



BIBLIOTECA H.P. LOVECRAFT



DE RE LOVECRAFTIANA

COMPENDIO DE TEXTOS DIVULGATIVOS
E PROPOSTA DIDÁCTICA ARREDOR DA
OBRA DO SOLITARIO DE PROVIDENCE



BIBLIOTECA H.P. LOVECRAFT



DE RE LOVECRAFTIANA

COMPENDIO DE TEXTOS DIVULGATIVOS
E PROPOSTA DIDÁCTICA ARREDOR DA
OBRA DO SOLITARIO DE PROVIDENCE

De re Lovecraftiana.
Compendio de textos divulgativos
e proposta didáctica arredor da obra
do Solitario de Providence.

Texto e ensaios

ALEX BAYORTI,
TOMÁS GONZÁLEZ AHOLA E
DENÍS FERNÁNDEZ CABRERA

Proposta didáctica

RAQUEL VILA AMADO E
TOMÁS GONZÁLEZ AHOLA

URCO EDITORA

Galiza, 2020



Para ver este eBook coa calidade tipográfica que merece,
recomendamos o Pocketbook reader.

UNHAS PALABRAS DA EDITORIAL

Entre 2010 e 2014 Urco Editora acometeu o titánico e pretrenatural proxecto de traducir e publicar en 14 volumes a narrativa completa de H.P. Lovecraft, acompañada dun poemario e un ensaio. Esta Biblioteca Lovecraft tivo éxito entre o público xeral e nos centros de ensino, consolidándonos como o referente da literatura fantástica na Galiza.

Pasados os anos, coa colección en papel amortizada desde o punto de vista económico e no contexto da pandemia da COVID-19, onde a inmediatez e o dixital cobran pulo, preguntámosnos: por que non «liberar» estes textos para o seu uso libre e gratuíto por parte de todo o mundo? A fin de contas, nas raíces da nosa filosofía sempre estiveron o Creative Commons e o Software Libre.

Os textos orixinais foran traducidos, se ben pola mesma man, ao longo de varios anos. Da mesma forma, a revisión correra ao cargo de varias persoas. Hoxe, coa experiencia gañada, podemos retornar eles para cohesionar criterios e producir unha edición definitiva. Isto coloca a nosa lingua nunha situación excepcional: non existe outra literatura no mundo que teña a día de hoxe unha edición traducida, cohesionada, dixital e de libre acceso da obra completa do Solitario de Providence.

Finalmente, a Biblioteca non estaría completa sen un novo volume que achegase valor. Así nace o volume XV, compendio de artigos e ferramentas

útiles para contextualizar a obra e figura de Lovecraft que agardamos resulte tanto de interese para o público desexoso de saber máis como para as docentes que queiran achegar estes textos ao seu alumnado.

O contido íntegro deste proxecto en ePUB está dispoñíbel para descarga gratuíta no noso site web, e nas mesmas ligazóns podes achar maneira de mercar o libro en papel, se preferes o formato clásico.

Sen máis, dámosche a benvida á Biblioteca Lovecraft Dixital.

Galiza, outono de 2020.



INTRODUCCIÓN

Para dar un remate digno á nosa Biblioteca Lovecraft, decidimos compilar nun volume varios textos divulgativos que poidan resultar útiles tanto a aquelas persoas con curiosidade pola vida e milagres do Solitario de Providence, como ao persoal docente do noso país que queira levar ás aulas algunha das súas obras.

Compoñen esta miscelánea os seguintes bloques:

- *Limiares dos catorce volumes da Biblioteca*, de xeito que sexan accesíbeis ao público en conxunto, sen ter que buscar en cada un dos libros por separado.
- *Dez doses de medo: Comprender a H.P. Lovecraft en dez leccións*. Colección de dez ensaios breves de tipo divulgativo sobre os distintos aspectos da vida, contexto, obra e repercusión de H.P. Lovecraft.
- *Proposta didáctica* para o traballo na aula arredor do volume 1 da Biblioteca Lovecraft.
- *Artigo «Lovecraft na Galiza e Lovecraft da Galiza»* arredor dos misteriosos acontecementos que rodearon o nacemento da Biblioteca Lovecraft de Urco Editora.

En ningún momento pretendemos que isto sexa un volume académico, senón máis ben un conxunto de ferramentas útiles para o lector e un conxunto de reflexións sobre o que, ao noso parecer, supuxo e segue a supor a obra do Solitario de Providence.

Lonxe de ser tamén un volume fechado, a nosa intención é que este remate de Biblioteca poida actualizarse co paso do tempo, corrixindo e achegando máis información e propostas a partir do *feedback* que queira darnos quen o lea. Por iso recordámoste, querido lector ou lectora, que a nosa editora vive baixo a máxima do Software Libre e o Creative Commons. Por iso animámoste a copiar, pegar, utilizar e difundir a totalidade ou parte do seu contido, sempre que cumpras cos termos da licenza que podes ver explicada nos créditos.

Sen máis, moi boa viaxe ao universo do Solitario de Providence.



LIMIARES AOS CATORCE VOLUMES DA BIBLIOTECA LOVECRAFT

VOLUME I:

A CHAMADA DE CTHULHU E OUTROS RELATOS DE TERROR CÓSMICO

Aínda que desde un primeiro momento en Urco editora nos propuxemos editar algo da extensísima narrativa de H.P. Lovecraft, nomeadamente *A chamada de Cthulhu* e *Nas montañas da loucura*, que son, do meu punto de vista, as súas obras máis logradas, multitude de atrancos que non veñen agora ao caso nos foron asaltando no día a día do traballo editorial. De deixarse suxestionar polo universo do *Cthulhu Mythos* un podería chegar a pensar cousas raras ou a entrever algún que outro tentáculo ao ollar de esguello para un recanto escuro da casa. Polo visto os primixenios non querían que a súa existencia fose revelada aos pobo galego. Finalmente conseguimos vencer os nosos medos atávicos ao descoñecido e, para compensar a tardanza en publicar algo do solitario de Providence, decidimos publicalo todo, así somos nós, dos de todo ou nada. E velaquí o primeiro de varios volumes que serán publicados ao longo de 2011, 2012 e 2013.

Nos primeiros cinco volumes desta colección, que se publicarán en 2011, queremos xuntar os textos máis fundamentais dos Mitos de Cthulhu, que se cadra son o conxunto de historias máis significativas do autor. Mais que é isto de Cthulhu, os primixenios, os tentáculos e demais cousas raras? E ben, o Ciclo de Cthulhu é un universo literario creado por Lovecraft ao que contribuíron tamén outros autores no que

nada é o que parece. Segundo o autor, os humanos vivimos felizmente ignorantes das entidades que asexaron e aínda asexan o noso mundo con ollos cobizosos, entidades perversas alén do comprensíbel cuxa soa visión é quen de levar a persoa máis corda á loucura absoluta. Algúns son deuses procedentes doutras dimensións, outros razas alieníxenas que sementaron a vida na Terra, outros son criaturas que viven nas profundidades do océano e ansían dominar o noso mundo. Mais todos eles son reais e están aí, observándonos, agardando o momento para dar o seu golpe final, e se algún desgraciado humano sabe ou quere saber, o seu futuro máis probábel será o máis terríbel dos finais ou o confinamento de por vida nunha clínica psiquiátrica.

Neste primeiro volume quixemos presentar algúns dos primeiros contos nos que se comezan a perfilar os elementos da mitoloxía lovecraftiana, para culminar con dúas das historias longas máis significativas do ciclo: *A chamada de Cthulhu* e *Os soños na casa da bruxa*.

O *fado que alcanzou Sarnath* se cadra non debería estar neste volume, ou si. Normalmente considérase que fai parte do segundo gran grupo de historias de Lovecraft, chamado Ciclo do Soño. De calquera xeito, é xa unha tradición incluír este conto breve como comezo de múltiples antoloxías sobre os Mitos de Cthulhu, posto que na época en que foi escrito (decembro de 1919) ningún dos dous grandes bloques temáticos da narrativa lovecraftiana estaba definido, pois aínda que o espazo en que se desenvolve é máis do Ciclo do Soño, cunha permanente evocación dunsanyiana, moitos dos elementos da historia serán máis propios do Ciclo de Cthulhu (as criaturas extraterrestres, o ídolo de pedra estraña...).

A cidade sen nome, escrita en xaneiro de 1921, adopta xa o formato clásico dos contos deste ciclo, formato que en anos posteriores se

repetirá numerosas veces (temos que pensar que estamos a falar de contos que se publicaban en *pulp magazines*). Elementos como a cidade perdida, o aventureiro que enlouquece e a pervivencia de horrores sen nome serán habituais a partir deste momento, até chegar ao seu punto álxido coa novela *Nas montañas da loucura*, que de certo punto de vista non deixa de ser unha reescritura de *A cidade sen nome*. Un dos aspectos máis interesantes que presenta este conto é que é o primeiro na obra do autor en que se cita o aborrecido *Necronomicon*, do árabe louco Abdul Alhazred, que será recorrente no futuro, un libro só existente na imaxinación do solitario de Providence, mais considerado real por moitos. De feito, este mito sobre o libro prohibido foi alimentado ao longo dos anos por múltiples autores e dise que mesmo Borges chegou a crear unha ficha del na biblioteca de Bos Aires.

O *Sabuxo* é case un conto macabro clásico, con cemiterios á media noite, saqueadores de tumbas e bandadas de morcegos, só que ao estilo de Lovecraft, evidentemente. Chama a atención a descrición do modo de vida dos protagonistas, decadentes aristócratas cun gusto polo prohibido que acada altos niveis de noxo. Tamén é de destacar a mención agora xa recorrente ao *Necronomicon* e á Meseta de Leng, ese lugar só accesíbel nos soños máis salvaxes do ser humano.

O *Festival* introdúcenos na Providence profunda (e o de ‘profunda’ acada un sentido especial ao falarmos de Lovecraft), e dalgún xeito bosquexa a novela *A sombra sobre Innsmouth*. Aquí pódese ver con claridade a hidrofobia que caracteriza moitas das historias do autor, e que se cadra está na orixe de que unha gran parte das criaturas malvadas e antigas do seu mundo literario procedan ou se escondan no mar.

A *chamada de Cthulhu* é unha historia que non precisa de moita presentación. Sen dúbida é o relato máis universalmente coñecido de

Lovecraft e, segundo a crítica, unha das súas obras mestras. Hai que mencionar, no entanto, que foi rexeitado por Farnsworth Wright, editor de *Weird Tales*, nun primeiro momento, aínda que logo da súa publicación choveron as críticas positivas encumbrando a obra. Se cadra esta é a obra na que o estilo documental do autor, presente en moitas outras, é máis patente. De feito, un case podería dicir que o magnífico encaixe das tres pezas documentais que a conforman está obtido de casualidade. Sexa o que for, o caso é que o precario equilibrio das partes que constitúen o relato acada un nivel de perfección nunca visto até o momento na narrativa lovecraftiana. Debo advertir ao lector leigo na literatura *pulp* ianqui dos anos 20 e 30 do século XX que o racismo impregna case todas as obras do momento, e en *A chamada de Cthulhu* acada niveis bastante altos cando describe os adoradores do deus extraterreal. Non se trata de desculpar a Lovecraft, só de avisar de antemán, non sexa que pola presenza dese pouso rancio estadounidense se deixe de valorar a historia como o que é, unha das obras mestras do terror de todos os tempos.

Este primeiro volume remata con *Os soños na casa da bruxa*, que é quizais o conto máis interesante de todo o libro en varios aspectos. Neste relato longo lánzanse unha serie de cabos desde a mitoloxía cthulhiana á nosa realidade que axudan a explicar determinados feitos do pasado, e hai que recoñecer que a técnica coa que se realiza ese enlace é impecábel. Trátase dunha explicación da bruxaría, tan arraigada no pasado de Nova Inglaterra, como unha parte dos cultos aos deuses extramundanos, culto no que aparecen Azathoth, o deus sen mente que habita no centro do caos definitivo, e mais Nyarlathotep, o dos mil rostros, o home negro, o mensaxeiro. Na historia conviven elementos clásicos da bruxaría como os familiares (esas criaturas que

sempre acompañan as bruxas e lles fan os recados), ou o sacrificio de nenos, habilmente mesturadas con elementos procedentes dos Mitos de Cthulhu, como as viaxes a outros planos da realidade habitados por entidades estarrecedoras, obxectos de pesadelo ou esforzados estudantes abocados á completa destrución a causa da súa sede de coñecementos.

En resumo, neste libro condénsanse case todos os elementos recorrentes da narrativa lovecraftiana. Unha ollada ao descoñecido, ao vacío que non está vacío, aos abismos transestelares inzados de entidades que levan eóns asexando o noso mundo con incontábeis ollos cobizosos, preparados para apertar a humanidade cos seus tentáculos ávidos de almas. Non estamos sós no universo, e mesmo no noso planeta, no máis profundo dos desertos de Arabia, nos peiraos podrecidos de Nova Inglaterra ou no fondo dos insondábeis océanos, aínda existen segredos que deberían seguir ocultos e sepultados para sempre. Porque non esquezas, caro lector, que na súa casa de R'lyeh o desaparecido Cthulhu espera soñando.

VOLUME II:
O HORROR DE DUNWICH E O QUE MURMURA NA ESCURIDADE

Isaac Asimov, no prólogo do volume cuarto da súa antoloxía *The Golden Age of Science Fiction*, nunha das súas clásicas arroutadas saídas de ton e dedicadas a engordar máis aínda o seu ego sobrealimentado, afirma que lle dá noxo o estilo de Lovecraft e en xeral todo o relacionado coa revista *Weird Tales*, chegando a cualificar os escritores que publicaban na mesma como malos imitadores de Poe. E ben, certo é que a primeira narrativa lovecraftiana debe moito a Poe, especialmente aqueles contos anteriores a 1920, que normalmente se denominan en conxunto como «Contos Macabros». Porén, a evolución das súas temáticas desde 1920 até a súa morte constitúe un feito imposíbel de negar e un fenómeno do máis interesante dentro da literatura de terror, xa que é nesta época na que nace o que podemos definir como «terror materialista». Dentro deste lapso temporal de tres lustros hai quen tamén fai unha división entre os primeiros anos (1920-1927) caracterizados por unha forte influencia da narrativa de Lord Dunsany e un contexto máis onírico, e os seguintes (1927-1936), nos que aparecería finalmente ese Lovecraft puro, materialista e fatalista dos mitos de Cthulhu. Como o que escribe esta introdución nunca gustou en exceso das categorías e das compartimentacións, falaremos mellor de que a obra do solitario de Providence é froito do empuxe de diferentes forzas literarias, que co tempo naceron, fixéronse fortes e finalmente esmoreceron fronte á forza doutras máis novas e frescas, con algún que outro eventual repunte.

E ben, neste segundo volume da biblioteca Lovecraft presentamos dúas pezas centrais dos Mitos, moi próximas no tempo, mais entre as que se pode trazar case unha fronteira tanxíbel, porque esa forza ou corrente á que chamamos os Mitos de Cthulhu, lonxe de ser algo estanco organizado, fechado e inamovíbel, como máis tarde pretendeu Derleth, ou como fixo paralelamente Sprague de Camp coa mitoloxía de Conan, de Robert E. Howard, é un protoplasma ideolóxico, mitolóxico e temático en constante mudanza.

A primeira das historias, *O horror de Dunwich*, foi escrita en 1928 e publicada en abril do ano seguinte, na revista *Weird Tales*, da que Lovecraft xa era un colaborador habitual. Estamos ante un dos contos que forman o «núcleo duro» dos Mitos, cousa que evidencian determinados elementos como o protagonismo dunha das grandes deidades exteriores, Yog-Sothoth, a recorrencia do *Necronomicon*, a universidade de Miskatonic na cidade de Arkham ou a Nova Inglaterra rural como pano de fondo. Estamos ante un conto prototípico de terror cósmico materialista, coas súas entidades extraplanetarias reais, tanxíbeis, enlouquecedoras, e así e todo observamos tamén unha fase xuvenil dos Mitos, o que se pode deducir de moitos aspectos do relato. A grande diferenza que se pode trazar dentro deles é a que hai entre o Lovecraft animista e telúrico e o Lovecraft científico e hiperracionalista. Na fase do ciclo de Cthulhu en que se acha inserida *O horror de Dunwich* aínda permanecen moi vivas no autor de Providence as influenzas de *The Great God Pan* de Arthur Machen ou de *The Wendigo* de Algernon Blackwood. O imitador de Dunsany aínda segue vivo en algures dentro da cabeza creativa de Lovecraft. Aínda que si que existe un filtro racionalizador do sobrenatural, todo o marco da narración destila elementos do salvaxe, da natureza incontrolábel, irracional e terríbel.

Pola contra, a segunda historia deste volume, *O que murmura na escuridade*, que foi escrita só dous anos despois da anterior, en 1930, e publicada en *Weird Tales* en agosto de 1931, constitúe un cambio fulcral no seu xeito de escribir terror, cunha tendencia a abandonar o terror sobrenatural para abrazar o terror cósmico ou o terror científico. Nos primeiros anos da década dos 30, H.P. Lovecraft pasa de ser un autor de terror a ser un autor de ficción científica e, se cadra, por iso se pode explicar o odio que lle ten Asimov, que o considera un intruso procedente doutro ámbito profesional. Neste relato, que alterna a narración en primeira persoa co xénero epistolar (recursos clásicos do autor) xorden elementos como a viaxe interestelar, os avances cirúrxicos, a alta tecnoloxía ligada á vida eterna e outros elementos propios da ciencia ficción dos anos 30. Cítase un feito científico recente, o descubrimento do que naquel tempo consideraban o noveno planeta, Plutón, e que o protagonista non pode evitar relacionar co temíbel Yuggoth, a avanzada dos Mi-Go no noso sistema solar. A modo de anécdota tamén se pode comentar que este planeta do que se nos fala neste relato inspirou en certa medida as teorías pseudocientíficas sobre o Planeta X, Nibiru e demais contos para non durmir, mais a influencia de Lovecraft sobre os crentes, pseudocientíficos, estafadores e magufos xa é tema para outro ensaio. Por esta banda, máis nada até o terceiro volume da colección. Felices pesadelos, caro lector.

VOLUME III:
NAS MONTAÑAS DA LOUCURA

U rco leva desde o seu primeiro libro anunciando a publicación inminente do volume que tes agora mesmo nas mans, mais por que non se fixo real até pasados case catro anos desde aquel día 20 de decembro de 2007 no que, coa edición de *O Corvo* de Poe nas mans e moita máis ilusión que saber facer presentamos en sociedade este proxecto? O ocorrido na nosa breve vida como editora podería ser argumento dunha historia de terror sobrenatural, con monstros, bruxas, cambiadores de formas e toda clase de elementos dignos do mellor terror materialista. Mais este tampouco é o espazo axeitado para contar historias que non saísen da máquina de escribir de Lovecraft, logo mellor deixar a cuestión onde está. O que si se pode explicar é por que desde un primeiro momento quixemos publicar esta obra, que agora está inserida nunha biblioteca de autor. Para o que escribe, que leva desde 2007 sendo o responsábel de o que publicar neste proxecto editorial, *At the Mountains of Madness* sempre foi A OBRA de Lovecraft, na que chega ao grao máximo da súa madurez como escritor de terror cósmico, probabelmente porque nela deixa de ser un escritor de terror para se converter de cheo nun escritor de ficción científica. Na introdución do volume segundo desta colección comentábase que a narrativa do solitario de Providence tivo unha evolución clara desde o terror macabro herdeiro de Poe até o terror científico, pasando por unha corrente intermedia de onirismo dunsanyiano. E ben, con esta novela situámonos en 1931, xusto un ano despois da escritura de *The Whisperer in Darkness*, que se publicou no anterior volume e do que xa se falou na

correspondente introdución. Estamos nun momento en que o racionalismo e o materialismo enchoupan por completo os contos de Lovecraft, que abandona o terror polo terror na procura de algo máis, e que hai máis estarrecedor que a realidade e o que podemos tocar?

En si mesmos, os elementos que compoñen esta novela non son excesivamente novos, nin no relativo á produción anterior de Lovecraft nin no conxunto do terror sobrenatural que lle precedeu. Así, o tema da exploración antártica non é novo na literatura da época, xa que mesmo dentro da novela cítase en varias ocasións *The Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket*, de Poe. Tampouco a exploración dunha cidade non humana perdida é algo novo, pois o propio Lovecraft escribiu en 1921 *The Nameless City*, que publicamos no primeiro volume desta colección e que constitúe un claro precedente da novela que se presenta aquí. Outros elementos como o protagonismo dos académicos da Miskatonic University, as referencias ao *Necronomicon*, aos shoggoths, a Cthulhu e a súa estirpe cósmica, á cidade de R'lyeh, e aos Mi-Go entre outras moitas cousas fan que *a priori* esta non sexa unha obra excesivamente orixinal. Mais que é o que fai única esta obra se a case totalidade dos elementos que a compoñen son reciclados?

O primeiro dato que se callar pode ser esclarecedor é que a obra non se publicou en *Weird Tales*, como era o habitual, pois foi rexeitada debido á súa lonxitude. Finalmente atopou o seu lugar en *Astounding*, a que naquel tempo era a *pulp magazine* de referencia dentro do campo da ficción científica. O xiro racionalista e materialista da narrativa lovecraftiana atopa o seu punto de inflexión aquí. Nesta novela deixa de haber mitos, relixións e cultos para haber historia, arqueoloxía e ciencia. O auténtico terror que destila esta novela é aquel que dá a plausibilidade dos feitos (enténdase que eran plausíbeis nos anos 30). O

continente antártico era unha terra case inexplorada e sabíase que noutro tempo non fora un bloque de xeo, senón unha terra fértil e rica en vida. Logo, por que non situar alá a meseta de Leng, pasando así de ser un lugar do mundo do soño a ter unha localización no mundo real? Por que non puidera desenvolverse naquel lugar unha civilización tecnoloxicamente avanzada antes da existencia do ser humano? Se repasamos a ficción e a non ficción modernas atopamos que o recurso segue a ter validez. Sen ir máis lonxe moitas das afirmacións de Erich von Däniken (*Chariots of Gods?*) e doutros moitos seguidores da arqueoloxía ufolóxica sobre evidencias de astronautas da antigüidade son bastante máis ridículas que o argumento desta novela. E se pasamos da pseudociencia directamente á ficción, poderemos observar que a idea de que a civilización ou a vida no noso planeta foi sementada ou cultivada por entidades extraterrestres está completamente vixente no ámbito do cine de ciencia ficción recente (vid. *Stargate*, *Mission to Mars*, *Alien vs. Predator...*). Logo o que temos ante nós non é a clásica novela *pulp* dos anos 30, das que, gustemos ou non, sempre temos que tomar como tal e comprender ben o contexto para que non sexan excesivamente ridículas; senón que *At the Mountains of Madness* é unha novela de ficción científica ou terror científico completamente vixente, viva e actual, cuxa contextualización nos anos 30 do século XX, lonxe de supor un atranco para a súa comprensión, foille dando co tempo un carácter exótico e nostálxico especial, ese mesmo que tan ben funcionou en *Indiana Jones*. En resumo e para rematar aquí esta breve introdución, esta é se cadra a obra que mais anhelou publicar Urco Editora, e que á fin ve a luz, tres anos despois do previsto, agora no contexto dunha gran biblioteca de autor. Agardamos que goces coa súa

lectura igual que o fixemos nós coa súa edición. Sen máis, caro lector, vémonos no volume IV desta colección.

VOLUME IV:
A SOMBRA SOBRE INNSMOUTH E O QUE ASEXA NA ESCURIDADE

Continuamos o noso periplo polos medos máis primarios do ser humano co cuarto volume da nosa biblioteca Lovecraft, que recolle unha das obras máis emblemáticas do solitario de Providence, *The Shadow over Innsmouth*, xunto con *The Haunter of the Dark*.

A primeira, unha noveliña curta dividida en cinco capítulos, ten unha historia un tanto estraña, posto que o xeito en que se publicou foi algo anómalo. Lovecraft escribiu *The Shadow over Innsmouth* a finais de 1931, mais considerouna aborrecíbel do punto de vista estilístico (non podo estar máis en desacordo), polo que non se atreveu a enviala a ningures, convencido de que calquera *pulp* da época a rexeitaría. August Derleth, coñecido por ser un dos integrantes do chamado «círculo de Lovecraft» e posterior editor da obra deste, enviou o manuscrito pola calada a Farnsworth Wright, que era o editor de *Weird Tales* na altura, en 1933, e este confirmou a imposibilidade de publicala debido á extensión da mesma e á dificultade para dividila. Finalmente viu a luz en abril de 1936 como novela independente, baixo o selo da efémera Visionary Publishing Company, cunha tiraxe ultrarreducida de 200 exemplares e após a morte do autor, no ano 1942 *Weird Tales* publicou unha versión abreviada e non autorizada da mesma.

Non deixa de ser curioso que unha obra rexeitada polo seu propio autor chegase a ter a tanta sona na posteridade, mais o certo é que *The Shadow over Innsmouth* é unha das narracións máis emblemáticas de Lovecraft e unha onde o seu «terror materialista» está mellor

conseguido. Neste caso o motivo do horror non é unha entidade extraterrestre, un deus primixenio ou unha cidade precataclísmica, senón algo máis sutil e cotián, algo máis próximo e, polo tanto, estarrecedor. O tema da dexeneración social, moral e mesmo xenética dunha comunidade humana illada non é novo nin sorprendente na literatura terrorífica, mais a dimensión á que chega nesta novela curta é moito máis que notábel, para se converter en fonte de inspiración de moitos. Non se pode negar un certo compoñente racista, derivado desa idea do noxo que inspiraban naquel tempo as mesturas raciais, mais este tampouco é o lugar axeitado para facer xuízos de valor sobre a corrección política das historias lovecraftianas na actualidade. En resumo, *The Shadow over Innsmouth* é unha historia trepidante, inspiradora e que, para ben ou para mal, a ninguén deixará frío.

O conto que completa este volume, titulado *The Haunter of the Dark*, é unha das narracións dos Mitos de Cthulhu máis queridas polo que asina esta introdución. O motivo é que se trata dun magnífico exemplo de como funcionaba a reciprocidade e a retroalimentación entre os autores próximos a Lovecraft, algo moi semellante ás modernas Creative Commons ou o Software Libre e moi afastado a un tempo do celo enfermizo pola propiedade intelectual que afecta tantos escritores da actualidade. Este conto, escrito en novembro de 1935 e publicado no número de decembro de 1936 de *Weird Tales* é unha secuela da historia *The Shambler from the Stars*, de Robert Bloch, que viu a luz en setembro de 1935, na mesma publicación periódica. Lovecraft, entusiasmado pola idea do vampiro estelar do seu colega, creou unha historia clásica de terror sobrenatural protagonizada polo seu compañeiro escritor, oculto tras o nome «Robert Harrison Blake». Bloch, pola súa banda, «respondeu» a esta historia con outra secuela en 1950, titulada *The*

Shadow from the Steeple, creando así unha triloxía de contos arredor dun dos múltiples rostros de Nyarlathotep.

Lovecraft sempre foi un autor xeneroso en canto ao seu legado literario. Desde sempre recoñeceu as súas influencias, empregou material dos seus mentores e compañeiros, e animou os seus seguidores a facer o mesmo co seu propio material. A fin de contas, o Solitario de Providence non estaba tan só, xa que foi como a detonación que crea unha onda xigantesca, e malia que morreu pobre, grazas á súa xenerosidade, a literatura de terror deu un enorme salto cualitativo, polo que segue a ser respectado como un dos máis grandes mestres do horror moderno. Sería unha ironía do destino que todos aqueles escritores que viven na riqueza e protagonizan constantes preitos na defensa do que eles consideran a súa «propiedade intelectual» caesen no esquecemento e se esvaecesen no mesmo lugar e pola mesma causa pola que Howard Phillips Lovecraft vive para sempre.

VOLUME V:
A COUSA NO LIMIAR E A SOMBRA FÓRA DO TEMPO

Neste quinto volume da Biblioteca Lovecraft damos por fechado o primeiro ciclo da mesma, dedicado á obra máis recente do solitario de Providence, o que a maioría dos críticos chaman «O ciclo de Cthulhu». O próximo volume desta colección será un libríño de poemas impíos, seguido por unha serie de libros que recollen o chamado «Ciclo do soño», o segundo bloque temático da narrativa lovecraftiana en sona e cronoloxía.

Neste tomo, igual que no anterior, presentamos dúas obras: unha novela curta e un conto. Este último, titulado *A cousa no limiar*, conta o drama de Edward Pickman Derby, pusilánime poeta interesado no mundo do sobrenatural, que se ve dominado pola vontade férrea de Asenath, unha estraña muller de Innsmouth en cuxos ollos brilla a enerxía do seu finado pai, o bruxo Ephraim Waite. Malia que algúns críticos menosprezaron a historia por considerala excesivamente melodramática, as referenzas que traza dentro do particular universo do autor, nesa Nova Inglaterra decadente e chea de sombras, indican unha importante madurez do ciclo, un estado de desenvolvemento pleno en que o pano de fondo concede unha gran solidez á historia.

A segunda narración que presentamos, a novela curta *A sombra fóra do tempo*, pode compararse en importancia a *A sombra sobre Innsmouth* ou a *Nas montañas da loucura*. Trátase dunha historia fundamental dentro do ciclo, se cadra máis inserida xa dentro da ficción científica que no puramente terrorífico, e cuxas revelacións sobre o pasado, o presente e o futuro do noso planeta espertan no lector unha fonda sensación de

vertixe. Lovecraft explota ao máximo a súa técnica da negación do sobrenatural a través do racional colocando no centro da historia un profesor universitario que intenta desesperadamente dar unha explicación psicolóxica racionalista e científica aos estraños soños que visualiza logo uns anos de rara amnesia. Así, cando a aversión está case dominada, a descuberta dunhas ruínas de idade incalculábel destrúen a súa barreira de racionalidade revelando unha verdade demasiado terrorífica para ser asimilada. O Gran Deserto de Area do oeste de Australia, un lugar recóndito e mal explorado, será o escenario do horror final, duns feitos que, de seren reais e non soñados, mudarán para sempre a concepción humana do tempo e da historia do seu planeta.

Finalizamos logo este primeiro ciclo de ficcións lovecraftianas con certo pesar, pero coa promesa de que moi axiña abriremos as portas de bronce que dan ao País do Soño, onde faremos cando menos tres paradas.

Boa lectura e felices soños.

VOLUME VI:
FUNGOS DE YUGGOTH, POEMAS IMPÍOS

Como quen non quere a cousa, xa rematamos o gran ciclo narrativo de Lovecraft, o «Ciclo de Cthulhu», e agora dirixímonos ás terras etéreas e oníricas do «Ciclo do Soño». Pero antes faremos unha parada cun libro extraño e atípico, mais que ben merece formar parte desta colección. *Fungi from Yuggoth* é unha colectánea de sonetos escritos maioritariamente entre os últimos días de 1929 e os primeiros de 1930, un auténtico «Nadal impío» para o autor, polo que se destila destes versos.

Malia que esta colección pretendía abranguer a narrativa completa lovecraftiana, a inclusión destes trinta e seis poemas estranhos non é en balde, xa que responde a varios motivos.

O primeiro motivo é que, posto que a orde da colección non é cronolóxica senón temática, e en realidade os tres bloques van para atrás no tempo, precisabamos un nexos de unión entre o primeiro e o segundo, que do punto de vista cronolóxico son o terceiro e o segundo. E ben, este poemario impío une dun xeito magnífico os dous ciclos, con referencias cruzadas ás grandes deidades e ás paraxes dunsanyianas, con claras alusións a lugares e temáticas que aparecen en *A sombra sobre Innsmouth*, *Nas montañas da loucura*, *O que murmura na escuridade* e outros textos centrais do ciclo de Cthulhu, mais tamén con paisaxes e temas que veremos axiña nos próximos volumes desta colección, dedicados ao Ciclo do Soño.

O segundo motivo de incluír *Fungos de Yuggoth* nunha colección de narrativa é que, no seu conxunto, pódese considerar case unha obra

narrativa, dotada dun fío condutor que, aínda que esvaece por momentos, vai conducindo o lector a diferentes lugares deste e doutro mundo, até chegar ás máis altas cotas da loucura definitiva.

Hai un terceiro motivo, pero case sobra dicilo, que é que, como editores, nos apetecía publicalo e xa está.

Esta edición é un pouco especial, como se pode apreciar no conxunto do libro, posto que cada páxina está decorada con deseños inspirados pola escrita de Lovecraft e evocan ese terror «cefalopodoforme» que asexá desde os bordos das páxinas chegando case a atrapar as palabras. A intención do libro é, daquela, crear un fermoso obxecto digno de ser gardado, reverenciado e temido, que só os máis valentes ou imprudentes ousarán ler.

En canto á tradución, desistiuse da idea inicial de crear unha versión rítmica, semellante á da nosa edición de *O Corvo* de Edgar Allan Poe. A razón é a se cadra excesiva narratividade dos poemas, que fai imposíbel eliminar «decoración» para poder cadrar a tradución nunha métrica de destino axeitada. Daquela optamos por ofrecer unha versión máis ou menos literal do texto xunto co orixinal, onde o lector máis ousado poderá mergullarse, se se atreve e non teme a ser capturado polos horrores que estes trinta e seis sonetos impíos gardan.

VOLUME VII:
CONTOS DO CICLO DO SOÑO

Moitos son os que dividen a obra de H.P. Lovecraft en tres grandes bloques, que corresponden con períodos da súa vida bastante ben delimitados. Así, en primeiro lugar estarían as «Historias macabras», que abranguen a súa produción desde 1905 até 1920, logo o chamado «Ciclo do soño», de 1920 a 1927, e por último o «Ciclo de Cthulhu», de 1925/27 até 1935. Porén, aínda que esta taxonomía fica moi ben do punto de vista da historiografía literaria máis tradicional, onde o traballo do estudoso semella ás veces máis a propia dun profesional do despece de reses ou dun taxidermista que dun auténtico estudoso do feito literario, resulta ser unha explicación ben afastada do mundo real.

O conxunto da obra narrativa de Lovecraft, como o de calquera outro autor cunha carreira relativamente prolífica e dilatada no tempo, está sucado por varios vectores que se cruzan en determinados momentos e que se fan máis ou menos patentes dependendo do momento ou da fase de madurez do escritor. Sen ánimo de ser biografista, erro que por outra banda comete a meirande parte da crítica que tratou a narrativa lovecraftiana, si é certo que, como ser humano, os intereses literarios e filosóficos do solitario de Providence foron mudando co paso dos anos e isto, por necesidade, tivo que se reflectir en maior ou menor medida na súa obra. Quizais o que leva a boa parte da crítica a seccionar a coitelo eses tres grandes bloques é a existencia de tres grandes vectores de peso (entre outros moitos) e a dificultade para encaixar o bloque central, o chamado «Ciclo do soño», que nos atinxe

máis que nada neste volume que presentamos aquí. Se eliminamos da ecuación as constantes que atravesan de comezo a fin a obra de H.P Lovecraft, como o coñecemento prohibido ou a fraxilidade da civilización humana fronte ás forzas cósmicas, ollamos que hai tres aspectos da obra que cobran máis ou menos peso segundo a fase na que esta se acha. Así, existe un Lovecraft macabro, herdeiro da tradición do conto gótico americano de Irving, Poe ou Hawthorne; existe un Lovecraft onírico, seguidor de Lord Dunsany; e existe un Lovecraft materialista, fillo dun tempo en que a ficción científica estaba a despuntar sobre o conto de terror tradicional. Mais así e todo, tamén existe un Lovecraft telúrico admirador de Machen, un Lovecraft cósmico que segue a estela de Hodgson, e mesmo ás veces un Lovecraft humorístico e satírico. Daquela, a disección do conxunto da súa obra narrativa neses tres grandes bloques non é máis que unha explicación parcial e pobre.

Logo, por que nesta edición conservamos a denominación de *Contos do ciclo do soño* se non é máis que unha etiqueta bastante oca que non reflicte a complexidade das obras que aquí se presentan? Ben, é evidente que todos os relatos que aquí traemos teñen algo en común e ese algo é un forte compoñente onírico que os achega á tradición dunsanyniana e os despega, dalgún xeito, do estritamente macabro, gótico ou terrorífico, para os aproximar un pouco ao que a día de hoxe podemos chamar «fantástico». Os relatos que aquí se presentan teñen como *leit motiv* principal ou secundario o soño, que se reflicte case como un mundo paralelo no que rexen unhas normas propias de tempo e causalidade. O mundo do soño é, daquela, un cosmos particular que está intimamente ligado ao noso, mais tamén a outros moitos. Non se trata dun lugar fantástico e imaxinado, senón de algo tanxíbel, dotado

dun pasado e un presente, e unha serie de portas de entrada e saída desde este e outros mundos. Se ben neste conxunto de historias non hai tal profusión de monstros alieníxenas como nas que tradicionalmente se consideran parte do «Ciclo de Cthulhu» e nestas últimas o mundo onírico non adoita ser o plano da realidade principal, é moi difícil, por non dicir imposible, facer un corte limpo entre unhas e outras. De feito, existe unha evolución relativamente lóxica na narrativa lovecraftiana, igual que na súa filosofía e no seu pensamento. Os seus intereses como escritor e criatura dotada de intelixencia foron mudando aos poucos en función do devir da súa madurez intelectual e do mundo que o rodeaba. Non debemos esquecer que, igual que moitos outros dos seus colegas e coetáneos, Lovecraft era un escritor que vivía do que vendía ás distintas revistas *pulp* que publicaban esta clase de xéneros, e que os gustos do público lector sempre mudan co paso do tempo.

O que se presenta nesta edición non é nin pretende ser unha colectánea exhaustiva do que en xeral se considera parte do ciclo onírico. De feito, o lector iniciado na narrativa do solitario de Providence probabelmente achará de menos o relato «*The Doom that Came to Sarnath*» ('O fado que alcanzou Sarnath'), que posúe todas as características dun conto deste ciclo *stricto sensu*, mais que xa foi publicado no primeiro volume desta colección, precisamente en primeiro lugar, como exemplo de precursor do terror cósmico lovecraftiano.

Os relatos que se inclúen nesta antoloxía son os seguintes:

Polaris (1918), que os críticos máis biografistas explican como un relato sobre a frustración de Lovecraft ao sentirse inútil durante a Primeira Guerra Mundial. Sen ter que recorrer á vida privada do autor (tería sentido este conto se non soubésemos quen o asinou?), trátase

dun claro exemplo de relato sobre a memoria racial, a culpa atávica e a descoñecida antigüidade da civilización, tres vectores que están presentes e son protagonistas en toda a produción literaria de Lovecraft.

The White Ship (1919) é un dos relatos breves nos que mellor se debuxa o mapa do mundo do soño, cos seus mares, as súas illas e as súas cidades. Ten unha fonda inspiración dunsanyiana e un pouso desa culpa que os gregos chamaban *hybris*, a soberbia humana que fai que o peso das forzas cósmicas caia sobre todos.

The Cats of Ulthar (1920) é quizais un dos contos favoritos de quen asina este limiar, así como do propio H.P. Lovecraft. Ten unha clara influencia dunsanyiana, como case todos os que se presentan nesta antoloxía, aínda que a un tempo tamén ten moito de conto tradicional europeo. Nel destaca o tema da vinganza cósmica contra os malvados, representados por unha parella asasina de gatos (animal que Lovecraft amaba profundamente).

Celephaïs (1920). Neste relato aparece o tema recorrente do fastío do mundo da vixilia fronte á marabilla do mundo do soño, que o protagonista procura acadar por todos os medios posíbeis, incluíndo o uso de drogas que o inducen a ese plano onírico onde sabe que sempre será feliz.

Ex Oblivione (1920), semellante a *Celephaïs* en temática, presenta un triángulo formado polos vértices vida-soño-morte, onde o baleiro último é preferíbel a unha vida insulsa e carente de estímulos.

The Quest of Iranon (1921) é un fermoso relato sobre a xuventude perdida e o progresivo deterioro do ser humano co paso dos anos. Nel tamén se presentan varios escenarios do mundo do soño como o país de Lomar ou mesmo a braña maldita onde antes se ergueu Sarnath, o que

fai pensar que quizais todo este conxunto de lugares tivesen unha certa coherencia xeográfica no maxín do autor.

The Other Gods (1921) é un relato de terror cósmico en que os deuses, entidades máis físicas que espirituais, son o obxecto da cobiza e da curiosidade dun sacerdote, que non tarda en descubrir a existencia dos «deuses outros», cuxo poder e maldade alén do mundo son inigualábeis.

Hypnos (1922) presenta máis unha vez o tema recorrente da futilidade do mundo da vixilia e a necesidade dos protagonistas de se internaren no mundo do soño para achar un significado para as súas vidas, aínda a custo de consumir potentes drogas para poderen chegar cada vez a lugares máis profundos dentro do plano onírico.

What the Moon Brings (1922) é un relato no que practicamente non hai acción, senón que se trata da descrición dun lugar irreal poboado dos terrores máis inefábeis, como a cidade dos mortos, onde repousan para sempre os ósos de todo o que morre no mundo da vixilia.

The Strange High House in the Mist (1926) transcorre na cidade de Kingsport, un dos lugares comúns, xunto con Arkham ou Innsmouth, desa Nova Inglaterra preternatural que Lovecraft deseñou. Trata sobre a curiosidade dun filósofo, que o leva a explorar unha misteriosa casa no alto dun cantil, que resultará a porta a un outro mundo.

The Silver Key (1926) é quizais a historia mellor recolle todas as liñas argumentais, ideolóxicas e filosóficas, que sucen a produción literaria lovecraftiana desta época. Trátase dunha secuela da novela *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, que se publicará no seguinte volume desta colección e presenta o personaxe recorrente Randolph Carter, que tenta fuxir do fastío da súa vida procurando as portas do mundo da súa infancia, que só pode abrir unha mística chave de prata.

Through the Gates of the Silver Key (1932) é un conto longo ou novela curta escrita en colaboración con E. Hoffman Price. Trátase dunha secuela de *The Silver Key*, que volve presentar a Randolph Carter nunha das súas aventuras a través dos distintos planos da realidade. Desta volta empregará os coñecementos que lle son revelados polos Primixenios para viaxar a un punto afastadísimo no espazo e no tempo, onde aprenderá da sabedoría dunha estraña raza alieníxena. A distancia temporal que separa este relato dos anteriores é máis que patente e pódese observar claramente o parcial abandono da temática onírica e filosófica en aras dunha corrente materialista e máis próxima á ficción científica que ao que tradicionalmente se denomina como fantástico.



En conxunto, esta antoloxía, con todos os seus erros e lagoas, pretende amosar ao público galego un outro Lovecraft algo distinto do habitual, un pouco afastado dos grandes mitos e os grandes horrores da cripta ou do cosmos. Se cadra algúns destes contos, malia falar dos mundos imposíbeis e neboentos que se achan alén do mundo da vixilia, sexan a un tempo os máis humanos do solitario de Providence, os que máis amosan eses medos e eses anhelos que nalgún momento da vida asolagan os días de todo mortal.

Benvido ao mundo do soño, querido lector. Agardo que nel atopes o que procuras, e que volvas algún día... se queres.

VOLUME VIII:
A PROCURA SOÑADA DE KADATH A DESCOÑECIDA

Neste oitavo volume da nosa Biblioteca Lovecraft presentamos a obra máis longa que deu en escribir o Solitario de Providence.

Cultivador do conto breve e dese tipo de novela curta que os estadounidenses chaman *novella*, *The Dream-Quest of Unknown Kadath* é unha rareza dentro da produción literaria do autor, cunha extensión equiparábel a *The Case of Charles Dexter Ward*, que se publicará proximamente nesta mesma colección.

Este volume forma unha unidade temática co anterior (*Biblioteca Lovecraft VII: Contos do ciclo do soño*), constituíndo ambos os dous o groso do que algúns críticos viñeron en chamar «Ciclo do Soño», cun criterio taxonómico tripartito da obra lovecraftiana que xa foi criticado no limiar do volume anterior. Certo é que na época na que se escribiu (mediados dos anos vinte do século XX), Lovecraft tiña unha certa tendencia onirista de corte dunsanyiano, mais en realidade non considero posíbel facer un corte claro co bloque anterior e o posterior, alén de que me parece un exercicio teórico tan baleiro como inútil.

Esta novela, que se afasta da meirande parte da produción do autor en moitos sentidos, é se callar a que máis se achega aos precursores da narrativa fantástica moderna, como George MacDonald, William Morris ou Lewis Carroll. O onirismo do mundo que percorre Randolph Carter, xunto co rexistro poético da redacción, non deixan de lembrar á narrativa de Lord Dunsany, un dos principais precursores do Terror Cósmico, xénero que o propio Lovecraft levaría máis adiante ás cotas máis elevadas.

En canto á estrutura narrativa, a obra que temos diante non deixa de ser un experimento, xa que máis que unha novela en si mesma trátase unha sucesión de aventuras e acontecementos que discorren en distintos lugares e que o autor aproveita para describir con detalle todas as fantásticas paisaxes das Terras do Soño. A particular procura de Raldoph Carter, personaxe recorrente nas obras lovecraftianas desta época, levarao a visitar a meirande parte dos países destas terras que xacen máis alá do limiar da vixilia, na procura da magnífica ademais de alegórica Cidade do Solpor.

Malia as claras diferenzas cos seus relatos de terror sobrenatural, nesta novela subxace unha mitoloxía común, que serve de arxila á meirande parte da obra lovecraftiana, pertenza esta ao que algúns chaman «Contos Macabros», ao «Ciclo do Soño» ou ao «Ciclo de Cthulhu». As divindades dese esvaído panteón que máis tarde sistematizaría August Derleth, como o cambiante Nyarlathotep, o caos que se arrastra, emisario dos Deuses Outros, forman un pano de fondo fundamental na trama, onde o soñador Carter terá que se enfrontar a múltiples perigos e probas, a unha maneira case medieval.

Curiosamente, malia que a historia se desenvolve nas Terras do Soño, case se pode afirmar que *The Dream-Quest of the Unknown Kadath* é a obra con máis referencialidade ás paisaxes da querida Nova Inglaterra da infancia de Lovecraft, do mesmo xeito que a Terra Media é a gardiá das reminiscencias tolkinianas da Gran Bretaña ideal do autor d'O Señor dos Aneis.

En resumo, esta é quizais a obra máis controvertida de Lovecraft, aclamada por uns poucos e incomprendida pola maior parte dos lectores, malia que fundamental para comprender toda a dimensión da

súa mitoloxía e a amplitude do mundo no que se desenvolven as súas ficcións fantásticas e terroríficas.

VOLUME IX:
O TERROR SOBRENATURAL NA LITERATURA

Debo confesar que de coñecer hai un par de décadas este ensaio, a miña relación coa literatura de terror sería ben distinta e a miña progresión en canto a lecturas, conclusións e elucubracións no eido do sobrenatural, moito máis vertixinosa.

Velaquí o noveno volume da «Biblioteca Lovecraft» de Urco Editora, a segunda *rara avis* dentro da colección, por se afastar, xunto co volume sexto (*Fungos de Yuggoth, poemas impíos de H.P. Lovecraft*), do xénero narrativo tan característico do solitario de Providence.

O porqué da ausencia desta obra en múltiples coleccións do mesmo autor pode explicarse de diversos xeitos. Se cadra o feito de se tratar dun texto ensaístico axudou a mantela un pouco á marxe. Quizais moitos editores non a consideraron suficientemente vendíbel para uns lectores potenciais habituados ao clásico relato estarrecedor de Lovecraft. Se cadra outros xulgaron as súas conclusións un tanto desfasadas ou carentes de valor fóra do contexto en que foi escrita (1925-1927). Porén, o desleixo de moitos á hora de publicala non é o tema que nos atinxe agora mesmo, senón que o que aquí se pretende é explicar o motivo da súa inclusión no medio dunha colección eminentemente narrativa e de ficción arrepiante.

Como a miúdo acontece nos xéneros que se moven nas marxes dos sistemas literarios, a notoriedade e o recoñecemento que reciben as obras que os compoñen varían a miúdo en función da posición do propio xénero respecto do centro de devandito sistema. Deste xeito, cando a moda imperante (sexa cal for a institución ou grupo de poder

que a impoña) tende a valorizar un tipo de literatura máis apegada ao cotián e ao tanxíbel, os xéneros que se afastan dese vector tenderán a se desprazar cara ao exterior do sistema, empurrados por unha especie de forza centrífuga. Neses momentos, os nomes de autores e obras «periféricas» que fican no coñecemento común serán só os que, ben polo seu valor intrínseco, ben por outros motivos, non poidan ficar no esquecemento dun xeito doado. Este é o caso de Edgar Allan Poe ou Mary Shelley, por citar dous dos exemplos máis sobranceiros e obvios. Porén, cando a moda se despraza máis cara ao eido do máxico e o irreal, outros nomes van aparecendo timidamente tras os panos poeirentos do esquecemento colectivo. Así por exemplo, na última década foron recuperándose textos longamente esquecidos de autores como William Hope Hodgson, Algernon Blackwood ou Arthur Machen, que por méritos propios merecen un lugar de seu nos nosos andeis. O problema principal que subxace a todo isto reside en que, como todas as construcións humanas, a recuperación das obras máis significativas dunha época ou un xénero non está exenta dun altísimo nivel de aleatoriedade, o que provoca que en moitos casos acabemos por «perder de vista» grandes creacións que ben merecerían a nosa atención. Este proceso non é moi diferente do que se deu ao longo da historia coas diferentes mudanzas de soporte de rexistro, como o paso do rolo ao códice, do manuscrito á imprenta ou mesmo do disco de vinilo ao detestábel CD. Moitos conseguen dar o salto de man de editores curiosos, pero moitos outros fican atrás, condenados ao esquecemento que amplifica nos nosos tempos a brutal cantidade de información que temos ao noso dispor.

Supernatural Horror in Literature é, xa que logo, unha xanela aberta a todo un vastísimo corpus literario que aínda está por descubrir. Resulta

sorprendente achar nas súas páxinas mencións a autores e obras das que pouco se fala nos nosos días, mais que o ensaísta coloca ao mesmo nivel de outras de sobra coñecidas por todo amante da literatura terrorífica.

Neste volume Lovecraft bríndanos a oportunidade de coñecermos dun xeito bastante sistemático a evolución da literatura espectral desde as súas orixes até as primeiras décadas do século XX, nunha viaxe na que, entre vellos coñecidos como Stoker, Irving, Dunsany ou o propio Poe, repararemos en nomes sen rostro e obras case inaccesíbeis debido ao paso demoledor do tempo. Mais non é esta unha simple obra de erudición bibliográfica, nada máis lonxe da realidade. O autor de Providence mergúllase nas orixes ancestrais do mito e o ritual, explica o nacemento e a evolución do xénero, sensíbel ás modas de cada momento, e valora, ás veces dun xeito próximo á crueldade, a achega de cada autor a esa árbore de aforcados que é o xénero do macabro e o arrepiante.

Loxicamente, este ensaio non está exento de xuízos de valor un tanto cuestionábeis ou de interpretacións algo apresuradas ou xa superadas. Así e todo, a profunda erudición que se despreza nas páxinas que seguen consegue, sen ningunha dúbida, un duplo efecto moi poderoso no lector: espertar o interese dos non versados no xénero terrorífico e alimentar aínda máis o deses outros que, como quen asina este limiar, manteñen unha longa e complexa relación co terror sobrenatural na literatura.

VOLUME X:
ALÉN DO MURO DO SOÑO E OUTROS CONTOS MACABROS

Este décimo volume da nosa biblioteca lovecraftiana ben podería titularse *H.P. Lovecraft, os comezos: 1917-1920*. Estamos, xa que logo, ante os primeiros relatos do autor —aquí exclúense os textos inéditos de adolescencia—, nun momento en que a súa obra se acha moi influída por outros, mais no que xa se albisca ás claras cal ha ser o camiño literario do Solitario de Providence.

Hai que aclarar que varios dos relatos deste período xa foron aparecendo en anteriores volumes da nosa biblioteca, polo que non se repiten neste libro. Concretamente trátase dos contos *Polaris* (1918), *The White Ship* (1919), *The Cats of Ulthar* (1920) e *Celephaïs* (1920), publicados no volume VII (*Contos do ciclo do soño*), e do relato *The Doom that Came to Sarnath* (1919), publicado no volume I (*A chamada de Cthulhu e outros contos de terror cósmico*).

Xa noutro limiar se comentou que a división clásica que fixo a crítica da obra de Lovecraft en tres períodos —Contos Macabros, Ciclo do Soño e ciclo de Cthulhu— é bastante cuestionábel. E ben, este libro é unha boa mostra diso. Estamos perante unha serie de relatos escritos entre 1917 e 1920, mais os arriba mencionados que se incluíron noutros volumes pertencen, segundo a meirande parte dos entendidos, a ese Ciclo do Soño, a segunda etapa. Daquela, como mínimo, debemos concordar en que non existe unha xustaposición entre o período 1 —Contos Macabros— e o período 2 —Ciclo do Soño—, senón que, en todo caso, son dúas temáticas que se alternan nos primeiros anos de produción literaria profesional do autor.

Así mesmo, o cualificativo de «macabros» non lle acae demasiado ben tampouco a estas obras de xuventude. Abofé que o macabro é un tema recorrente, con expoñentes como *The Tomb*, a primeira peza desta escolma, ou *The Statement of Randolph Carter*. Porén os grandes temas de Lovecraft como a talasofobia, as divindades de alén das estrelas ou os segredos que xacen baixo a terra, son unha constante moito máis forte que ese aquel macabro que determinados críticos quixeron asignar a esta primeira etapa de Lovecraft.

Quizais o que acontece é que este autor novo que, como poderedes observar nas referencias de publicación de cada relato, nesta altura aínda publicaba en revistas de afeccionados, acusaba moito máis a influencia dos seus grandes referentes literarios do que o fixo na súa etapa de escritor consagrado. Aquí e acolá podemos ollar proxectadas sobre estas páxinas xuvenís as sombras alongadas de Poe, de Machen ou de Dunsany, mais sempre mesturadas con certas obsesións particulares que, pasado o tempo, cristalizaron no que se viñeron chamar «os mitos de Cthulhu», mais que non foron unha invención de madurez senón máis ben unha constante ao longo dos máis de vinte anos de produción literaria do solitario de Providence.

Achámonos quizais ante un dos libros máis interesantes desta biblioteca, un libro que, malia conter as obras máis temperás do autor, non tería sentido como primeira entrega, senón que neste xa décimo volume, logo de explorarmos as distintas ramificacións dos grandes mitos e do Ciclo do Soño, gaña en relevancia e significados. Aquí están os alicerces, que se comunican coa obra madura de Lovecraft dun xeito recíproco. Por unha banda, este libro permítenos comprender moitas cuestións dos grandes mitos. Pola outra, as grandes obras axúdannos a valorizar, albiscar e descubrir nesta escolma os grandes temas da obra do

Solitario de Providence, os grandes medos, as grandes fobias, en
resumo, quen era H.P. Lovecraft.

VOLUME XI:
HERBERT WEST O REANIMADOR E OUTRAS HISTORIAS ARREPIANTES

A falta de tres volumes para rematar a Biblioteca Lovecraft en lingua galega, xa máis que superado o ecuador do proxecto e mergullados até as coxas nas augas dos contos de comezos da década de 1920, vai dando mágoa ver que o final está tan preto. Porén, como tradutor e editor resulta especialmente gratificante ollar con orgullo para o traballo feito e enfrontar con máis sabedoría —que non cordura—, a edición duns textos que, se cadra, requiren un bocado máis de contextualización e comprensión que as grandes obras do Lovecraft dos anos 30.

O título *Herbert West, o reanimador e outras historias arrepiantes* podería ter un dobre significado, aínda que, confeso, non é buscado. Explícome. Probabelmente, a noveliña curta que dá nome a este volume sexa a peor obra que o Solitario de Providence arrincou ás teclas da súa Remington de 1906. El mesmo confesa nas súas cartas o seu descontento co resultado, froito de ter que se pregar a unhas pautas editoriais excesivamente ríxidas, que incluían rematar cada capítulo en *cliffhanger*, se se me permite o anglicismo, e comezar o seguinte cun resumo de todo o contado anteriormente, resumo que ás veces é case máis longo que o resto do capítulo. É por iso que o lector ousado podería entender o título do noso volume XI como brincadeira, como se o adxectivo «arrepicante» non se referise ao terror emocional senón á calidade literaria dos textos que este libro recolle, como se o verdadeiro significado do título fose *Herbert West, o reanimador, e outros excrementos narrativos*. Mais non é así, este undécimo volume da Biblioteca Lovecraft

de Urco Editora non é un «*The worst of...*». De feito, contén o relato «A música de Erich Zann», o cal considero, como seareiro do autor, como editor das súas obras completas e tradutor, unha das súas mellores pezas.

O primeiro bloque do libro está formado por contos breves, algún deles mesmo fragmentario, todos escritos entre o ano 20 e o 22 do século pasado. Se nos fixamos nas notas de publicación de cada un, destaca o nome dalgunhas revistas que definen ben o perfil dos escritores que nelas publicaban: *National Amateur*, *The United Amateur*... Achámonos ante un Lovecraft novo que tenta facerse un oco no sistema editorial. De feito, dous dos relatos que se inclúen aquí, en concreto *The Moon Bog* e *The Outsider*, ficaron gardados nun caixón até que cinco anos despois, cando o autor xa conseguira escoarse nas páxinas de *Weird Tales*, puideron ver a luz nunha publicación profesional.

Ao longo das páxinas deste primeiro bloque podemos ver un pouco de todo, aínda que calquera persoa máis ou menos coñecedora da prosa do autor poderá atopar xa os grandes temas máis ou menos bosquexados nuns e outros contos. Temos a Nova Inglaterra profunda, salvaxe e chea de misterios arrepiantes, temos as paraxes exóticas da África profunda e os seus obxectos sacros, temos o pasado abraiantemente afastado que volve nas ás do sono para evitar a profanación dos seus segredos, temos o gozo estético e poético arredor da morte, temos o peso da soidade e o estrañamento nun mundo morto, temos as dimensións paralelas e os portais que pode abrir a música cara a universos de pesadelo, temos a obsesión permanente co sono e o seu carácter material, temos o macabro, temos a destrución da realidade a través da loucura. Como dicía, calquera que lea estes relatos atopará unha mostra bastante ampla das distintas obsesións de Lovecraft.

O segundo bloque, dedicado á novela curta *Herbert West-Reanimator* é quizais froito do que comentaba antes, dese autor que está a loitar por entrar no sistema dos *pulps* profesionais. Para comezar, cobraba cinco dólares por entrega, unha suma bastante importante na altura, especialmente para unha persoa que só publicaba en revistas de afeccionados. Segundo o propio autor, *Herbert West* escribiuse en clave humorística, como parodia do *Frankenstein* de Mary Shelley. Porén, quizais Lovecraft tiña un sentido do humor un bocado fino de máis —ou se cadra carecía del—, pois o resultado, máis que humorístico, semella unha mala adaptación do tema de Shelley, cuns toques grotescos que, se ben poden causar un certo sorriso de desagrado, están lonxe do paródico ou do abertamente hilarante.

É certo que o xustillo que o editor impuxera era ben estreito de máis e se afastaba bastante do xeito habitual de narrar do escritor de Providence. Os finais en *cliffhanger* resultan forzados e os resumos ao comezo de cada capítulo, a todas luces, sobran por extensos e mecánicos. Estamos ante un exemplo «de libro» do que pode acontecer cando as imposicións editoriais pesan máis na balanza que o bo facer de quen escribe: normalmente o resultado é un absoluto fracaso.

Así e todo, aconteceu algo ben curioso co *Herbert West*. Quizais fose esa indefiníbel mestura entre o grotesco, o paródico e o vagamente hilarante, mais nas décadas posteriores a obra comezou a gañar pulo. Para comezar, na década dos corenta republicouse en *Weird Tales*, xa finado Lovecraft. Logo, nos anos 50, veu unha adaptación á banda deseñada. Mais o grande salto da obra, que se ben non puxo o nome de Herbert West no imaxinario colectivo pero si o título de «Reanimador», chegou en 1985 da man do cineasta Stuart Gordon, co seu filme *Re-Animator*. Cunha magnífica recepción por parte da crítica e do público,

esta longametraxe de xénero terrorífico-humorístico converteuse axiña nunha obra de culto, dando orixe a múltiples secuelas, adaptacións a distintos medios e, como se dunha brincadeira do destino se tratase, elevando e inmortalizando a que quizais sexa a peor obra de H.P. Lovecraft, cuxo cadáver, por fortuna, nunca foi reanimado por ningún seguidor dos estudos de Herbert West, para ver tan enxalzada unha das súas vergoñas literarias.

VOLUME XII:
AS RATAS NAS PAREDES E OUTRAS HISTORIAS DE MEDO

Neste volume XII da Biblioteca Lovecraft abordamos unha época moi complicada da vida do autor, cuxas sombras se verán reflectidas dalgún xeito nos seus escritos.

Todos os relatos aquí contidos escribíronse entre 1922 e 1926, época en que Lovecraft pasa de publicar habitualmente en revistas *amateur* a se converter nun autor profesional e un dos piares da *Weird Tales* de Farnsworth Wright, xunto a Clark Ashton Smith e Robert E. Howard. Tamén coincide co seu noivado e posterior matrimonio con Sonia Greene, cuxa voda se celebrou o 3 de marzo de 1924.

A priori ambos os feitos son positivos. Porén, en toda luz existe unha escuridade inherente, e o Solitario de Providence, dun xeito ou outro, tiña un talento natural para atraer arredor de si o reverso tenebroso das cousas. Será concretamente o matrimonio con Sonia, escritora tamén, o que o levará a marchar da súa querida Providence para se instalar en Brooklyn, Nova York. Isto levará a Lovecraft a mergullarse nunha espiral de pobreza, inseguridade e medo ao foráneo, que culminará cun divorcio amigábel en 1926 e co seu retorno a Providence, de onde non volverá marchar xamais.

The Lurking Fear, primeiro relato do volume, foi publicado na revista *Home Brew*, igual que a novela *Herbert West, o reanimador*, que xusto o volume anterior a este na nosa biblioteca. Comentouse no limiar de *Herbert West* que un dos graves problemas dos que adoece é de ter que repetir no inicio de cada capítulo os feitos dos anteriores, por orde do editora, arruinando así todo ritmo e potencial da historia.

Porén, en *The Lurking fear* o editor, George Julian Houtain, decidiu introducir uns breves resumos da súa propia man que funcionan como paratextos dos capítulos, salvando así o conxunto do relato. Nesta historia combínase dunha maneira soberbia o vector do «macabro» e o do «materialista». A ambientación é a propia dun conto gótico ao uso: un gran casarón perdido no máis profundo do rural, unha familia tocada por unha maldición, aparicións espectrais que atacan as aldeas da veciñanza e que se relacionan coa vella construción etc. Porén, a resolución dificilmente podería ser máis propia do Lovecraft materialista.

The rats in the walls, escrita en 1923, publicada xa en *Weird Tales* e que dá título a este volume, é todo un exercicio e intertextualidade. O texto en si está cheo de referencias veadas e de ideas sacadas de aquí e de alá, desde Poe até Freud, aínda que quizais o máis interesante neste caso é esa ambientación británica e a referencia a un pasado pagán celta e romano, que tanto lembra a varias historias de Robert E. Howard e, como non ao *The Great God Pan*, de Arthur Machen. Resulta curiosa a mención ao deus Nyarlathotep, entidade central do panteón lovecraftiano, aínda que nesta etapa temperá semella compartir moitas características con Azathoth, feito que demostra que non existe unha mitoloxía fechada, senón un conxunto de ideas que foron tomando forma ao longo dos anos.

En *The Unnamable*, un dos protagonistas menciona é un tal Carter, sen dúbida Randolph Carter, protagonista de moitas das historias do ciclo do soño e alter ego de Lovecraft. De feito, o incidente coa entidade «innomeábel» do relato, menciónase máis tarde en «A chave de prata», de 1926 (véxase o volume VII da nosa Biblioteca). Igual que en *The Lurking Fear* o relato funciona entre dúas tensións claras: o ambiente

gótico-macabro (o cemiterio coa casa abandonada) e o terror que non é de ultratumba, senón palpábel e de carne e óso.

The Shunned House, ambientada na Providence de Lovecraft, comeza cunha mención a Poe, o que nos sitúa directamente dentro do xénero. O relato, de corte relativamente clásico até o desenlace, trata o tema da casa encantada e das distintas enfermidades e mortes que acontecen aos seus moradores ao longo da historia. O causante é un vampiro no sentido stokeriano (unha criatura que se alimenta do sangue e a enerxía vital das súas vítimas), que os protagonistas (un home novo e seu tío ancián), deben exorcizar. Malia que os ingredientes son máis que coñecidos, Lovecraft anova o xénero coa utilización da tecnoloxía para a eliminación do súcubo, así como a descrición dos sonhos, que transportan as vítimas a outros planos da realidade, igual que en *Os sonhos na casa da bruxa*, que se publicou no primeiro volume desta biblioteca.

The Horror at Red Hook é unha obra controvertida. Loada por moitos e tachada de aberración racista por outros, cando menos non deixa frío ningún lector. Escribiuse durante a estancia de Lovecraft nas proximidades do barrio de Red Hook, no distrito de Brooklyn, logo de que Sonia Greene tivese que mudarse por cuestións laborais. A situación de miseria económica na que se viu sumido Lovecraft, sumada á enormidade terrorífica de Nova York e á multiculturalidade dos barrios obreiros, levouno a unha fonda depresión e a desenvolver certo grao de agorafobia, ademais de ver a súa xenofobia potenciada. Dun xeito non logrado de todo, tenta introducirse no xénero de detectives a través do protagonista, mais o terror zumea parágrafo tras parágrafo, para pintar un pandemonio de criaturas infernais vivindo baixo o subsolo do barrio de Red Hook.

Fecha este volume o relato breve *He*, tamén de inspiración neoiorquina. O protagonista, unha persoa de Providence acabada de mudar a Nova York e aterrecida pola deshumanización da urbe, non pode deixar de lembrar a propia situación do autor. Malia o seu inevitábel desenlace sobrenatural e arrepiante, a peza semella funcionar como escusa para explicar o anhelo por encontrar dentro desa Nova York sucia e ruidosa, os vellos trazos esvaídos da auténtica Nova Inglaterra.

Encontrámonos, daquela, ante un Lovecraft en proceso de chegar á súa madurez literaria, onde aínda se pode ler ás claras a inspiración de Poe, Hawthorne, Machen ou Dunsany, pero onde o terror xa é completamente material, palpábel e por iso tan poderoso. Un Lovecraft que experimentará os peores momentos da súa vida, e cuxa experiencia na grande urbe desembocará nun medo ao «outro» que cristalizará para sempre no restante da súa obra.

VOLUME XIII:
A COR DO ESPAÇO EXTERIOR E OUTROS CONTOS SOBRENATURAIS

Este limiar é, como quen di, unha primeira despedida desta colección. Lembrará o noso prezado lector (e se non non haberá problema en lembrarllo), que o noso «magno plan» foi desde o comezo publicar unha colección de catorce volumes. Este é o número trece, polo que vai ser un libro dobremente simbólico.

A estas alturas non será preciso explicar o simbolismo do número trece dentro do mundo do terror, así que pasaremos directamente ao segundo e menos obvio motivo do gran simbolismo deste volume: esta é a derradeira escolma de relatos da colección, pois o número 14, que fechará o ciclo, conterá nada máis que o habitual limiar e a novela *O caso de Charles Dexter Ward*.

Por tanto, non resulta completamente doado escribir estas liñas introdutorias. E non se confunda quen as estea lendo. Non son bágoas de nostalxia as que anubran os ollos de quen asina. O motivo da dificultade é ben máis prosaico: como bos seguidores de Lovecraft, os editores de Urco somos grandes amantes do caos e, como tales, decidimos deixar o difícil sempre para o final.

Mentres todas as escolmas de relatos breves que editamos anteriormente na colección mantiñan un fío condutor claro, baseado ben nunha temática homoxénea, ben nun período de composición (agás o volume primeiro, no que se toma unha «mostra» variada para dar unha idea de conxunto), neste último conviven dous criterios. O primeiro é de tipo temporal: como continuación do volume 12 recóllense relatos escritos entre 1925 e 1927. O segundo, moito máis esvaído e difícil de

defender, pois consiste en recoller «mostras» doutra clase de narracións marxinais. Pero que son estas «narracións marxinais» e por que son só «mostras»?

A obra de Lovecraft, como a de moitas outras persoas dedicadas ás artes e ás letras, é moi complexa. Non estamos a falar dun autor que desenvolvese a súa carreira nun sistema literario moderno, adscrito a unha ou dúas editoras ao longo da súa vida, e que publicase un conxunto aceptábel de obras de maior ou menor éxito comercial. Lembremos que entre os anos 20 e 30 do século XX, para vivir da escrita nos E.U.A. era preciso realizar toda clase de malabarismos literarios e persoais. Se a isto lle sumamos o afán de perfeccionismo literario que aboiou sempre sobre o Solitario e mais a súa inmensa produción epistolar, temos como resultado un corpus multiforme e moi difícil de editar.

Daquela, debemos confesar que esta colección da narrativa completa en catorce volumes non é exactamente unha «narrativa completa», pois faltan cousas que foron omitidas por razóns que consideramos de peso.

Por unha banda, hai un conxunto de escritos de xuventude dos que se conserva pouco, pois o propio autor fixo o posíbel porque desaparecesen. Despois, está tamén o conxunto de relatos que escribiu como *ghost writer* ou «negro literario» (quedemos para sempre, por favor, co termo anglosaxón), dos que destacan os asinados por Harry Houdini. Hai outra clase de escritos marxinais formados por relatos satíricos ou humorísticos escritos por encarga ou como xogo, que consideramos excesivamente excéntricos para incluír nesta colección. E fóra de estes grupos, está esa vastísima colección de cartas, das que chegaron a nós

por volta das 10.000 pero das que se estima que escribiu máis de 100.000, e nas que moi a miúdo escoaba relatos breves, soños, resumos ou ideas.

As últimas pezas desta antoloxía forman parte deste conxunto de obras marxinais que decidimos introducir de maneira anecdótica para ilustrar que a obra de H.P. Lovecraft é aínda moito máis extensa do que podemos mostrar, e que aínda existe e existirá sempre «misterio» nas súas letras.

Abre este volume XIII o relato *In the Vault*, escrito no outono de 1925 e publicado na revista *Tryout*, unha publicación para afeccionados. Trátase dun relato macabro en toda regra cun certo punto «noxento», que tanto gusta agora pero que provocou que fose rexeitado por *Weird Tales* por medo á censura, onde encontrou un lugar en 1931, cando Lovecraft xa era toda unha personalidade nesta revista.

De sorte semellante a *In the Vault* en canto á súa publicación en *Weird Tales*, *Cool Air* reflexa dun xeito maxistral ese medo á gran cidade e ás vellas pensións baratas onde «calquera» pode ser o teu veciño. Farnsworth Wright rexeitouna tamén por medo á censura, aínda que coñecida era a sona de «errático» do vello editor de W.T..

Pickman's Model, de 1926 é un relato que traza unha interesante ponte coa novela *The Dream-Quest of Unknown Kadath* (volume VIII desta colección), presentando a Richard Upton Pickman, un pintor tocado pola xenialidade pero cun amor excesivo polo grotesco. Na novela protagonizada por Randolph Carter este Pickman aparecerá xa no mundo do soño, transformado nun noxento ghoul comedor de prea. O relato escribiuse en setembro de 1926 e publicouse no número de outubro de 1927 da revista *Weird Tales*. Hai que reiterar esa faceta «errática» de Farnsworth Wright, pois *O modelo de Pickman* contén

imaxes moitísimo máis perturbadoras que os anteriores relatos e, no entanto, encontrou lugar en *Weird Tales* sen maiores atrancos.

The Color out of Space é para moitos a mellor peza de H.P. Lovecraft. Quen asina este limiar non pode facer unha afirmación tan grande, pero cando menos si colocala entre as cinco ou dez mellores. Debido á súa temática máis achegada á ciencia ficción que ao terror sobrenatural, publicouse na revista *Amazing Stories*, dirixida nesa altura por Hugo Gernsback, quen pagou unha suma ridícula a Lovecraft polo escrito (25 dólares da época, que ao troco actual serían uns 300 euros). E quizais un dos relatos do Solitario máis levados ao cinema, curiosamente cando no texto non se deixa de repetir que esa «cor» chegada do espazo exterior é imposíbel de definir, pois está fóra do espectro habitual.

The Descendant é un fragmento de 1927 que non chegou a ver a luz até 1938, despois da morte de Lovecraft. Igual que outros relatos, este vira arredor dun ancián misterioso que garda un gran segredo familiar.

The Very Old Folk é, en realidade, un soño inserido nunha carta, que foi enviada a Donald Wandrei o 3 de novembro de 1927. Existen outras versións da mesma historia, tamén relatadas noutras cartas. Este relato onírico da noite de samaín está ambientado en época romana, nos confíns setentrionais do Imperio, preto do muro de Hadriano. A ambientación, a existencia desa «xente moi vella» nas montañas e o ambiente militar opresivo lembran por momentos a moitos relatos de Robert E. Howard, moi dado a escribir sobre impías antigüidades británicas.

History of the Necronomicon é un ensaio moi breve que relata a historia do libro prohibido máis famoso da historia da literatura. Os datos que achega foron aparecendo aquí e acolá en distintos relatos tanto de Lovecraft como dos seus discípulos. Porén, este texto, que

conta cunha cronoloxía ao final, resume todo o que sabemos sobre o aborrecido códice e serve dalgún xeito como «manual» de escritor, de cara a non trabucarse se se quere citar.

The Evil Clergyman, igual que *The Very Old Folk* é outro soño. Lembremos que Lovecraft debía de ter soños moi vívidos, pois moitos dos seus relatos e temas están inspirados neles. Malia que cunha estrutura de relato fechado, con final efectista, o desenvolvemento é claramente onírico, con imaxes que por momentos tocan o absurdo. Igual que outros relatos soñados, enviouno a un dos seus correspondentes, Bernard Austin Dwyer (esvaradío autor de *Weird Tales*) en 1933 e non chegou a publicarse nesa mesma revista até despois da morte de Lovecraft.



Para fechar este volume, só queda por dicir que estamos ante un conxunto de pezas estraño pero a un tempo fascinante, que conta con algunhas das máis aclamadas historias de Lovecraft así como con textos marxinais que, non por iso, son menos interesantes. Agardamos, prezado lector ou lectora, que goces coa súa lectura e que cando menos os teus soños non sexan tan arrepiantes como os do Solitario de Providence.

VOLUME XIV:
O CASO DE CHARLES DEXTER WARD

Como non podía ser doutro xeito, todo ten que chegar ao seu final e este é o derradeiro capítulo da Biblioteca Lovecraft.

Porén, citando a Abdul Alhazred e eses versículos do aborrecido *Necronomicon*, «non está morto o que eternamente pode xacer», así que malia que con este volume fechamos unha grande e importante etapa da relación entre Urco Editora e H.P. Lovecraft, se cadra no futuro, das profundidades sen luz das nosas mentes enfermas xurdan máis cousas, igual que as vastas ruínas de R'lyeh saíron do medio do Pacífico.

Como xe se comentou nalgún outro limiar, a nosa intención con esta antoloxía era ofrecer unha narrativa completa adobiada con algo máis —esa «gornición» acabou sendo un libro de sonetos e mais un ensaio—. Non obstante, ao longo de todo o extenso e complexo proceso de edición, fómonos decatando da imposibilidade de utilizar o adxectivo «completa» no caso da produción lovecraftiana. Se o colocamos xunto co substantivo «obra», a mentira sería de dimensións cósmicas, pois hai moita máis poesía, ensaio e, especialmente, unha vastísima colección de cartas, que recollemos brevemente no anterior volume a modo de mostra. Se nos quedamos con «narrativa», malia que a mentira sería máis perdoábel, tamén estaríamos a tomar demasiadas licenzas. Por unha banda, como se acaba e comentar, está esa enorme colección de epístolas, moitas delas que conteñen relatos breves. En segundo lugar, hai todo un corpus de textos da primeira xuventude que o propio Lovecraft se encargou de eliminar pero dos que nos chegaron algunhas

cousas. En terceiro lugar, existe certa produción marxinal de tipo satírico ou paródico que á hora de crear esta biblioteca decidimos deixar a un lado. Por último, e non por iso menos importante, está a cuestión do límite: onde acaba Lovecraft e comezan os seus colaboradores? No volume VII, por exemplo, presentamos unha novela curta escrita a catro mans con E.H. Price porque así todo o conxunto do volume adquiriría moito máis sentido. Porén, hai moita máis produción compartida, tanto obras escritas a medias de maneira voluntaria como pastiches póstumos dos seus editores a partir de resumos e fragmentos. O tallo entre o que é Lovecraft e o que non xamais podería ser limpo e a decisión será sempre, por forza, errada.

Como se pode ver, a cuestión é complexa e por tanto, este volume non é unha lápida, senón un relanzo dentro dunha longa e sinuosa escaleira.



Explicadas as decisións editoriais, fosen estas atinadas ou non, lanzada tamén a ameaza dun retorno por parte de Urco ás fértiles terras de Nova Inglaterra, toca agora falar da obra que se presenta a continuación: *O caso de Charles Dexter Ward* ('*The Case of Charles Dexter Ward*').

Para comezar, hai que poñer sobre a mesa dúas cuestións fundamentais sobre ela. A primeira, que é unha novela longa, das que Lovecraft só escribiu tres na súa vida (*Nas montañas da loucura* e *Na procura soñada de Kadath a descoñecida* son as dúas que faltan). A segunda, e se cadra relacionada coa primeira, é que esta obra non se publicou durante a vida do autor, non por negativa dos editores, senón porque o propio Lovecraft a tiña en pouca consideración.

Voume permitir un breve apuntamento biografista. Quen leu xa outros limiares de quen asina, saberá ben da miña cruzada particular contra as análises desta clase. Así e todo desta volta farei unha pequena excepción para contextualizar o momento creativo. A novela escribiuse en 1927, nun momento en que Lovecraft retornaba a Providence absolutamente derrotado por Nova York. Comparte con *A procura soñada de Kadath a descoñecida*, ademais de ano, esas longas descrições da súa vila natal ao solpor, dos seus tellados, bufardas e campanarios. Ambas as dúas obras zumegan unha nostalxia real e case sólida. Nesta novela en concreto hai unha descripción do que sente Ward ao volver a Providence logo dunha longa estadía en Europa. Non resulta difícil imaxinar a un Lovecraft afundido económica e moralmente chegar no tren á súa vella cidade e sentir dalgún xeito esa antiga calor da infancia. Desta maneira, *The Case of Charles Dexter Ward* sería case como unha especie de terapia, unha obra que xa desde o primeiro momento estaba condenada a non se publicar (lembremos que o formato tan longo era extremadamente difícil de sacar á luz na era dos pulps), pero que se escribe igualmente para conter e reter no papel todo un conxunto de pensamentos, ideas e sentimentos arredor do pasado o presente e o futuro.

Quen leu outros limiares de quen asina, saberá tamén da miña teima cos críticos que pretenden ver tres grandes ciclos ou bloques, coincidentes con épocas da súa vida: os contos macabros, o ciclo do soño e o ciclo de Cthulhu. Se cadra esta novela é un dos mellores exemplos dese erro histórico na crítica lovecraftiana. Quizais *The Case of Charles Dexter Ward* é o elo perdido que tira por terra esa clase de disección carniceira.

Falouse xa outras moitas veces de «vectores» que inciden na obra do Solitario de Providence, e que eses vectores son máis ou menos fortes nunha época, teñen cruzamentos, conflúen, diverxen etc. Isto non é único de Lovecraft nin moito menos. De feito, se analizamos a obra completa de calquera artista podemos ver esta clase de movementos.

Pois ben, nesta obra o vector gótico é fortísimo, tanto que por momentos lembra enormemente a «Count Magnus» de Montague Rhodes James ou a algunhas das obras de Hawthorne, tamén paisano de Lovecraft. O xuízo de bruxaría de Salem é un tema fundamental, como tamén o é a alquimia e o saqueo de tumbas. A novela encaixa moi ben dentro da época dos Contos Macabros, como non.

En paralelo a todo isto, non é difícil encaixar a novela dentro dos «Mitos de Cthulhu». Existe un terror materialista e cósmico, unhas entidades convocadas a través de métodos científicos ou paracientíficos. As referencias a Yog-Sothoth son constantes, igual que ao *Necronomicon*. Se un seareiro do biografismo lle suma que «A chamada de Cthulhu» se escribiu un ano antes, daquela seríalle doado argumentar de maneira sólida que a obra que nos ocupa é unha peza dos citados Mitos.

Pero claro, resulta que un dos protagonistas tiña un amigo soñador chamado Randolph Carter que lle falara do Signo de Koth, ese relevo cicelado sobre algúns portais do país do soño. E non comentei antes que *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, cuxo protagonista é ese tal Carter, se escribiu poucos meses antes que *The Case of Charles Dexter Ward*?

Amigas e amigos, eis un verdadeiro cisma, unha discusión que nin sequera a era dos smartphones con acceso á Wikipedia pode solucionar. Eis unha pelexa de bar que só se pode comparar a cando se discute sobre a que subxénero do Metal pertence un grupo ou outro, ou sobre se *Alien*

de Ridley Scott é en realidade unha película de Ciencia Ficción ou de Terror.

É o que teñen todas as cousas boas e interesantes, que admiten lecturas e opinións, que flúen, que nos inspiran e que non se poden meter nun molde. Hai quen precisa etiquetalo todo para entender a realidade. Hai quen non pode durmir sen que lle dean a razón en que unha banda toca *glam-sleazy-viking-classic-metal*. Houbo quen dixo un día que Lovecraft ten tres etapas diferenciadas chamadas «Contos Macabros», «Ciclo do Soño» e «Ciclo de Cthulhu» e seguro que logo botou unha soneca tremenda despois de afirmar algo así coa boca tan grande. Eu, pola miña banda, prefiro durmir mal e deixar a cousa nun «ninguén ten razón, nin sequera eu». Trabucarse é humano, pero dubidar éo moito máis.

The Case of Charles Dexter Ward é, daquela, un perfecto resumo dun cosmos ideolóxico e literario complexo e cambiante. Se cadra o feito de concibirse como novela e de non adaptarse aos corsés clásicos do pulp axudase a que todo o conxunto de ideas e vectores confluísen nas súas páxinas dunha maneira máis libre e orgánica. Non existe unha adscrición clara a un «ciclo», en primeiro lugar porque os «ciclos» non existen, son constructos posteriores de determinados críticos, e en segundo lugar porque non hai necesidade de vender a un público determinado. Para quen asina este limiar esta non é mellor obra e Lovcraft, pero se cadra é coa que mellor se pode resumir o conxunto da súa produción literaria e onde podemos encontrar máis riqueza de elementos do plano espiritual como a loucura, a tristeza máis profunda ou o desamparo ante un cosmos hostil.



E xa para ir rematando este breve texto introdutorio, só un dato curioso sobre a historia da publicación desta novela que está a piques de comezar e unha brevísima reflexión final para fechar o círculo desta colección. Como se comentou máis arriba, *The Case of Charles Dexter Ward* non se chegou a publicar en vida de Lovecraft, pois el non a tiña en grande estima. Tiveron que ser Derleth e Wandrei quen porfiasen en levala ás páxinas de *Weird Tales*, iso si, nunha versión abreviada, no ano 1941. Foron tamén Derleth e Wandrei quen publicaron a versión completa na súa editorial Arkham House, dentro da magna colección *Beyond the Wall of Sleep*.

Non deixa de ser curioso que o mesmo Derleth (falo de August Derleth, escritor membro do círculo de Lovecraft e depositario dos seus dereitos) fose o primeiro gran «clasificador» da súa obra, o primeiro diseccionador, que se dedicou a pór orde nun lugar onde non existía, pois a narrativa lovecraftiana bebe das fontes mesmas do caos, ese caos do que el dicía que habitaba no corazón do universo. Pode parecer unha enorme contradición ser o máis importante defensor da obra do Mestre e ao mesmo tempo o primeiro e maior terxiversador da mesma. Quizais sexa simplemente que a natureza é estraña e retorta e que hai que crer nese *quod me nutrit me destruit*. Grazas e por culpa de editores como Derleth existen persoas que debaten en librarías especializadas sobre os Deuses Primixenios e os Deuses Arquetípicos, seguramente sen ler xamais un relato de Lovecraft e, obviamente, sen saber que el nunca falou de categorías tales. Grazas e por culpa de xente así, existe toda unha lexión de neo-cultistas que en realidade son consumidores ávidos de xogos, banda deseñada e merchandising, cuxo dispendio económico dá tamén de comer a artistas da ilustración, da escultura, da escrita etc. Grazas e por culpa de editores desa clase, o sentido primario e filosófico

da obra de Lovecraft dilúese máis e máis nun océano de novas etiquetas e produtos comerciais, que chegan a moitísima xente e axudan así a que moitas persoas entren en contacto coa obra do Solitario e a que algunhas delas poidan chegar a lela e admirala.

En definitiva, grazas e por culpa de August Derleth e outros coma el existe esta Biblioteca Lovecraft en lingua galega. Agora que chega á súa fin, cando menos nós tomaremos a mesma senda que o Mestre e animaremos a toda aquela persoa que se achegue a estes textos a que os lea, que os comparta, que os faga seus. Entrementres, fechamos o pesado selo sobre as nosas cabezas e marchamos durmir á cidade de R'lyeh, onde o finado Cthulhu agarda soñando.

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn



DEZ DOSES DE MEDO: COMPRENDER A H.P. LOVECRAFT EN DEZ LECCIÓNNS.

DOSE Nº1:
OS ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA EN TEMPOS DO SOLITARIO

Un artista non se concibe sen o contexto e, neste caso, o excéntrico Lovecraft non será unha excepción, malia que fose considerado unha singularidade literaria como ningunha outra. Ao pequeno Howard tocoulle en sorte nacer nunha familia acomodada e con pedigree a finais do século XIX cando aínda significaba algo a herdanza familiar e a caste á que se pertencía.

A súa infancia desenvolveuse na localidade de Providence, no minúsculo estado de Rhode Island, unha das terras de Nova Inglaterra, a escasos quilómetros da ben coñecida Salem. Era dominio de conservadores, cun legado europeo exacerbadado, caracterizados tamén polo rexeitamento estrutural cara a calquera novidade que soamente alcanzaba a súa excepción na cidade de Boston, capital de Massachusets e verdadeira grande urbe da rexión do nordeste estadounidense.

O gran inconveniente de residir nos Estados Unidos a principios do século XX era que, a quen non lle agradase a modernidade, tampouco contaba con demasiadas alternativas, xa que as circunstancias políticas e sociais no vello mundo empurraban os EUA a ocupar un emprazamento protagonista como novo fogar dos millóns de europeos que buscaban unha oportunidade. Se a isto lle sumamos que

en 1914 ten lugar a Gran Guerra, o caldo de cultivo para un cambio estrutural a nivel social en Estados Unidos erguíase como unha realidade anunciada.

E neste vórtice de cambio chega ao mundo e vive a súa nenez un mozo ao que se lle insuflou a vea aristocrática desde o berce, nunha burbulla detida no tempo, dándose de bruzos contra a frenética realidade na súa adolescencia. Os dereitos da nobreza extinguíanse e daban paso a un estado en que a herdanza non o era todo, ao nacemento do que posteriormente sería coñecido como o soño americano.

Durante a súa mocidade, Lovecraft non vive en primeira persoa a superficialidade e banalidade dos anos 20 pero si a chegada de centos de miles de cidadáns que proveñen de todo o mundo logo de escoitaren falar da terra prometida que implica Nova York. Ninguén se quere privar do seu anaco de torta en forma de oportunidade e, por iso, as rúas da gran cosmópole están inzadas de persoas en busca de oportunidades. Esta situación, como sucede en todos os casos de movementos migratorios que aconteceron ao longo da historia, xera tensións entre os residentes nacionalizados como H.P Lovecraft e os acabados de chegar. Con todo, as tensións só se darán entre os máis conservadores e os novos residentes, xa que os felices anos 20, como se adoitan denominar, supuxeron unha época de abundancia, froito dos beneficios gañados durante a Primeira Guerra Mundial. Nos bos momentos resulta difícil que teña lugar un auxe de intolerancia.

E, entón, chegou o crack do 29 e trouxo consigo o aumento da inflación e do paro. De súpeto, a terra das oportunidades atopábase con millóns de bocas que alimentar, cunha promesa non cumprida. Era cuestión de tempo que se desenvolvesen movementos de ultradereita e se intensificase o racismo. Resulta cando menos curioso que Lovecraft

se aliñe co sector ultraconservador a nivel ideolóxico pero que, posteriormente, rexeitase diametralmente calquera sistema ou réxime baseado na ausencia de liberdade de expresión. Na evolución do solitario de Providence, de feito, móstrase como a tendencia global do resto de cidadáns, que foi de menor a maior aceptación dos fascismos, se inverteu no caso do autor.

A medida que ían aumentando as tensións, Lovecraft pasou de mostrar un racismo exacerbado a optar por políticas socialistas moderadas como a de Roosevelt ao mesmo tempo que A Gran Depresión facía alazar de pobreza e desnutrición unha sociedade na que convivían persoas de medio mundo.

O termo «pulp» fráguese nas entrañas do propio xénero xa que se denominaba así á polpa de madeira de baixa calidade que se empregaba para a elaboración destas revistas. Nela foi onde se plasmaron centos de miles de historias de terror, de ciencia ficción, novela negra ou romántica, entre outras moitas. Era a denominada literatura de usar e tirar por dereito propio e, a pesar diso, hoxe se está a reivindicar a calidade dalgunhas das obras de autores emblemáticos como o propio H.P Lovecraft. O xénero pulp estaba visto como unha rémora da alta literatura, un entretemento de masas, vacuo e servil, cunha dubidosa calidade. O certo é que das principais revistas do xénero xurdiron figuras tales como Dashiell Hammett, Ray Bradbury ou Tennessee Williams ao mesmo tempo que coexistían con outros autores de dubidoso nivel. A día de hoxe continúa sendo motivo de discusión a importancia do pulp na historia da literatura.

Inicios da literatura Pulp

Aínda que o termo pulp sempre se vinculou á ultraviolencia, o sexo, as condutas sádicas, o sanguento e, en definitiva, o que actualmente se coñece como *gore*, en realidade o xénero abrangueu todos os temas: da novela negra pasando pola ciencia ficción até chegar á novela rosa ou o *western*. A súa orixe afunde as súas raíces nos inicios do século XX e esténdese até a década dos 50 converténdose desde o principio na digna sucesora dos *penny dreadfuls* do século anterior que foran os primeiros

relatos sobre o Vello Oeste dos que se ten constancia. A modo de curiosidade, o termo *penny dreadful* procedía do seu prezo, un centavo (*penny*). As pioneiras durante este período previo ao nacemento do pulp foron *Adventure*, *Argosy*, *Short Stories* e *Blue Book*. Cada unha destas grandes revistas atopábanse vinculadas a un ou dous xéneros e os fans afiliábanse a elas, lendo as súas historietas semanalmente.

A ficción pulp arrinca como unha opción de consumo de masas, de puro entretemento e produción intensa. A maioría dos escritores de pulp estaban considerados «escritores ao peso» xa que, a miúdo, tiñan que realizar varias novelas ao longo dun só mes.

Non foi até a década de 1920 que comezan a aparecer as que se considerarían as máis relevantes de entre as revistas pulp que chegaron a acumular tiraxes de máis dun millón de exemplares. Todo un best-seller na súa época. Neste contexto xorden *Amazing Stories*, *Planet Stories*, *Startling Stories* e, por suposto, *Weird Tales*, que obtiveron, igualmente, un grande éxito.

Pero, cal foi o motivo de que o século XX disparase as vendas deste tipo de revistas? A resposta débese buscar no rápido e potente desenvolvemento económico que viviu Estados Unidos despois da Primeira Guerra Mundial. Esta mesma promoción levou a que os niveis de analfabetismo descendesen drasticamente polo que o número de lectores aumentou de xeito exponencial en apenas unha xeración.

Pulp Fiction americana: a literatura para tempos de incerteza

Aínda que neste contexto falemos de pulp e nos refiramos ao xénero de terror sobrenatural que tanto cultivou H.P Lovecraft, a implicación de numerosas temáticas na creación destas revistas supuxo o grande aceno

de identidade desta alternativa á literatura tradicional. A fin de contas, os novos lectores non pertencían, necesariamente, aos estratos máis cultos, senón que se trataba dun tipo de lecturas que clamaba aos berros a diversidade. No pulp encaixaban toda clase de temas, incluíndo os máis extremos ou tabú do momento. Así, unha revista como *Wonder Stories* trataba de superheroes, de *Amazing Stories* saían superheroes tan famosos como Spiderman, mentres que nesa mesma editorial se incluían historias de batallas épicas ou lendas de cidades mergulladas.

En certo xeito, estas revistas inclinábanse cara á liberdade na súa máxima expresión. Mesmo se ten constancia de números nos que se trataba a homosexualidade, o sadomasoquismo ou o sexo explícito e, tendo en conta a época da que falamos, resultaba revolucionario. A diferenza da censura imperante durante esta época, as revistas pulp inclinaban a balanza a favor dos escandaloso, do inquietante, do irreverente.

Non resulta difícil comprender por que esta narrativa cultivou tanto éxito aínda que para chegar até este punto debemos falar deses antecedentes que nutriron a imaxinación e a inspiración dos grandes autores pulp do século XX. Por suposto debémosllo a algúns dos grandes do século XIX como acontece con Edgar Allan Poe. Obviamente, tamén a E.A Hoffmann, Robert Louis Stevenson, H.G Wells, Bram Stoker ou Conan Doyle, entre outros moitos exemplos. O propio Lovecraft engadiu a algunhas das súas influencias no seu ensaio *O terror sobrenatural na literatura*, como a gran Mary Shelley ou Emily Brontë. Talvez a maior diferenza que existiu entre estes autores agora citados e os escritores de pulp foi que aos escritores decimonónicos soamente os lía unha reducida elite mentres que a alfabetización a principios do século XX propiciou que o acceso á narrativa de ficción

fose máis amplo e que, por tanto, se puidese apostar polas entregas mensuais ou semanais. Non esquezamos que a impresión de libros implicaba un maior custo para o comprador que as revistas pulp.

Os pulp contaron, ademais, cun feixe de artistas destacados que, aínda que non terían un grande éxito en vida, si que serían reivindicados a partir da década dos 60-70. Quizais o caso máis deprimente fose o de Robert E. Howard, creador da ben coñecida saga de Conan o Bárbaro, que se suicidou tras a morte da súa proxenitora, incapaz de facer fronte ás débedas e á frustración que o devoraba por dentro ao saberse un bo creador de historias e, con todo, non ser recoñecido como merecía. Xunto a el debemos engadir unha serie de autores que, a día de hoxe, obtiveron máis recoñecemento que durante a súa carreira como escritores de pulp. Estes son Norvell Paige, o propio Robert E. Howard, Catherine Lucile Moore, Dashiell Hammet, Clark Ashton Smith, H.P. Lovecraft, Ray Bradbury, Tennessee Williams, Hugh B. Cave, Russel Gray, John Knox, Francis James, E. Hoffman Price, entre moitos outros.

E, por suposto, non podemos concibir estas revistas sen as súas portadas que, en certo xeito, supuxeron unha parte (e, nalgúns casos, un todo) da súa popularidade. Cunha estética atraente, desenfadada e, en ocasións, lasciva, os pulp constitúen un bo exemplo de como a propaganda política xerada durante a Primeira Guerra Mundial podía empregarse cun inmenso éxito para realizar mercadotecnia de atracción nunha sociedade que aínda non se atopaba insensibilizada con respecto aos poderes persuasivos da publicidade tradicional. Algúns mesmo aseguran que sen portadistas como Virgil Finlay ou Frank Frazetta, os pulps non alcanzarían nin unha milésima parte do seu gran éxito. Sexa como for, neste caso o envoltorio si que importaba. Poñamos como

exemplo as portadas de *Weird Tales*, porque, que sería da revista pulp de terror de non intervir nela a inquietante tipografía e as arrepiantes ilustracións da grandísima Margaret Brundage?

***Weird Tales*, o fogar literario dos autores do círculo de Lovecraft**

O pulp non sería o mesmo sen *Weird Tales*. De feito, nada que se poida vincular a H.P Lovecraft, o sería. Esta revista nace no ano 1923 da man de J. M. Lansinger e J. C. Henneberger. A idea dos fundadores era crear un espazo literario en que desenvolver relatos e contos de terror, ciencia ficción e fantasía (sobre todo fantasía épica). O seu segundo editor, Farnsworth Wright, está considerado un dos grandes do sector. Durante o tempo que levou a revista implicouse cos seus autores proporcionando historias dunha gran diversidade que enganchaban os seus lectores desde a primeira páxina.

Baixo a lema «The Unique Magazine», *Weird Tales* publicou algunhas das obras de terror cósmico máis relevantes do século XX, como sucedeu no caso de *A Chamada de Cthulhu* en 1928. Tamén as historias de fantasía épica de «Conan o Bárbaro», de Robert E.Howard. Tan alongada era a sombra desta revista que se converteu en sede improvisada do denominado círculo de Lovecraft e entre as súas páxinas se teceuse o subxénero do horror cósmico.

A revista non só se fixo un oco no paseo da fama do pulp ao longo de todas estas décadas polos autores que acolleu e deu voz, senón que tamén as súas portadas foron toda unha revolución a nivel artístico, moitas delas cunha gran carga erótica, que para os máis conservadores da época constituía unha blasfemia. A man que deu vida a tanta irreverencia non foi outra que a da ilustradora Margaret Brundage que

crearía as portadas de *Weird Tales* desde 1933 a 1938. Con todo, non todos estaban igual de contentos coas portadas de Brundage. Clark Ashton Smith criticou varias delas xustamente porque as consideraba moi mexeriqueiras. Curioso que aínda a día de hoxe continúen resultando escandalosas para calquera ser humano sobre a face da terra agás para o autor dos relatos de Averroigne e Zothique.

En canto ao famoso círculo de Lovecraft, que se fraguou entre relato e relato, formaron parte un grupo de escritores que lle deron honra ao concepto de cooperación. Foron o propio H. P. Lovecraft, Robert E. Howard, Howard Henry Kuttner, Clark Ashton Smith, Donald Wandrei, Frank Belknap Long, Robert Bloch, August Derleth e outros. Os seus membros non se limitaron a cartearse, como era común na época, senón que intercambiaron coñecementos e ideas para relatos e proxectos. Boa parte nunca se chegaron a coñecer entre eles e, con todo, os miles de cartas atopadas compoñen un fiel testemuño de todo o que estes autores se achegaron mutuamente.

Declive da cultura pulp

Do mesmo xeito que a febre polas revistas pulp aparecera tras un período de bonanza xeral e de alfabetización de toda a cidadanía, mesmo a máis humilde, e que se mantivo logo do crack do 29 pola necesidade dunha ficción de tipo escapista, a Segunda Guerra Mundial deixou tras de si uns custos máis elevados para a produción de papel e, por tanto, o aumento dos prezos deste tipo de literatura. Así, no ano 1947, o aumento de custos levou a que *Weird Tales* supuxese un gasto para o lector de 20 centavos e, só dous anos despois, pasase a ter un prezo de 25 centavos. Toda a industria pulp entrou nun gran período de declive. En setembro

de 1954 *Short Stories* e *Weird Tales* imprimiron o seu último número no mes de setembro. Era a fin dunha era.

DOSE N° 3:
QUEN ERA H. P. LOVECRAFT?

A mística identificación de Lovecraft cos seus escenarios da Massachusetts rural e as antigas colonias de Salem, Marblehead e Providence, suxire un transcendentalismo paródico en que o espírito reside en todas as partes, agás, posibelmente, nos seres humanos

—JOYCE CAROL OATES

A primeira imaxe da que se ten constancia do pequeno Howard Phillips Lovecraft xa supón un documento moi descritivo arredor da orixe da súa personalidade adulta. Nesta fotografía, o bebé Howard aparece xunto aos seus pais vestido á maneira aristocrática habitual nos séculos XVI e até o XIX. Esta anécdota non tivese maior calado de non ser porque os seus pais non eran nin aristócratas, nin tampouco vivían neses tempos anteriores nos que a familia Lovecraft ? durante o século XV ? constituía toda unha institución, sendo respectados e venerados. Talvez ese monstro que perseguía a Winfield S.Lovecraft e, sobre todo, a Sarah Susan Phillips Lovecraft, fóra a primeira sombra, de entre moitas, que acompañaría ao xenial autor ao longo da súa existencia.

Infancia e vida escolar

O solitario de Providence gustaba, desde a súa tenra infancia, de perderse dentro dos confíns da súa pequena zona de confort en Rhode

Island. Segundo contou del o tradutor Rafael Llopis na introdución da quinta edición de *Los mitos de Cthulhu*, o neno Lovecraft penetraba en covas e arboredos, e non sería de estrañar que tamén visitase decotío o cemiterio de Swan Point no que os seus restos xacen actualmente. Considerado un neno prodixio desde a súa infancia, dise del que recitaba poesía con tan só tres anos e que comezou a escribir á idade de seis, en gran medida grazas á vasta biblioteca do seu querido avó, un empresario exitoso da época que viría substituír ao seu pai de final precoz e tráxico. En canto ao modo de aprendizaxe, a súa educación desenvolveuse entre interiores debido ás reservas da súa nai con respecto a que Lovecraft, sendo descendente de nobres, se mesturase con nenos que ela consideraba inferiores. Cando se revisan estes datos da súa máis tenra infancia, as pezas encaixan como nun quebracabezas. Non só foi illado dos seus iguais senón que ademais o seu proxenitor morreu nun hospital psiquiátrico por mor dunha neurosífilis. Non se sabe até que punto lle afectou a morte do seu pai pero, segundo contan, declarouse ateo á idade de cinco anos. Aínda por riba, o seu estado de saúde enfermizo e fráxil, combinado cunha falta de constancia, incitábao continuamente a abandonar as aulas. Así foi como, despois de só un ano acudindo, as abandonou á idade de nove anos. Non sería até os trece que regresaría, agora á escola pública local, para deixala novamente menos de tres anos despois. Durante este tempo en que si que estivo escolarizado, no entanto, tivo lugar un posíbel motivo para abandonar a escola porque, aínda que non crente declarado, si que era sabido o carácter supersticioso de Lovecraft. No seu segundo ano no colexio de secundaria Hope Street, o seu avó paterno, única figura masculina de referencia e que fora o seu grande apoio despois da morte do seu pai, faleceu provocando unha profunda conmoción en Lovecraft.

A pesar de que, desde ben pequeno, se afeccionara á química e á astronomía, era un negado para as matemáticas, o cal truncaría o seu desexo de converterse en astrónomo. Isto unido ao falecemento do seu avó supuxeron o golpe de graza.

Primeiros anos de escrita na adolescencia

Que deixase a escola outra vez constituía un abandono anunciado. Sucedeu en plena secundaria. A morte do seu avó mergulláralo nunha profunda depresión agudizada polos fracasos en diferentes materias, entre elas as mencionadas matemáticas, que truncaron para sempre o seu potencial futuro como astrónomo. Durante este tempo escribiu os seus primeiros relatos de mocidade. Neles nótase unha forte influencia de Edgar Allan Poe, a quen Howard admiraba enormemente. Proba diso é que estes textos posuían detalles propios dalgúns dos relatos máis famosos de Poe, como *O Corazón Delator*. Por desgraza, a súa autoesixencia extrema e perfeccionismo levouno a destruílos. Non serían os últimos da súa vida.

Foi nestes anos, entre 1913 e 1914 nos que Lovecraft descubriu a que sería a súa táboa de salvación para sempre: as revistas pulp. Foi, ademais, consciente de que existían outros moitos escritores que, como el, se sentían atraídos polo fantástico e o sobrenatural. Así é como se sentiu inspirado para crear a súa propia revista na pequena Providence, denominada *The Conservative*. Nela, Lovecraft non só envorcou algúns dos seus escritos, senón que tamén deu renda solta a toda a aprendizaxe adquirida durante a súa máis tenra infancia, inflamado de xenofobia e prexuizos. Curiosamente atraeu numerosos escritores da zona grazas a esta revista pero non tanto polos seus comentarios e manifestos racistas,

senón por unha narrativa que rozaba a erudición xa desde a súa adolescencia.

Foi así como comezou a cartearse con dúcias de artistas, mantendo relacións epistolares con eles. Estímase que devanditas cartas foron a causa pola que, durante estes anos, non escribise máis contos. Quedounos parte da súa produción epistolar, aínda que se estima que houbo máis de 120.000 misivas. Grazas a esta relación continuada, Lovecraft comezou a armarse de valor e desa seguridade nas súas capacidades da que carecera durante gran parte da súa vida. Así é como en 1919 animárono a publicar *Dagon* na revista pulp *The Vagrant* así como outros dezasete relatos en calidade de *ghost writer* ou escritor fantasma («negro literario» segundo a moi racista terminoloxía do ámbito hispano).

Así e todo, as desgrazas acompañarían a Lovecraft durante toda a súa vida e xustamente cando esta comezaba a tomar un rumbo claro, a súa nai morreu por mor dunha complicación nunha operación de vesícula deixándolle unha magra herdanza que o forzou a vivir nunhas condicións paupérrimas. Na súa correspondencia especificaba que tivera que sobrevivir a base de latas de xudías. Os seus relatos como escritor fantasma non lle achegaban o suficiente para vivir, mais negábase a traballar. Ese mesmo ano mudouse coas súas tías e o seu estado de ánimo recaeu nunha enfermidade nerviosa que o recluíu no fogar. Deixou de escribir durante un tempo mentres se debatía entre a necesidade de valerse por si propio e a aversión cara ao traballo, que consideraba unha ofensa ao avoengo nobre do que proviña. A destacar durante este tempo é a publicación de *Herbert West, Reanimator*, unha novela curta que foi levada ao cinema e que ten por argumento a resurrección a través da reanimación científica en clave de humor.

Foi nunha viaxe a Boston en 1921 cando coñeceu á que sería o seu motor e marcaría irremediabelmente a súa carreira: a súa futura esposa Sonia Greene, unha muller sete anos maior ca el, riseira e sociábel. O seu carácter mudou daquela (algúns aseguran que evolucionou), xa que o esquivo e tímido Lovecraft pasou de illarse na súa Providence natal a viaxar polos Estados Unidos. Apenas tres anos despois, un Lovecraft de 33 anos casaría con Sonia, de 41, nunha improbábel voda que desaprobaban as súas dúas tías. En troques, Lovecraft vía nela a única muller que o bicara e que se interesara por el física e emocionalmente. 1923 sería tamén o ano en que nacería o verdadeiro fogar das súas obras: a revista *Weird Tales*, posibelmente o mellor de pulp de literatura fantástica e ciencia ficción da historia. Naceu ao grande, con importantes escritores entre os que se atopaban Ray Bradbury ou Robert E. Howard.

En 1924 Sonia e Howard mudáronse a Nova York. A literatura de Lovecraft xa se perfilara anteriormente co denominado modelo lovecraftiano, segundo o cal personaxes doctos facían descubrimentos que os levaban á morte ou á tolemia, así como con ese xeito barroco e tan pouco anglosaxón de escribir, dotado de miles de adxectivos e termos arcaicos. Así e todo, Nova York supuxo para el moito máis que o maior dos seus sufrimentos. Nel apareceron a cidade de Arkham, a Universidade de Miskatonic e o *Necronomicon*, un grimorio que soamente existiu na mente de Lovecraft e que, con todo, continúa a constituír unha procura para fans e seguidores do solitario de Providence. No *Necronomicon* supúñase que existían, entre outras moitas receitas, o método para resucitar un falecido. Ao longo das décadas a existencia do mesmo foi unha constante na literatura e entre os lectores, chegando algunhas grandes figuras como Borges a redactar e

incluir unha ficha do mesmo na Biblioteca Nacional de Bos Aires. Até aí chegou a lenda.

Durante os primeiros dous anos de matrimonio con Sonia, Lovecraft foi feliz aínda que continuaba sen traballar e era ela a que se encargaba das finanzas. Ademais a súa xenofobia ía incrementándose debido a que o seu lugar de residencia, o barrio de Red Hook, na área de Brooklyn, que era un dos poucos nos que podía permitirse vivir a parella, conformaba un crisol de culturas, sendo o fogar dos inmigrantes que chegaban en busca de novas oportunidades. Despois dunha grande insistencia e en vista de que medraba nel o odio cara a eses estranxeiros que estaban a lograr crecer nas súas carreiras mentres que el continuaba estancado e sen traballo, accedeu por petición de Sonia e de varios amigos escritores a enviar algúns relatos á revista *Weird Tales*. Concretamente entregou cinco e todos eles foron aceptados. Este sería o comezo dunha relación vitalicia entre este recompilatorio de textos e o autor.

Pero ese mesmo ano Sonia tería que marchar a Cleveland por traballo. A súa tenda de chapeus crebara e necesitaba o diñeiro. Ese foi o instante en que o medorento Lovecraft quedou absolutamente só nun barrio non grato para a súa ideoloxía ultraconservadora inducida polo descoñecemento. Tamén supuxo a etapa en que se comezaron a se fraguar moitos dos monstros que o atormentaban e que, segundo palabras de Michel Houellebecq, escritor do ensaio *H.P. Lovecraft: Contre le monde, contre la vie* ('H. P. Lovecraft, contra o mundo, contra a vida'), podían ser un reflexo da ambigüidade que sentía consigo mesmo desde a infancia, nesa infancia en que a súa nai dera a entender en numerosas ocasións que el era o contrario a agraciado. Esa autoimaxe fainos

preguntarnos se os monstros e terrores do solitario de Providence non serían un reflexo do que el sentía cara a si mesmo.

Os monstros que o asexaban en Nova York con formas humanas de ducias de países estranxeiros, levárono de volta a Providence en 1927, ao mesmo ritmo que se distanciaba de Sonia definitivamente, xa que apenas se vían. El non podía mantela e sentía que fracasara como esposo. As súas tías atopáronlle unha casa na que se recluíu novamente e, desta volta, co temor por parte dos seus amigos por correspondencia de que volveuse sufrir unha enfermidade nerviosa que o conducise á mesma institución na que faleceran os seus pais. Non foi así. En 1928 escribiu *A chamada de Cthulhu* que, aínda que foi rexeitada en primeira instancia polo seu editor, aceptouse en segunda oportunidade en *Weird Tales*. Por mor disto, a vida de Lovecraft deu un novo xiro e mesmo se volveu máis tolerante coa inmigración, especialmente cos residentes en Providence, onde realizaba rutas guiadas.

E, entón, chegou o crack do 29 e a Gran Depresión. Mentres continuaba escribindo e mantiña as súas relacións de amizade por correspondencia, Lovecraft comezou a mostrar o seu apoio ao socialismo moderado e a Roosevelt. A aparente calma retornou á tormenta en 1932 cando a morte dunha das súas tías forzouno a mudarse coa señora Clark, a súa outra tía, a un minúsculo cuarto de alugueiro. En xuño de 1936 falece Robert E. Howard, o seu grande amigo na sombra ao cal nunca coñecera en persoa. Isto cáusalle unha gran dor e combínase cos seus problemas, xa antigos, vinculados á desnutrición, un sistema gastrointestinal desequilibrado e a súa natural tendencia cara ás actitudes neuróticas e o nerviosismo. En 1937 diagnosticáronlle cancro intestinal con agravantes, apenas uns meses antes do seu falecemento. Segundo aparece na lápida erixida polos seus fans, pódese

ler actualmente nela *I am Providence* ('Eu son Providence'), unha frase extraída dunha dos miles de cartas que supuxeran o nacemento deste xenio do sobrenatural e do terror cósmico. Nin o propio Lovecraft puido imaxinar no seu denso imaxinario que cen anos despois da súa morte, se convertería nun escritor de tanta fama, creador de mundos que apareceron en todos os formatos da cultura pop e que aínda hoxe continúan aterrorizando as novas xeracións.

DOSE N°4:
HOUBO VIDA ANTES DO SOLITARIO.
OS ALICERCES DO TERROR CÓSMICO.

O bviamente, non existen autores nin obras completamente orixinais, senón que toda manifestación artística se debe a unha mestura entre o xenio propio da mente creadora e a todas as influencias pasadas e presentes. Neste caso, malia o xenio indubidábel de Lovecraft, que o converteu nun dos piares fundamentais da literatura do século XX, tamén se deben poñer en valor os alicerces da súa obra.

Dedicaremos outro capítulo deste ensaio a falar das influencias coetáneas, pois o chamado «Círculo de Lovecraft» merece un apartado de seu. Por tanto, é hora de botar a vista atrás e descubrir cales foron as grandes figuras que inspiraron o terror materialista do Solitario de Providence.

Para un coñecemento profundo desta materia, recomendamos encarecidamente a lectura de *O terror sobrenatural na literatura* (volume IX na Biblioteca Lovecraft de Urco Editora), ensaio magnífico onde dá un repaso á historia da narrativa do sobrenatural e onde se nota ás claras a súa devoción por determinadas figuras que leu desde a infancia. Este ensaio tamén ten un valor engadido, que é a longa lista de mulleres que cita Lovecraft como grandes autoras do xénero, moitas delas esquecidas, e cuxa obra merece, sen dúbida, unha nova posta en valor na actualidade, igual que foi acontecendo nas últimas décadas con determinados homes.

Posto que a lista que alicerza o universo de Lovecraft pode tender case ao infinito, por afán didáctico centrarémonos nas figuras máis

sobranceiras e accesíbeis, de xeito que quen lea estas liñas, sexa por curiosidade ou por interese no campo educativo, poida chegar con facilidade aos textos dos aquí mencionados.

EDGAR ALLAN POE (1809-1849)

De entre todos os integrantes da lista, este merece sen dúbida o primeiro posto. De feito, no ensaio de Lovecraft citado máis arriba, é o único autor que ten un capítulo enteiro dedicado.

Nativo tamén de Nova Inglaterra, concretamente de Boston, Massachusetts, Poe foi a inspiración dos primeiros relatos do Solitario de Providence e a fonte primaria do seu amor polo macabro. A profunda revisión do xénero sobrenatural que acomete Poe, cun coidado extremo da lingua xunto cun abandono dos antigos clixés do xénero para internarse nos eidos do plausíbel e mesmo do racional, fixo del o primeiro alicerce para un Lovecraft que comezaba a desenvolver o seu pensamento materialista a través da literatura terrorífica.

Menciona o de Providence en máis dunha ocasión a súa admiración por *A caída da Casa Usher*, por exemplo. Malia que é evidente que esta influencia do terror gótico de Poe é máis patente nos relatos de corte macabro dun Lovecraft mozo, esta continúa sen dúbida ao longo dos anos, chegando mesmo a citar en *Nas montañas da loucura*, unha das súas últimas obras, a descrición das paisaxes antárticas de *A narración de Arthur Gordon Pym*.

WILLIAM HOPE-HODGSON (1877-1918)

Este autor inglés é coñecido especialmente pola súa novela *A casa no confín*, publicada en galego por Urco Editora, que é quizais a obra que

máis influencia tivo en Lovecraft. Nela colle o clixé do xénero de «Casa Maldita», dálle a volta e estírao até o infinito, ou máis ben até a fin do Universo, que é o momento ao que chega o protagonista cando ve que o tempo se vai acelerando paulatinamente. Os terrores corpóreos, os outros planos da realidade, o tempo en si mesmo como entidade aterrecedora, todos estes elementos aparecerán en Lovecraft de xeito transversal ao longo de toda a súa obra.

Hai que destacar tamén que Hodgson traballou na mariña mercante durante anos, e froito da súa experiencia escribiu magníficos relatos de terror náutico así como novelas de horror mariño, como *Os botes de Glen Carrig*, publicada tamén en galego por Urco Editora. Se cadra foi aquí onde Lovecraft encontrou grandes recursos para plasmar sobre o papel a súa ben coñecida talasofobia.

LORD DUNSANY (1878-1957)

Malia que o separaban del poucos anos de idade, Lovecraft foi un enorme admirador de Edward John Moreton Drax Plunkett, XVIII Barón de Dunsany. No fondo, este nobre irlandés encarnaba todo o que para o de Providence era admirábel (nobre, anglosaxón, intelectual, con inclinación ás artes e cunha grande sensibilidade para o sobrenatural). Os seus relatos do ciclo de Pegāna, as súas descrições do onírico e de entidades caprichosas de grande poder, foron unha influencia definitiva no que os críticos viñeron en chamar Ciclo do Soño de Lovecraft, que comprende unha serie de relatos ambientados nun mundo alén da vixilia, xunto coa novela *A procura soñada de Kadath a descoñecida*.

O Lovecraft dos anos 10 e os primeiros 20 imita o ton poético de Dunsany, as súas descrições ricas e o seu gusto polas paisaxes

imposíbeis e imaxinarias, mais tamén toma del conceptos como o pasado insondábel ou a existencia de deidades físicas que son caprichosas e xogan cos humanos.

ARTHUR MACHEN (1863-1947)

Este autor galés é outro dos alicerces no terror lovecraftiano. Tanto é así que as pegadas de *O gran deus Pan* (publicado en galego por Urco Editora) pódense observar en moitas das súas obras e especialmente en *O horror de Dunwich*, un dos grandes relatos do ciclo de Cthulhu. Del toma esa querencia polas paisaxes agrestes e abandonadas, onde os seres humanos non penetraron desde hai séculos, pero nas que aínda se poden observar vellas ruínas do que noutro tempo foron lugares de culto. Mais arredor deses puntos aínda moran as antigas entidades, que non son deuses espirituais, senón criaturas de carne e óso que máis tarde pasaron ao mundo do mito.

Os santuarios dos antigos deuses pagáns dos romanos son relativamente recorrentes nos relatos de Lovecraft dos anos 20, por exemplo, cando empregaba os escenarios das Illas Británicas como pano de fondo para as súas historias. Máis tarde, estes círculos de pedra medio esquecidos pasarán a aparecer nos cumios que se erguen tras a escura Arkham, ou no profundo dos bosques de Maine, atribuídos a cultos perdidos dos nativos americanos.

ALGERNON BLACKWOOD (1869-1951).

Igual que Machen, Blackwood é un magnífico paisaxista do salvaxe e o descoñecido, escenarios perfectos onde situar a morada de entidades diabólicas. Tampouco son deuses ao uso os que asoman tras das páxinas

de Blackwood, senón criaturas de carne e óso, moitas veces convertidas en mitos por parte dos atemorizados humanos que moran nas proximidades.

Lovecraft non ten máis que boas palabras para *Os salgueiros*, obra que considerou unha das mellores pezas da narrativa de terror inglesa, e para *O Wendigo*, cuxa criatura protagonista, curiosamente, pasou a formar parte dos Mitos de Cthulhu da man de August Derleth, quen o relacionou coa divindade Ithaqua.

BRAM STOKER (1847-1912)

A lista dos «grandes» non podería estar completa sen Stoker, o novelista irlandés coñecido mundialmente polo seu *Dracula*, de 1897, que deu forma definitiva ao moderno mito do vampiro, que Lovecraft utilizou en relatos como *A casa maldita*, por exemplo, mais neste caso dándolle unha viraxe de corte científico.

En *O terror sobrenatural na literatura*, Lovecraft menciona outra obra non tan coñecida de Stoker, *A gorida do verme branco* (publicada en galego por Urco Editora) e, malia criticar determinados aspectos formais (é certo que Stoker non era nin moito menos un autor perfeccionista), manifesta a súa admiración polo tratamento da criatura que mora en Diana's Grove. Aparecen aquí outra vez eses elementos que tanto admiraba tamén de Machen: o pasado pagán romano, as ruínas sobre as que ás veces se edificaron mansións modernas e as criaturas físicas e palpábeis (e por iso moito máis aterrecedoras), que poden morar neses recunchos escuros do mundo.



Esta lista, como se comentaba máis arriba, está incompleta. Para aquelas persoas curiosas, existe gran cantidade de información na rede, ademais da que se pode tirar do citado ensaio *O terror sobrenatural na literatura*. Para quen ache en falta nomes como Clark Ashton Smith ou Robert E. Howard, todo chegará ao seu tempo, pois dedicaremos un apartado máis adiante ás influencias coetáneas. E alén das coetáneas, como feche desta colección de artigos, falaremos tanto daquelas obras e autores ás que Lovecraft alicerzou como do xeito en que a cultura pop desenvolvida a posteriori arredor dos Mitos de Cthulhu acabou por transformalos, así como a percepción do público pois, como ente vivo que é un corpus literario, este nunca deixa de estar suxeito á reinterpretación e á influencia que sobre el exerce todo o que se fixo máis tarde.

DOSE N°5:
A ANÁLISE SIMPLISTA DAS TRES ETAPAS

O tratamento da evolución literaria dun autor non se pode tomar ao tolo, debido a que non se trata dunha categoría deseñada por el mesmo, senón que, en todo caso, resulta dunha interpretación erudita, dun intento por organizar a vasta obra que sobrevive ao escritor. Neste caso non nos achamos ante unha excepción e moitos son os que trataron de compartimentar as novelas e relatos de H. P. Lovecraft con maior ou menor éxito. Talvez de entre todas elas, a categoría máis coñecida e estendida entre os estudosos do escritor sexa a que divide a súa arte en tres ciclos ben definidos en orde cronolóxica.

División en tres etapas da obra lovecraftiana

1-Etapa gótica ou de contos macabros (1905-1920), que se caracteriza por unha forte influencia dos principais autores que lera Lovecraft na súa infancia e mocidade. Destaca a enorme influencia de Edgar Allan Poe e, en xeral, débese destacar que inclúe os elementos clásicos do terror en case todos os seus relatos. Entre eles os castelos tétricos, os pantanos e a noite. Aínda así, noutros xa se albisca a tendencia cara ao terror cósmico e científico. Tamén se comeza a trazar a mitoloxía que alcanzaría o seu apoxeo no Ciclo de Cthulhu. Nesta etapa inscríbense obras como *A transición de Juan Romero*, *Alén do muro do sono*, *A tumba*, *A declaración de Randolph Carter*, *A árbore*, *Nyarlathept* ou *Ou ancián terríbel*.

2-Etapa onírica ou ciclo do sono (1920-1927), na que se destacan outras influencias, agora por parte de Lord Dunsany que, por certo, non só inspiraría a obra de Lovecraft senón que tamén constituiría un factor determinante no desenvolvemento dos relatos e contos doutros grandes escritores como J.R.R Tolkien, Jorge Luis Borges ou Arthur C. Clarke. É por iso que a bruxaría, as tradicións e a mitoloxía van impregnando paulatinamente a literatura do solitario de Providence. Sobre Dunsany, o propio Lovecraft escribiu nunha misiva que «a súa rica linguaxe, o seu punto de vista cósmico, o seu remoto mundo de ilusión e o seu exquisito sentido do fantástico, todo me atrae máis que calquera outra cousa na literatura moderna». A temática das historias vira, obviamente, arredor das terras do sono nas que as descrições profusas en detalles se transforman no propio argumento. Dalgunha maneira despéganse do gótico, o macabro e terrorífico da etapa previa. Preséntanse nun mundo paralelo en que as normas, diferentes ás da vixilia, rexeitan tanto o tempo como a causalidade. Este cosmos particular é a principal variante con respecto á etapa precedente pero, con todo, o ciclo posterior, o de Cthulhu conta con obras como *O fado que alcanzou Sarnath* que ben poderían inscribirse nesta etapa lovecraftiana. Por todo isto resulta tan terriblemente difícil facer un corte limpo entre etapa e etapa. Os títulos tradicionalmente considerados do ciclo do sono son *Polaris* (1918), *A nave branca* (1919), *Os gatos de Ulthar* (1920), *Ex Oblivione* (1920), *A procura de Iranon* (1921), *Os deuses outros* (1921), *Hypnos* (1922), *O que trae a lúa* (1922), *A estraña casa alta na néboa* (1926), *A chave de prata* (1926), *Máis alá das portas da chave de prata* (1932).

3-Etapa ou ciclo de Cthulhu (1927 - en diante), en que os relatos profundan definitivamente no terror materialista de corte científico. Algúns biógrafos destacan a influencia de Arthur Machen durante esta

época, aínda que se trata dunha aseveración bastante discutíbel se se ten en conta que a maioría das influencias do autor se sublimaron durante as dúas etapas anteriores. A destacar desta etapa son os elementos da mitoloxía lovecraftiana, xa desenvolvidos moitos deles en etapas anteriores.

Categorización en cinco ciclos

Aínda que é certo que a anterior é a división por etapas máis común, existen algúns escritores admiradores de Lovecraft que identificaron até cinco ciclos: o ciclo onírico culminado por *A nave branca*, o ciclo de Nova Inglaterra, o ciclo de civilizacións perdidas con *As montañas da loucura* ou *A cidade sen nome*, o ciclo de Randolph Carter en que os deuses primixenios aparecen en todo o seu esplendor e, por último, o ciclo dos mitos de Cthulhu.

Unha alternativa transversal e non cronolóxica para organizar a obra de Lovecraft

Como sucede con todo esforzo academicista por organizar a obra dun autor xa falecido, acontece que a miúdo se tende a realizar un «corte limpo» entre etapas para simplificar a ardua tarefa de compartimentar os relatos, novelas ou poesía dun escritor. Con todo, existe unha realidade na literatura lovecraftiana que impide que o lector poida entender esta obra realizando un tallo limpo. E é que a mitoloxía do solitario de Providence, a pesar de que se asimile cos ciclos do sonho ou de Cthulhu, non se entende sen o ciclo de contos macabros (a primeira etapa do autor). Tampouco é posíbel comprender a evolución do terror materialista ou do terror clásico cara ao terror cósmico e o terror

científico. A complexidade da obra de Howard débese entender dunha maneira transversal, cunha lectura lateral na cal o lector comprenda que os elementos, temáticas e escenarios lovecraftianos se retroalimentan entre etapas. Desta maneira, obterase unha visión global, libre de prexuízos e de limitacións académicas, obtendo así unha lectura poliédrica e dunha amplitude de miras que achegará o lector á evolución do autor.

DOSE Nº 6:
CAMAREIRO! UNHA DE TERROR CÓSMICO!

*A emoción máis antiga e máis intensa da humanidade é o medo,
e o máis antigo e máis intenso dos medos é o medo ao
descoñecido.*

— H.P. LOVECRAFT.
O terror sobrenatural na literatura

Asoa mención de H.P. Lovecraft implica ter que penetrar no terror cósmico. Este cosmicismo incluía certos principios ou normas literarias como a non existencia dunha presenza divina, o intergalático e conceptos tales como a equiparación en importancia entre o ser humano e o máis ínfimo dos seres vivos do planeta. No solitario de Providence, o terror cósmico materialízase definitivamente cos famosos Mitos de Cthulhu ou Ciclo de Cthulhu aínda que esta tendencia comezou a fraguarse nos seus primeiros escritos.

Baleiro existencial

O tema do baleiro existencial, da futilidade da existencia humana faise un oco en toda a literatura de Lovecraft e o certo é que, tal como enunciaria décadas despois o divulgador científico Carl Sagan: «O universo non foi feito a medida do ser humano; tampouco lle é hostil. É indiferente». O de Nova Inglaterra mantivo esta postura ao longo de toda a súa obra deixando ben claro que a humanidade dispuña do mesmo poder no cosmos que unha bacteria. Ese era o grao de (escaso)

protagonismo que para Howard tiña o ser humano no universo. Esta visión cosmogónica e humana identificábase coa súa ausencia de crenzas relixiosas xa que el se manifestaba como abertamente ateo.

Terror materialista-mecanicista

Os contos e relatos lovecraftianos parten sempre de escenarios comúns, destacando a súa Nova Inglaterra natal. Porén, o que realmente converte o terror creado polo autor en excepcional é que a localización real non ten demasiado interese, xa que nos seus escritos combínanse todas as posibilidades universais: realidades ocultas, planos paralelos, viaxes astrais ou o poder do onírico.

Terror Científico

A base da súa literatura, que foi inspirada por autores como Edgar Allan Poe, Algernon Blackwood ou Lord Dunsany, estaba inzada de elementos sobrenaturais, humanos, mitolóxicos e extraterrestres. Baséase en gran medida no cosmicismo, que xurde da filosofía que indica que a vida ordinaria humana é insignificante en comparación cos inmensos misterios que esconde o universo. Todo isto culmina no denominado terror cósmico, que ten como principal protagonista o medo ao descoñecido e non só iso, senón que o horror se encadra no descoñecemento inherente á natureza humana, que nunca será capaz de superar esa barreira entre o saber universal e a limitada cotidianidade.

Os elementos do terror lovecraftiano

Existen tres características diferenciadoras do terror cósmico con respecto a outros subxéneros: un medo irracional a enfrontarnos a aqueles fenómenos que se escapan á nosa comprensión, o horror xorde por mor de descubrimentos inquietantes e a fusión da ciencia ficción co naturalismo. A obra lovecraftiana profunda na ciencia, na descrición naturalista e no horror materialista para obter o caldo de cultivo adecuado que dá pé a toda a súa mitoloxía, impregnada de libros que ocultan segredos terribes (como o *Necronomicon*) ou de horripilantes deidades ás que lles somos profundamente indiferentes (Cthulhu, Nyalathotep...).

- Misantrópía, anti-antropocentrismo: A cuestión de se estamos sós no universo non é así para Lovecraft para quen a humanidade non importa máis que calquera ente inferior.
- O tacto e a abominación como elemento de terror: Sustancias xelatinosas, de tacto desagradábel, que xeran horror só con entrar en contacto con elas, que non son humanas... Este tema recorrente a toda a súa obra é unha das características máis básicas do terror cósmico.
- Estilo recargado: H.P Lovecraft sentía unha amargura constante por non vivir a época vitoriana, en gran medida porque os seus predecesores formaran parte dunha nobreza xa perdida. Esa nostalxia do pasado materialízase nunha obra barroca, ateigada de frases que desafían os propios estándares da escrita anglosaxoa do século XX.
- Os protagonistas lovecraftianos: Na obra de Lovecraft practicamente todos os personaxes principais son investigadores aos que a curiosidade os leva a descubrimentos que conducen á tolemia ou á morte.

- Incerteza: Ningún personaxe de Lovecraft chega xamais a comprender o global dos coñecementos que investiga. De feito, a perda da cordura é recorrente. Tamén a preservación de certos misterios, que tampouco se lle revelan ao lector. Este resulta un escenario ideal para a creación de lendas urbanas arredor da obra de Lovecraft e de aí a inxente cantidade de hipóteses con respecto á existencia do ficticio *Necronomicon*.

DOSE Nº 7:
VECTORES, LIÑAS E TEMAS

O creador do subxénero do terror cósmico ou terror lovecraftiano non só se caracterizaba por uns trazos de identidade estilística, senón que ademais se perfilaban nel certas obsesións que darían lugar ás temáticas máis usadas nos seus relatos. E é que se os seus personaxes principais sempre se describían como investigadores e científicos que terminaban sendo arrastrados á tolemia ou á propia morte debido á súa curiosidade, por parte de forzas descoñecidas que acababan coa súa cordura. Os temas non podían contar cunha menor reincidencia en certos lugares comúns que serían os que darían forma a ese halo místico que envolve o terrorífico elenco de bestas, lugares encantados e documentos misteriosos que se repiten continuamente na súa obra creando unha mitoloxía que sobreviviu até os nosos días.

Misterio extraterreal

Segundo a narrativa lovecraftiana, a temática dos deuses «máis antigos que o tempo», que existían desde moito antes que a humanidade, podería referirse inequivocamente a un desexo por parte do autor de plasmar ese medo ao descoñecido, ao que é superior ao ser humano e no que non ten ningún poder. Do mesmo xeito, non podemos esquecer que os seus deuses primixenios non son, de ningún xeito, fantasmas ou entes sobrenaturais de seu, senón que proveñen dunha era anterior á da humanidade deixando evidencia do terror materialista ao que tende o escritor.

Terror atávico

Denomínase atavismo ao conxunto de ideas ou formas de comportamento propias do pasado ou, nun sentido biolóxico (ao que alude Lovecraft) a un fenómeno de herdanza discontinua, polo cal un descendente presenta caracteres xenéticos dun antepasado aínda que as xeracións intermedias non presentasen devanditos trazos. Trasladado ao ideario literario do autor atopámonos co axioma de que os descendentes dunha mesma liña de sangue son incapaces de non verse envoltos nunha especie de memoria familiar, que inclúe aquelas accións negativas levadas a cabo por un antepasado. A culpabilidade supón a clave para entender o terror lovecraftiano.

Fatum

Existe algo máis terrorífico que non ser dono do propio destino? En pleno século XXI resúltanos, cando menos, inxenuo crer que unha organización oculta nos dirixe cara a un futuro xa prefixado. Con todo, conforma unha das liñas temáticas máis prolíficas do autor.

Coñecemento prohibido

Na obra de Lovecraft, a ruptura coa cordura sempre ten lugar cando se descobre moito máis do que o protagonista é capaz de asimilar dunha maneira racional. O autor válese desta incapacidade dos seus personaxes para asimilar a enormidade do coñecemento.

Racismo

Agás nalgúns relatos do final da súa obra, cando abandonou os seus pensamentos ligados á supremacía branca e abrazou o pensamento democrático (xa moi avanzada a década dos 30), Lovecraft sempre resultou un autor incómodo e moi polémico debido á profusión de elementos racistas na súa obra. Para el, a raza branca era o máximo da elevación a nivel intelectual e físico. En contraposición a isto, atopábanse os non europeos, os de etnia escura, clase baixa ou racialmente «impura».

Civilización versus barbarismo

Seguindo esas liñas racistas e atávicas que conforman dúas das temáticas típicas de Lovecraft, os elementos bárbaros e primitivos opóñense ao concepto que o solitario de Providence tiña do que era civilización (persoas de raza branca, de alto avoengo e europeas).

Onirismo

Resulta curioso que Lovecraft escribise tal cantidade de relatos baseados no onírico cando detestaba profundamente a un Sigmund Freud do que lera practicamente cada ensaio, incluíndo *A interpretación dos sonhos*. Non sucedeu o mesmo con Gustav Jung, a quen cita literalmente (e sen atribución) en varios dos seus relatos e polo que se sabe que sentía unha grande admiración.

A Teoría da Relatividade

A devoción que Lovecraft sentía cara aos avances científicos levouno, primeiro, a detestar a figura de Einstein en 1923, cando enviou unha

misiva aos seus colegas desdeñando a teoría do físico como se dunha aberración se tratase e, despois, a reverencialo en 1929 cando aceptou que o xenio da relatividade dera no albo. Posteriormente aparecería esta teoría, de feito, en moitos dos seus relatos como *O que murmura na escuridade* ou *Nas montañas da loucura*.

DOSE N°8:
TERREO ENLAMADO. A IDEOLOXÍA DE H.P. LOVECRAFT

As miñas opinións sobre temas políticos e económicos mudaron moito cara á esquerda nos últimos anos, até o punto en que podería dicirse que son definitivamente socialista por principios.

— H.P. LOVECRAFT

Carta a George Weisse do 3 de febreiro de 1937

Se a obra do Solitario de Providence é complexa de seu, a súa ideoloxía non o é menos, pois a fin de contas é o que subxace a toda a súa produción literaria e epistolar.

Partiremos para esta breve análise de dous vectores principais, que denominaremos «vector inmóbil» e «vector móbil», sendo o primeiro aquel conxunto de ideas que non mudan ao longo da súa vida, máis próximas a unha filosofía, e o segundo, a serie de cuestións máis prácticas arredor do mundo, que si sofren unha transformación notábel ao longo da súa traxectoria vital (política e ideoloxía racial, por exemplo).

I-O VECTOR INMÓBIL

Comentouse xa en apartados anteriores que, contra o que sería natural visto o lugar e a época en que naceu, o pequeno Lovecraft renunciou á relixión desde moi novo. Nun primeiro momento estudou e achegouse a distintos cultos considerados pagáns, especialmente aos relacionados

coa Roma e a Grecia clásicas, mais axiña acabou por descartalos tamén para declarar o seu absoluto ateísmo.

É aquí onde xorde o marco ideolóxico que manterá ao longo de toda a súa vida, unha filosofía única que enchoupa toda a súa obra literaria á que se veu en chamar «Cosmicismo».

Para definilo dun xeito conciso, o Cosmicismo sería unha derivación do Nihilismo, filtrado pola peneira da ciencia (especialmente da relatividade) e da tradición terrorífica de comezos do século XX. En primeiro lugar, elimínase a figura dun deus ou deuses que dan sentido ao universo e á existencia do ser humano. A partir de aí, tómase conciencia da insignificancia da nosa especie dentro dun cosmos vasto e a miúdo hostil. Se á enormidade deste cosmos se lle engade todo o que abren as leis da relatividade, este infinito pasa de ser oprimente a enlouquecedor para quen tenta pescudar demasiado (eis un dos temas recorrentes de Lovecraft).

Só queda un elemento para completar o conxunto, e este vén dado por precursores como Hodgson, Machen ou Dunsany. Certo é que non existe deus nin deuses que poñan orde e sentido no universo. Pero e se nese vasto infinito existen outras entidades? E se os humanos primitivos chamaron deidades ao que en realidade eran criaturas ou especies superiores chegadas doutros puntos da galaxia ou mesmo de dimensións paralelas?

Esta é a última lousa que fecha ese edificio de frío mecanicismo. Podemos chamarlles deuses, pero non poñen orde nin dan sentido. Algúns simplemente posúen vontades que foxen da nosa capacidade de comprensión. Outros, como a raza dos Antigos retratada en *Nas montañas da loucura*, erixiran as súas cidades na Antártida e baixo o mar nun tempo en que a Terra era erma e, fose por afán científico, fose por

divertimento, acabaron por crear a vida e como consecuencia o ser humano.

Que queda entón á humanidade? Ben pouco, a dicir verdade. Se cadra o mellor sexa pasar desapercibidos pola face da Terra e morrer para ser esquecidos, tanto como individuos como como especie. O propio Lovecraft avísanos en moitos dos seus relatos contra profundar demasiado no descoñecido. Os seus personaxes nunca volven dunha peza cando se trata de facer descubertas, pescudas ou exploracións. De feito, ou non volven ou ben rematan enlouquecendo.

Este é, probabelmente, un dos motivos máis importantes polos que a obra do Solitario de Providence foi sempre tan difícil de levar ao cinema comercial: non existen heroes ou heroínas de acción. Quen exploran as ruínas da Cidade sen Nome no deserto de Arabia, as grutas de pedras pintadas de Australia ou o que se estende alén das Montañas da Loucura na Antártida, non son Indiana Jones. Nunca hai un éxito rotundo, só morte e loucura. Non existen os finais felices, pois as aventuras de exploración só levan a descubrir unha parte de ese inmenso edificio nihilista-mecanicista que é o Cosmicismo.

Malia que con leves mudanzas froito da madurez, este vector ideolóxico é constante na obra de Lovecraft e funciona de xeito completamente independente á súa ideoloxía política. Se se quere facer unha análise profunda da súa filosofía a través da súa obra, mesmo é posíbel esquivar aspectos ben incómodos como o racismo, mais nunca ese Cosmicismo que o enchoupa todo.

2-O VECTOR MÓBIL

Como xa se comentou antes neste ensaio, Lovecraft naceu no seu dunha familia burguesa de Nova Inglaterra. A prematura morte do seu

pai deixoulle como única figura masculina o seu avó, Whipple Van Buren Phillips, un home de negocios que viviu sempre dacabalo da fortuna e a ruína. Whipple era o que se pode denominar o prototipo WASP (White Anglo Saxon Protestant), un grupo de persoas maioritario no nordeste de Estados Unidos a comezos do século XX, conservadores no eido político e liberais no económico, adscritos na súa meirande parte ao partido republicano.

O avó materno inculcou ao seu neto un profundo amor polas raíces culturais e raciais británicas, pola súa aristocracia fronte á crecente mudanza de roles propiciada pola revolución industrial. Tanto foi así que na súa xuventude funda e dirixe a revista *The Conservative*, onde escribe profusamente sobre as súas ideas arredor da política, a raza e a decadencia da humanidade provocada polo multiculturalismo.

Sepáran a H.P. Lovecraft do prototipo de WASP, no entanto, a súa intensa anglofilia (para el a Independencia dos EUA fora un erro) e un ateísmo declarado do que xa se falou máis arriba. Aboga por un goberno dos fortes e capacitados (isto é, aristócratas brancos e cultos) fronte ao conxunto da plebe.

Coa chegada da Primeira Guerra Mundial, séntese desconcertado polo enfrontamento entre Inglaterra e Alemaña, pois non se pode esquecer que o pansaxonismo do que era militante non deixa de pertencer á corrente máis ampla do panxermanismo. Así e todo acaba tomando partido despois da masacre do barco de pasaxeiros *Lusitania*, afundido por un U-20 alemán, e decide alistarse nas filas estadounidenses, intención que truncará a súa nai, que consegue que o declaren incapaz para o exército.

É precisamente despois da Gran Guerra cando comezan os seus coqueteos co fascismo. Segundo a súa visión, as democracias

amosáranse incapaces de xestionar un mundo en cambios. A inmigración ateigara as rúas de cidades como Nova York de xentes con outra cor de pel, outras culturas e outras linguas. Á súa vez, o anarquismo e o comunismo víanse como unha forte ameaza. Nese momento de tensión entre sistemas en que afloran os fascismos, o Solitario de Providence séntese identificado con esta nova proposta política, que propugna un goberno dos capaces, a pureza racial e a mirada cara a un pasado mellor e glorioso. O crack do 29, que arrastrou millóns de persoas á rúa e forzou a moitos ao roubo para se poderen sustentar, non fixo máis que convencelo definitivamente da necesidade de orde e dunha mirada atrás.

Porén, a chegada do New Deal en 1933 da man de Franklin D. Roosevelt fíxoo repensar as súas ideas e axiña comeza a se mostrar nas súas cartas como abertamente socialista.

É precisamente neste momento onde a súa obra toma un novo impulso e escribe as que probabelmente sexan as súas mellores novelas: *A sombra máis alá do tempo* e *Nas montañas da loucura*. Nelas tamén se nota un abandono do racismo en favor da comprensión polo estrño.

Na primeira delas descríbenos a «Gran Raza», unhas entidades capaces de proxectar as súas mentes a través do espazo-tempo para colonizaren formas de vida primitivas de distintos planetas e así expandirse polas estrelas e preservar os seus coñecementos. O noxo que sente o protagonista cando repara en que reside nun deses corpos estrños é só un efecto de shock inicial, que aos poucos se vai esvaecendo. Logo, na descrición do sistema político desta Gran Raza fálanos de que era algunha clase de «socialismo fascista». Malia que a expresión aínda segue a xerar controversia, a análise máis probábel sería un tipo de organización na que non existen clases sociais nin

propiedade privada, pero onde as decisións son tomadas por un grupo de mentes máis sabias.

En *Nas montañas da loucura*, o noxo ao descubrir os corpos dos Antigos tamén é produto dun shock inicial e mesmo o protagonista acaba por recoñecer que a masacre causada no seu campamento por estes entes non foi máis que froito do medo e o descoñecemento. Aos poucos, a medida que avanza a exploración da megalópole abandonada alén das montañas, os investigadores van admirando máis e máis a arte, a cultura e a ciencia desta raza de Antigos, até que chegando ao final, mesmo se compadecen da súa morte a mans das súas creacións, os terribes *shoggoths*. Quizais a pasaxe que mellor ilustra isto é a seguinte, do capítulo XI:

Pobre Lake, pobre Gedney... E pobres Antigos! Científicos até o final. Que fixeron eles que non fariamos nós no seu lugar? Santo Deus, que intelixencia e que tenacidade! Que maneira de se enfrontaren co incríbel, igual que aqueles parentes e antepasados seus que se enfrontaran tamén con cousas case igualmente estrañas! Animais radiados, plantas, monstros, sementes de estrelas, non sei que foran antes, pero agora eran humanos.

Este recoñecemento da empatía polo estraño, mesmo con entidades doutro planeta, revela o remate dunha virada ideolóxica que o levou da veneración do pasado aristocrático a se achegar aos fascismo e, finalmente, a abrazar un pensamento de esquerda, lonxe á fin do racismo que zumegan moitos dos seus textos.

DOSE N°9:
WITH A LITTLE HELP FROM MY FRIENDS.
O CÍRCULO DE LOVECRAFT

Xa se comentou con anterioridade a importancia das relacións epistolares de H.P. Lovecraft con outros escritores, artistas aos que maioritariamente nunca chegou a coñecer en persoa, pero cos que mantivo unha intensa comunicación, tal e como testemuñan as máis de cen mil misivas que se calculan escribiu o Solitario de Providence.

A meirande parte deste selecto grupo compartía tamén as páxinas de *Weird Tales* e entre os máis sobranceiros podemos mencionar nomes como o de Robert Bloch, August Derleth, Donald Wandrei, Henry Kuttner, Frank Belknap Long, Robert E. Howard e Clark Ashton Smith. Precisamente son estes dous últimos, Howard e Smith os que conforman con Lovecraft o chamado «triunvirato de *Weird Tales*», debido á enorme cantidade de portadas do pulp que coparon os seus relatos durante os primeiros anos da década de 1930.

O círculo de Lovecraft, no entanto, non era ningunha clase de club formal, senón máis ben un feixe de escritores que dalgún xeito orbitaron arredor da prominente figura do de Providence, con quen compartiron ideas, consellos e mesmo relatos non publicados.

Os alcumes

Non é en absoluto insólito que os artistas utilicen alcumes na súa correspondencia, máis aínda cando estes teñen certa relación co místico, o máxico ou o esotérico.

Os persoeiros máis importantes do Círculo de Lovecraft contaban con cadanseu, a seguir:

- Robert E. Howard era «Bob dúas pistolas», debido a que era texano e era seareiro do xénero western, no que tamén escribiu grandes relatos.
- Clark Ashton Smith era Klarkash-Ton (anagrama do seu nome), e que aparece en diversos relatos dos membros do círculo como sumo sacerdote de Atlantis.
- Frank Belknap Long era Belknapius, latinización do seu apelido.
- August Derleth era o Conde d'Erlette, que aparece como autor do grimorio *Cultes des Goules*, saído da imaxinación de Robert Bloch.
- Robert Bloch, á súa vez, era Bho-Blok, como anagrama de «Bob Bloch»
- Donald Wandrei era Melmoth, en referencia ao personaxe da mitoloxía irlandesa Melmoth, que Charles Maturin levou á novela en 1820 baixo o título *Melmoth o errante*.

O propio Lovecraft asinaba con diversos nomes, como Luveh-Kerapf (deformación de 'Lovecraft'), Ech-Pi-El (hache-pe-ele) ou Abdul Alhazred, autor do mítico *Necronomicon* e que á súa vez constitúe un xogo de palabras: Alhazred > All-has-read ('o que leu todo').

O desenvolvemento dos «mitos»

Todos eles contribuíron a facer medrar o corpus caótico que a día de hoxe podemos denominar os Mitos de Cthulhu, utilizando ambientacións dos demais, citando personaxes ou creando novas deidades e grimorios, mencionados tamén en relatos de Lovecraft. Así

por exemplo, o deus Tsathoggua e o *Libro de Eibon* proceden orixinalmente da mente de Clark Ashton Smith. O *Unaussprechlichen Kulten* de Von Junzt, é en realidade unha creación de Bob Howard, que aparece por primeira vez no seu magnífico *A pedra negra*. Os cans de Tíndalos, seres que habitan os ángulos do tempo e que Lovecraft menciona en *O que murmura na escuridade*, son obra de F.B. Long. O moi maldito *Cultes des Goules*, como se comentou máis arriba, é obra de August Derleth.

Poderíamos seguir, pois a lista é extensa, case interminábel, mais abonden estes exemplos para facerse unha idea das redes que foron tecendo entre eles. Todo este corpus foi o que despois quixo sistematizar August Derleth desde a súa editorial Arkham House e constitúe o celme do que a día de hoxe se coñece como o Universo de Cthulhu, empregado en banda deseñada, literatura, xogos de rol, videoxogos e un longo etcétera.

A filosofía do común

Se cadra isto non sería máis que unha curiosidade que non merecería nin sequera unha sección neste libro, de non ser pola filosofía que está detrás de todo.

No mundo da literatura e das artes en xeral estamos afeitos ás demandas por plaxio, á defensa férrea da propiedade intelectual e a un celo se cabe enfermizo respecto do que cada quen considera «seu». A premisa da propiedade intelectual é bastante estraña de seu, pois non contempla que toda obra ten un contexto e o resultado do proceso da escrita non é máis que a sublimación dunha serie de lecturas e,

habitualmente, do traballo de revisión e edición por parte de terceiras persoas.

Desta maneira, o proceder de Lovecraft cos seus colegas pode considerarse un digno precursor da filosofía do Copyleft, das licenzas abertas e do Software Libre. O de Providence non só non velaba polas súas creacións, senón que animaba os seus colegas epistolares a que tomasen empréstado, transformasen e achegasen elementos. Desta maneira, resulta difícil falar dun universo lovecraftiano puro, pois desde o comezo a «contaminación» (bendita contaminación, por outra banda) é constante, consciente e premeditada. Mesmo nalgúns casos chegouse a producir non só un empréstemo de elementos, senón un verdadeiro diálogo de relatos, como é o caso da triloxía iniciada por Robert Bloch con *The Shambler from de Stars* ('O vampiro das estrelas'), de 1935, ao que Lovecraft «contesta» un ano máis tarde con *The Haunter of the Dark* ('O que asexo na escuridade'), protagonizado polo alter ego de Bloch 'Robert Blake'. Finalmente Bloch fecharía o círculo con *The Shadow from the Steeple* ('A sombra do campanario') en 1950, xa logo da morte de Lovecraft.

O legado

A morte do mestre foi un durísimo golpe para o Círculo, igual que o fora pouco antes o suicidio de Robert E. Howard. Chegado este punto e sendo consciente de que o pasamento do Solitario supuña a fin dunha era, Donald Wandrei e August Derleth deciden dar un paso para salvagardar non só o legado de Lovecraft, senón tamén o recordo daquela rede de libre intercambio de ideas que tantos froitos dera. É baixo esta premisa coa que fundan, no ano 1939, a editorial Arkham House, domiciliada en Sauk City, Wisconsin. O propio nome era xa de

seu unha declaración de intencións, pois Arkham, inspirada en Salem, é a cidade ficticia da Nova Inglaterra lovecraftiana que é o epicentro das súas mellores historias.

Foi nas páxinas de Arkham House onde as historias de H.P. Lovecraft se imprimiron por primeira vez en formato libro, fóra do papel barato dos pulps. E neste panteón erixido en honra daquel Abdul que todo lera non deixaron o mestre só, senón que ano tras ano alternáronse as recompilacións de Lovecraft coas dos seus apóstolos Robert E. Howard, Clark Ashton Smith, August Derleth, Donald Wandrei, Robert Bloch, Frank Belknap Long, Algernon Blackwood e tamén coas creacións de moitos outros que, malia non viviren a «primeira idade» da fantasía lovecraftiana (denominémola «era do pulp», por exemplo), si fixeron as súas achegas na «era de Arkham House».

Dalgún xeito estraño, August Derleth e Donald Wandrei salvaron para a posteridade o legado do mestre, a tempo que o primeiro acometía un traballo de sistematización dos mitos, cando menos cuestionábel. Grazas e por culpa del, moitos dos elementos dos Mitos pasaron a popularizarse en medios tan diversos como o audiovisual ou os xogos e, por ende, a protexerse con patentes, rompendo así dalgún xeito esa filosofía do común que fixo grande a Lovecraft. Porén, a intensidade coa que latexan desde o pasado é quen de rachar calquera atadura e continúa a inspirar, esperemos que durante moito tempo, novas mentes creativas que se comunican con eles a través das décadas e os séculos por vir.

DOSE Nº10:
A SOMBRA QUE SE ESTIRA CARA AO FUTURO

O de Lovecraft non é o primeiro caso de artista que morre pobre e acaba entronizado décadas despois do seu pasamento. Por desgraza, tampouco será o último.

Abonda con facer unha procura sinxela na Internet para encontrar unha inmensa serie de escritores, cineastas, músicos ou artistas de todo tipo que se recoñeceron influídos polo mestre. Por iso, decidimos descartar un enfoque completo desa clase para este capítulo. Por unha banda sería demasiado extenso e por outra repetiría unha información ben visíbel e detallada a un clic de distancia.

Centrarémonos, daquela, en determinados aspectos «curiosos» analizados a través de determinados bloques de contido. Trátase dunha aproximación heterodoxa, abofé, pero consideramos que máis útil á hora de espertar o interese de quen está a ler este ensaio ou da docente que queira preparar unha aula sobre o tema.

O TERROR MATERIALISTA

Se ben xa se falou de que Lovecraft non foi o primeiro e de que tamén estivo rodeado da súa cohorte de escritores que traballaron no xénero, resulta indiscutíbel que foi el quen deu forma e impulso definitivos ao xénero de cara a proxectalos á posteridade.

O terror materialista, cósmico, nihilista, mecanicista, relativista etc. é o rei dos terrores da modernidade. Certo que as historias de fantasmas ao estilo decimonónico seguen a ter o seu aquel, como non, pero o primeiro supéraos en cantidade e demostrou moita maior versatilidade

ao longo das décadas. Stephen King, por exemplo, é un dos grandes exemplos, se cadra o terceiro «grandísimo» escritor de terror, logo de Poe e Lovecraft, oriundo tamén de Nova Inglaterra (algo terá esa terra). No caso de King, por exemplo, toma o legado do mestre e expándeo cara a un terror de carácter máis social e, polo tanto, máis efectivo aínda.

Se nos mergullamos no eido do cinema, Guillermo del Toro, director máis que coñecido e recoñecido fan de Lovecraft, utiliza esta clase de terror dunha maneira maxistral en películas como *El laberinto del Fauno* ou *Hellboy* (esta última baseada na novela gráfica do magnífico Mike Mignola). Mesmo cando trata cuestións como o ceo e o inferno, estes aparecen como outros planos da realidade aos que se pode acceder por medio de determinados ritos mesturados con artellos científicos. Os demos non son xa a encarnación do mal, opostos aos anxos salvadores de Deus, senón unhas criaturas de carne e óso que asexan con ansia o noso mundo.

Os videoxogos son outro eido fértil para esta clase de terrores, sexan estes directamente herdeiros de Lovecraft ou parentes máis ou menos próximos. En calquera caso, sempre son máis efectivos os monstros, os zombis ou os híbridos creados por algún científico tolo como albos para pegar tiros, que as presenzas incorpóreas. Valla como exemplo a saga *Alone in the Dark*, inzada de referencias ao universo do Solitario de Providence.

ASTRONAUTAS DO PASADO

Foi Lovecraft en *Nas montañas da loucura* quen propuxo esa hipótese, a de que os Antigos, eses seres crinoideos habitantes das profundidades

oceánicas e da Antártida chegaron ao noso planeta e, fose por brincadeira, fose por vontade propia, crearon a vida na Terra.

E agora ben: quen non viu unha película da saga Alien? Quen non viu Stargate, de Roland Emmerich? Quen non xogou ou non coñece os videoxogos da saga Tomb Raider? Poderíamos seguir así até o infinito, pois a temática de que a vida na Terra foi creada ou cando menos «dirixida» por criaturas doutros planetas aos que os primitivos chamaron «deuses» é un dos temas máis vivos da cultura popular.

Este tema, en calquera caso, adquire unha dimensión superior cando na década dos 60 do século XX Erich von Däniken publica unha serie de libros de pseudoarqueoloxía nos que defende a realidade desta clase de teorías. Logo del xurdiron moitos outros, apareceron revistas, programas de radio e de televisión. E chegou a era da Internet e a rede de redes encheuse de páxinas web sobre os Annunaki, sobre a minaría de ouro dos alieníxenas, que crearon o ser humano como escravo etc. Hai mesmo quen quere ler o Antigo Testamento en clave lovecraftiana, defendendo que Elohim (unha das palabras para lle chamar ao Deus xudeu pero que curiosamente está en plural e non en singular), non era un só ente divino, senón unha raza extraterrestre que entrou nunha guerra civil polo control dos recursos da Terra e que rematou por desaparecer co Diluvio Universal.

Realidade, ficción, exceso de drogas? Tanto ten, sempre que atribuíamos ao César o que é do César, e neste caso, a grande inspiración para esta serie de teorías non é outra que H.P. Lovecraft e os seus discípulos.

LIBROS PROHIBIDOS

Os grimorios, eses volumes poeirentos e acarunchados habitualmente escritos en latín ou en linguas máis ignotas e cheos de gravados misteriosos, levan fascinando a humanidade varios séculos. O seu estudo (e invención en moitos casos) cobrou pulo entre finais do século XIX e comezos do XX con doutrinas como o Espiritismo e a Teosofía, e na época de Lovecraft non eran poucos os que crían nesa clase de andrómenas. O de Providence, ateo convencido desde a infancia, decidiu darlle unha volta de porca e inventar o *Necronomicon*, creando arredor del toda unha historia de edicións, traducións e persecucións. Os seus discípulos, como xa vimos máis atrás, sumáronse á corrente e crearon outros moitos textos ocultos e prohibidos, configurando así un corpus de saberes arcanos capaces de levar á loucura ou á morte a quen ouse profundar neles.

Malia que Lovecraft imprimiu unha brincadeira xa no nome do ficticio autor de tan execrábel volume (Abdul Alhazred > Abdul o que todo o leu, en inglés fonético), aínda seguen a ser moitos os que cren na súa existencia. O título non está de máis como reclamo publicitario en portadas de libros de moi diversa índole e tampouco son escasas as referencias directas ou indirectas na historia do cinema e da televisión.

O lugar común do libro prohibido cuxa lectura te leva á morte (ou se non lembremos o coitado Alhazred, devorado en público nas rúas de Damasco, a plena luz do sol, por unha criatura invisíbel) non só foi utilizado infinidade de veces nos xéneros populares, senón que sobreviviu ao paso do tempo e adaptouse ás tecnoloxías. Quen non lembra esa chamada de teléfono na tan arrepiante longametraxe xaponesa *The Ring*? Recentemente, mesmo pasou das ondas telefónicas ás Apps para Android, en forma de aplicativo cuxa execución no teu dispositivo móbil implica unha morte inminente e en absoluto plácida.

O *Necronomicon*, encarnado en distintos nomes ou tecnoloxías de onte e de hoxe, continúa a ser unha fonte inesgotábel de inspiración, sexa na literatura, no cinema ou enraizada no que chamamos «lendas urbanas».

XEOGRAFÍAS IMAXINARIAS E TERRITORIOS LOVECRAFT

As xeografías imaxinarias son fonte de fascinación para moitos. Hai mesmo quen coñece mellor a xeografía da Terra Media que a da súa propia comarca natal. E non é criticábel, porque mentres que as primeiras nos levan a levantar o voo deste mundo rutineiro, as segundas están sementadas de cadeas que nos atan a el.

A diferenza de Tolkien, Lovecraft non creou un mapa ex novo con nomes rutilantes como Gondor, Minas Morgul ou Númenor. A xeografía imaxinaria do Solitario é máis un palimpsesto, unha reescritura sobre un mapa parcialmente borrado. Así, a súa Nova Inglaterra é a un tempo a que ven os nosos ollos e a que pode percibir o lado máis escuro do noso espírito. Onde uns ven os fermosos montes arborados de Maine, outros de carácter máis sombrizo poden albiscar círculos de ruínas de aspecto ominoso zarrapicando os seus cumios. Onde uns ven singulares construcións coloniais con graciosos tellados á holandesa, outros perciben as aquelas enlamadas onde Keziah Mason fuxía cos seus bebés furtados, seguida por unha criatura peluda de mans case humanas.

E que dicir de Arkham? A pequena cidade próxima a Boston, sede da Universidade de Misktonic, onde non poucos estudosos perderon a vida ou a razón por mor de acontecementos inexplicábeis. Se cadra Arkham é o nome máis persistente de todos os territorios Lovecraft, por

riba de Innsmouth ou Kingsport, pois en honra a ela foi bautizado o manicomio máis famoso do mundo da banda deseñada, onde estiveron reclusos criminais da talla do Joker ou de Enigma.

Este concepto de Territorio Lovecraft é levado ao extremo e cunha fonda mirada crítica na serie homónima. A través dese mesmo palimpsesto onde os humanos de a pé conviven con loxas mistéricas que pretenden abrir portais a outras dimensións inzadas de monstros, unha mirada a un lado móstranos que existen outra clase de criaturas arrepiantes, pero estas non pertencen á tinta recente, senón ao vello mapa sobreescrito. É esta unha aproximación crítica á obra do Solitario de Providence, racista durante unha gran parte da súa vida, pero tamén necesaria, e que sen dúbida despertará o interese dalgúns por ollar a súa obra cunhas lentes distintas.



Como se pode ver, Lovecraft está directa ou indirectamente relacionado cunha xigantesca porción da nosa cultura popular. É, igual que Tolkien, o clásico exemplo de universo que supera o autor e que se expande no espazo e no tempo, permeándoo todo e creando nova cultura popular co paso das décadas.



UNHA PROPOSTA DIDÁCTICA SOBRE LOVECRAFT A PARTIR DE A CHAMADA DE CTHULHU E OUTROS CONTOS DE TERROR CÓSMICO (BIBLIOTECA LOVECRAFT VOLUME 1)

INTRODUCCIÓN

Esta proposta didáctica está elaborada para o traballo na aula arredor da obra de Lovecraft.

Está pensada para grupos de 3º e 4º da ESO e tamén Bacharelato.

Partimos do volume 1 da Biblioteca Lovecraft por tratarse do libro máis completo da colección, que abrangue relatos de distintas épocas e estilos, polo que axudará o alumnado a se facer unha idea global da obra de H.P. Lovecraft.

ARGUMENTOS

O fado que alcanzou Sarnath

Neste conto relátase a historia da cidade de Sarnath. Esta cidade foi construída polo ser humano á beira do lago de Mnar, a carón da localidade de Ib. Ib estaba habitada por unhas estrañas criaturas que lembraban a animais mariños. Ao principio os homes admiraron aquelas criaturas por construíren aquela cidade, mais co tempo comezaron a odialos. Os homes de Sarnath atacaron a cidade, destruíndoa e matando

todos os seus habitantes. Pero levaron con eles o ídolo lagarto que adoraban en Ib. Esa mesma noite desapareceu o ídolo e o sumo sacerdote apareceu morto e, xunto a el, a palabra fado escrita no altar; unha maldición caería sobre Sarnath. Pasaron mil anos de prosperidade para a cidade de Sarnath que non fixo senón crecer e enriquecerse. Mais no aniversario da destrución da cidade, o fado cumpriuse, e do sitio non quedou rastro algún, como se nunca existise.

A cidade sen nome

Este é o relato dun explorador que atopou, no deserto de Arabia, unha antiga cidade esquecida da que non quedaba máis que o rastro do medo que por ela sentían os pobos nómades. Tras explorala, descobre nas galerías inferiores dun dos templos un gran número de sarcófagos cunhas estrañas criaturas reptilianas embalsamadas e un mural que relata a historia da cidade e do pobo, identificado con esas criaturas. Estas habitaran había moito a terra, mais fóronse refuxiar nas entrañas da mesma, onde seguen, aínda, odiando os homes.

O sabuxo

Trátase dun tradicional conto de medo. Dous mozos aristócratas matan o tempo con diferentes afeccións, entre elas o estudo das artes ocultas. Esa afección lévaos a acondicionar unha sala secreta como se se tratase do inferno, onde acumulan diferentes trofeos das súas expedicións de saqueo de tumbas. Nun deses saqueos, obteñen un amuleto que pertencera a outro saqueador. Mais parecen espertar un estraño monstro que os persegue. Tras a morte dun dos mozos, desfeito polo

monstro, o outro trata de devolver o amuleto á tumba da que o extraeu antes de se pegar un tiro para fuxir do monstro.

O festival

Neste conto relátase un ritual que celebran unhas estrañas criaturas con motivo do solsticio de inverno. O protagonista que relata a historia é o único humano que participa e négase a participar no ritual até o final, para o que foxe desas criaturas tirándose a un río subterráneo. Tras pescalo no porto, intérnalo nun hospital psiquiátrico para que se recupere do trance sufrido.

A chamada de Cthulhu

Neste conto reúnense tres historias diferentes, tres fragmentos que son partes dunha historia maior. No fondo dos mares áchase unha cidade onde descansa unha estraña criatura capaz de destruír o mundo. Mentres esa criatura dorme, na superficie un grupo de homes réndelle un culto secreto e sanguento. Todos aqueles que se achegan demasiado á verdade acaban morrendo en estrañas circunstancias.

Os soños na casa da bruxa

O protagonista desta historia é un mozo estudante que acaba por pór en relación as matemáticas máis avanzadas e as artes ocultas como a bruxería. Segundo avanza as investigacións en matemáticas do mozo, este vese cada vez máis implicado en asuntos que lembran a bruxería. A pesar dos esforzos do estudante por se afastar da bruxería e resistirse ao que lle obrigan a facer, non o consegue de todo, e acaba morrendo por

mor desas investigacións matemáticas. Anos máis tarde, faise un macabro descubrimento cando se está a dismantelar a casa, agora abandonada, onde acontecera todo.

PERSONAXES

Como é habitual na obra de Lovecraft, a maioría de protagonistas das historias que aparecen nin sequera teñen nome máis alá dunha sinxela definición: un explorador, un aristócrata, un mozo... Son figuras case tópicas e indefinidas porque non son tan importantes como a historia mesma, pois resultan só unha escusa ou un recurso para narrar. Excepto no conto «A chamada de Cthulhu» e «Os soños na casa da bruxa» non aparecen case nomes.

I Personaxes principais

O fado que alcanzou Sarnath: as estrañas criaturas que lembraban a réptiles e os homes que as destruíron.

A cidade sen nome: un explorador que atopa no deserto de Arabia unha cidade abandonada.

O sabuxo: os mozos aristócratas e a criatura que os persegue.

O festival: unhas estrañas criaturas que pretenden celebrar un ritual e un humano (o narrador da historia) que se nega a participar del.

A chamada de Cthulhu: o profesor George Gammel Angell e o sobriño deste, o inspector Legrasse e Johansen, un mariñeiro supervivente do naufraxio.

Os soños na casa da bruxa: Walter Gilman, un rapaz novo, estudante universitario e a bruxa Keziah Mason

2 Personaxes secundarios

O fado que alcanzou Sarnath: o sumo sacerdote.

A cidade sen nome: os nómades.

O festival: un ancián e a súa muller.

A chamada de Cthulhu: os seguidores do culto.

Os soños na casa da bruxa: Elwood, un mozo que se hospeda na mesma pensión que Walter Gilman.

ESPAZO E TEMPO

O autor é explicitamente vago nas descrições do espazo e do tempo. En xeral, as persoas que narran a historia (aínda que esta transcorra en lugares e tempos afastados e imprecisos) fano no presente ou nun tempo próximo ao presente do autor. Así, por exemplo, o conto «O sabuxo» que hoxe semella decimonónico era bastante críbel na época en que foi escrito (non o monstro, mais si as afeccións dos protagonistas).

En canto á imprecisión xeográfica dalgúns dos escenarios —a cidade perdida nalgunha parte de Arabia, a desaparecida Sarnath, a illa de «A chamada de Cthulhu»—, trátase dun recurso común empregado nas historias de lugares fantásticos. Por outro lado, as precisións xeográficas e temporais das outras historias —as descrições de «O festival», de «Os soños na casa da bruxa» e de «A chamada de Cthulhu»— pretenden dotar de realidade a historia que se está contando. Cómpre salientar que unha parte dos escenarios precisos forman parte dos «Territorios Lovecraft», espazos imaxinarios que conforman a xeografía da Nova Inglaterra dos Mitos, como son a cidade

de Kingsport en «O festival» ou a Universidade de Miskatonic en «A chamada de Cthulhu».

PROPOSTAS DIDÁCTICAS

1 **Análise preliminar**

- a. Sabes que é o terror cósmico?
- b. Liches algunha outra obra deste estilo?
- c. Coñeces o autor?
- d. Coñeces algunha das súas obras?
- e. Que che suxiren os títulos dos contos e o resumo da contraportada?
- f. Inventa unha historia baseándote nalgún dos títulos deste volume.

2 **Análise argumental. Comprensión lectora**

Introdución

Cales son as características da obra de Lovecraft?

Trátase dun universo literario onde os humanos viven felizmente ignorantes das entidades que asexaron e aínda asexan o noso mundo con ollos cobizosos; entidades perversas alén do comprensíbel cuxa soa visión é quen de levar a persoa máis corda á loucura absoluta. Algúns son deuses procedentes doutras dimensións, outros razas alieníxenas que sementaron a vida na terra, outros son criaturas que viven nas profundidades do océano e ansían dominar o noso mundo; mais todos eles son reais e están aí, observándonos, agardando o momento para dar o seu golpe final, e se algún desgraciado humano o sabe ou quere sabelo,

o seu futuro máis probábel será o máis terríbel dos finais ou o confinamento de por vida nunha clínica psiquiátrica.

%C2%BB%20Na introdución estabelécense paralelismos entre algúns destes contos e novelas posteriores. Sinálaos.

«O fado que alcanzou Sarnath» inicia o espazo en que se desenvolve o Ciclo do Soño. As liñas maxistrais de «A cidade sen nome» reescríbense na novela *Nas montañas da loucura*. «O festival» bosqueja a novela *A sombra sobre Innsmouth*. «A chamada de Cthulhu» é a peza central do ciclo dos Mitos de Cthulhu.

%C2%BB%20Cítase un libro que escapou da obra de Lovecraft e pasou a formar parte do imaxinario colectivo e das historias doutros autores, cal é?

O *Necronomicon* do árabe louco Abdul Alhazred.

O fado que alcanzou Sarnath

%C2%BB%20Ao comezo da historia hai dúas cidades, cales son?

Ib, a cidade de pedra gris, e a cidade de Sarnath.

%C2%BB%20Como son os habitantes da cidade de Ib?

Son criaturas non moi agradábeis de ver: seres moi estraños e feos, dunha cor tan verde como o lago e as néboas que se erguían sobre este; con ollos saltóns, beizos caídos, orellas estrañas e sen voz.

%C2%BB%20Por que desaparece a cidade de Ib?

Os homes de Sarnath, os guerreiros novos, os ondeiros, os lanceiros e os arqueiros marcharon contra Ib e asasinaron todos os seus habitantes. Despois guindaron os seus corpos ao lago con longas pértegas.

%C2%BB%20Cales son os sinais do fado que caeu sobre Sarnath?

A noite despois de que colocaran o ídolo de Bokrug, o lagarto mariño, no templo, unhas luces estrañas apareceron sobre o lago, e pola mañá a xente descubriu que o ídolo desaparecera e que o sumo sacerdote Tran-Ish xacía morto, como se o matase un medo innomeábel. E antes de morrer, o sumo sacerdote bosquexou sobre o altar de crisólito o símbolo do FADO.

%C2%BB%20Cal fora o prato principal do banquete que conmemoraba os mil anos da destrución da cidade de Ib?

A máis prezada de todas as viandas eran os peixes do lago, todos dun tamaño enorme, servidos sobre fontes de ouro adornadas con rubís e diamantes (páxina 23).

%C2%BB%20Cal é o sinal do triunfo do fado?

A reaparición do ídolo de pedra verde coa imaxe do lagarto acuático Bokrug.

A cidade sen nome

%C2%BB%20Onde está a cidade sen nome?

Nun val reseco e terríbel, nun lugar remoto do deserto de Arabia.

%C2%BB%20Que queda á vista da cidade?

As murallas case sepultadas e os alicerces informes das casas.

%C2%BB%20Que fenómeno natural, ou sobrenatural, sinala as postas e as saídas de Sol na cidade?

Un bruar e un remuíño de area que se levanta entre as antigas pedras, cun resoar musical e metálico que provén dalgunha remota profundidade.

%C2%BB%20Neste conto cítanse varias cidades e civilizacións antigas, algunhas reais, outras inventadas, cales son?

Menphis, Babilonia, Caldea, Sarnath a maldita, Ib de pedra gris, Exipto, a antiga Irem, a cidade dos piares.

%C2%BB%20Que teñen de raro as proporcións das ruínas?

Trátase de edificios baixos, en que un ser humano apenas pode avanzar de xeonllos. Porén, as estancias son o suficientemente grandes como para que resulte difícil iluminalas cun só facho. Todos os piares, altares e portas están realizados en proporción aos teitos baixos.

%C2%BB%20Que é o que o protagonista atopa no terceiro templo que explora?

Uns altares con gravados curvilíneos tras os que atopa un túnel que o leva a unhas salas subterráneas onde encontra os cadaleitos cos corpos

momificados dunhas estrañas criaturas (páxinas 36-43).

%C2%BB%20Como son as criaturas que atopa alí?

Semellaban réptiles, con trazos que ás veces lembraban os crocodilos, ás veces as focas, mais sobre todo a nada do que teñan ouvido os naturalistas nin os paleontólogos. Tiñan o tamaño dun home pequeno e as súas poutas dianteiras remataban nuns delicados e claros apéndices semellantes a mans e dedos humanos. As súas cabezas tiñan semellanza cos gatos, coas ras-touro, cos sátiros e os seres humanos: tiñan unha fronte colosal e protuberante, cornos, carecían de nariz e tiñan mandíbula de caimán.

%C2%BB%20Como coñece a historia da cidade?

Extráea dun fresco pintado nas paredes dunha sala subterránea.

%C2%BB%20Que dúas explicacións dá ao vento da cidade?

Pode tratarse dun fenómeno natural, o vento atraído ou provocado polos túneles subterráneos, ou dun fenómeno sobrenatural, as almas daquela civilización desaparecida que saen do seu refuxio subterráneo cara ao mundo dos homes.

%C2%BB%20Neste conto hai varias referencias a outros libros e autores, citaas.

Un dístico de Abdul Alhazed (páx. 30); pesadelos apócrifos de Damasco; *Image du monde* de Gautier de Metz; Lord Dunsany; Thomas Moore.

O sabuxo

%C2%BB%20Quen son os protagonistas deste conto?

Dous mozos aristócratas. Só temos o nome de un, St. John, mais non sabemos o nome do narrador.

%C2%BB%20A que se dedican os protagonistas do relato? Cales son as súas afeccións?

Dedícanse a matar o tempo con diversas afeccións, a máis rechamante e perigosa delas ten que ver coas artes escuras, a maxia negra e o saqueo de tumbas.

%C2%BB%20Neste conto hai varias referencias a outros libros e autores, citaas.

Baudelaire e Huysmans (páx. 56); Goya; *Necronomicon* de Abdul Alhazred.

%C2%BB%20Como é o amuleto que desexan posuír?

Representa a estraña figura dun sabuxo alado deitado, ou ben dunha esfinxe cun rostro medio canino, e estaba exquisitamente tallada ao antigo estilo oriental nunha pequena peza de xade verde. Arredor da súa base tiña unha inscrición nuns caracteres estraños e na parte posterior tiña gravada unha caveira.

%C2%BB%20Este é un conto de medo, cales son os elementos con que tratan de producir unha atmosfera inquietante?

Ex.: ambiente decadente, descrições tétricas, ambiente inquietante, prolongado suspense, escenas sangrentas...

%C2%BB%20Que ou quen resulta ser o monstro que os persegue?

A criatura representada no amuleto ou o amuleto mesmo (páx. 64-68).

%C2%BB%20O final da historia non queda fechado. Que dúas cousas poden pasar?

Que o narrador chegue a pegarse un tiro ou que a criatura, monstro ou fantasma chegue a devoralo.

O festival

%C2%BB%20O conto comeza cunha cita, que sabes do seu autor?

%C2%BB%20Cando é o solsticio de inverno? Sabes que é o que se celebra actualmente nesa noite? E o que se celebraba antigamente?

A noite do 24 ao 25 de decembro. Agora celebramos o Nadal, mais con anterioridade celebrábase a noite máis longa do ano.

%C2%BB%20Que é Aldebarán?

É unha estrela, concretamente a estrela alfa da constelación de Tauro.

%C2%BB%20Onde vai o protagonista? Por que?

A unha vella aldea de pescadores preto de Kingsport, para participar nun ritual misterioso, tal como lle prometera a súa familia.

%C2%BB%20O protagonista do relato non coñece a zona, aínda que a súa familia provén de alí. Que sinais inquietantes ignora ao crer que son costumes do lugar?

A falta de xente polas rúas, a ausencia de sons e ruído nun día festivo, a falta de pisadas na neve e nos chanzos.

%C2%BB%20Neste conto hai varias referencias a outros libros e autores, citaas.

Marvels of Science, de Morryster; Saducismus Triumphatus de Joseph Glanvil; Daemonolatreja de Remigius; Necronomicon de Abdul Alhazred na tradución latina de Olaus Wormius.

%C2%BB%20Que rito van celebrar?

O rito de Yule.

%C2%BB%20Ao longo do relato as descricións van incluíndo cada vez máis elementos fantásticos ou terroríficos. Sinala os que che parezan máis rechamantes.

%C2%BB%20Describe as criaturas que aparecen no relato.

%C2%BB%20Como consegue fuxir o protagonista?

Botouse ao río subterráneo coa esperanza de que a corrente de auga o levase ao mar afastándoo desas criaturas.

%C2%BB%20Onde acaba o protagonista ao final do relato?

Despois de que o pesquen no porto de Kingsport, o protagonista acaba no hospital, primeiro no que se atopa preto do cemiterio parroquial de Central Hill e despois é trasladado ao de St. Mary de Arkham, en Kingsport.

A chamada de Cthulhu

%C2%BB%20Que tres elementos relaciona o protagonista desta historia?

Un baixorrelevo de arxila e a investigación que lle entrega no seu testamento o profesor George Gammel Angell ao seu sobriño; o informe do inspector Legrasse e o manuscrito de Johansen; e un mariñeiro que fora o único supervivente dun naufraxio. Son tres acontecementos que sucederon polas mesmas datas en puntos diferentes do mundo.

%C2%BB%20Segundo esta historia, que ten máis valor: o coñecemento ou a ignorancia?

Nesta historia o coñecemento supón un perigo mentres a ignorancia supón a seguridade. Ao descubrir o segredo que se oculta tras eses acontecementos a vida do protagonista ponse en perigo. Do

mesmo xeito, as persoas que se achegan demasiado á verdade morren en estrañas circunstancias.

%C2%BB%20Esta historia está dividida en tres partes. Cada unha delas ten o seu propio protagonista. Quen son?

O profesor George Gammel Angell, que deixa ao seu sobriño a súa investigación co gravado dun mozo artista H. A. Wilcox; o inspector Legrasse e o mariñeiro Johansen.

%C2%BB%20Neste relato hai varias mortes inquietantes para o protagonista, cales son?

A morte do seu tío avó, o profesor Angell, e a morte de Johansen.

%C2%BB%20Nesta historia aparecen varias asociacións e organizacións, cales son?

Universidade de Brown, Culto de Cthulhu, Sociedade Americana de Arqueoloxía, Asociación Artística de Providence, Escola de Belas Artes, Policía, Universidade de Pricetown, Universidade de Tulane, Universidade de Sydney, Sociedade Real, Museo de College Street (páx. 124).

%C2%BB%20Neste conto hai bastantes referencias a outros libros, autores e artistas, citaas.

A Atlántida e a lemuria perdida, de W. Scott-Elliot; a Pola dourada, de Frazer; O culto das meigas na Europa Occidental, da señorita Murray; «Paisaxe de soño», de Ardois-Bonnot; Sydney Bulletin.

%C2%BB%20Quen é Cthulhu? Como é?

É un ser que provén das estrelas, demo ou deus adorado por un misterioso culto. Segundo a súa representación, é un monstro de contornos levemente antropoides, cunha cabeza de polbo cuxo rostro era unha masa de tentáculos, un corpo escamoso que suxería certa elasticidade, catro extremidades dotadas de poutas enormes e un par de ás longas e estreitas no lombo. (Ver páx. 105 e 135 a 138).

%C2%BB%20Aparecen varias palabras ou frases mencionadas en relación cun rito, cales son?

- *Cthulhu fhtagn.*
- *CthulhueR'lyeh.*
- *Ph'nglui mglw'nafh «Cthulhu» R'lyeh wgah'nagl fhtagn.* [Na súa casa de R'lyeh o desaparecido Cthulhu espera soñando].
- *Cthulhu fhtagn, Cthulhu fhtagn.*

%C2%BB%20Que pretende o rito?

Satisfacer os servidores de Cthulhu e espertalo a el, desencadeando a fin do mundo.

%C2%BB%20Que criaturas e personaxes aparecen vinculados co culto?

Os humanos que aparecen vinculados ao culto son mariñeiros, negros e mulatos, mestizos de baixo estrato social e escasa educación. Xunto a eles aparecen algunhas criaturas, como as As-negras.

%C2%BB%20Como atopa a terceira historia?

Por curiosidade, ao follear un monte de recortes de prensa que lle enviaron correspondentes de todo o mundo a un amigo do narrador, conservador do museo local e mineraloxista de renome.

%C2%BB%20Na terceira historia o protagonista obtén a información de varias fontes, cales son?

A prensa, os informes do accidente náutico e da mariña e un manuscrito de Johansen.

%C2%BB%20Que puntos teñen en común as tres historias?

O culto a Cthulhu, a imaxe de Cthulhu nun gravado ou estatua, a información obtida por medios indirectos, o estilo de informe da redacción.

%C2%BB%20Que conclusións extrae o protagonista das tres historias?

A existencia do culto e o risco que supón para a humanidade, así como para a súa vida.

Os soños na casa da bruxa

%C2%BB%20Quen é o protagonista da historia?

Walter Gilman, un rapaz novo, estudante universitario.

%C2%BB%20Que dúas cousas, aparentemente inconexas, se poñen en relación nesta historia?

A bruxaría e as matemáticas avanzadas.

%C2%BB%20Neste conto hai varias referencias a outros libros e autores, citaas.

Necronomicon, de Abdul Alhazred; o fragmentario *Libro de Eibon*, *Unaussprechlichen Kulten* de von Junzt.

%C2%BB%20Hai un relato dentro do conto, cal é?

O relato da bruxa Keziah Mason.

%C2%BB%20O cuarto do protagonista ten unha forma estraña, como é?

O protagonista dorme nunha mansarda que ten unha das súas esquinas rematada nun ángulo estrño.

%C2%BB%20Que síntomas nota o protagonista de que lle esta a acontecer algo raro?

Agúzanselle os sentidos, dóelle a cabeza, cústalle durmir e posteriormente dálle febre.

%C2%BB%20Con quen comparte o protagonista as súas preocupacións?

Con Elwood, un mozo que se hospeda na mesma pensión noutro cuarto.

%C2%BB%20Que acontece tras a morte do protagonista?

O caseiro abandona a casa cos seus hóspedes e déixaa abandonada. A casa vaise deteriorando até que se fai necesario derrubala.

3 Análise posterior á lectura. Propostas didácticas xerais

3.1 A obra

Elabora unha valoración crítica da obra.

- a. Que teñen en común todos os contos do libro?
- b. Tenta escribir unha historia imitando algún dos relatos deste volume da obra de Lovecraft.
- c. Como cres que sería unha civilización que existise oculta no fondo do océano? E nas profundidades subterráneas?
- d. Crea a túa propia criatura arrepiante e descríbea.
- e. Cal dos relatos che gustou máis? Por que?

3.2 Os temas transversais

As respostas desta sección baséanse na busca de información, polo que cada alumno responderá segundo o resultado da súa procura, ademais de engadirllles a súa propia opinión persoal (resposta tipo).

Os seres humanos sempre dubidamos entre a fascinación, a curiosidade e o medo ao descoñecido. O autor xoga con esas tres posibilidades para impulsar as accións dos protagonistas das súas historias.

1. Que reaccións son as máis habituais ante o medo?
2. Suponse que paralizarse, correr, fuxir ou atacar son reaccións que podemos atopar no reino animal. Podes pór exemplos de actos dos

protagonistas ou personaxes das historias provocados polo medo?

3. Pon exemplos de actos dos personaxes provocados pola curiosidade.
4. O descoñecido sempre tivo un atractivo especial para as historias de fantasía e de medo. Por que cres que é así?

%C2%BB%20As civilizacións desaparecidas ou a decadencia da civilización son temas recorrentes na obra de Lovecraft.

1. Saberías definir o concepto de civilización?
2. De onde cres que saca esa idea da decadencia da civilización?
3. Ao longo da historia existiron moitas civilizacións que consideramos perdidas ou esquecidas porque só coñecemos parcialmente a súa historia e lingua. Podes citar algunhas?
4. Ao lado destas civilizacións reais contamos con outras que pertencen ao mundo dos mitos e das lendas. Podes pór algún exemplo?
5. Imaxina a túa propia civilización desaparecida describindo uns restos encontrados por casualidade.

%C2%BB%20O imaxinario colectivo é o conxunto de personaxes, lugares e tópicos que unha cultura comparte e comprende, e da que os artistas de diferentes disciplinas extraen ideas e inspiración para crearen obras orixinais.

1. Lovecraft creou unha saga de historias cos seus propios mundos. Coñeces algún outro autor que fixese o mesmo?

2. Nestes relatos aparecen unha serie de trazos propios dos contos de terror e das lendas urbanas. Cales son?
3. Podes recoñecer algunha historia ou escenario que sexa propio de lendas ou historias anteriores ou que fora empregado por outros autores antes de Lovecraft?
4. Elixes un personaxe, mito ou conto tradicional e tenta reinventalo. Podes combinar trazos de distintos personaxes, sacalos de contexto ou introducir nun conto tradicional personaxes provenientes doutra tradición cultural. Como cres que sería un home lobo ou un fantasma europeo en África, un deus raposo xaponés na Europa medieval ou un espírito guía da América precolombiana no mundo contemporáneo?

3.2 Unha mirada crítica

A idea é que o alumnado desenvolva o pensamento crítico a partir das lagoas e/ou eivas do texto cunha serie de preguntas dirixidas a poñelas de manifesto.

%C2%BB%20Os protagonistas das historias son homes. Por que cres que non hai mulleres representadas?

Neste punto pódese explicar a relación complicada de Lovecraft coas mulleres a partir da súa relación cunha nai controladora e maniática.

%C2%BB%20De que lugares proceden os cultistas de «A chamada de Cthulhu»?

O racismo na literatura é un tema de grande interese. Neste punto pódese explicar a evolución do pensamento de Lovecraft, que parte de ser racista e conservador para, cara ao final da súa vida, abrazar o socialismo e ter unha maior apertura de mente en canto ao «outro».

%C2%BB%20Cal é o tipo de personaxe arquetípico que representa Lovecraft?

Home branco, culto, de boa familia aínda que non necesariamente rico (o propio Lovecraft procedía dunha boa familia pero foi pobre toda a vida).

%C2%BB%20Actividade: Crea unha historia de terror lovecraftiano na que lle deas a volta a un dos elementos criticábeis da obra de Lovecraft. Pode estar protagonizada por mulleres, denunciar o racismo a través do terror...

4 Traer a Lovecraft á clase (e sen facer espiritismo)

Un dos maiores problemas que se presentan á hora de programar actividades arredor de obras traducidas, máxime cando os seus autores están mortos, é o feito de non poder realizar visitas a centros de ensino, sexan presenciais ou por videoconferencia.

Desde Urco Editora queremos traer algunhas propostas que, non sendo o mesmo que a visita dun autor insigne, así e todo poden achegar unha experiencia entretida e didáctica.

1-Visita dos editores

Como artífices da edición e da tradución da Biblioteca Lovecraft, os editores da mesma podemos achegar non só un coñecemento profundo e de primeira man sobre as obras, senón tamén outros valores engadidos como por exemplo:

- Falar sobre a nosa profesión e as distintas saídas laborais que supón (tradución, revisión, maquetación, deseño...)
- Achegar unha perspectiva crítica e moderna sobre unhas obras que se escribiron hai case un século.
- Afondar no proceso creativo da tradución e na importancia que ten para a normalización da nosa literatura.

2-Visita de outros autores de influencia Lovecraftiana

No noso catálogo contamos con diversas autoras e autores influídos pola obra de H.P. Lovecraft. Sería de grande interese para o traballo na aula a programación de dúas lecturas, unha do mestre de Providence, e outra dun dos seus epígonos galegos. Ver o xeito en que unha narrativa clásica e unha moderna «dialogan» pode achegar unha experiencia de grande interese e alimentar o espírito creativo do alumnado. A obras que recomendamos son as seguintes:

- *Contos de soños e sombras*, de Ariza Piñeiro. É unha antoloxía de relatos de terror deste autor da costa da morte, algúns deles cunha clara influencia lovecraftiana.
- *Querido H.P. Lovecraft*, de Antonio Manuel Fraga. É a novela gañadora do I Premio Antón Risco de Literatura Fantástica e trata sobre os últimos días de vida de Robert E. Howard, un dos membros do círculo de Lovecraft. Trátase dunha novela epistolar

que, coa escusa biográfica, acaba por devir nun auténtico relato de terror cósmico.

- *Longas sombras na pedra*. Trátase dun volume colectivo con relatos de terror de Mariña Pérez Rei, David Botana, Héctor Cajaraville, María Alonso e Cris Pavón. Todos viran arredor da historia de Compostela, sempre desde unha perspectiva escura e terrorífica.
- *Da fría e distante Estrela Polar*, de Tomás González Ahola. É unha recompilación de relatos breves e dúas novelas curtas, que asina o tradutor da nosa Biblioteca Lovecraft. Todos eles viran arredor do Nadal desde unha perspectiva de horror cósmico-científico de puro selo lovecraftiano.

3-Editar un pulp na aula

Trátase dun traballo moi enriquecedor que pode achegar o mundo da edición ao alumnado. Require, como non, dunha dedicación intensa dalgún membro do profesorado, mais desde Urco Editora podemos axudar a guiar o proceso desde o momento mesmo da encarga dos relatos, poemas e ilustracións, até a propia impresión.



LOVECRAFT NA GALIZA E LOVECRAFT DA GALIZA:

o curioso caso da Sociedade de História Preternatural,
Ciências Arcanas e Ocultismo e o que arredor dela
aconteceu

Nota da editora: A maior parte da información coa a que compilamos esta sección vén directamente de conversas sostidas con membros da «Sociedade Lovecraft da Galiza» (SLG) no ano 2011. Aínda que tivemos acceso temporal a parte do material textual e gráfico que esta sociedade manexaba na altura — reproducimos aquí algúns dos elementos que foron mostrados nos seus actos públicos—, as fontes orixinais non están actualmente nas nosas mans e a SLG non responde agora mesmo aos nosos intentos de contacto. As fotografías, textos e ligazóns que compilamos veñen de pescudar na rede, en arquivos e nalgunha hemeroteca, e en boa medida da nosa memoria xa algo distante dos feitos. Recomendamos, por tanto, tomar as afirmacións que seguen coa cautela que merecen.

Para nos remontar ás orixes da presenza lovecraftiana na Galiza é necesario comprender cal era o panorama nos anos 30 do século XX: estamos nunha época onde a fascinación romántica polo ocultismo aínda está viva, onde místicos orientais son habituais nos salóns de té e teatros europeos. A memoria de Rasputin impregna calquera noticia eslava, e a súa filla Maria constitúe unha ponte entre o grotesco mundo do circo e a fascinación teosófica das altas familias. Alesteir Crowley xa fundou Thelema e vén de se asentarse en Berlín, irradiando a intelectualidade continental da tentación polo oculto. E, por suposto, a Ariosofía estaba en pleno apoxeo, compañeira mística do auxilio do Partido Nacionalsocialista.

É este o contexto en que Vicente Risco inicia a súa aventura europea, documentada en *Mitteleuropa*. O libro é un evidente canto de amor á idea da Europa e á idea da Xermania, e especificamente á idea dun renacer espiritual e místico para un nacionalismo europeo —a súa defensa do nazismo é literal. E precisamente a través da Ariosofía Risco descobre o mundo oculto berlinés e afonda en tópicos como o misticismo oriental, a alquimia, o hipnotismo e a telepatía, a clarividencia e outras formas de parapsicoloxía...

*Cánto tolo hay no mundo! diredes vós, os que ahí estades. (...)
Mail-os homes d'esprito débense decatar de qu'o home vive n-
iste mundo arrodeado constantemente pol o misteiro,
presentindo, case sabendo qu'atrás das cousas que nós vemos hai
outras que nen telescopio nen microscopio son d'abondo pra nos
revelaren; de que non é tolada nen pacado o precurarmos
abesullar n ise alén que se nos acocha e que nos chama (...). Por
iso son dinas de respecto as cencias ocultas.*

— VICENTE RISCO

Esta experiencia deixa semente no corazón do ourensán —semente que volverá con el para a Galiza, para se propagar nos seus círculos mais inmediatos. Xente xa de seu dada ao pensamento fantástico— xente como Cabanillas, Cuevillas, o Cunqueiro mozo ou o horoscopista e tarotista Sanjurjo, por citar apenas algúns nomes soados.

A resposta natural da época a calquera comunión de inquedanzas era formar unha sociedade, como testemuñan os máis coñecidos exemplos das Irmandades, o Seminario, o Grupo Nós ou as múltiples agrupacións culturais, rexionalistas e galeguistas que na altura floreceran por todas as partes. Existían, ademais, precedentes: varias das persoas implicadas estiveran xa en experiencias anteriores como as igrexas teosóficas seguidoras dos pasos de Florencio Pol Ramos, o grupo «Marco Aurelio» de Pontevedra (cidade de seu xa experimentada en acoller rosacruces e outras formas de masonaría).

Non resulta por tanto sorprendente descubrir que nalgún momento antes do 1935 foi fundado un colectivo de círculo reducido e hermético que na altura asumiu o nome de «Sociedade para o Estudo da Historia Preternatural, Ciencias Arcanas e Ocultismo». Seguindo a tradición das organizacións masónicas e teosóficas que a precederan, esta Sociedade gardou un perfil relativamente baixo no efervescente panorama cultural e político galego, polo que a documentación ao respecto é escasa e está principalmente en mans privadas. Ignorariamos realmente cales foran as actividades da mesma, se non fose pola documentación que alegadamente existe a respecto dunha singular visita en 1936: o paso de Howard Phillips Lovecraft polo noso país.

Ainda que nese ano fatídico a saúde do Solitario de Providence estaba xa a se deteriorar, parecen existir indicios da súa presenza na

Galiza poucos meses antes do inicio da guerra: consérvanse unhas poucas fotografías onde aparece retratado a carón de membros do Grupo Nós e outros poetas e literatos, así como algún escrito que documenta os preparativos da viaxe.*

.....



Ignoramos se o paso do cronista dos malfaceres de Yog-Sothoth polo noso país obedeceron a un programa deliberado da SHPCAO ou se, talvez, aproveitou unha posíbel viaxe con fins terapéuticas a algún balneario. A dicir da propia Sociedade, a comunicación entre Risco e Lovecraft tiña xa uns anos de antigüidade, talvez potenciada pola fascinación de ambos os dous polo sobrenatural e pola literatura

fantástica. Non somos quen de trazar as orixes deste contacto, mais parece razoábel que sucedese ou ben a través das sociedades teosóficas —que foran fundadas en Nova York e mantiñan aínda contactos coa matriz— ou ben mediante terceiros na súa estadía en Berlin, por onde tamén algúns intelectuais estadounidenses pasaran.

Debemos tamén asumir que as actividades da SHPCAO, xa de seu naturalmente opacas, ficaran totalmente detidas durante a guerra —non apenas pola traxedia e demanda do conflito, senón porque a intransixencia nacional-católica e o fervor fundamentalista do contexto farían pouco prudente tentar desenvolver calquera iniciativa dese tipo, cando menos de forma pública. É sabido por fontes da propia familia Risco que Vicente queimou unha boa parte da súa biblioteca e mais a súa correspondencia con importantes ocultistas da época como Mario Roso de Luna. O pouco material que sobreviviu foi confiscado a persoeiros como o propio de Luna polo bando fascista, mais afortunadamente consérvase no Arquivo da Memoria Histórica de Salamanca.[†]

Polo mesmo motivo, afirman as nosas fontes, nos anos inmediatamente posteriores a actividade pasou a unha forma de exilio interior ou clandestinidade, onde se mantería durante as décadas seguintes.[‡] Segundo foran morrendo os seus fundadores a propia memoria da Sociedade para o Estudo da Historia Preternatural, Ciéncias Arcanas e Ocultismo foi desaparecendo e o legado da mesma quedou durmido até un día en que os astros fosen novamente propicios.



En 2010, Urco Editora inicia o ambicioso proxecto que tes nas mans: publicar a obra completa do mestre do terror cósmico. Os primeiros

títulos saen á luz nese ano e a medida que a Biblioteca Lovecraft medra vai gañando tamén sona na sociedade: críticas en blogs especializados, entrevistas na prensa escrita, e os libros axiña figuran nas listas de recomendación de clubs de lectura e institutos.

Nese contexto é cando a editorial toma contacto cun colectivo que se chama a si mesmo «Sociedade Lovecraft da Galiza».

Nas primeiras trocas de impresións presentouse como unha agrupación dedicada á promoción da literatura fantástica a través de actividades lúdicas e culturais, tomando a figura do patriarca do horror cósmico como máscara de proa. A forma en que os intereses de Urco e a Sociedade se aliñaban era evidente, polo que acordan traballar nun calendario común de cara ao ano seguinte.





Durante este período, as actividades da SLG semellaran sempre camiñar unha liña pouco clara entre a máis absoluta seriedade e unha interpretación de vodevil da súa propia autopercepción colectiva. Fica como exemplo a propaganda que a Sociedade diseminou para as vindeiras eleccións nacionais, reclamando o voto para o Grand Cthulhu baixo o lema «Por que contentarse cun mal menor?».

Segundo se desenvolve a colaboración coa Sociedade Lovecraft, Urco Editora pescuda que este colectivo se declara continuador daquela Sociedade de Historia Preternatural, Ciencias Arcanas e Ocultismo de Risco, Pedrayo, Cuevillas e outros. § Resulta difícil dicir con que grao de seriedade se sostén esta afirmación, mais o certo é que a maior parte do programa da SLG para o ano 2011 estaría orientado a festexar o 75 aniversario da fundación da SHPCAO.

Como parte das actividades dese ano, a Sociedade Lovecraft actualizou o seu portal web,[¶] creou unha páxina de Facebook** e contas

nalgunhas outras redes sociais. Tamén concedeu varias entrevistas á prensa, participou nalgúns actos literarios xunto con Urco Editora, e organizou varios encontros, palestras e seminarios, algúns a porta fechada e outros públicos.

Porén, en paralelo ás actividades públicas aconteceron unha seerie de sucesos ligados directa ou indirectamente á SLG que foron resultando progresivamente inquietantes e que listamos a continuación, non exactamente en forma cronolóxica senón na orde en que foran sendo do coñecemento público:

2011-06-07:

ROUBO DO CODEX CALIXTINUS

A Sociedade Lovecraft da Galiza emite un comunicado † † desvinculándose do roubo do códice e ao tempo afirmando que existe nel un Libro VI ocultado pola Igrexa Católica. Este texto contén «datos sobre a historia secreta da Europa, sobre os cultos adoradores de homes mariños, sobre os camiños das estrelas e a literal fin do mundo». Evidentemente o texto ten escasa credibilidade —trátase sen dúbida unha acción de guerrilla informativa para capturar un momento mediático, chamar a atención e colocar o interese do público no inminente aniversario. Case con total certeza.

2011-07-13:

DESAPARICIÓN DE PEDRO PARDO

Preto dun mes despois a Sociedade emite un novo comunicado que comeza reclamando a suposta herdanza de 75 anos daquela SHPCAO

fundada por Risco. Sobre ese apelo á autoridade constrúe un discurso vitimista onde se presenta como un colectivo perseguido, e denuncia como parte desa persecución uns supostos ataques públicos feitos contra o nome da SLG nas redes sociais por parte dunha persoa chamada Pedro Pardo.

Este Pedro Pardo, a dicir da Sociedade, é un antigo colaborador que abusaría dos privilexios de acceso ás redes sociais institucionais da SLG para difundir «información de orixe dubidosa, atribuíndonos feitos que de seren certos son, simplemente, constitutivos de delito e puníbeis pola lei». Seguen ameazas de represalias administrativas contra o (ex)colaborador, e recados tranquilizadores contra o resto das persoas asociadas —pero a parte que resulta á vez máis interesante e inquietante vén a continuación, cando afirma que Pedro Pardo está, no momento do escrito, desaparecido.

Pedro Pardo nunca aparecería. As pescudas arredor desta persoa en institucións con carácter oficial levaron sempre a puntos mortos. O nome debeu de ser un pseudónimo para a rede, mais o pouco rastro que deixou ese pseudónimo é abondo para mostrar unha serie de sucesos inquietantes que, con razón, fixeron á SLG distanciarse.

2008 - 2011:

UN FANTASMA NA REDE

A súa pegada dixital é do pouco que fica da persoa «Pedro Padro», de quen apenas nada sabemos agás que tiña gusto por todo o fantástico, que foi nalgún momento colaborador da SLG, que (infírese) estaba a estudar na Universidade de Santiago de Compostela durante este período e que foi, de forma paulatina, transformando a súa fascinación

polas actividades do colectivo lovecraftiano en sospeita e finalmente terror.

O proceso de descenso de Pardo dunha tranquila inconsciencia ao medo paralisante viría documentado no seu diario dixital, o blog «Todos son Pardo».^{††}

Foi Pedro Padro unha persoa real? O nome leva a puntos mortos en calquera pescuda nos arquivos da USC, os censos da cidade ou outras bases de datos institucionais. Talvez unha alcuña para a rede? Posíbel, aínda que un nome de uso común non é o tipo de pseudónimo tras o que afán agocharse adolescentes fans do fantástico. Foi máis unha creación da SLG para axotar o público e aumentar o interese no inminente 75 aniversario? Cuestionábel —como se verá deseguido, en última instancia as premonicións de Pedro resultarían certas e o resultado sería pouco grato para a Sociedade.

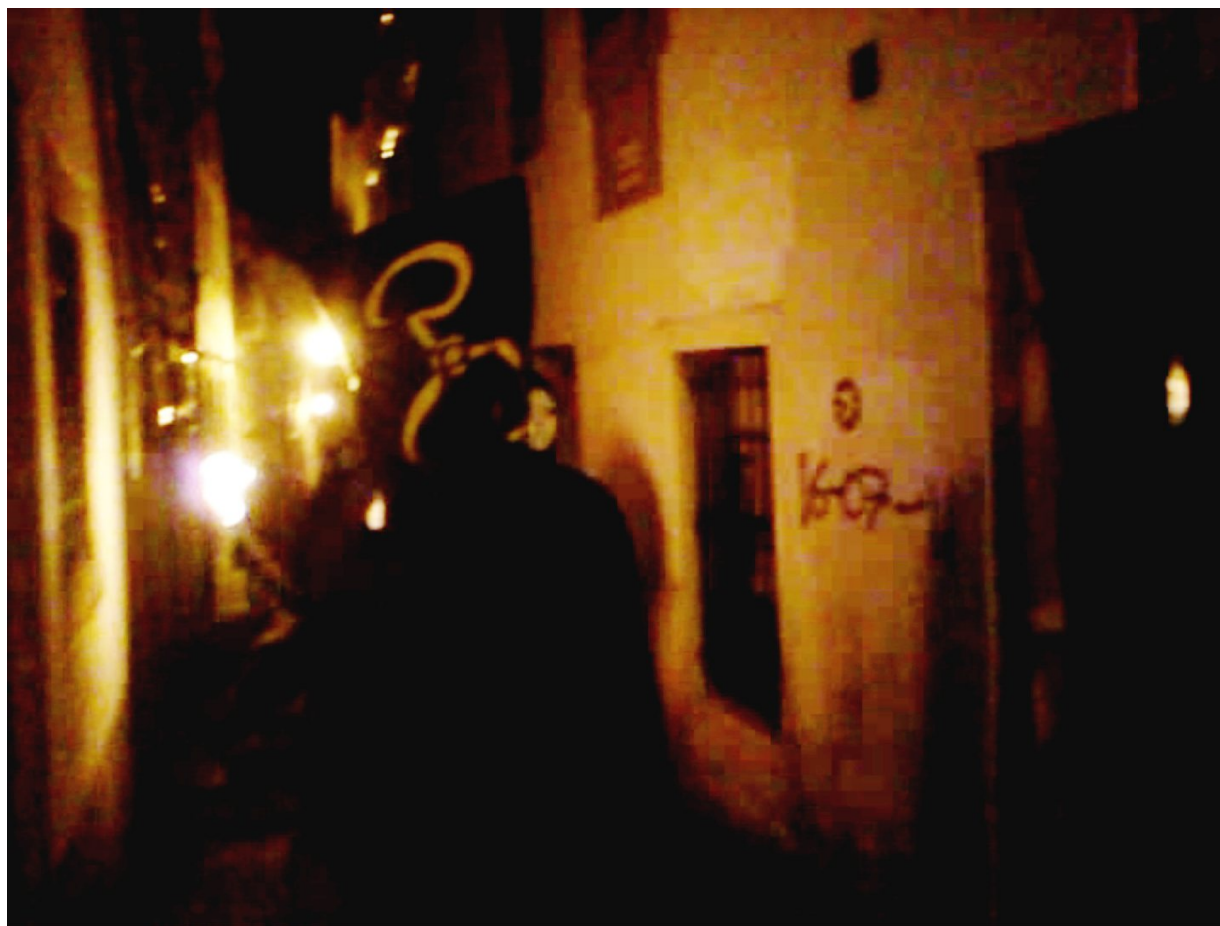
2011-06-24:

OS SUCESOS DO OBRADOIRO

O que só se pode describir como actividade cultista en Compostela é o primeiro dos eventos que Pedro Pardo deixou mellor documentados no seu blogue (aínda que, compre dicir, non foi a única persoa a facelo, o que dalgunha forma valida a súa lectura dos feitos).^{§§}

Na noite do solsticio de verán de 2011, un número de procesións percorreu as rúas da cidade,^{¶¶} transitando impunemente entre as multitudes reunidas arredor das cacharelas. Tratábase de persoas embazadas en vestimentas escuras, cos rostros cubertos por pálidas máscaras, portando fachos e símbolos retorcidos en pendóns balorentos e resgados.

Segundo avanzaban pola cidade atraían os ollares das persoas con que se cruzaban, fascinadas polo grotesco da estampa. Talvez pensando inocentemente que se trababa dalgún tipo de atracción turística ou brincadeira, os rabaños de turistas e estudantes uníranse ás sobrias figuras a través das retorcidas rúas, por veces repetindo torpemente os berros e cánticos que vociferaban.



Preto da media noite catro destes grupos confluíran na Praza do Obradoiro. Un espazo abriuse entre a multitude e catro das figuras formaron nos seus puntos cardinais empuñando fachos e instrumentos antigos e símbolos descoñecidos. Alguén deseñou un círculo de sal en volta das catro cariátides, e outra ergueu un libro escuro, encadernado

en coiro, coas páxinas fráxiles e comestas polo tempo. Fíxose o silencio e a portadora do libro comezou a berrar nun ouveo roto, intermitentemente intelixíbel, ascendendo e caendo en timbres que ferirían calquera gorxa humana. «Nyarlatothep sobre o abismo... Nyarlatothep sobre o abismo do espazo-tempo... Nyarlathotep telal, ouve a nosa voz!»



Ao dicir de Pedro Pardo, estas figuras reproducían un antigo ritual documentado, entre outras fontes,^{***} en material da Sociedade Lovecraft da Galiza.

2011-07-03:
OS SUCESOS DE CATOIRA

O seguinte evento que Pedro Pardo documenta na súa cada vez máis inconexa —pero ao tempo lúcida— crónica tería lugar preto das Torres de Catoira.

Das entradas do blog do Pardo infírese que este estivera a falar con varios coñecidos dos acontecementos das semanas precedentes. Identificadas unicamente como Xose, Andrea e Lucas, ignoramos se se trataba de amizadas incrédulas tentando desterrar os temores de Pedro ou doutras persoas asociadas á SLG que, como aquel, tamén estaban preocupadas. Sexa como for, nunha tardiña dos principios de xullo decidiran seguir algún rastro que os levaría até as ruínas da fortaleza, deixando ao Pardo na casa, doente.

Pedro perdería o contacto con estas amizades e acharíase imposibilitado para facer nada ao respecto até pasados uns días, cando a súa saúde mellorou. Nese punto —sempre seguindo a súa propia crónica dos feitos † † † — dá parte á policía e, perante a inacción da mesma, viaxa en persoa até Catoira.

Entre as pedras antigas Pedro descobre restos de lumes e manchas escuras sobre o altar da capela arruinada, signos de loita e de persecucións. Abandonado está o coche dos seus amigos. Entre unhas

penas, partida, a cámara da que consegue rescatar unhas imaxes fragmentarias do que aconteceu.†††

Nas imaxes móstrase como, entre os preparativos da gravación da súa curtametraxe, Xosé, Andrea e Lucas descubren inscricións dos mesmos símbolos que acompañaran os ritos composteláns. Ao lonxe, son axexados por unhas sinistras figuras dacabalo que parecen, case, saír das augas, ou camiñar entre o mar e a terra. Mais é ao caer da noite cando descubren, con preocupación evidente, que os camiños de saída das ruínas están cortados por grupos de vilegos portando fachos e estraños símbolos.

Os tres amigos refúxianse entre as canas desde as que contemplan o progreso dalgún outro rito ou sacrificio sobre o altar da vella capela. Talvez mal aconsellados pola curiosidade, ou talvez presa desa fascinación malsá que leva as persoas a se precipitaren na loucura, desperdician a oportunidade de fuxir. En vez diso, achéganse a unha xanela do edificio, procurando un mellor ángulo, mais son descubertos. Entre berros, tentan fuxir, retrocedendo cara á ría por entre as penas e a lama, mais as escuras figuras féchanse sobre eles. O último que vemos dos infortunados compañeiros é como unha man enluvada lles arrinca a cámara.



A dicir do autor, a policía deu escasa credibilidade a estas imaxes. A SLG, no informe interno aos socios en que se distancia dos feitos, tirará ferro a toda a circunstancia. O propio Pedro pon en dúbida a súa veracidade. Porén, é sabedor de que nos axentes da orde, a través da súa negativa a aceptalas, intúese un falso convencemento. A única certeza é que os seus amigos están desaparecidos e as entradas seguintes do seu blog mostran un temor crecente.

Poucos días despois, Pedro fará público o vídeo de Catoira na páxina de Facebook da SLG, aproveitando o seu acceso ás chaves de administración da mesma. Recoñece este feito abertamente§§§§ , o que sen dúbida precipitará as sancións internas por parte da Sociedade que citamos anteriormente. Neste punto parece evidente que Pardo está a acusar o seu antigo clube da desaparición dos seus amigos, e que se encontra nun estado considerabelmente alterado, coa saúde física e mental levadas ao límite. Ao seu dicir, está a ver marcas e símbolos

pintados polas paredes da cidade e da súa casa, que interpreta como ameazas á súa persoa.

Esta será a última entrada do blog de Pedro Pardo, mais non a derradeira vez que imos saber del.

2011-07-16:
O SIGNO AMARELO

A menos de dúas semanas do anunciado 75 aniversario da SLG/HPCAO, un novo actor entra en escena para desvelar parte do misterio —ou talvez escurecer máis o que está a suceder: un colectivo que a SLG denominará «O Signo», en clara referencia ao relato de Robert W. Chambers rescatado pola mitoloxía lovecraftiana como aspecto de Hastur, o Innomeábel.

É a propia Sociedade quen fai pública esta información. Ao seu dicir, chégalle por múltiples vías unha mesma mensaxe ameazante gravada en vídeo.¶¶¶ Nela aparecen unha serie de figuras enmascaradas, vestidas de escuro, no que semella ser unha antiga catacumba. A luz das velas vese reflectida nunha espada e no gran símbolo amarelo situado na parede tras delas. Co son distorsionado, un voceiro enumera a evolución da SLG desde os tempos de Risco ao presente. Afirmar que a Sociedade Lovecraft non é apenas un proxecto lúdico e cultural, senón realmente unha tapadeira para un culto que procura monicreques e vítimas doadas de manipular. Pretendería, ao dicir da figura enmascarada, «abrir unha fenda na realidade e facer que forzas antigas que levan eóns contidas fóra do noso planeta traian a destrución sobre a Terra».



Das palabras do orador infírese que o Signo leva tempo suprimindo as actividades da SLG e colectivos semellantes. Preséntase como un gardián que, desde as sombras, defende a humanidade de si mesma, da súa propia curiosidade ou cobiza mal encamiñadas. Ao seu dicir, esta guerra clandestina vén sucedendo durante décadas, séculos ou poida que milenios —mais «os tempos mudan» e «o inimigo ten novas ferramentas e novas tácticas» que os obrigan a se adaptar. Esta mudanza de metodoloxía, recoñecen, é o que fixo visíbeis as súas propias actividades ao longo dos meses precedentes, e o que os levou a ter que facer desaparecer o malfadado Pedro Pardo e os seus compañeiros.

O comunicado remata cun dobre ultimátum: a Sociedade Lovecraft da Galiza debe cancelar futuras actividades previstas. O público xeral debe darse por alertado e evitar toda asociación coa SLG. Do contrario, «o Signo actuará en consecuencia, sen importar cal sexa o custo».

2011-07-29:
O 75 ANIVERSARIO

A pesar das ameazas d'O Signo, a SLG decidiu continuar cos preparativos e levar adiante os actos previstos para o 75 aniversario da SHPCAO. O programa foi o seguinte:

16:00 - Asemblea Anual da SLG, a porta fechada (exclusivamente para os delegados).

22:00 - Recepción aos socios e ao público xeral.

22:15 - Palabras de benvida da Xunta Directiva

22:30 - Presentación da Biblioteca Lovecraft a cargo de Urco Editora

23:00 - Petiscos e inicio dos eventos sociais: palestras, concerto e evento de rol ao vivo.



O público ao serán foi masivo, ao punto de que a organización necesitou habilitar espazo adicional e aínda así deixar xente fóra. En aparencia, a obra escrita do solitario de Providence non fora suficiente para satisfacer as ansias de terror cósmico da sociedade galega, ávida de novas emocións. As palestras foran seguidas con interese, a pesar das temáticas crípticas, e nin sequera a estraña música formada por ouveos inconexos e sons descarnados foi quen de espantar a máis de cen persoas que se apertaban nos corredores e salas da Sociedade.

A coroa final tiña que ser unha actividade lúdica —esa fora a promesa da SLG. Unha partida de rol ao vivo, ambientada no mundo lovecraftiano. Moitas das persoas presentes vestiran para a ocasión, recreando a moda dos anos vinte, afectando discursos e maneiras de case un século atrás. Interpretaron os papeis que nos días anteriores lles

foran adxudicados, con maligna precisión, pola propia sociedade que os acollía. Vagaron entre as salas feblemente iluminadas, entre un ambiente cada vez máis viciado do que ninguén se parecía decatarse, repetindo frases que mal entendían e acenando, baixo a aparencia dun xogo, símbolos no ar que facían chorar a vista. Exaltadas polo logrado da ambientación, deixáronse paseniño deslizar máis e máis profundamente na súa fantasía a medida que pasaban as horas.

Até que se apagaron as luces e apareceron os enmascarados.



Non sabemos o que sucedeu aquela noite. Moitas das persoas que atenderon ao aniversario desapareceron do mapa: fomos incapaces de contactar con elas. Demos con algunhas —en todas as ocasións, atendéronnos só unha vez, para incidir todas no mesmo: ninguén quere falar.

Foi todo unha elaborada *performance*? Unha obra de teatro improvisada ao longo de meses? Sería posíbel facer algo así involucrando decenas de persoas, sitios *online* e físicos e mesmo conseguindo a credulidade dos medios de comunicación? Pagaría a pena espertar a hostilidade ou, cando menos, a suspicacia de parte da sociedade se se tratase só dun pasatempo? E, se todo era unha elaborada manobra publicitaria ou un acto performativo, cal era o propósito? De que forma capitalizou o colectivo lovecraftiano tanto esforzo e tempo investido?

Na actualidade, a SHPCAO / SLG semella estar nun novo período de hibernación, sen responder emails ou solicitudes de información, sen actualizar as súas páxinas web e sen mostrar vida social. Talvez isto sexa só unha aparencia e a actividade continúe por tras das pesadas portas

dalgunha cripta ignota. Talvez o Signo Amarelo tivese éxito aquela noite fatídica e a chama do insán amor polo preteratural se extinguiuse definitivamente entre as súas estrañas xentes.

Ou talvez —só talvez— a Sociedade Lovecraft da Galiza permaneza aletargada, durmindo en quen sabe qué escura profundidade, até o día en que novamente os astros volvan ser propicios.



FONTES E NOTAS

- * Na actualidade esta documentación está en mans privadas e, malia requirir copias, foinos imposíbel acceder á mesma, mais pódese ver parte do material (incluído unha fotografía de Lovecraft coa intelectualidade galega da preguerra) proxectada de fondo nas fotografías do aniversario da SHPCAO que acompañan este artigo. ←
- † Sobre a cuestión da queima de documentación incriminatoria de carácter ocultista por parte de Vicente Risco, véxase o ensaio *Do Doutor Alveiros á Porta de Palla. O ocultismo na vida e na obra de Vicente Risco*, de Félix Castro Vicente. Fundación Vicente Risco, 2020. ←
- ‡ Resúltanos de feito improbábel acreditar en calquera tipo de iniciativa nestas décadas. Para alén da persecución político-relixiosa, os sobreviventes foran espallados polo territorio estatal, en moitos casos desenvolvendo funcións que os afastarían da Sociedade. Ao noso xuízo, o máis probábel é que a sociedade ficase por completo adormentada ou de facto disolvida, mais certamente non é posíbel negar a posibilidade de que algunha célula continuase coas súas prácticas na intimidade. ←
- § Algúns medios de comunicación de prestixio deran credibilidade a esta afirmacións da SLG —ignoramos se tendo acceso a máis documentación da que nós tivemos. Ver, por exemplo: <https://web.archive.org/web/20110923005923/https://www.anosaterra.org/nova/75-anos-de-hp-lovecraft-en-galiza.html> ←

¶ Na altura <http://lovecraft.gl>, posteriormente <http://lovecraft.ga> e na actualidade offline. ←

** <https://www.facebook.com/lovecraftgz> ←

†† Coa desaparición do site web da Sociedade o contido do comunicado está hoxe inaccesíbel, mais pódese ver a ligazón ao mesmo (e a outro que comentaremos mais adiante) no arquivo da páxina principal de 2011:
<http://web.archive.org/web/2011091611256/http://lovecraft.gl:80/> ←

‡‡ Afortunadamente aínda accesíbel en <https://todossonpardo.wordpress.com/>, se ben parte das imaxes e contido multimedia ligado parece ter deixado de funcionar. Por desgracia, a Wayback Machine non arquivou este site. ←

§§ Ver, por exemplo:

<https://neverdrinkwine.wordpress.com/2011/06/28/cousas-raras-raras-raras/> ←

¶¶ <https://www.youtube.com/watch?v=HLJYCOR4MIE> ←

*** <https://todossonpardo.wordpress.com/2011/07/02/mais-datos-sobre-o-ritual> ←

††† <https://todossonpardo.wordpress.com/2011/07/09/estou-asustado/> ←

‡‡‡ <https://www.youtube.com/watch?v=y6VLiziowhg> ←

§§§ <https://todossonpardo.wordpress.com/2011/07/10/consecuencias/> ←

¶¶¶ Aún disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=RcbYOcgVRaA> ←

De re Lovecraftiana.
Compendio de textos divulgativos e proposta didáctica arredor da obra do
Solitario de Providence.
Biblioteca Lovecraft XV.

Licenza:
CC 3.0 by-nc-nd España

Textos e estudos:
Alex Bayorti, Tomás González Ahola e Denís Fernández Cabrera

Proposta didáctica:
Raquel Vila Amado e Tomás González Ahola

Deseño de cuberta:
Denís Fernández Cabrera
Maquetación:
Sacauntos Cooperativa Gráfica

1ª edición en ebook: 2020

Edita:
Urco Editora
R/do Avío II, baixo

15705, Compostela, Galiza
info@urcoeditora.com

Obra dixital realizada ao abeiro do Fondo de proxectos culturais
Xacobeo 2021 da Xunta de Galicia



XUNTA
DE GALICIA



Xacobeo 2021

galicia



Podes atopar a edición en papel deste e outros títulos de fantasía, ciencia
ficción e terror no web de Urco Editora.

Formato eBook diagramado pola Sacauntos Cooperativa Gráfica
utilizando o software libre Sigil, Inkscape, GIMP e LibreOffice.

Esta obra está publicada baixo unha licenza de Recoñecemento-Non
comercial sen obra derivada 3.0 España de Creative Commons (CC 3.0
by-nc-nd). Isto significa que es libre de a copiar e distribuír sempre e
cando cites a fonte e sexa sen ánimo de lucro

OUTROS TÍTULOS DA BIBLIOTECA H. P. LOVECRAFT:

Podes comprar copias en papel e descargar versións dixitais gratuítas da obra completa do Solitario de Providence nas seguintes ligazóns:

1. *A chamada de Cthulhu e outros contos de terror cósmico*
2. *O horror de Dunwich e O que murmura na escuridade*
3. *Nas montañas da loucura*
4. *A sombra sobre Innsmouth e O que asexo na escuridade*
5. *A cousa no limiar e A sombra fóra do tempo*
6. *Fungos de Yuggoth. Poemas impíos*
7. *Contos do Ciclo do Soño*
8. *A procura soñada de Kadath a Descoñecida*
9. *O terror sobrenatural na literatura*
10. *Alén do muro do soño e outros contos macabros*
11. *Herbert West, o reanimador e outras historias arrepiantes*
12. *As ratas nas paredes e outras historias de medo*
13. *A cor do espazo exterior e outros contos sobrenaturais*
14. *O caso de Charles Dexter Ward*
15. *De re Lovecraftiana – ensaios e proposta didáctica*



