccionan abominaciones en un sótano profundo y siniestro en el que tienen momias, lápidas, cadáveres, y cráneos que obtienen de los cementerios de todo el Mundo, hasta que en un camposanto holandés encuentran un cadáver despedazado por una bestia, y el amuleto con la figura de un sabueso alado:

«...el ser al que alude en el prohibido Necronomicón el árabe loco Abdul Alhazred.»

A su regreso, consultan el libro mencionado y descubren muchas cosas, pero eso no evita que el horror se desplome sobre ellos bajo la forma de una bestia enorme y maligna:

«...una monstruosidad muerta y descarnada de una ferocidad sin límites.»

(en *Dagón*, de Alianza Editorial).

■ *Hipnos* (*Hypnos*, 1922, 8 págs.)

Cuento onírico en el que el narrador encuentra a un amigo con el que comparte sus sueños. En sus reflexiones iniciales hay una mención a la teoría de la relatividad:

«Un hombre de ojos orientales ha dicho que todo tiempo y espacio son relativos, y los hombres se han reído.»

Lovecraft debía tener un conocimiento relativo de Einstein todavía. En los sueños, su amigo siempre va por delante, se siente capaz de gobernar el Universo y mucho más, hasta que una noche se precipitan en un océano pavoroso y contemplan un horror insoportable. Desde ese momento temen al sueño y toman drogas para mantenerse despiertos, como hicieron antes para soñar intensamente —el uso de drogas para soñar no es extraño a los relatos de Lovecraft. Pero *«el insaciable y burlesco Hipnos, señor del sueño»*, se apodera de ellos y les conduce a una situación de la que el narrador sólo puede emerger viendo a su compañero convertido en estatua de mármol, la obra de un escultor, (en *Dagón*, de Alianza Editorial).

■ *El horror oculto* (*The lurking fear*, 1922, 25 págs.)

Pertenece al ciclo de las regiones apartadas de Nueva Inglaterra. El investigador que protagoniza este relato visita una región asolada por un monstruo que aparece durante las frecuentes noches de tormenta. Todo indica que procede de la mansión de los Martense, una familia que se aisló en sus tierras hace muchas generaciones, en la montaña de las Tempestades. El investigador-narrador pasa una noche en la casa, rodeada de hinchados bosques infernales, y sus dos ayudantes desaparecen. Cuando se recupera del horror, vuelve, tala los árboles que la rodean, inicia excavaciones allí donde supone que puede encontrar una cripta y cuando encuentra una caverna lo bastante estrecha y oscura, reptó por ella con una linterna. Por fin, comprende que la casa es el centro de una serie de madrigueras que albergan a todos los abominables descendientes de la familia Martense. El relato está lleno de expresiones tremendas:

«...el más profundo terror y agonía humanos arañaban desesperada e insensatamente las puertas de ébano del olvido.»

«Me acerqué [a mi compañero] y le toqué en el hombro; pero no se movió. Luego, al sacudirle en broma y volverle hacia mí, sentí los zarcillos estranguladores de un horror canceroso cuyas raíces alcanzaban pasados infinitos y abismos insondables...»

(en *Dagón*, de Alianza Editorial. Traducción de F. Torres Oliver).

August Derleth (1909 1971)

Continuador de la obra de Lovecraft, fue el creador de los *dioses arquetípicos*, enemigos de los *primigenios*. Introdujo la noción del bien y del mal absolutos en los mitos, como parte de su herencia cristiana. Escribió su primer relato de misterio en 1933. En 1939, dos años después de la muerte de Lovecraft, creó, junto con Donald Wandrei, la editorial Arkham House, en la que escribieron los continuadores de la obra de Lovecraft. Tras la Segunda Guerra Mundial reeditó toda la obra de Lovecraft. Durante algunos años, la gente se mostró propensa a ese tipo de literatura y Derleth aprovechó el hueco que treinta años después aprovecharía Stephen King tras la guerra de Vietnam. A partir de los *Commonplace Book*, apuntes de Lovecraft con esbozos de sus obras futuras, escribió y firmó numerosos relatos con el nombre de ambos.

■Azathoth (Azathoth, 1922, 2 págs.)

Relato inacabado del ciclo onírico de Lovecraft. Pertenece a esa época en la que sólo mediante los sueños creía el soñador que podía escapar de este mundo gris y estéril. Profundamente poético, este cortísimo cuento inacabado habla de un Mundo envejecido que carece de la capacidad de sorprenderse. Y en este Mundo aparece un hombre dispuesto a recuperar la esencia de los sueños. Cada noche llama a las estrellas por su nombre y espera hasta que un día:

«Impetuosos resplandores violáceos, centelleantes como polvo de oro, entraron en su habitación a medianoche. Enseguida se vio envuelto por tornados de arena y de

fuego salidos de espacios infinitos, cargados de perfumes venidos del más allá. Océanos hipnóticos, iluminados por soles que ninguna mirada había contemplado jamás, se derramaron en la habitación, llevando en sus olas ninfas acuáticas y extraños delfines venidos de profundidades insondables.»

En fin, el soñador es llevado al mundo de los sueños y abandonado sobre la verde orilla de una aurora.

«Una verde orilla perfumada por los lotos y sembrada de camelias rojas.»

(en *El clérigo malvado*, de Alianza).

■ *Lo que la luna trae (What the Moon brings, 1922, 1 págs.)*

«Odio la Luna –tengo miedo de ella–.»

Lovecraft escribe este corto y poético –excesivamente adjetivado– folio haciendo uso de todo su romanticismo:

«Aquel espectral verano la Luna brillaba en el viejo jardín por el que yo deambulaba; el espectral verano de narcóticas flores y húmedos mares de follaje que traían salvajes y coloreados sueños.»

Y poco a poco la Luna se convierte en un demonio, (en *La maldición de Sarnath*, de Editorial Caralt).

■ *Las ratas de las paredes (The rats in the walls, 1923, 30 págs.)*

El protagonista se instala con su gato *Nigger-Man* en la vieja casa de la familia que acaba de restaurar. El pasado de la mansión, en el borde de un acantilado, es espeluznante, pero no le importa. Lovecraft invierte mucho tiempo en ponernos al día sobre la terrorífica historia de la familia, con el fin de que entendamos por qué, desde la primera noche, el gato se muestra alterado por el ruido de las ratas que no se dejan ver detrás de los cortinajes. Ayudado por un vecino, el capitán Norriss, descubre un pasadizo subterráneo que no tardan en explorar acompañados de varios científicos que hacen venir de Londres. Lo que descubren bajo la casa es indescriptible:

«...todo un mundo subterráneo de infinito misterio y horribles premoniciones se abría ante nosotros...»

Una enorme caverna llena de cadáveres de numerosas generaciones anteriores, con todo tipo de construcciones, y miles de cadáveres casi devorados por las ratas, que siguen produciendo un rumor sordo e invisible, como si hubiera millares de ellas corriendo por todas partes. De pronto se hace presente el horror y poco después el cuento acaba:

«...deberían saber que no lo hice yo, que fueron las ratas, las escurridizas e insaciables ratas que corretean tras los acolchados muros de la habitación en que ahora me encuentro...»

(en los libros *En la cripta*, y *Antología de cuentos de terror*, de Alianza Editorial).

■ *Lo innombrable* (*The unnamable*, 1923, 9 págs.)

En este cuento Lovecraft se sienta sobre una ruinoso tumba del siglo XVII junto al director de una escuela que lo acusa de abusar de los términos innombrable e incalificable, recursos pueriles, en consonancia con su escasa categoría como escritor. Naturalmente bromea y el relato continúa como una lección de estilo muy optimista. Según su amigo:

«...lo que incumbe al artista es no tanto suscitar una fuerte emoción mediante la acción, el éxtasis y el asombro, como mantener un plácido interés y apreciación con detalladas y precisas transcripciones de lo cotidiano.»

Su amigo no acepta la existencia de lo innombrable y por lo tanto una mente lógica y práctica no debe perder su tiempo con esas lecturas. Pero siguen sin moverse de esa tumba y el narrador –Lovecraft– le habla a su amigo de lo que había descubierto en un diario escrito cien años antes. Él mismo recuperó los huesos de un ser que atemorizó a la población en esa época. Lo que sigue sería injusto explicarlo aquí porque el horror en Lovecraft tiene muchos aspectos distintos que se han de paladear. Por fin el director de escuela reconoce que lo que apareció esa noche, «mil formas espantosas imposibles de recordar», era... lo innombrable, (en *Dagón*, de Alianza Editorial).

■ *El ceremonial* (*The festival*, 1923, 12 págs.)

Segundo relato de los mitos. El narrador vuelve a la ciudad de Kingsport, en la accidentada costa de Nueva Inglaterra, para una ceremonia que tiene lugar cada cien años en la que los de su raza recuerdan los mitos originarios. Cuando llega a la casa de su familia, le recibe un anciano. Sobre una mesa, los libros prohibidos, entre ellos el *Necronomicón* «del cual había oído decir cosas monstruosas». A medianoche es conducido a una inmensa iglesia blanca en el centro de la ciudad. Desde allí descienden a una cripta y luego, por una escalera abominable tallada en la roca, llegan a la costa fungosa de un océano interior, «un profano Averno de leproso resplandor». El sonido repugnante de una flauta tocada por un ser amorfo, achaparrado, fuera del alcance de la luz, les acompaña. Todos adoran una columna de fuego verde. El viejo que le había guiado levanta el libro prohibido, la flauta cambia de tono y de pronto:

«En la inconcebible negrura, más allá del resplandor gangrenoso de la helada llama... apareció danzando rítmicamente una horda de mansos, híbridos seres alados que ningún ojo, ningún cerebro en su sano juicio ha podido contemplar jamás.»

Cuando una de esas criaturas monstruosas le ofrece cabalgar y alejarse volando hacia Dios sabe qué Infierno, se niega y se arroja a las pestilentes aguas. Por la mañana se despierta en el hospital. El cuento acaba con las palabras del *Necronomicon*:

«Excavadas han sido, en secreto, inmensas galerías donde deberían estar los poros de la Tierra y han aprendido a caminar unas criaturas que sólo deberían arrastrarse.»

(en *Los mitos de Cthulhu*, de Alianza, *La maldición de Sarnath*, de Caralt, y *El sepulcro*, de Júcar).

Lovecraft, Jung, y los mitos

El psicólogo suizo Carl Gustav Jung (1875-1961) estudió la relación entre los mitos antiguos y las fantasías de los sueños y llegó a la conclusión de que existe una especie de inconsciente colectivo, que consiste en experiencias y pensamientos compartidos por toda la humanidad, compuestos de imágenes primordiales o arquetipos, como las ideas de la muerte o del destino, que se traducen en las grandes religiones y en los mitos, y permanecen en la mente de generación en generación. Se puede decir que la conducta humana primaria está modelada por estos arquetipos. Lovecraft, que no creía en ninguna religión por encima de las otras, y que tenía poderosos sueños, tan vívidos e impactantes que su amigo August Derleth consideró incluso que habían evitado que se suicidase, interpretó estos arquetipos llenos de paisajes y les dio la forma de mitos propios, tan buenos como cualquier otro mito que el hombre ha soñado y convertido en creencia.

■ *La casa maldita* (*The shunned house*, 1924, 32 págs.)

También traducido como *La casa apartada*. Basada en el caserón que habitó su tía antes de morir su madre y en la leyenda del cementerio desalojado para construirla, a partir del libro *Mitos y Leyendas de nuestra tierra*, de M. Skinner. El narrador, que nos empieza explicando que E. A. Poe pasaba delante de esa casa cuando acudía a cortejar a la poetisa Mrs. Whitman, siente verdadera curiosidad por ese edificio abandonado y vetusto que parece envuelto en un aura de muerte y empieza a investigar. Descubre que todos los habitantes de la casa han muerto al poco tiempo de habitar en ella y que en muchos casos carecían de sangre, como si un vampiro se la hubiese estado extrayendo. A veces, antes de morir han enloquecido y hablado en francés, lengua que no conocían antes. En sus pesquisas, el narrador descubre que en otro tiempo vivió en esa casa una familia de origen francés que fue perseguida en su país por demoníaca y que enterraban a sus muertos en el sótano. Junto con su anciano tío decide pasar una noche en ese sótano y descubrir qué hay bajo los hongos blanquecinos y fosforescentes que cubren el suelo (en el libro *En las montañas de la locura*, de Alianza Editorial).

■ *El horror de Red Hook* (*The horror at Red Hook*, 1925, 27 págs.)

En un cuento que parece algo sorprendente procediendo de Lovecraft, un detective de la policía de New York, Thomas Malone

«...de joven había percibido la oculta belleza, el éxtasis de las cosas y había sido poeta, pero la pobreza y el sufrimiento y el exilio le habían hecho volver la mirada en direcciones más tenebrosas, y se había estremecido ante la maldad del Mundo que le rodeaba...»

investiga un sector de Brooklin llamado Red Hook en el que suceden cosas extrañas. Un individuo llamado Robert Suydam centra sus investigaciones. Al parecer, el entorno de su casa es un nido de inmigración clandestina y un centro de prácticas diabólicas, por una vez relacionadas con el cristianismo. Durante su viaje de bodas, Suydam es asesinado y al retornar su cadáver se convocan todas las presencias malignas relacionadas con esta religión: una entidad desnuda y fosforescente, una pavorosa cohorte de repugnantes criaturas adoradoras de Satanás, multitudes de extranjeros, sueños que se confunden con la realidad, niños que desaparecen y terroríficos rituales en los que predomina esta frase:

«Gorgo, Mormo, Luna de mil caras, mira con ojos favorables nuestros sacrificios.»

Es quizás uno de los cuentos más confusos de Lovecraft, (en *El clérigo malvado*, de Alianza Editorial).

■ *Él* (He, 1925, 13 págs.)

Este cuento y el anterior podrían formar parte de un pequeño ciclo dedicado a la ciudad de los rascacielos, en la que vivía entonces.

«Mi traslado a Nueva York había sido una equivocación porque al buscar el prodigio y la inspiración en los laberintos hormigueantes de calles antiguas... no había encontrado sino una sensación de horror y opresión que amenazaba con dominarme, paralizarme y aniquilarme.»

La descripción de la ciudad, tortuosa y aniquilante, sigue y sigue hasta que en uno de sus paseos el protagonista lo conoce –a él– y se deja conducir por un laberinto de callejuelas hasta una empinada calle que acaba en un muro tapizado de hiedra –como la calle parisina de Erich Zann–. Allí hay una casa muy antigua cuyo propietario hizo una mala jugada a los indios que vivían en esa región. Ahora desde las ventanas se puede ver el pasado y los ceremoniales de aquellos indios, y las bestias inmundas que sobrevuelan la ciudad, inofensivas mientras mantengan el silencio en la habitación, pero el horror incita a nuestro hombre a gritar, (en *El clérigo malvado*, de Alianza Editorial, y *El sepulcro*, de Júcar).

■ *En la cripta* (In the vault, 1925, 12 págs.)

En este corto relato, Birch, «un tipo desmañado, insensible y primitivo», está al frente de la funeraria de Peck Valley. Un día se queda atrapado en una cripta cuya puerta se cierra cuando él está dentro. Para salir, no se le ocurre otra cosa que apilar los ataúdes de cualquier manera en la obscuridad para llegar hasta el

montante de la puerta. Cuando está en lo más alto, la tapa del ataúd se rompe, (en el libro *En la cripta*, de Alianza Editorial).

■ *Aire frío* (*Cool air*, 1926, 12 págs.)

Cada vez más pobre, el narrador acaba en una pensión barata llena de extraños personajes. Uno de ellos es un doctor español que necesita mantener la habitación con una temperatura muy baja y para ello utiliza amoníaco. Un día, la máquina de refrigeración se avería.

En este cuento aparece por primera vez la ciudad española de Barcelona, que vuelve a aparecer en *El caso de Charles Dexter Ward*, escrito el año siguiente, (en el libro *En la cripta*, de Alianza Editorial).

El paso de los evos y los eones

En las ediciones españolas de Lovecraft hemos descubierto tres traducciones diferentes del famoso pareado de Alhazred que aparece en el *Necronomicón*.

«*That is not dead wich can eternal lie
and with strange aeons even death may die.*»

La primera:

«*Que no está muerto lo que yace eternamente,
y con el paso de los evos aun la muerte puede morir.*»

de Francisco Torres Oliver, en *La ciudad sin nombre*, la cual nos parece la más bella.

La traducción de Aurelio Martínez Benito, en *La llamada de Cthulhu*, es correcta:

«*Que no hay muerto que yazga eternamente,
y con ciertos eones puede morir la muerte.*»

Y por último, la de Rafael Llopis, en *El que acecha en el umbral*, relato que acabó Derleth, conserva la rima, pero mejoraría con la adición de un «Que» inicial:

«*No está muerto el que reposa en la eternidad,
pues cuando llegue el tiempo hasta la muerte morirá.*»



■ *La llamada de Cthulhu (The call of Cthulhu, 1926, 47 págs.)*

Tercer relato de los mitos y primero de los grandes textos. Considerado por algunos como una reescritura de *Dagón*, por estar centrado en una estatua del dios primigenio Cthulhu (pronunciado tluhlulh). Está dividido en tres partes. En la primera, después de una introducción que puede llegar a ser demoledora:

«Los teósofos comprendieron bien la imponente grandeza del ciclo cósmico en el que nuestro mundo y la raza humana no pasan de ser efímeros acontecimientos...»

el narrador explica haber heredado de su tío-abuelo una enigmática caja que contiene un pequeño bajorrelieve y diversos escritos, entre los cuales hay un manuscrito que explica el origen de aquella monstruosidad y otro que contiene la historia del inspector Legrasse, que constituye la segunda parte del relato. En ésta,

el inspector explica la historia de cierta estatuilla de piedra de grotescos y repulsivos rasgos relacionada con el bajorrelieve y con ciertos cultos primitivos que practican los sacrificios humanos y que sobreviven en los pantanos de Luisiana. Detenidos e interrogados los practicantes de uno de esos ritos orgiásticos, surge la historia de los primigenios:

«Tenían forma, pero carecían de materia. Cuando las estrellas eran favorables, podían trasladarse de un Mundo a otro a través de los espacios siderales; pero cuando su posición era desfavorable no podían seguir viviendo.»

Entonces permanecían encerrados en sus moradas de piedra, en la ciudad de R'lyeh, protegidos por el omnipotente Cthulhu en espera de su resurrección. No se pueden mover, pero son conscientes a través de los millones de años, de la marcha del Universo y se comunican con los seres humanos mediante sueños. La gran ciudad de R'lyeh se halla bajo el mar, pero cuando las estrellas sean favorables, emergerá y sus adoradores ayudarán a la liberación de los primigenios:

«Entonces saldrán de las entrañas de la Tierra sus negros espíritus, de enmohecida y tenebrosa apariencia».

Un tiempo después, el narrador, en casa de un amigo suyo, descubre un artículo en un viejo periódico que hace referencia a la aparición de un ídolo de piedra terrorífico en manos de un naufrago rescatado por un barco procedente de la Antártida. Viaja entonces a Nueva Zelanda y Australia en busca de aquel marinero, del que encuentra ya únicamente su diario y la más atroz de las narraciones, pues su barco había encontrado en aquellos mares australes la ciudad de R'lyeh, coronada por el monolito en que estaba enterrado el monstruoso Cthulhu. Y aquí es donde Lovecraft alcanza toda su grandeza. De la lentitud inicial del relato se pasa al paroxismo, de la cercanía de un pequeño bajorrelieve pasamos a escenarios gigantescos, musgosos bloques de piedra de ingentes proporciones, una puerta imposible cuya abertura produce deformaciones en la geometría conocida, un abismo insondable de oscuridad y horror, y la figura de Cthulhu emergiendo del limo, las sombras, el hedor, eclipsando la luz, *«dos marineros murieron de puro terror en aquel demencial instante»*, y la huida. Lovecraft se convierte en un escritor de acción que nos sobrecoge el corazón. Por último el marinero se convierte en el único superviviente cuerdo de la expedición, escribe este diario y muere, y el narrador lo guarda en la caja que contenía el bajorrelieve que había heredado de su tío, (en el libro *En la cripta*, de Alianza Editorial, y *Relatos de los mitos de Cthulhu*, de Bruguera).

■ *El modelo de Pickman (Pickman's model, 1926, 20 págs.)*

Pickman es un pintor cuyos cuadros superan con mucho las abismales escenas macabras de Goya. Expulsado de todas partes por el horror que es capaz de pintar, un día decide mostrarle al narrador el taller donde trabaja, en un barrio apartado y con un nombre falso. A medida que se adentra en los laberínticos sótanos donde trabaja el artista, nuestro anfitrión descubre que el espanto es cada vez mayor y los cuadros cada vez más insoportables. Por último, en una cavidad rodeada de negrura, puede ver la pintura reciente de un monstruo aterrador que Pickman ha copiado de un modelo cuyo retrato está aún colgado de una esquina del cuadro. Se

lo guarda y, cuando después estudia el origen de aquel dibujo monstruoso, descubre que:

«...era una fotografía tomada del natural.»

(en *El horror de Dunwich*, de Alianza Editorial).

■ *La llave de plata* (*The silver key*, 1926, 14 págs.)

Segundo relato del ciclo de las aventuras oníricas de Randolph Carter. Cuando cumple treinta años, Randolph Carter pierde la llave de plata de los sueños, esto es, pierde la capacidad de soñar y se vuelve un hombre adulto, pero lo único que consigue es añorar toda la belleza de la que gozaba durante sus sueños y detestar el mundo real. Poco a poco pierde la vergüenza y retorna al mundo de su infancia. Encuentra la llave en una caja de roble, en el desván, y la coloca a su lado mientras duerme. Esa noche, después de tantos años, reencuentra los paisajes de su infancia, los bosques, los campos y los personajes. Por la mañana, Randolph ha desaparecido, los criados encuentran su coche y una caja vacía que contuvo una vez una llave, (en *Viajes al otro mundo*, de Alianza Editorial).

■ *La extraña casa de la niebla* (*The strange high house in the mist*, 1926, 12 págs.)

Lovecraft nos muestra en este poético relato algunos de los paisajes de sus sueños. Sobre un elevado acantilado cercano a Kingsport:

«...por encima de las nieblas que suben desde el mar para encontrarse con sus hermanas las nubes, henchidas de sueños de húmedos pastos y cavernas de leviatanes...»

se alza una casa inaccesible que Thomas Olney, filósofo, decide visitar. Después de una larga ascensión, descubre que la casa no tiene otra puerta que una abierta hacia el abismo, pero su dueño, un rostro barbudo y afable –algo muy extraño en Lovecraft, para quien la barba volvía horrible cualquier cara–, le invita a entrar por una ventana. A partir de aquí, el reino de lo fantástico se adueña de la situación. Por cierto, Olney tiene un único confidente en el pueblo, un «*anciano terrible*» que habla con péndulos de plomo encerrados en botellas, (en *El clérigo malvado*, de Alianza Editorial, y *El sepulcro*, de Júcar).

■ *A través de las puertas de la llave de plata* (*Through the gates of the silver key*, publicada en Julio de 1934 en *Weird Tales*)

Fue escrita en un principio por E. Hoffmann Price, del círculo de Lovecraft, como parte del ciclo de las aventuras oníricas de Randolph Carter. Uno de los personajes era el propio Lovecraft, el oculista de Providence alto y delgado llamado Ward Phillips. Lovecraft revisó el relato y lo reescribió dándole los visos de terror necesarios y su estilo característico. Con este relato el ciclo de Randolph Carter se

inscribe totalmente en el de los mitos, pues contiene todos los ingredientes, incluido el *Necronomicón*.

■ *En busca de la ciudad del Sol poniente* (*The dream-quest of unknown Kadath*, 1927, 150 págs.)

También traducida como *La búsqueda soñada de la oculta Kadath*. Último relato del ciclo de las *Aventuras oníricas de Randolph Carter*. Publicada once años después de su muerte, Lovecraft trabajó en ella durante mucho tiempo y nunca la dio por terminada. Fue el trabajo de su vida y por eso le dedicaremos más espacio. Describe un viaje onírico a lugares maravillosos que sin duda su autor imaginaba en las horas previas al sueño y remozaba después según sus anhelos. Tiene todas las características de una obra de Tolkien, salvo que, además de carecer de sus valores morales, todo transcurre demasiado deprisa. Los escenarios, maravillosamente imaginados, son atravesados a velocidad de vértigo, como en el más enloquecido de los juegos informáticos.

En la historia *Randolph Carter* decide viajar a la ciudad soñada de Kadath. No le preocupa que más allá de los abismos le espere Azathoth, el sultán de los demonios:

«...el que roe hambriento en cámaras oscuras, más allá de los tiempos, entre los fúnebres redobles de unos tambores de locura y el agudo, monótono gemido de unas flautas execrables, a cuyas percusiones y silbidos danzan lentos y pesados los dioses finales, ciegos, mudos, tenebrosos, estúpidos, y los dioses otros, cuyo espíritu y emisario es Nyarlathotep, el caos reptante.»

Traducción de F. Torres Oliver

Carter atraviesa el pórtico del Sueño Profundo y entra en el bosque encantado. Los zoogs, amigos suyos, le recomiendan llegar hasta Ulthar, la ciudad de los gatos. Allí, el patriarca Atal, que había aparecido en *Los otros dioses*, le recomienda ir a ver una imagen esculpida en la sólida roca del monte Ngranek, que le indicará el aspecto de los habitantes cercanos a Kadath, la ciudad que está buscando. Para llegar hasta Ngranek, viaja primero con una caravana de mercaderes a Dylath-Leen, donde embarca en una galera llena de seres semihumanos que sirven a unas «*entidades lunares con forma de sapo*». No tarda en descubrir que esa galera es un engaño y que ha sido secuestrado. En el largo viaje llegan hasta el fin de los mares, cruzando los lugares que ya se soñaron en el relato *La Nave Blanca*, y por fin vuelan hasta la Luna donde tratan de conducirlo a presencia de Nyarlathotep. Atrapado, Carter-Lovecraft llama en su auxilio a sus amigos los gatos, que desde los tejados de Ulthar acuden a la Luna para liberarlo y devolverlo a la Tierra; en este caso, la Tierra de los Sueños.

Embarca de nuevo, esta vez en un navio normal, y consigue llegar frente a la imagen tallada en la roca. Mientras descansa en un paisaje abismal muy bien descrito, es capturado por las descarnadas alimañas de la noche las cuales lo llevan a las interioridades de la Tierra y lo dejan como comida de los enormes dholes. Afortunadamente, en las montañas vecinas, viven los gules (ghoules),

cadáveres que devoran a otros cadáveres, vampiros que son amigos de Carter desde que Pickman se convirtió en uno de ellos, y le ayudan a escapar a través del país de los gulos y de los lívidos, subiendo por una escalera de piedra hasta la superficie de la Tierra. Después de una serie de acontecimientos y de atravesar las perfumadas junglas de Kled, protegidas por los hechizos de los dioses arquetípicos (quizás la mano de Derleth ha intervenido en la redacción definitiva de esta historia), llega a *Celephais*, donde se entera de que debe ir a la ciudad de ónice de Inquanok.

Desde Inquanok Carter emprende viaje hacia la meseta de Leng, pero cuando está en las montañas que la bordean, es atrapado por los voladores shantaks, más grandes que un elefante y con cabeza de caballo, que lo llevan volando hasta un remoto y prehistórico monasterio. Allí se enfrenta al gran Sacerdote, que se comunica con una flauta, pero consigue escapar y volver a las profundidades de la Tierra. Ayudado por los gulos y las descarnadas alimañas de la noche, emprende de nuevo la búsqueda de Kadath. Después de una cruenta batalla con los sapos lunares, Carter se ve arrastrado por un torbellino a la morada de los dioses, donde se encuentra a solas con Nyarlathotep, que le envía a la ciudad del Sol poniente para convencer a los dioses de que vuelvan a su morada en Kadath. Pero le aconseja no dejarse engañar por una música que oirá por el camino. Carter emprende viaje con una de las alimañas de la noche y cuando oye la música es arrastrado a abismos infinitos, engañado por el Caos Reptante. Entonces, Randolph Carter se despierta en la ciudad soñada, la Providence de Nueva Inglaterra, que reúne todas las maravillas que Lovecraft necesita para sentirse como en casa, (en *Viajes al otro mundo*, de Alianza Editorial).

■ *El caso de Charles Dexter Ward* (*The case of Charles Dexter Ward*, 1927, 150 págs.)

Cuarto relato de los mitos. Reconstrucción de una vida dedicada a la investigación de fenómenos inasequibles al común de los mortales. Charles Dexter desaparece de la clínica mental en la que estaba recluido. La investigación la llevan a cabo su padre y el médico de la familia, el doctor Willet. Charles fue un niño precoz, amante de los paseos en solitario, ratón de biblioteca, enamorado de las antigüedades y de la genealogía, que en cuanto tuvo uso de razón y descubrió que entre sus antepasados se hallaba el horrible y enigmático Joseph Curwen, dedicó su vida a investigarlo. Odiado por las prácticas extrañas que llevaba a cabo en su granja, los gritos, ruidos y las extrañas mercancías que compraba –incluidos cargamentos de momias procedentes de Barcelona–, además de que el individuo parecía no envejecer nunca, Curwen fue aparentemente asesinado por sus propios vecinos. Muchos años después, Charles, que había seguido sus pasos, formaba parte de un grupo de nigromantes que había encontrado la manera de vivir para siempre y de entrar en contacto con los habitantes más antiguos del planeta, en otras palabras, con los primigenios. Para ello saqueaban tumbas de todas las épocas, sobre todo las de los hombres más eminentes de la historia, y utilizaban ciertas sales esenciales, extraídas de las fórmulas de Borellus, «*capaces de reavivar la conciencia de un ser muerto hace mucho tiempo*».

La investigación que llevan a cabo el padre de Charles y el doctor Willet es un viaje al horror en el que se dan cita todos los trucos del género: volúmenes y manuscritos

prohibidos cuyo contenido puede enloquecer, saqueos de cadáveres, retratos que nos siguen con la mirada, sótanos interminables recorridos con linternas que se apagan, seres monstruosos en profundas cavidades, horrores del pasado que se manifiestan por conjuros equivocados. En el centro de la historia, el demoníaco Curwen ocupa el cuerpo de Charles para continuar vivo, saquea tumbas, conjura monstruos y hace sacrificios en honor de extinguidas deidades. Afortunadamente el doctor Willet extrae del laboratorio de Charles un conjuro que puede devolver al demonio a los infiernos de los que procede, y transformar su cuerpo en polvo centenario. Una verdadera pesadilla, (en *El caso de Charles Dexter Ward*, de Barral Editores).

■ *El color que cayó del cielo* (*The colour out of space*, 1927, 45 págs.)

También traducido como *El color surgido del espacio*. Quinto relato de los mitos y segundo de los grandes textos. Cuenta la historia de un lugar maldito situado al oeste de Arkham, algunos de cuyos montañosos rincones permanecen aún vírgenes y de una frondosidad inextricable. En ese entorno aparece una parcela desnuda de toda vegetación, el «erial maldito», que el narrador descubre mientras traza los planos de un nuevo pantano. Por fin logra dar con un anciano que le explique lo que sucedió en torno a 1880. Al parecer un meteorito que tenía una extraña luminiscencia cayó muy cerca de una granja que había en ese lugar. Los expertos investigaron sin resultados la piedra hasta que desapareció a causa de una violenta tormenta. El caso es que los Nahum, propietarios de la granja, siguieron bebiendo del pozo cuyas aguas habían adquirido la luz y los colores de la piedra, y sus consecuencias empezaron a ser pronto evidentes. Todo lo que había en los alrededores y que se beneficiaba del agua subterránea de aquel pozo empezó a deformarse y a morir, a la vez que adquiría un extraño resplandor, con colores inauditos. Lovecraft describe con gran detalle todo el proceso. El anciano que le estaba contando la historia al ingeniero fue quien descubrió que toda la familia había muerto. Entonces llevó a la casa a tres agentes, un forense, un médico y un veterinario, y todos se instalaron esa noche en lo que quedaba de la casa. El resto es una opción que no voy a desvelar ahora, (en *El color que cayó del cielo*, de Minotauro, y *En la cripta*, de Alianza Editorial).

■ *El horror de Dunwich* (*The Dunwich horror*, 1928, 65 págs.)

Sexto relato de los mitos y tercero de los grandes textos. Empieza con unas palabras del escritor británico Charles Lamb:

«Las górgonas, las hidras y las quimeras... pueden reproducirse en el cerebro de las mentes supersticiosas... pero ya estaban allí desde mucho antes... los arquetipos están dentro de nosotros y son eternos...»

A continuación se inicia la historia que nos conduce hacia el interior de Nueva Inglaterra, a regiones apartadas, agrestes, boscosas, donde viven individuos degradados que no tienen contacto con la civilización. En una de las granjas, una mujer albina da a luz a un muchacho, Wilbur Whateley, y a una entidad misteriosa,

su hermano, ambos de padre desconocido. Diez años más tarde, el muchacho Wilbur ya tiene dos metros de altura y el aspecto de un hombre, y su hermano invisible apenas cabe en el granero de la casa. Cuando muere el abuelo, la madre y Wilbur empiezan a tener problemas con aquel hermano que nadie ha podido ver todavía. Wilbur consulta y lee todos los libros prohibidos que hay en su casa, pero a su *Necronomicón* le faltan páginas esenciales. Viaja a la Universidad de Miskatonic. Encuentra los fragmentos que le faltaban del abominable libro:

«Tampoco debe pensarse que el hombre es el más antiguo y el último de los dueños de la Tierra. [...] Yog-Sothoth es la puerta. Yog-Sothoth es la llave y el guardián de la puerta. [...] Él sabe por donde entraron los ancianos en el pasado y por donde volverán a hacerlo cuando llegue la ocasión. Los hombres perciben a veces su presencia, por el olor que despiden, pero ningún ser humano puede ver su semblante, salvo únicamente a través de las facciones de los hombres engendrados por Ellos, y son de las más diversas especies...»

Como no puede llevarse el libro, Wilbur vuelve a buscarlo por la fuerza y es asesinado por el perro guardián de la biblioteca. Sin nadie que lo alimente y lo contenga, el monstruo se escapa de la granja. Sus huellas gigantescas se advierten por doquier. Se organizan expediciones para cazarlo. Y se producen los primeros muertos. El doctor Armitage, bibliotecario de la Universidad de Miskatonic, descubre un manuscrito de Wilbur en la granja, y lo descifra a partir de sus propios libros prohibidos, la *Poligraphia* de Tritermio, el *De furtivís fiterarum notis*, de Giambatista Porta, el *Traite des chiffres*, de Vigenere, el *Cryptomenysis patefacta* de Falconer, entre otros. De ese manuscrito obtiene los ritos que devolverán al monstruo al espacio profundo y deduce que Wilbur pretendía utilizarlo para arrasar el planeta. Acompañado de dos ayudantes, sube a una montaña cercana a su refugio y empieza las invocaciones. Por un momento, el ser se hace visible:

«Es mayor que un establo... todo hecho de cuerdas retorcidas... tiene una forma parecida a un huevo de gallina... pero enorme, con decenas de patas... como grandes toneles medio cerrados que se echaran a roda [...] tiene infinidad de enormes ojos saltones... diez o veinte bocas que le salen por todos lados, grandes como bocas de chimenea y no paran de moverse...»

Y, por encima de todo, un rostro semihumano que es igual que el rostro de Wilbur. El monstruo es nada menos que el hermano gemelo de Wilbur y también el hijo que más se parecía a su padre, Yog-Sothoth, uno de los dioses más terribles de entre los primigenios, (en *El horror de Dunwich*, de Alianza editorial).

■ *El susurrador en la obscuridad* (*The whisperer in the darkness*, 1930, 90 págs.)

Séptimo relato de los mitos y cuarto de los grandes textos. A raíz de la polémica surgida después de unas terribles inundaciones en el interior de Nueva Inglaterra, en torno a unos cadáveres monstruosos arrastrados por las aguas, el narrador, un profesor de la Universidad de Miskatonic, recibe una carta de un habitante de aquellas regiones, Henry W. Akeley, quien le asegura que posee una piedra negra procedente de otro mundo y una grabación de los extraños seres que habitan aquellos bosques, y que si no fuera por sus perros policías, que le protegen en su

apartada vivienda, ya le habrían dado muerte. En el intercambio de cartas que sigue se advierte un empeoramiento de la situación, pues Akeley está cada vez más acosado por aquellos seres que practican ritos endemoniados con la ayuda de algunos de sus vecinos. De pronto, en la última carta, todo cambia, aquellas criaturas procedentes del exterior, capaces de volar a través del éter del espacio con sus rudimentarias alas, se han hecho amigas de Akeley e invitan al profesor a que se presente ante ellas, siempre que aporte todas las cartas, la grabación, las fotos: todo lo que le había enviado Akeley que demuestre su existencia. El profesor decide creer en su buena fe y se embarca en un viaje que acabará espantosamente, pues la persona que le susurrará desde la obscuridad con el rostro de su amigo ya no es aquel valiente luchador que los mantenía a raya. Desde ese momento, el aspecto más interesante de la historia son los extraordinarios descubrimientos del profesor, que deduce enseguida que aquellos seres que acosaban a Akeley eran los «*hongos vivientes de Yuggoth*», procedentes del noveno planeta del Sistema Solar, más allá de Neptuno, de lo que luego los científicos denominaron Plutón. Y se lanza a descripciones asombrosas:

«En Yuggoth hay inmensas ciudades... interminables hileras de torres construidas en terrazas de piedra negra.»

En ese Mundo apenas hay luz, sólo la puntual del lejano Sol. Se trata de un Mundo de «*jardines fungiformes y ciudades sin ventanas*». Esos seres ya estaban aquí antes de que acabara el período de Cthulhu, y permanecen ocultos:

«...en los grandes mundos de misteriosa vida que hay bajo nosotros: el azulado K'uyan, el rojizo Yoth y el negro y tenebroso N'kai. De N'kai vino el terrible Tsathoggua, la amorfa y repelente deidad que se menciona en los Manuscritos pnakóticos, en el Necronomicon y en el Commorium conservado por Klarkash-Ton, sumo sacerdote de los atlantes.»

De este relato procede una fascinante idea totalmente de ciencia-ficción. Lovecraft era consciente de que los seres humanos no podrían viajar nunca más allá de la Tierra con sus propio y débil cuerpo; por eso propone extraer el cerebro, conectarlo a una máquina capaz de proporcionarle vista, oído y habla, y enviarlo a través del espacio envasado al vacío en un cilindro hecho con materiales de Yuggoth, (en *El horror de Dunwich*, de Alianza Editorial).

■ *En las montañas de la locura (At the mountains of madness, 1931, 150 págs.)*

Octavo relato de los mitos y quinto de los grandes textos. Es el mejor relato de Lovecraft, pues añade a la magia de lo desconocido el tempo necesario para disfrutar de la narración.

«Me veo obligado a hablar porque los hombres de ciencia se han negado a seguir mi consejo.»

Su consejo es que no vayan a la Antártida en busca de los restos de una civilización que acaba de descubrir. El peligro es que pueden despertar un horror dormido desde hace demasiado tiempo que podría acabar con toda la humanidad. Pero esto lo hemos de descubrir nosotros, Lovecraft se limita a relatarnos la cuidadosa

preparación de la expedición y los sucesivos acontecimientos que llevan a descubrir una monstruosa cordillera desconocida, en cuyas primeras estribaciones aparecen los restos enterrados en el hielo de seres horribles, minuciosamente descritos, una avanzadilla de lo que ha de venir después. Esos descubrimientos significarán para la biología «*lo que Einstein para las matemáticas y la ciencia*».

«*Su constitución recuerda a ciertos monstruos de los mitos primigenios, especialmente a los primordiales del Necronomicón.*»

Cualquiera puede disfrutar de esta apasionante narración, pero no hay duda de que Lovecraft escribe para sí mismo o que selecciona a sus lectores porque se recrea en los descubrimientos geológicos como si escribiera para geólogos, y en los biológicos, como si lo hiciera para biólogos. Los detalles son descritos de manera apasionada como si el narrador estuviera delante de ellos: ciudades subterráneas y frisos interminables de civilizaciones perdidas que casi podemos palpar con las manos, túneles estrechos y oscuros bajo el hielo que nos hacen presagiar lo que hay más allá de la monstruosa cordillera. Y no lo quiero revelar. *Las montañas de la locura* encierran un secreto que va mucho más allá de lo que Tolkien pudo imaginar en Mordor. Lovecraft es ese señor que en lo más profundo del horror encuentra una losa y la levanta, y debajo hay unas escaleras, y sigue bajando, (en el libro *En las montañas de la locura*, de Alianza Editorial).

El sello de R'lyeh

August Derleth, amigo y continuador de la obra de Lovecraft, le dio su propia visión a los mitos de Cthulhu. En su relato *El sello de R'lyeh* (*The seal of R'lyeh*), Derleth argumenta que todas las mitologías giran siempre en torno a la lucha entre el bien y el mal. Los dioses arquetípicos representan el bien, los primordiales representan el mal. El caso es que Lovecraft apenas nombraba a los dioses benefactores, y en cambio en sus obras aparecen adoradores de los primordiales por todas partes: los profundos, que viven en el mar y adoran a Cthulhu, los shantaks, que adoran a Ithaqua, y así sucesivamente. Por cierto, el sello de R'lyeh es la inscripción que cubre el encierro de Cthulhu en el fondo del mar y representa a este monstruo.

■ *La sombra sobre Innsmouth* (*The shadow over Innsmouth*, 1931, 75 págs.)

Noveno relato de los mitos y sexto de los grandes textos. Se narra un hecho reciente ocurrido en Innsmouth, ciudad de la costa de Nueva Inglaterra, que no figura en los mapas. Situado entre Newburyport y Arkham, Innsmouth despierta la curiosidad del protagonista, que decide visitarlo, no sin antes averiguar su historia. Fundado en 1643, célebre por los astilleros, padeció una epidemia en 1846 y entró en decadencia. Actualmente, sus trescientos o cuatrocientos habitantes son en su mayoría deformes, no viven muchos años y rehuyen a los extraños. Los rumores hablan de un culto satanista practicado por la llamada «Orden Esotérica de Dagón». La mayor parte del extenso pueblo aparece en ruinas y abandonado. Lovecraft hace uso aquí de su capacidad de descripción para crear la atmósfera adecuada. El primer ser vivo que descubre el viajero le lleva al borde del desmayo, pero resiste y

se instala en la única fonda, Gilman House. Hay zonas a las que, le recomiendan, no debe acercarse. No tarda en descubrir que practican ritos muy extraños. Los adultos se vuelven deformes y dejan de aparecer en público a partir de cierta edad. Un anciano le explica la historia que anda buscando, y es que todo tiene su origen en el arrecife del diablo, un islote en el que antes se ofrecían sacrificios humanos a ciertas divinidades monstruosas procedentes del fondo del océano, con las que podían unirse y procrear.

Poco a poco el narrador descubre toda la verdad. Los descendientes de aquellos seres viven encerrados en sus casas a la espera de su transformación para unirse a ellos en el mar, y siguen haciendo sacrificios humanos, sobre todo con los forasteros. Por la noche, el narrador es perseguido por las hordas de monstruos y escapa de milagro. En un momento dado los ve:

«¿Es posible que sobre este planeta se hayan engendrado tales abominaciones, y que unos ojos humanos hayan visto en carne y hueso lo que hasta ahora pertenecía solamente al reino de la pesadilla y la locura?»

Por fin, consigue huir del pueblo y denunciar el hecho a las autoridades, (en el libro *Los mitos de Cthulhu*, de Alianza Editorial).

■ *Los sueños de la casa de la bruja* (*The dreams in the witch house*, 1932, 45 págs.)

Décimo relato de los mitos y séptimo de los grandes textos. Este cuento está muy relacionado con las teorías de Einstein porque el protagonista, Walter Gilman, es un estudiante de Arkham que después de leer al físico alemán, a Heisenberg y a Planck, es decir, los recientes descubrimientos de la teoría cuántica, junto con el *Necronómicon* y otro par de libros prohibidos, descubre que es posible viajar a través del espacio-tiempo entrando en la cuarta dimensión. El problema es que, fascinado por las antiguas leyendas, alquila la buhardilla de una vieja casa en donde una bruja realizó sus hechicerías muchos años atrás, y poco tiempo después empieza a tener extraños sueños sobre viajes a otros mundos a través de las líneas y figuras geométricas que son objeto de su estudio. Keziah, la bruja, y una rata con rostro humano, denominada Brown Jenkin, le acompañan en sus expediciones a esos horrorosos y lejanos escenarios poblados de monstruos. No tardará mucho tiempo en ser visitado por esas criaturas en el Mundo real, (en el libro *En las montañas de la locura*, de Alianza Editorial).

■ *El ser en el umbral* (*The thing in the doorstep*, 1933, 40 págs.)

También *La cosa en el umbral*, onceavo relato de los mitos. El narrador empieza diciendo:

«Es cierto que he atravesado con seis balas la cabeza de mi mejor amigo, pero, dicho esto, confío en poder demostrar que no se me puede acusar de asesinato.»

Su amigo, Edward Derby, se había casado con una de las pocas protagonistas femeninas de una historia de Lovecraft, Asenath Wayne. A Lovecraft le hubiera

gustado tener la infancia y juventud de Derby: viajes a Europa con sus padres, licenciado en lengua por la Universidad de Miskatonic, lector de libros prohibidos como el *Libro de Eibon* y el *Necronomicón*, poeta y autor de relatos conocidos, y – aquí Lovecraft se aparta del personaje– un escritor demasiado libresco y con pocas relaciones sociales que se queda soltero hasta los 38 años. Una vez casado con Asenath empieza su decadencia. Su amigo describe como aquella bruja se apodera de él, ansiosa por arrancarle su virilidad hasta la muerte, hasta que Derby no tiene más remedio que matarla, y aún así, su espíritu toma posesión de su cuerpo y... lo que sigue es de tal horror y es tan sorprendente que no puedo desvelar ese secreto, (en el libro *En la cripta*, de Alianza Editorial).

Yog-Sothoth

«Ante él –y dentro de él– resplandecía una entidad que era Todo-en-Uno y Uno-en-Todo, un ser a la vez ilimitado e infinitamente idéntico a sí mismo. No pertenecía a un único continuo espacio temporal sino que formaba parte de la misma esencia animada del torbellino caótico de la vida y del ser, del último, del absoluto torbellino de confines que rebasa tanto el campo de la fantasía como el de las matemáticas. Era, seguramente, aquél a quien en algunos cultos secretos de la Tierra daban el nombre de Yog-Sothoth y que otros adoraban con nombres distintos; aquél a quien los crustáceos de Yuggoth llaman El-de-Más-Allá, postrándose ante él, y los seres vaporosos de la nebulosa espiral representan con un signo intraducible.»

A través de las puertas de la llave de plata, Viajes al otro mundo, Alianza Editorial

■ *En la noche de los tiempos* (*The shadow out of time*, 1934, 80 págs.)

También *La sombra fuera del tiempo* o *En el abismo del tiempo*. Doceavo relato de los mitos y octavo de los grandes textos. En este fascinante relato, que entra de lleno dentro de la ciencia-ficción, Lovecraft nos muestra ingenuamente muchas de sus ideas. En las primeras líneas duda de la realidad de sus visiones:

«Si no he sido víctima de una alucinación, la humanidad debería estar dispuesta a aceptar un nuevo enfoque científico del Cosmos y del lugar que corresponde al hombre en el loco torbellino del tiempo.»

Un profesor de la Universidad de Miskatonic, Nathaniel Wingate Peaslee, se ve de pronto invadido por una extraña entidad que le hace perder la noción de sí mismo. Durante cinco años, en su cuerpo vive otro individuo y por sorpresa un día vuelve a ser él mismo, pero carece de la noción de aquellos años en que ha hecho cosas increíbles, como recorrer los rincones más remotos del Mundo y leer todos los libros prohibidos con una capacidad de aprendizaje asombrosa.

A pesar de haber recuperado su personalidad, Wingate es abandonado por su esposa y sólo uno de sus hijos permanece con él. El profesor recurre a Einstein para apoyar sus propias tesis de que el tiempo es relativo, recupera su cátedra y empieza a tener sueños sobre lo que ha visto y vivido durante aquellos años. Descubre que mientras otro individuo ocupaba su cuerpo, él ocupaba el suyo en otro lugar. Las

visiones le llevan a la Tierra a inicios del Mesozoico, hace ciento cincuenta millones de años. En esa época habitaba en nuestro planeta una raza muy evolucionada cuya tecnología permitía a uno de sus individuos viajar en el tiempo y substituir a una persona durante una temporada, a cambio de ceder su propio cuerpo. Wingate descubre a través de sus ojos ciudades asombrosas, jardines maravillosos, todo tipo de especies animales y se descubre en un espejo:

«...un enorme cono rugoso de unos cuatro metros de altura, con la cabeza y los demás órganos situados en el extremo de unos tentáculos retráctiles que nacen del extremo superior del cono.»

Habitando en el cuerpo de uno de los miembros de la gran raza de Yith, averigua muchas cosas, entre otras que puede viajar a todas las épocas y que el hombre será substituido por una raza de escarabajos. De la gran raza dice:

«La riqueza se distribuía racionalmente. El poder ejecutivo lo detentaba una pequeña junta de gobierno elegida mediante votación por los ciudadanos capaces de superar ciertas pruebas psicológicas y culturales.»

Lovecraft propone *«un socialismo ligeramente fascista»* para impedir que la democracia caiga en el gobierno de una mayoría no preparada. Cuando la gran raza de Yith llegó a la Tierra, ésta estaba dominada por unas entidades perversas, parecidas a los pólipos, que habían venido del espacio profundo hace seiscientos millones de años, carecían de vista y eran parcialmente materiales, poseían prodigiosas ciudades de basalto sin ventanas y devoraban a todos los seres vivos que encontraban –los primigenios de *En las montañas de la locura*–. Los Yith los encerraron en profundas cavernas bajo tierra y los relegaron al fondo del mar, pero, con el tiempo, se tornaron enormemente poderosos. Aunque no consta en esta historia, sabemos que la marcha de los Yiths propició la rebelión de los primigenios contra sus creadores, los arquetípicos, y su desaparición de la superficie de la Tierra. Como es natural, Lovecraft sólo muestra pinceladas, partes del cuadro, como si sólo pudiéramos ver el gran mural de su mitología a través de un estrecho agujero.

Mientras recuerda todo esto, Wingate recibe noticias de que en el gran desierto australiano se han encontrado restos de lo que pareció ser una gran cultura subterránea, y no duda en emprender el viaje e iniciar las excavaciones. A partir de aquí tenemos una versión aumentada de *La ciudad sin nombre*. Galerías subterráneas, estrechas criptas, la escasa luz de una linterna, relieves increíbles, ruidos extraños, vientos huracanados, un libro que es preciso extraer a toda costa. La ciudad que se había manifestado en sus visiones se presenta ante él en ruinas, y de pronto un silbido y el terror, la huida desde las profundidades, perseguido por un horror insuperable que le sume en negros abismos y le hace perder las pruebas que llevaba consigo para demostrarle al mundo sus descubrimientos, sepultados para siempre, (en *Los mitos de Cthulhu*, de Alianza Editorial).

■ *El morador de las tinieblas (The haunter of the dark, 1935, 28 págs.)*

También *El que acecha en la oscuridad*. Treceavo relato de los mitos y último de Lovecraft. En esta fascinante historia, dedicada a Robert Bloch como contestación a su relato *El vampiro estelar*, el protagonista alquila «el piso superior de una venerable residencia» desde cuya ventana principal se domina la ciudad de Providence. Robert no tarda en sentirse atraído por una iglesia abandonada que destaca por encima de todos los edificios, en el barrio de Federal Hill, y un buen día decide visitarla. Allí se entera de su espantosa historia. No obstante, entra en ella y, además de encontrar los libros prohibidos, despierta a un demonio infernal que no tolera ninguna clase de luz. Las imágenes de todos los vecinos rodeando la iglesia con velas encendidas durante los apagones provocados por las tormentas pertenecen a la antología del terror, (en *Los mitos de Cthulhu*, de Alianza Editorial, y *Relatos de los mitos de Cthulhu*, de Bruguera).

Relatos de Derleth

August Derleth utilizó los argumentos que Lovecraft había dejado planeados en sus apuntes para escribir varios libros de relatos que figuran con el nombre de ambos. Destacan dos libros publicados por Alianza Editorial en castellano. El primero, *Los que vigilan desde el tiempo*, contiene los relatos: *El que acecha en el umbral*, prácticamente una novela de casi doscientas páginas; *La sombra del desván*, *Arcilla de Innsmouth*, y *Los que vigilan desde el tiempo*. El segundo libro, *La habitación cerrada y otros cuentos de terror*, contiene los relatos: *El superviviente*, *El día de Nahum Wenstworth*, *El legado Peabody*, *La ventana en la buhardilla*, *El antepasado*, *La sombra fuera del espacio*, *La lámpara de Alhazred*, *El pescador del Cabo del Halcón*, *La hermandad negra*, y *La habitación cerrada*. Las diferencias entre Lovecraft y Derleth son notables, sobre todo en lo que se refiere a los diálogos, que este último utilizaba con frecuencia, y que, en cambio, Lovecraft apenas hacía servir.

Dagon

«Enorme, como Polifemo, y odioso, se lanzó como un tremendo monstruo de pesadilla hacia el monolito, sobre el cual echó sus gigantescos y escamosos brazos, mientras inclinaba su espantosa cabeza dando lugar a ciertos sonidos calculados»

Dagon

Un tour por la Nueva Inglaterra de Lovecraft

Los verdaderos fans de Lovecraft no dudarán en hacer una visita a los estados de Rhode Island y Massachusetts para visitar los lugares que inspiraron a Lovecraft y en los cuales vivió la mayor parte de su vida. El viaje podría empezar en Boston, con un par de buenos libros sobre los lugares a visitar, como *Lovecraft's Providence and adjacent parts*, de Donald M. Grant, y *The shadow over Innsmouth*, de S. T. Joshi y David E. Schultz, con los que se puede establecer la pauta a seguir en todas las ciudades: los barrios, las librerías, museos y cementerios que tienen algo que ver con el creador de los primigenios. La ruta incluye, como no, Providence, las ciudades de Salem y Gloucester, que le inspiraron Innsmouth, y la costa, que incluye Essex Coastline y los acantilados de Cape Ann, además de la ciudad de Marblehead, donde se desarrolla el cuento *El festival* y las ciudades de Danvers y Newburyport, que inspiraron Arkham. A la entrada de Salem, figura el letrero:

«Ninguna bruja en 1692, 3.500 brujas hoy.»

Quien viaje desde muy lejos haría bien de proveerse de las obras que muestran los lugares que inspiraron a otros creadores, como Poe o Stephen King.

Quienes han hecho el tour aseguran que es muy difícil encontrar el ambiente que Lovecraft quiso reflejar en sus relatos. Queda el verdor de los campos, pero no hay el menor indicio de que aquí vivieran seres de otros mundos, ni de que éste sea un lugar espeluznante.

Paseando por Providence

Merece la pena detenerse en Providence para visitar los edificios más significativos en la vida de Lovecraft. La casa donde vivió con su abuelo fue demolida en 1961, pero todavía existe la casa donde vivió con su madre después de la muerte de aquél, en el 598 de Angell Street. En ella vivió entre 1904 y 1924, año en que se casó y marchó a New York. A su vuelta, se instaló en el número 10 de Barnes Street, una casa victoriana de 1880, donde vivió entre 1926 y 1933. Existe todavía el hospital donde murieron su padre, en 1898, y su madre, en 1921, el Butler Hospital, en el 345 de Blackstone Boulevard, y la funeraria de Horace B. Knowles, donde fue celebrado el funeral de Lovecraft, en el 187 de Benefit Street.

También resulta interesante la visita al Ladd Observatory, donde le gustaba ir paseando, en lo alto de una colina, a menos de una milla de su casa en Angell Street, y las iglesias de Saint John, en el 271 de North Main Street, cuyo cementerio también solía visitar E. A. Poe, y la primera iglesia baptista de América, en el 75 de North Maine Street, la iglesia de su madre que le gustaba enseñar.

Hay varias casas mencionadas en sus relatos. La Fleur-de-Lys House, en el 7 de Thomas Street, que aparece en *La llamada de Cthulhu*, es famosa por los dibujos de sus paredes exteriores (pulpos y dragones). La Samuel B. Mumford House, en 65 Prospect Street, es mencionada en *El morador de las tinieblas*, y la Halsey House, en el 140 de Prospect Street, en *El caso de Charles Dexter Ward*. También destacan La Hamilton House, y la Old Court Bed & Breakfast, casa georgiana en el 144 de Benefit Street.

Asimismo son interesantes el Providence Art Club, donde su madre expuso algunas veces sus pinturas, el Ateneo de Providence, en el 251 de Benefit Street, y la Biblioteca John Hay, en el 20 de Prospect Street, donde hay una placa en memoria de Lovecraft.

Y por supuesto el cementerio de Swan Point donde está su tumba con una sencilla lápida en cuyo pie pone:

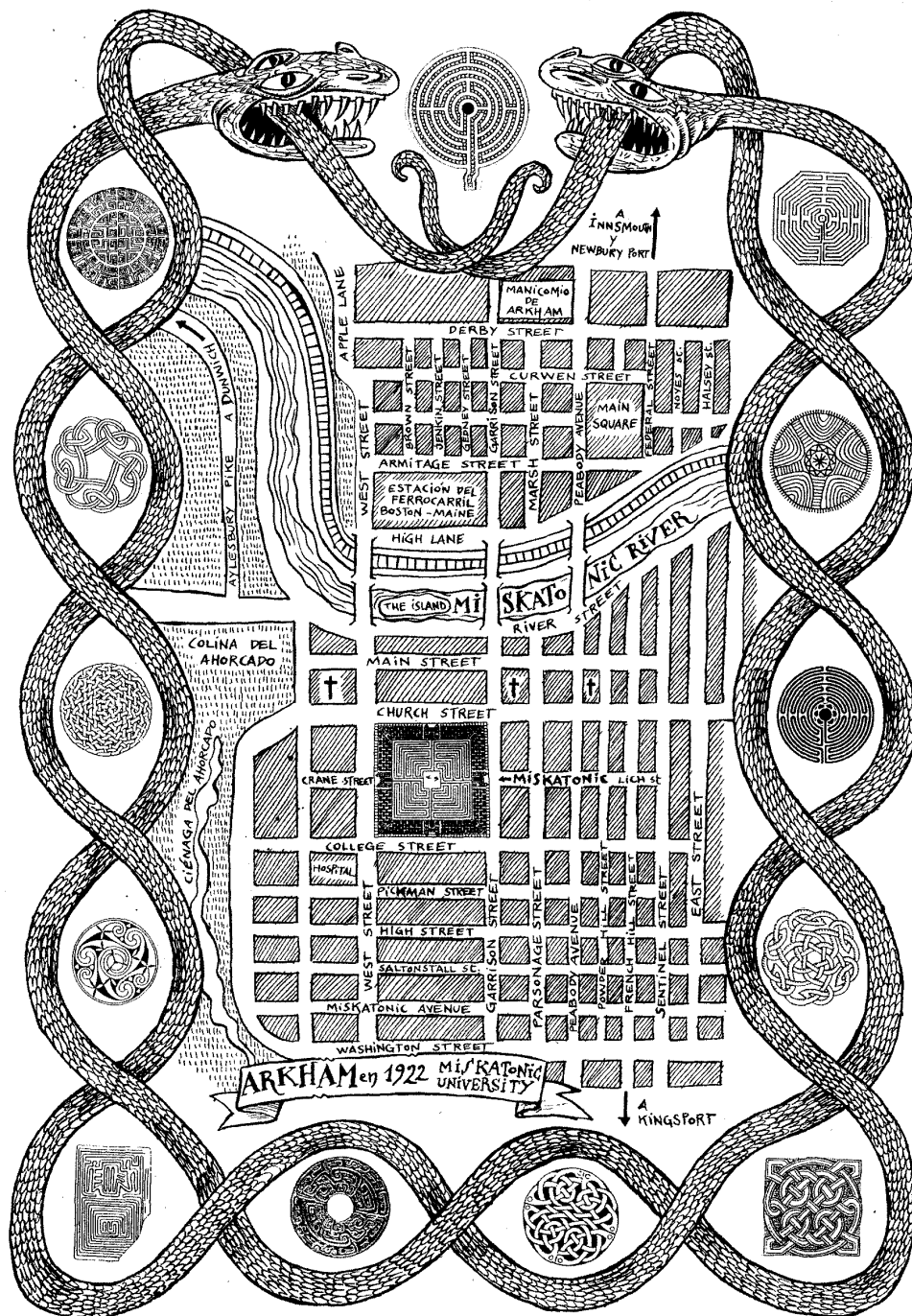
«*I am Providence.*»

«*Yo soy Providence.*»

(extraído de la web de Donovan K. Loucks

[www.hplovecraft.com/creation/sites/rhode/htm], revisada el 24 de marzo de 2001).

Plano de Arkham



El cine basado en Lovecraft

Además de las películas inspiradas directamente en obras de Lovecraft, hay muchas otras que han utilizado sus ideas. De hecho, la mayoría de películas de terror, incluidas las de ciencia-ficción de este género, le deben algo. Tampoco es necesario llegar a los extremos de decir que una película como *Alien* está inspirada en nuestro hombre, pero sí es probable que sus creadores descubrieran en sus relatos muchas de las cosas que aplicaron en el cine.

Difícilmente el lector de Lovecraft se verá sorprendido por cualquiera de los trucos que emplea el género de terror, pues seguramente conoce la mayoría de ellos. Pero sin duda estará preparado para disfrutar de cualquiera de las aportaciones que se hagan a partir de ellos y gozará a fondo de series televisivas como *Expediente X*.

Hay que reconocer que las películas inspiradas directamente en obras de Lovecraft no poseen la calidad necesaria como para destacar en el mundo del cine. Nuestro hombre no tuvo la suerte de Stephen King, de cuyas novelas se han hecho algunas extraordinarias versiones cinematográficas. De la lista ofrecida a continuación, sólo se pueden destacar por su éxito en taquilla *Reanimator*, de Stuart Gordon, y la serie *The evil dead*, de Sam Raimi. En cualquier caso, no son películas de terror sino humorísticas.

■ *El palacio de los espíritus (The haunted palace)*, EEUU, 1963.

Director: Roger Corman. Protagonista: Vincent Price. Basada en el relato *El caso de Charles Dexter Ward*.

■ *El monstruo del terror (Die monster, die)*, Alemania, 1965.

Director: Daniel Haller. Protagonista: Boris Karloff. Basada en el relato: *El color surgido del espacio*.

■ *El horror de Dunwich (The Dunwich horror)*, EEUU, 1970.

Director: Sam Jaffe. Basada en el relato del mismo nombre. Otra película basada en el mismo relato es *Granja maldita (The curse)* EEUU, 1987, protagonizada por Claude Akins.

■ *Posesión infernal (The evil dead)*, EEUU, 1983.

Director: Sam Raimi. No está basada en ningún cuento en particular, pero es tan alusiva a Lovecraft que incluso se menciona el *Necronomicon*. En 1987 se hizo una segunda parte titulada *Terroríficamente muertos (Evil dead II)*, y en 1992, una

tercera titulada *El ejército de las tinieblas* (*Army of darkness: Evil dead III*), en la que el protagonista viaja al pasado gracias a la magia del *Necronomicón*.

■ *Reanimator* (*Re-Animator*), EEUU, 1985.

Director: Stuart Gordon. Basada en el relato *Herbert West, reanimador*, aunque se desvía mucho del cuento.

■ *The unnamable* (sin traducir), EEUU, 1988.

Director: Jean Paul Ouellette. Basada en el relato *Lo innombrable*, introduce a un joven Randolph Carter como protagonista. En 1992 se hizo una segunda parte titulada *The unnamable II: The statement of Randolph Carter*, basada en el relato *La declaración de Randolph Carter*.

■ *Cast a deadly spell* (sin traducir), EEUU, 1991.

Director: Martin Campbell. No está basada en ningún relato en particular, pero el protagonista, Fred Ward, encarna nada menos que al detective H. P. Lovecraft, contratado para recuperar el *Necronomicón*.

■ *H. P. Lovecraft's Necronomicón* (sin traducir), EEUU, 1993.

Directores: Christopher Gans, Shusuke Kaneko, Brian Yuzna. En la película el propio Lovecraft se lleva el *Necronomicón* a su casa y mientras lo hojea se desarrollan las tres historias del filme. En la primera, una mezcla de varios relatos, aparece el mismísimo Cthulhu; la segunda está basada en el relato *Aire frío* (*Cool Air*, de 1926), y la tercera está basada en *El susurrador en la oscuridad* (*The Whisperer in the Darkness*, de 1930).

■ *En la boca del miedo* (*In the mouth of madness*), EEUU, 1994.

Director: John Carpenter. No está basada en ningún relato en particular, pero de nuevo hay multitud de referencias a los mitos y al libro prohibido.

Cómics, música y juegos de rol

Entre los cómics, *Creepy* es la revista que más historietas ha dedicado a Lovecraft. En el N° 19 publicó *Las ratas en las paredes*, de Richard Corben. Entre los números

59 y 66 publicó *El ceremonial*, *La llamada de Cthulhu*, *El color surgido del espacio*, *El horror de Dunwich*, *La sombra sobre Innsmouth*, *El ser en el umbral*, *El morador de las tinieblas*, y *La ciudad sin nombre*, de Alberto Breccia, y en el N° 73, *Aire frío*, de Berni Wrightson. La revista *Dossier Negro*, en su N° 43 publicó *El día de Nahum Wentworth*, que corresponde a *El color que cayó del cielo*; *Zona 84* publicó en su N° 38 *La ciudad sin nombre*, de Esteban Maroto, y *Fangoria* hizo un especial en el N° 5 dedicado al cine de Lovecraft.

Existe un fanzine llamado *Lovecraft's Dossier*, de Begoña Pérez Ruiz, que ha formado un club llamado *Los diletantes de Lovecraft*, con sede en Madrid. Más información en <http://necrolibro.dreamers.com/necro/hpl.htm> (junio, 2001).

En cuanto a su influencia en la música, existe un grupo musical en Argentina llamado *Lovecraft*, y *Iron Maiden* utiliza la famosa frase de Alhazred:

«*Que no está muerto lo que yace eternamente...*»

en su disco *Life after Death*.

Los juegos de rol son la manera más común de acercarse hoy en día a Lovecraft. El más conocido es *La llamada de Cthulhu*, de Sandy Petersen. Existen también algunos juegos de ordenador, como *Alone in the dark*, *Shadow of the comet*, y *Prisoner of ice*.

Cronología

1889

Boda de Winfield Scott Lovecraft y Susan Phillips en Providence, Rhode Island. El matrimonio se instala en Darchester, cerca de Boston.

Estalla la guerra de los boers en Sudáfrica, en la que participó como fusilero Lord Dunsany. Se funda el *Moulin Rouge* en París.

1890

El 20 de agosto nace Howard Phillips Lovecraft en el 454 de Angell Street, en la mansión familiar de los Phillips, padres de Susan.

El impresionismo triunfa en París. La era victoriana está en pleno apogeo en Inglaterra. Se publica en Francia la primera revista con contenidos de ficción y crítica literaria. Masacre de Wounded Knee contra los indios.

1893

El padre de Lovecraft sufre un acceso de locura y es internado en el Butler Hospital, de donde no saldrá nunca. Susie y su hijo se instalan en la casa del abuelo.

Frank Lloyd Wright diseña la casa Winslow sobre una cascada. El *Art Nouveau* se inicia en Bélgica. Gandhi empieza su primera campaña no violenta contra el racismo en Sudáfrica.

1895

Con cinco años, Lovecraft lee *Las mil y una noches* y juega a ser musulmán. Se hace llamar Abdul Alhazred, que más tarde será el nombre del autor del *Necronomicon*.

Guerra chino-japonesa. Rudyard Kipling acaba *El libro de la selva*. Oscar Wilde estrena *La importancia de llamarse Ernesto*. Röntgen descubre los rayos X en Alemania. Gillette inventa la maquinilla de afeitar. Lumière realiza la primera película cinematográfica.

1896

Muere su abuela. Escribe su primer cuento: *La botellita de cristal*.

Henri Becquerel descubre la radiactividad. Primeros Juegos Olímpicos modernos en Atenas. William Randolph Hearst publica el primer semanario en color como suplemento de un diario. Colgate desarrolla la primera pasta dentífrica en tubo. Marconi descubre la radio.

1897

Con siete años, Lovecraft escribe su primer poema, *El poema de Ulises*, inspirado en el héroe griego.

Ronald Ross descubre que el mosquito Anopheles causa la malaria. Theodor Herzl crea la Organización Sionista Mundial. Swami Vivekananda crea el movimiento Ramakrishna. J. J. Thomson establece la existencia de los electrones.

1898

Muere su padre, Winfield. Lovecraft escribe *La caverna secreta*. Empieza a ir a la escuela en Slater Avenue, donde sólo permanece un año a causa de su delicada salud.

EEUU le declara la guerra a España con la intención de apoderarse de Cuba. Pavlov descubre el reflejo condicionado. Los esposos Marie y Pierre Curie descubren el polonio y el radio.

1899

Edita su primer periódico casero, *La Gaceta científica*, del que llega a hacer una treintena de números de cinco ejemplares cada uno. Escribe *El misterio del cementerio*. Desde este momento no deja de escribir relatos y ensayos como aficionado.

Freud publica *La interpretación de los sueños*. Bayer desarrolla la aspirina.

1903

Su madre le regala un telescopio. Escribe *Rhode Island of Astronomy*, con una tirada de 25 ejemplares.

Se inaugura la presa de Assuán, en el Nilo. Mueren Gauguin y Pissarro. El modernismo florece en Barcelona. Acaba la guerra civil en Venezuela. Se celebra el primer Tour de Francia.

1904

Muere su abuelo y los negocios empeoran. Venden la mansión familiar y se instalan en el 598 de Angell Street.

Guerra ruso-japonesa. Mueren el compositor Anton Dvorak y el escritor Anton Chejov.

1908

Deja los estudios en la escuela secundaria de Hope Street, debido a su estado nervioso. Escribe *El alquimista*, considerado su primer relato serio. Hasta 1913 se dedica a la lectura y a su formación sin apenas salir de casa. En sus escritos se muestra más racista de la cuenta.

Sale a la venta el Ford T, primer automóvil de venta masiva en EE UU. Muere Rimski-Korsakov. Bulgaria se proclama independiente. Blasco Ibáñez publica *Sangre y arena*. Pu Yi es nombrado emperador en China.

1914

Se une a la UAPA, Asociación Unida de Periodistas Aficionados (United Amateur Press Association) y empieza su carrera de periodista aficionado y su etapa epistolar.

Estalla la Primera Guerra Mundial con el asesinato del archiduque Francisco Fernando en Sarajevo. Se inaugura el Canal de Panamá. Charlie Chaplin se hace famoso. E. R. Burroughs escribe *Tarzán de los monos*.

1915

Publica una nueva revista (de hecho, un fanzine), *El Conservador (Le Conservative)*, donde se muestra más racista que nunca.

Pancho Villa asume la presidencia de México. Empieza el uso de los gases en las trincheras durante la Primera Guerra Mundial. Nace Orson Welles.

1917

Lovecraft intenta apuntarse en el ejército, pero su madre consigue que lo declaren inútil total. Escribe *La tumba*, y *Dagón*.

Alemania declara la guerra submarina total para romper el bloqueo aliado, que mantiene el país desabastecido. Estados Unidos entra en guerra contra Alemania. Revolución de febrero en Rusia. Lenin y Trotski vuelven al país. Primera huelga general revolucionaria en España.

1919

Escribe *Más allá del muro del sueño*. Su madre, perturbada como su padre antes, ingresa en el Butler Hospital, de donde tampoco saldrá hasta su muerte. Escribe *La Nave Blanca* y otros cuentos.

Rosa Luxemburgo es asesinada en Berlín. Crisis económica en EUA. Se crea la Sociedad de Naciones. En junio se firma el Tratado de Versalles que pone fin a la Primera Guerra Mundial y sienta las bases para la siguiente. Hitler se muestra por primera vez en una cervecería. Marcel Proust gana el premio Goncourt en Francia. Pancho Villa es capturado por el ejército mexicano.

1920

Es nombrado director de la UAPA. Gana algún dinero haciendo correcciones de los escritos de sus colegas aficionados.

Muere Benito Pérez Galdós. Hitler presenta el programa de Partido obrero nacionalsocialista. Primera exposición en Berlín del movimiento dada. Guerra Ruso-polaca. Guerra en Marruecos contra España.

1921

En un viaje a Boston conoce a Sonia Greene. Muere su madre con 63 años. Sus dos tías se instalan en su casa. Escribe, entre otros relatos, *La música de Erich Zann*, uno de los mejores de su vida. Y acaba *La ciudad sin nombre*, que inaugura el *Ciclo de los Mitos de Cthulhu*.

Se estrena *El chico*, primer largometraje de Charles Chaplin. Muere Emilia Pardo Bazán. España bota su primer submarino. Desastre de Annual en Marruecos. Fundación del Partido Comunista Chino. Hambre en Rusia. Irlanda independiente.

1922

Acaba *Herbert West, reanimator* y empieza *Azathoth*. Visita un cementerio holandés con Sonia y escribe *El sabueso*, en el que se cita por primera vez el *Necronomicón*.

Se inaugura el Tribunal de La Haya para resolver conflictos entre estados. Se estrena *Nosferatu*, de Murnau, y *El doctor Mabuse*, de Fritz Lang. Muere Ernest Solvay, el promotor de los congresos de física que llevaban su nombre en Bruselas. Mussolini entra en Roma con los camisas negras poniendo fin a la democracia italiana.

1923

Primer número de *Weird Tales*, donde colabora con Robert E. Howard y Clark Ashton Smith. Escribe *El ceremonial*, *Las ratas en las paredes*, y *Lo innombrable*.

Primer congreso nazi en Munich. Muere la actriz francesa Sarah Bernhardt a los 78 años. Erupción del volcán Etna en Sicilia. Alemania en quiebra total. Muere Pancho Villa. Lenin presidente de la URSS. Golpe de estado en España del general Primo de Rivera.

1924

El 3 de marzo se casa con Sonia Greene. En julio busca trabajo desesperadamente. Los negocios de Sonia fracasan y tiene que ser ingresada por depresión nerviosa. Escribe un único cuento, *La casa apartada*. En diciembre, Sonia encuentra un empleo en Ohio.

Muere Lenin. Turquía suprime el califato. Un joven Hitler es condenado a cinco años de prisión. Mueren Kafka, Joseph Conrad y Anatole France. Olimpiadas de París. Sale a la venta el Ford número diez millones.

1925

El peor año de Lovecraft. Solo en New York y deprimido. Escribe tres relatos y el ensayo *El horror en la literatura*.

Hitler reorganiza el partido nazi después de fracasar su intento de apoderarse de Berlín del año pasado. Hindenburg presidente. Se publica *Mein kampf*, de Hitler. Muere el filósofo Rudolf Steiner. Desembarco de las tropas españolas en Alhucemas. Primera exposición surrealista en París. Se estrena *El acorazado Potemkin*, en Moscú.

1926

Vuelve a Providence, donde se instala con su tía Lillian en el 10-12 de Barnes Street, muy cerca de la Universidad Brown. Escribe *La llamada de Cthulhu*, y seis relatos más.

El Charleston se pone de moda. Hitler se convierte en líder del partido nacionalsocialista de Alemania. Mueren Monet y Rilke.

1929

Lovecraft y Sonia Greene se divorcian. Amplia el período de sus viajes estivales.

Muere el creador del primer motor de gasolina, Carl Benz. Se entregan por primera vez los premios Oscar de cine. Exposición Internacional de Barcelona. El *Graf Zeppelin* da la vuelta al mundo. Se hunde la Bolsa de Wall Street. Dalí expone por

primera vez en París. Aparecen *Tintín*, y *Popeye*. Empiezan las emisiones diarias de televisión en Inglaterra.

1931

Termina *En las montañas de la locura*, relato que es rechazado. En verano viaja a Florida.

Un terremoto asóla la ciudad de Managua. Se proclama la República en España. Japón ocupa Manchuria. Al Capone entra en prisión.

1933

Se instala con su tía Annie en el 66 de College Street. Annie se rompe un tobillo y eso le impide a Lovecraft viajar hasta agosto, mes en que vuelve a Quebec.

Adolfo Hitler es designado canciller del Reich en Alemania. Incendio del Reichstag; los nazis culpan a los comunistas. Franklin Delano Roosevelt es elegido presidente de EEUU. Se levanta la ley seca. Antonio Primo de Rivera funda la Falange Española.

1934

Escribe *La sombra fuera del tiempo*. Viaja a casa de Barlow en Florida. Primer síntoma del cáncer de intestino. Asiste a las conferencias de la Universidad de Brown.

Paul Dirac y Erwin Heisenberg reciben el premio Nobel de Física por sus trabajos en mecánica cuántica. Sandino es asesinado en Nicaragua. La noche de los cuchillos largos en Alemania. Mueren Madame Curie y Ramón y Cajal.

1935

Autoriza a Robert Bloch a que lo utilice como personaje de una de sus historias, *El vampiro estelar*, y como respuesta escribe *El morador de las tinieblas*. Viaja de nuevo a Florida.

Mueren Lawrence de Arabia y Carlos Gardel. Hitler presenta las leyes de Nuremberg. Concluye la Larga marcha de China. Italia invade Etiopía.

1936

Se suicida Robert E. Howard, creador de *Conan, el bárbaro*, uno de los pilares de *Weird Tales*. Escribe la *Historia del Necronomicón*. La enfermedad le impide viajar.

Guerra civil española. Juegos Olímpicos de Berlín. Mueren Ramón María del Valle-Inclán, Rudyard Kipling, Pirandello, Maximo Gorki, Miguel de Unamuno y Federico García Lorca, asesinado en Granada. Inaugurada la fábrica de automóviles Volkswagen. Se inaugura el puente de San Francisco. Roosevelt es reelegido.

1937

En febrero debe guardar cama a causa de la enfermedad. Apenas puede soportar los dolores. En marzo le diagnostican cáncer de intestino. Muere el día 15.

Guernica es arrasada. Arde el dirigible Hindenburg en New York. Muere Rutherford. Los japoneses se apoderan de China. Sigue la guerra civil española.

Bibliografía en castellano de H. P. Lovecraft

El color que cayó del cielo. Ed. Minotauro, Buenos Aires, 1957. (traducción de R. Gosseny)

H. P. Lovecraft. Obras escogidas. Editorial Acervo, 1966.

La habitación cerrada y otros cuentos de terror. H. P. Lovecraft y August Derleth. Alianza Editorial, Madrid, 1976. (traducción de Carole Argand Degoumois)

Los mitos de Cthulhu. Alianza Editorial, Madrid, 1976 (introducción de Rafael Llopis, traducción y notas de Rafael Llopis y F. Torres Oliver)

En la cripta. Alianza Editorial, Madrid, 1980. (traducción de A. Martínez Benito)

El horror de Dunwich. Alianza Editorial, Madrid, 1980. (traducción de A. Martínez Benito)

Viajes al otro mundo. Ciclo de aventuras oníricas de Randolph Carter. Alianza Editorial, Madrid, 1980 (introducción de Rafael Llopis, traducción de F. Torres Oliver)

Relatos de los mitos de Cthulhu. Ed. Bruguera, Barcelona, 1980. (introducción de Carlo Frabetti, traducción de F. Torres Oliver)

Antología de cuentos de terror (tomo III). Alianza Editorial, Madrid, 1980 (introducción y traducción de Rafael Llopis y otros)

En las montañas de la locura. Alianza Editorial, Madrid, 1981 (traducción de Fernando Calleja)

La maldición de Samath. Ed. Caralt, Barcelona, 1981 (traducción de E. de Obregón)

El sepulcro. Ed. Júcar, Madrid, 1981 (traducción y notas de E. Haro Ibars)

Los que vigilan desde el tiempo. Lovecraft y August Derleth. Alianza Editorial, Madrid, 1981 (traducción de Rafael Llopis)

Este libro y el anterior contienen cuentos esbozados por Lovecraft y desarrollados por Derleth en su propio estilo.

Dagón y otros cuentos macabros. Alianza Editorial, Madrid, 1982 (traducción de F. Torres Oliver)

El caso de Charles Dexter Ward. Alianza Editorial, Madrid, 1982 (traducción de José María Aroca)

El clérigo malvado y otros relatos. Alianza Editorial, Madrid, 1983 (traducción de F. Torres Oliver)

El horror en la literatura. Alianza Editorial, Madrid, 1984. (traducción de F. Torres Oliver)

Polaris y otros relatos. Ed. Altamira, Buenos Aires, 1991 (introducción de C. Ferrer y F. García, traducción de E. Haro Ibars y M. T. Segur)

Del más allá y otros relatos. Ed. Altamira, Buenos Aires, 1993 (introducción de M. Burrell, traducción de M. A. García)

Hongos de Yuggoth y otros poemas fantásticos. Valdemar, Madrid, 1994 (traducción de Juan Antonio Santos y Sonia Tribaldos)

Bibliografía sobre Lovecraft

BECKWITH, Henry (1986): *Lovecraft's Providence and adjacent parts*, Donald M. Grant.

DAVIS, Asonia H. (1985): *The private life of H. P. Lovecraft*, Necronomicón Press.

DE CAMP, Sprague (1992): *H. P. Lovecraft: una biografía*, Madrid, Valdemar. La única biografía traducida al castellano.

HARMS, Daniel (1994): *Encyclopedia Cthulhuiana*, Chaosium Inc..

HOUELLEBECQ, Michel (1999): *H. P. Lovecraft. Contre le monde, contre le vie*, Éd. J'ai lu.

JOSHI, S. T. (1989): *Selected papers on Lovecraft*, Necronomicon Press.

JOSHI, S. T. (1992): *An index to the fiction & poetry of H. P. Lovecraft*, Necronomicon Press.

JOSHI, S. T. (1996): *H. P. Lovecraft: a life*, Necronomicon Press. La mejor biografía en inglés. Se puede conseguir a través de Amazon.com o de Necronomicon Press.

JOSHI, S. T. (1996): *A subtler magick. The writings and philosophy of H. P. Lovecraft*, Wildside Press.

JOSHI, S. T. (2001): *A dreamer and a visionary: H. P. Lovecraft in his time*, Liverpool, University Press. Una versión reducida del anterior.

LOVECRAFT, H. P. (1965-1976): *Selected letters. Vols I-V*, Arkham House.

LOVECRAFT, H. P. et. al. (2000): *Lord of a visible world: an autobiography in letters*, S. T. Joshi and D. E. Schultz editores.

Direcciones Internet

En castellano:

<http://members.es.tripod.de/hplovecraft/>

Todo Lovecraft

www.quintadimension.com/lovecraft

Quinta Dimensión

www.terra.es/personal/peprieda/biblioconten.com

La Biblioteca Negra

www.fisnet.com.mx/cargar/vis/nec.htm

El Necronomicón

www.axis.org/usuarios/oscarv/hoja3.htm

La página de Oscar

www.psychocorp.com/cthulhu/index.html

El estudio de Lovecraft. Desde aquí se puede acceder a todos los juegos de rol en español dedicados a Lovecraft.

<http://usuarios.tripod.es/hplovecraft/index.html>

Más de 90 relatos de Lovecraft

www.geocities.com/SunsetStrip/Stage/1027

Página sobre el juego de rol *La Llamada de Cthulhu* en español.

<http://necrolibro.dreamers.com/hache-pe-ele>

Hache-Pe-Ele, sobre el Necronomicón

www.unicyberg.org/viejo_reino

www.abaforum.es/users/587/lovecraft.htm

H. P. Lovecraft y los mitos de Cthulhu. Página personal de Antonio Ortiz Carrasco

www.geocities.com/Soho/Café/1131/hpl.html

Dossier Lovecraft de Malacandra

www.angelfire.com/zine/cas/indice.html

La Liga Lovecraftiana

www.elistas.net/foro/lovecraft

Foro de discusión en torno a Lovecraft

En inglés

www.hplovecraft.com

La mejor

www.hplfilmfestival.com

Festival de cine sobre Lovecraft que se celebra en Oregon los días 19, 20 y 21 de octubre de 2001

www.necropress.com

Necronomicón Press Web page

www.necropress.com/wfrl/wfrlframe.html

The Weird Fiction Research Library

<http://members.home.net/cmythos/newengl.htm>

Un tour por la Nueva Inglaterra de Lovecraft

Contraportada

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) es uno de los más grandes genios creadores de la narrativa fantástica contemporánea. Heredero de Poe y de la tradición gótica, sus inquietantes relatos han inspirado gran parte de la literatura de terror posterior. La actualidad y el carácter visionario de este escritor de culto han hecho que su obra sea objeto de numerosas adaptaciones cinematográficas.

Este libro es una guía exhaustiva para adentrarse en los siniestros bosques que albergaba el alma del escritor. Acompañado por un especialista en el género fantástico, el lector conocerá las intimidades del creador de *Los Mitos de Cthulhu* y *Las montañas de la locura* y visitará su universo literario de cavernas, criptas y ciudades subterráneas.

Este completo manual incluye:

- Una apasionante biografía del escritor
- Resumen y comentario de sus narraciones
- Los escenarios, personajes y mitos de Lovecraft
- Principales adaptaciones cinematográficas
- Cómic, música y juegos de rol inspirados en su obra
- Cronología del autor y su época

...y el célebre libro *El Necronomicón*, con las originales ilustraciones de Lluï sot

*«Que no está muerto lo que yace eternamente.
Y con el paso de los evos, aun la muerte puede morir»*

H. P. Lovecraft